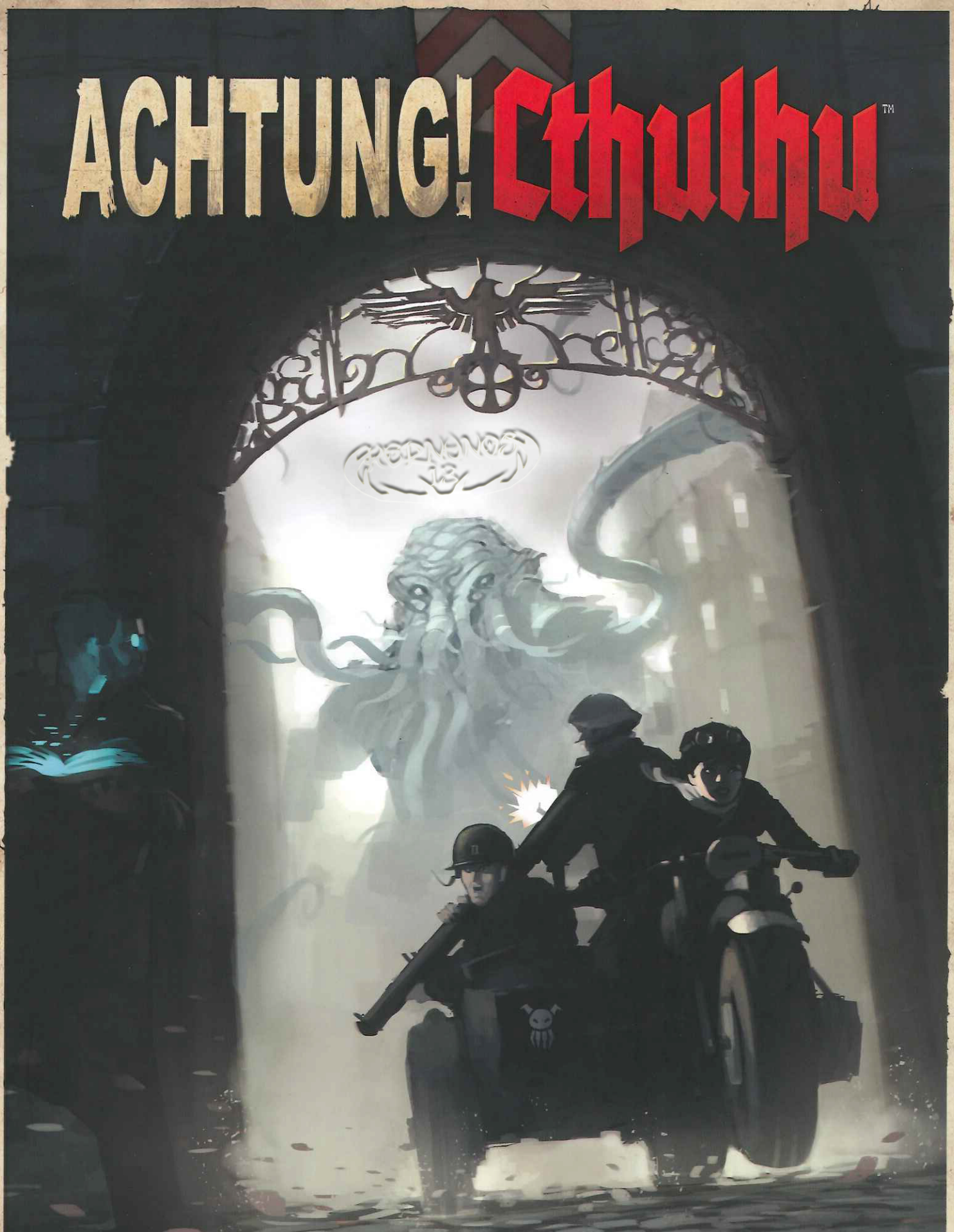
ACHTUNG! Cthulhu™



• GUIDE DU GARDIEN •
• POUR LA GUERRE SECRÈTE •

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

La Guerre Secrète a déjà commencé !

UN CADRE DE JEU TERRIFIANT SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE,
TOTALEMENT COMPATIBLE AVEC LES JEUX DE RÔLE
L'APPEL DE CTHULHU SIXIÈME ÉDITION ET *SAVAGE WORLDS*.

Découvrez l'histoire secrète de la Seconde Guerre mondiale : des histoires stupéfiantes d'héroïsme, dans lesquelles des hommes et des femmes pétris de courage luttent pour renverser l'alliance de l'acier et de l'occulte ; d'incroyables conspirations inhumaines datant du fond des âges ; une impensable guerre de machines nées de la remarquable ingénierie nazie - et à quel point nous sommes tous proches d'une horrible fin ! La Guerre Secrète a déjà commencé !

Alec Tovvton

Section M

LE GUIDE DU GARDIEN POUR LA GUERRE SECRÈTE EST UN VOLUME EMPREINT DE SOMBRES CONNAISSANCES, INCLUANT :

- LES FORCES ALLIÉES ET NAZIES & LES SERVICES DE RENSEIGNEMENT
- DES ORGANISATIONS OCCULTES ET DES MISSIONS BASÉES SUR LE MYTHE
- DE NOUVEAUX TOMES, DES ARMES SECRÈTES, DES ARTEFACTS & ÉQUIPEMENTS
- DES PERSONNAGES CLÉS & D'HORRIBLES CRÉATURES
- DE NOUVELLES RÈGLES ET STRATÉGIES POUR LA SURVIE & LE COMBAT PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE.

EN RÉALITÉ – IL Y A TOUTE UNE PANOPLIE DE SHOGGOTHS DIGNES DE L'HORREUR CTHULHIENNE, SUFFISAMMENT POUR QUE CHAQUE GARDIEN PUISSE FAIRE TUER SES INVESTIGATEURS, LEUR FAIRE PERDRE LA RAISON OU FUIR POUR LEUR VIE !

LE GUIDE DU GARDIEN POUR LA GUERRE SECRÈTE EST LA RÉFÉRENCE *ACTHTUNG! CTHULHU* ESSENTIELLE SUR LA PÉRIODE DE GUERRE POUR TOUT GARDIEN OU FAN DU MYTHE DE CTHULHU.

EDITIONS SANS-DETOUR

Crédits

Pour la version anglaise

Écriture : *CHRIS BIRCH, DAVE BLEWER, BILL BODDEN, ALEX BUND, RUSS CHARLES, ADAM CROSSINGHAM, LYNNE HARDY, KENNETH HITE, SARAH NEWTON & MATTHEW POOK*

Édition : *LYNNE HARDY & MICHAL E. CROSS*

Illustration : *DIM MARTIN*

Design graphique & Cartographie : *MICHAL E. CROSS*

Scénario « Opération : Trois Rois » : *écrit par SARAH NEWTON, corrigé par ANGUS ABRANSO & ALISTAIR BIRCH*

Scénario « Opération : Wotan» : *écrit par SARAH NEWTON, corrigé par CHRIS BIRCH, DAVE BLEWER, MICHAL CROSS & OLIVER KORPILLA*

Production & Direction artistique : *CHRIS BIRCH & LYNNE HARDY*

Relecture : *RICHARD HARDY, MATTHEW POOK & nos backers*

(voir Remerciements aux backers pour plus de détails)

Gestionnaires de communauté : *DAVE MCALLISTER & DAN WHORL*

Publié par : *MODIPHIUS ENTERTAINMENT LTD.*
37A Chesson Road, London. W14 9QR
info@modiphius.com

Pour la version française

Traduction : *JULIEN MULAS*

Traduction des scénarios : *DENIS HUNEAU*

Relecture : *ISABELLE DONNÉ, ELISE LEMAI*

Mise en page : *OLIVIER TROCKLÉ*

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-85-6 Édition et dépôt légal : août 2014

Informations légales

Artwork © Modiphius 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*** (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 ***Modiphius*** sont © 2012, 2013 Modiphius 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 évènements décrits dans un contexte historique.

ACHTUNG! Cthulhu™

Table des matières

PRÉFACE DE CHRIS BIRCH 4

CHAPITRE 1 : Depuis les ombres 5

CHAPITRE 2 : Au cœur du Reich 16

CHAPITRE 3 : La raison du plus fort 22

CHAPITRE 4 : L'autre Guerre Secrète 51

CHAPITRE 5 : Les sociétés occultes et secrètes 62

CHAPITRE 6 : Avions, trains, et tout ce qui explose 115

CHAPITRE 7 : Dans la mêlée 165

CHAPITRE 8 : Les règles de l'engagement sauvage 177

CHAPITRE 9 : Tomes et artefacts 192

CHAPITRE 10 : Illusions mortelles et savoir maudit 202

CHAPITRE 11 : Horreurs et monstruosités 225

CHAPITRE 12 : Alliés et ennemis 254

CHAPITRE 13 : Les prémices de l'aventure 275

CHAPITRE 14 : Campagne Point-Zéro
- Opération : Trois Rois 282
- Opération : Wotan 316

CHAPITRE 15 : Guide de jeu rapide 358

CHAPITRE 16 : Ressources suggérées 365

INDEX 368

Heureusement, cette petite partie les gardera sur le droit chemin, Sir.
– Peggy

Préface de Chris Birch

Lorsqu'étant gamin je me plongeais dans les aventures du Sgt. Rock et que je rêvais de batailles avec mes petits soldats en plastique, je n'aurais jamais imaginé être un jour capable de donner vie au monde de H.P. Lovecraft dans le cadre de la Seconde Guerre mondiale.

Un projet comme celui-ci n'est pas juste l'idée folle d'un jour, et le chemin à parcourir pour créer un jeu peut être long. Il débute souvent par quelques étincelles d'imagination alimentées par de nombreuses sources artistiques : films, comics, romans, jouets, jeux vidéo, et plus encore, bien plus. Mon intérêt pour la Seconde Guerre mondiale a commencé avec les récits de mon grand-père sur l'époque où il servait dans la Royal Navy, et n'a fait que grandir pendant les visites de musées de guerre aux côtés de mon père. Le Sgt. Rock m'a d'abord révélé le potentiel d'un cadre sur le thème de la « weird war », mais ce n'est qu'il y a quelques années, alors que je jouais à des jeux de guerre avec des amis et que je lisais ***Les Montagnes Hallucinées*** de Lovecraft, que j'ai commencé à réaliser à quel point ça pouvait être cool d'ajouter des éléments d'horreurs fantastiques à nos jeux de guerre.

En creusant plus profondément cette mythologie de la « weird war » pendant la Seconde Guerre mondiale, on ne peut s'empêcher de lire toujours plus de témoignages de personnes réelles ; en se demandant par exemple si ce jeune soldat sur la photo a réussi à surmonter les horreurs très réelles qui l'entouraient. J'ai continuellement souligné à notre équipe le fait que lorsqu'on écrit à propos d'évènements aussi terribles, on ne peut pas laisser la fiction submerger totalement ce qui s'est réellement passé. Ainsi notre but avec ce cadre de guerre « fantasy » est de parvenir à placer notre monde au cœur de la réalité de la Seconde Guerre mondiale. Les investigateurs luttent contre la « Guerre Secrète » pour permettre aux livres d'histoire de relater les faits tels que nous les connaissons aujourd'hui ; bien entendu, vous en tant que MJ pouvez décider que les évènements mondiaux se sont joués d'une toute autre manière !

De toute façon, notre espoir est d'insuffler une passion pour cette période incroyable de notre histoire collective à vous et vos joueurs ; à propos des véritables personnes qui ont vécu et traversé des évènements que vous et moi ne pouvons, ou ne souhaitons, simplement pas concevoir. En aidant à faire persister l'intérêt pour cette période, nous honorons la mémoire de ceux qui ont vécu et se sont battus si vaillamment pour nous permettre d'être libres et de pouvoir produire un jeu tel que celui-ci.

J'espère que vous êtes, vous aussi, inspirés pour créer des histoires géniales de hauts-faits et d'aventures fantastiques – rejoignant les héros dans les cieux, sur la terre, ou les océans, et sur tous les fronts de la vie, tandis qu'ils combattaient le régime nazi, Cthulhu, et ses infâmes laquais !

Chris

Chris Birch
Automne 2013

Un merci du fond du coeur a mon mari Richard et a mes parents Vera et Derek Wilson pour leur confiance et leur soutien continuels.

- 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 & MODIPHIUS 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.

- Michal E. Cross

CHAPITRE 1

Depuis les Ombres

"Voilà la difficulté de notre époque, les idéaux, les rêves, les beaux espoirs n'ont pas plus tôt fait leur apparition qu'ils sont déjà touchés par l'atroce réalité et totalement ravagés."
= Anne Frank

Armstrong passa la tête par la porte, cherchant son superviseur à travers l'épaisse fumée de tabac qui semblait hanter le bureau en permanence. Tenant le dernier rapport entre ses mains, il se glissa dans la pièce tandis que le chef de département Maitland levait les yeux vers lui et lui faisait signe, le visage déjà empreint d'un air perplexe et résigné.

« Je suis très occupé, Armstrong. Qu'y a t-il encore, garçon ? Une autre de vos énigmes nazies peut-être, ou est-ce la liste de courses d'Hitler cette fois ? »

S'effondrant dans le fauteuil en cuir rembourré devant le bureau de Maitland, Armstrong se passa une main sur le visage, espérant laver la fatigue qui lui encombrait l'esprit, sans succès. Se sentant déjà vaincu, il se décida à jeter les papiers dans le désordre du bureau, soufflant du cendrier une pincée de cendres jusqu'à l'intérieur de la toute proche tasse de thé encore fumante.

« Ce document a été intercepté par le bureau d'Istanbul la nuit dernière, Sir. Hut 6 l'a déchiffré, mais ça n'a pas de sens. Nous avons eu des renseignements fiables depuis quelques mois dans cette région, mais c'est la première fois que nous entendons parler d'un "Soleil Noir". »

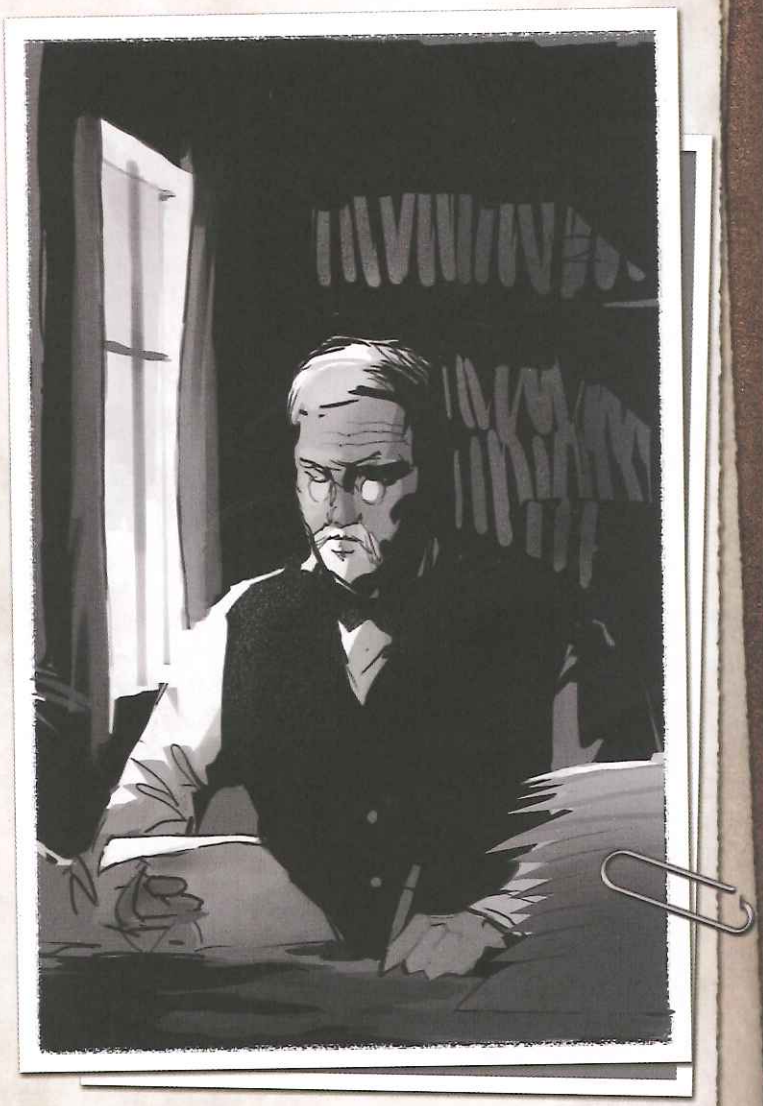
L'expression ennuyée de Maitland disparut aussitôt, et il bondit sur le rapport, envoyant valser la tasse de thé en fer blanc du bureau jusque dans la poubelle, lançant un bruit creux en écho à travers la pièce.

« Qu'est-ce que ça dit d'autre ? demanda t-il, sur un ton dont la force des mots surprit Armstrong.

— La suite parle d'une clé – eh bien, d'une clé et d'une porte pour être précis. Nous n'avons pas pu transcrire le fragment suivant ; des parasites sur la ligne je suppose. Sothoth ? Ce n'est pas de l'allemand Sir, n'est-ce pas ? »

Bondissant de son fauteuil, le visage blême, Maitland congédia le cryptographe ; puis, après s'être assuré que la porte soit bien fermée, il attrapa le combiné en bakélite sur son bureau, y essuyant les projections de thé et celles sur son pantalon.

« La Section M, s'il vous plaît, et dites-leur que c'est urgent ! »



QU'EST-CE QUE *ACHTUNG! CTHULHU* ?

Acthung! Cthulhu est un cadre inspiré de la Seconde Guerre mondiale pour du jeu de rôle lovecraftien, dans lequel les investigateurs enquêtent sur de sombres machinations impliquant des hommes fous et des monstres, tout en luttant pour sauver le monde qu'ils connaissent du chaos absolu que la guerre engendre.

Ce livre a été créé pour être utilisé avec le jeu de rôle ***L'Appel de Cthulhu*** (Sans-Détour / Chaosium) et le système ***Savage Worlds*** (Pinnacle Entertainment). Il contient une chronologie qui relate les évènements historiques majeurs de la guerre, liés au Mythe ou non, aussi bien que des détails concernant la structure des services secrets et militaires. Vous trouverez également des créatures, tomes, artefacts et équipements à utiliser dans vos campagnes, et quelques échantillons de scénarios qui serviront de base pour vous lancer dans vos propres créations.

Cth

Si vous jouez à ***L'Appel de Cthulhu***, soyez attentif à ce symbole, qui souligne les règles et statistiques de jeu relatifves à votre système. De nouvelles stratégies et règles de combat spécifiques sont présentes dans le **Chapitre 7 : Dans la mêlée** (p.165).

Sav

Si, à l'inverse, vous jouez à ***Savage Worlds***, soyez plutôt attentif à ce symbole. De nouvelles règles relatives au combat et à la Santé Mentale, entre autres, sont présentes dans le **Chapitre 8 : Les règles de l'engagement sauvage** (p.177)

Un guide rapide pour *Achtung! Cthulhu*

En tant que JDR d'investigation horrifique lovecraftien, ***Achtung! Cthulhu*** puise largement son inspiration dans les créations et les écrits de l'auteur H.P Lovecraft et al, comme Chaosium a pu le faire dans son jeu de rôle original, ***L'Appel de Cthulhu***.

Pour pouvoir jouer à ***Achtung! Cthulhu***, le gardien doit avoir une copie de ***L'Appel de Cthulhu*** comme référence JDR de base pour les entités et le Mythe. Le *Malleus Monstrorum*, fournit également des informations avancées, mais ne sont pas obligatoires pour jouer à ce jeu. La *Cthulhu Mythos Encyclopedia* de Dan Harms, publiée par Arc Dream Publishing, est également une ressource littéraire très précieuse.

Si vous utilisez cependant ***Savage Worlds*** de Pinnacle comme base pour vos parties, vous aurez besoin d'une copie de ***Savage Worlds*** Deluxe ou de la ***Deluxe Explorer's Edition***. *Weird Wars : Weird War Two* de Pinnacle et *Realms of Cthulhu* de Reality Blurs sont également recommandés, bien que facultatifs.

LA CHRONOLOGIE SECRÈTE D'UN MONDE EN GUERRE

En 1939, de nombreux évènements convergents plongèrent le monde dans un état de guerre. Bien que les histoires traditionnelles affirment que les raisons de la guerre en Europe sont à chercher dans l'humiliation ressentie par l'Allemagne à la fin de la Première Guerre mondiale, diverses forces conspiraient depuis bien longtemps pour bouleverser l'ordre mondial.

Ci-dessous se trouve une chronologie qui ne contient pas seulement des détails clés sur ce que le monde en général a subi durant ces années sombres, mais aussi des informations sur les différentes forces impliquées dans l'évolution du conflit de quelque façon que ce soit. Certaines, basées sur des occurrences réelles, ont été déformées pour appartenir à la Guerre Secrète et vous fournir des idées pour vos campagnes. Les évènements annuels ont été classés de manière chronologique et, dans la mesure du possible, de manière mensuelle, avec des dates spécifiques présentes aux endroits nécessaires.

1907

DÉCEMBRE

25 : Lanz von Liebenfels fonde l'Ordre des Nouveaux Templiers (ONT) (voir p.66).

1909

Le Secret Intelligence Service (SIS), aussi connu sous le nom de Military Intelligence 6 (MI6), est créé en Grande-Bretagne pour le renseignement sur les opérations en dehors de l'Empire. Le MI5, le service de sécurité intra-Empire, est également établi.

1918

JUILLET

Rudolf von Sebottendorf fonde l'Ordre de Thulé à Munich (voir p.81).

NOVEMBRE

L'Allemagne signe l'armistice qui met fin à la Première Guerre mondiale. Le meeting a lieu à l'intérieur du wagon privé du Maréchal Foch dans une clairière de la forêt de Compiègne, dans le nord de la France.

1919

JUIN

28 : Le traité de Versailles est signé par l'Allemagne.

NOVEMBRE

1er : Le Government Code and Cypher School (GC&CS ; facétieusement surnommé la Golf, Cheese and Chess Society) est créé par le gouvernement Britannique pour s'occuper de l'interception des signaux radio (SIGINT).

1920

L'Ordre de Thulé organise une expédition à Sumatra, durant laquelle d'étranges cristaux bleus sont découverts (p.103).

1921

L'*Abwehr*, le service de renseignement allemand, est créé (voir p.59). La naissance du *Sturnmabteilung* (SA), ou Chemises Brunes, est officialisée. L'Ordre du Soleil Noir est fondé par Reinhardt Weissler, le recrutement se fait essentiellement dans les rangs de l'Ordre de Thulé.

1922

Dion Fortune, aussi connu sous le nom de Violet Evans, fonde la Fraternité de la Lumière Intérieure (p.63) comme une ramification de l'ordre occulte, Alpha et Omega (lui-même formé après un schisme de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée au début du 20ème siècle).

OCTOBRE

En Italie, Benito Mussolini, surnommé le Guide, mène son Parti fasciste pendant la Marche sur Rome puis jusqu'au pouvoir.

DÉCEMBRE

L'Union des républiques socialistes soviétiques (URSS) est fondée.

1923

NOVEMBRE

8-9 : Le putsch de Munich – Adolf Hitler et ses troupes SA marchent sur la brasserie *Bürgerbräukeller* dans une tentative ratée de renverser le gouvernement. Avec Hitler se trouvent Hermann Göring, Rudolf Hess, et Alfred Rosenberg. Six jeunes membres du Parti nazi (NSDAP) sont tués, leur sang asperge le drapeau nazi qu'ils brandissent et mène à la création du *Die Blutfahne* (drapeau sanglant), un artefact (p.192).

1925

La société du Vril est fondée pour faire des recherches sur l'existence et l'utilisation du vril, la mystérieuse source d'énergie. Hitler établit la *Schutzstaffel* (SS) comme équipe de protection rapprochée des leaders du Parti (voir p.39).

OCTOBRE

L'Allemagne signe les Accords de Locarno, jurant ainsi de ne jamais plus envahir la France ou la Belgique.

NOVEMBRE

29 : Rudolf Gorsleben fonde la Société de l'Edda, un groupe d'étude mystique. Elle ne s'allie au NSDAP qu'à partir de 1933, bien longtemps après la mort de Gorsleben.

1928

Le pacte Briand-Kellogg est signé. Une colonie de moines tibétains est fondée à Berlin. Des scientifiques allemands commencent à développer la bande magnétique pour l'enregistrement, bien que la technologie exacte soit gardée secrète. Le révérend Summers publie la première traduction anglaise du *Malleus Maleficarum*.

1929

Josef Staline devient le leader incontesté du Parti bolchévique de l'Union soviétique. Heinrich Himmler est nommé à la tête des SS et commence rapidement à les remodeler selon les lignes de l'ONT de von Liebenfels.

OCTOBRE

Le krach boursier de Wall Street mène à la Grande Dépression.

1930

DÉCEMBRE

Un étrange nuage brumeux empoisonné tue plus de soixante personnes dans la Vallée de la Meuse, en Belgique.

1932

Hitler est décrit comme un destructeur de l'ancien monde situé à la fin d'une ère cosmique par Kurt von Emsen, c'est la première fois que le leader Nazi est associé à des forces ésotériques dans la littérature.

1933

JANVIER

Franlkin Delano Roosevelt (FDR) devient président des Etats-Unis. Hitler devient le Chancelier allemand. Un mois plus tard, après que Reinhardt Weissler et Himmler se sont rencontrés pour la première fois, le *Reichstag* brûle, les agitateurs communistes sont déclarés responsables ; la cause exacte de l'incendie est toujours ouverte aux suppositions (voir p.83). Himmler crée le *Sicherheitsdienst* (SD), les services de renseignement du Parti nazi. Dachau, le premier camp de concentration nazi, ouvre.

AVRIL

26 : La *Gestapo* (*Geheime Staatspolizei*), la police secrète allemande, est créée par Göring.

MAI

Les étudiants et les adeptes du Parti commencent à brûler des livres pour laver le pays de tout « esprit non-allemand » (c.-à-d. tout ce que les nazis n'aiment pas). Même si beaucoup de livres étranges et blasphématoires sont brûlés, un bien trop grand nombre d'entre eux est sauvé par les différentes sociétés secrètes possédant des membres à des positions d'influence.

Le révérend Montague Summers

Alphonsus Joseph-Mary Augustus Montague Summers (1880 - 1948). Fils d'une riche banquière de Bristol, Summers est un homme hors du temps. Diplômé de théologie à Oxford, ceux qui le connaissent le décrivent comme un homme jovial et généreux, bien que des rumeurs relatant de sinistres pratiques lui collent à la peau. Son style vestimentaire théâtral, sa coiffure excentrique, et son langage archaïque le distinguent du commun des mortels. Après s'être converti au catholicisme, il devient un expert des sciences occultes, particulièrement dans les domaines de la sorcellerie, du vampirisme, et de la lycanthropie, mais en se positionnant comme un fervent détracteur et non un pratiquant.

1934

Le *Rosenberg Amt* (ARo) est établi par Alfred Rosenberg pour se charger de la politique culturelle et de la surveillance sous le Troisième *Reich* (voir p.82).

JANVIER

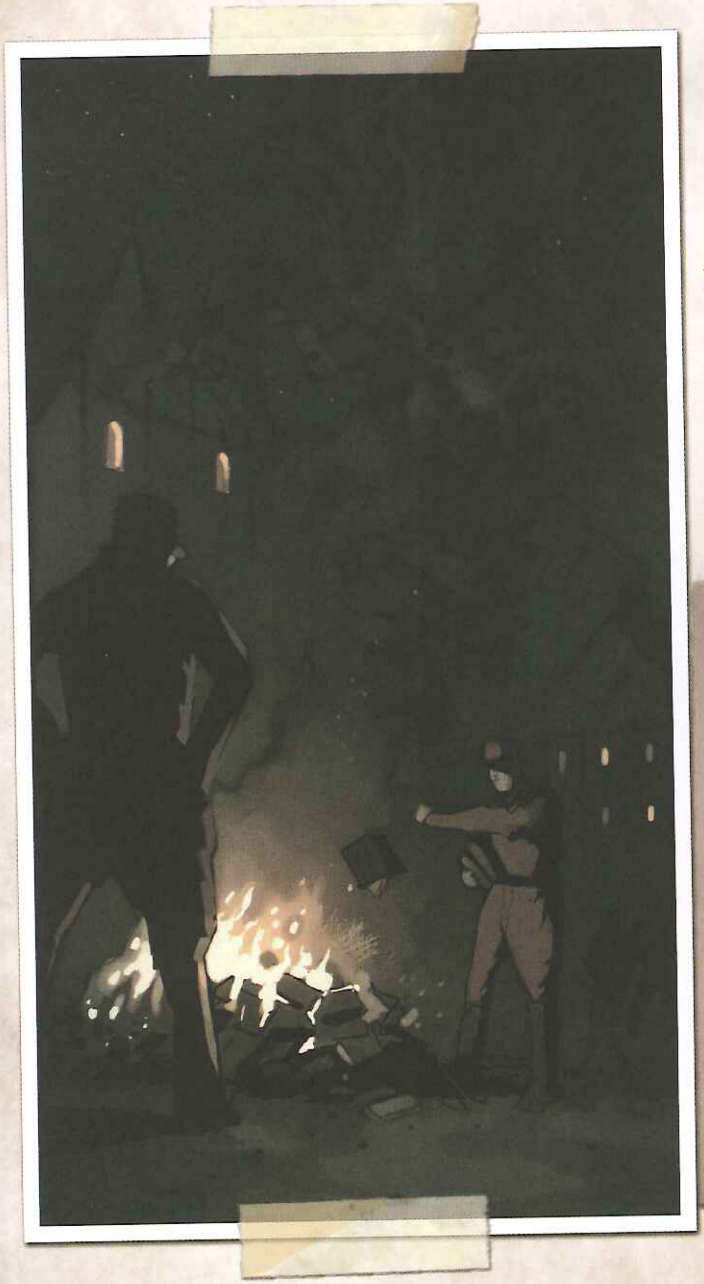
Le *Freiwilliger Arbeitsdienst* (FAD ou Service des Travailleurs Volontaires) commence la reconstruction du château Wewelsburg en accord avec les plans d'Himmler (ou plutôt, de Weissler) (voir p.84).

JUIN

Le magazine ésotérique français *Le Chariot* publie un article de René Kopp étudiant les aspects occultes et « la puissance cachée derrière le trône » des règnes de Napoléon, Mussolini et Hitler.

AOÛT

2 : Hitler devient le dirigeant suprême de l'Allemagne.



1935

Hitler commence à réarmer l'Allemagne et réinstitue la conscription. *La Cagoule*, un violent groupe anti-communiste, d'inclination fasciste, officiellement connu comme le *Comité Secret d'Action Révolutionnaire*, est fondé pour renverser la Troisième République en France ; ses membres sont initiés au cœur de l'ordre par un Grand Maître tout de rouge vêtu, et ses assistants masqués, tout de noir vêtus.

JANVIER

L'Amiral Wilhelm Canaris prend le contrôle de l'*Abwehr*.

FÉVRIER

Robert Watson-Watt fait une démonstration de faisabilité du Range and Direction Finding (RDF) dans un champ du Northamptonshire, en Angleterre. L'US Navy introduit le terme alternatif « RADAR » en 1940.

MAI

Otto Rahn, spécialiste du Graal, commence à travailler pour Himmler.

JUILLET

Himmler, Hermann Wirth, et Richard Darré fondent l'*Ahnenerbe* pour faire des « recherches » sur la préhistoire allemande (voir p.83).

SEPTEMBRE

15 : La persécution des Juifs autorisée par l'état commence en Allemagne avec l'adoption des Lois de Nuremberg.

Le Soleil Noir envoie sa première expédition, sous le couvert de l'Ahnenerbe, en Carélie finlandaise.

1936

La *Gestapo* fusionne avec les SS d'Himmler. À la fin de l'année, tous les enfants allemands de descendance aryenne sont légalement obligés de rejoindre les Jeunesses

De la mort à la détection

En 1934, l'Air Ministry britannique met en place le Committee for the Scientific Survey of Air Defence (CSSAD). L'une de ses attributions est de mener l'enquête sur l'éventualité que l'Allemagne ait développé un rayon mortel capable d'annihiler des villes entières et leurs habitants en un clin d'œil, particulièrement après que le *New York Times* a révélé les propos de Nicolas Tesla affirmant avoir lui-même construit une telle machine. Tout en offrant une récompense à quiconque est capable de construire une telle arme, capable d'abattre un mouton à 90 mètres, ils approchent aussi Watson-Watt. Même s'il confirme que la théorie d'un rayon mortel émis par onde radio est plus que plausible, il pense que personne ne possède la source d'énergie nécessaire pour utiliser cette technologie. Quoi qu'il en soit, ses recherches le mènent finalement à ce qu'il pense être une utilisation beaucoup plus pratique des ondes radio : le RDF.

Photo : Inconnu - Harz, Brocken Hexenexperiment 1932 - Bundesarchiv, Bild 102-13579 / CC-BY-SA.

Harry Price

Harry Price (1881 - 1948). Journaliste, écrivain, archéologue amateur, et membre du Cercle Magique, Price est un investigateur reconnu dans les phénomènes paranormaux et un démystificateur de médiums frauduleux et de photographes spirites. Il établit le National Laboratory of Psychical Research à Londres en 1925, le déplaçant ensuite à l'Université de Londres en 1934, avant de le fermer en 1939 après plusieurs plaintes concernant ses méthodes de recherche et ses découvertes. Membre du Ghost Club à la fin des années 20, son témoignage est utilisé dans le procès final contre la sorcellerie tenu en Grande-Bretagne en 1944.

hitlériennes. Le Soleil Noir envoie sa première expédition, sous le couvert de l'*Ahnenerbe*, en Carélie finlandaise.

MARS

La remilitarisation allemande de la Rhénanie commence.

AUTOMNE

L'expédition du Soleil Noir envoyée à Bohuslän, en Suède, découvre sculptées sur les parois de certaines cavernes ce qui semble être des runes hyperboréennes. Les sculptures sont extraites et emportées au château Wewelsburg pour une étude approfondie.

NOVEMBRE

L'Allemagne et le Japon signent le pacte anti-Komintern.

1937

Franz Altheim est envoyé par l'*Ahnenerbe* pour étudier d'anciennes et mystérieuses sculptures rocheuses dans les Alpes italiennes. *Les nouvelles Frontières de l'Esprit*, un livre décrivant les recherches parapsychologiques poursuivies à l'université Duke, en Caroline du Nord, est publié. Mina Wolff présente sa nouvelle arme, *die Draugar*, au haut-commandement allemand à Peenermünde, ce qui lui vaut le patronage d'Hitler en personne (p.87). Ses actions mènent à la formation de l'organisation occulte rivale du Soleil Noir, *Nachtwölfe*.

SEPTEMBRE

La première de celles qu'on appelle les « Pierres de défi » est découverte à Edenton, en Caroline du Nord (p.63).

NOVEMBRE

La Cagoule est infiltrée et démantelée par la police française. Un grand nombre de ceux qui ont été arrêtés sont relâchés au commencement de la guerre pour combattre dans l'armée. Un groupe clandestin d'anciens membres fonde *La Cagoule Rouge-Sang* (voir p.64).

1938

Bletchley Park, Buckinghamshire, est acquis par le SIS des mains d'un entrepreneur local ; Harry Price ressuscite le Ghost Club, à Londres, comme un cercle d'échange sur les rencontres surnaturelles.

MARS

L'*Anschluss* (« l'Annexion ») de l'Autriche par l'Allemagne a lieu. La Section D est fondée par le SIS pour réaliser des actions de propagande et de sabotage. Le ministère des Affaires Étrangères forme le Département EH (Electra House) pour répandre la propagande (p.53).

AVRIL

Ernst Schäffer, appuyé par l'*Ahnenerbe*, se rend au Tibet, prétendument pour une mission d'étude biologique, qui mène en réalité à la découverte de la statuette de « l'Homme de Fer » (voir ***Achtung! Cthulhu*** : Les Ombres d'Atlantis pour plus de détails).

AOÛT

Les prisonniers de Dachau commencent à construire le camp/prison de travail forcé de Mauthausen, en Autriche.

SEPTEMBRE

Les Accords de Munich : l'Allemagne parvient à obtenir le Sudetenland (une partie de la Tchécoslovaquie) après capitulation de la France et de la Grande-Bretagne.

AUTOMNE

Le War Office britannique forme le MI-R, originellement connu sous le nom du GS(R), pour se charger de la recherche concernant les tactiques et équipements de guérilla.

NOVEMBRE

9 : *Reichskristallnacht* (la Nuit de Cristal) a lieu en Allemagne.

1939

Hermann Rauschning écrit *Hitler m'a dit*, un livre qui dépeint le leader nazi comme étant l'esclave de forces surnaturelles ; les passages offensants sont bizarrement absents de l'édition allemande de 1940. Édouard Saby écrit *Hitler et les Forces Occultes*, qui pose plutôt Hitler comme un apprenti sorcier, supporté secrètement par le Vehm (voir p.67).

JANVIER

Le capitaine Alfred Ritscher arrive en Antarctique dans le cadre d'une mission secrète pour le Troisième *Reich*. Il y découvre une terre sans neige, ni glace, et la rebaptise Neuschwabenland, ayant couvert la zone de swastikas métalliques (p.102).

MARS

Otto Rahn décède dans des circonstances étranges peu de temps après avoir démissionné des SS. Sa mort est officiellement reconnue comme un suicide. Le Prof.

Otto Rahn

Otto Wilhelm Rahn (1904 - 1939). Fasciné par les légendes germaniques, telles que Parsifal et l'hérésie albigeoise, Rahn développe une théorie selon laquelle les Cathares sont les gardiens secrets du Saint Graal, et que des indices sur la position du Graal peuvent être trouvés sous les fondations de la forteresse de Montségur. Son livre sur le sujet, *Kreuzzug gegen den Gral* (1933), attire l'attention d'Himmler et il est enrôlé dans le département SS de Karl Maria Wiligut, d'abord en tant que civil puis comme membre intégral. Il produit un second livre, *Luzifers Hofgesind* (1937), après un voyage de recherche subventionné par les SS l'ayant mené en Allemagne, en Italie, en France et en Islande. Son échec dans la recherche du Graal a pour résultat de le faire tomber de son piédestal. Les raisons de sa soudaine démission restent nébuleuses.

Tous à la mer

La bataille de l'Atlantique, un terme prétendument inventé par Winston Churchill, est la plus longue campagne de la guerre, commençant par le blocus naval de l'Allemagne le jour suivant l'annonce de la guerre. Après les « jours heureux » du début de la guerre pour les U-Boot, pendant lesquels la meute de loups de l'Amiral Dönitz peut chasser librement, les avancées du sonar (ASDIC) et du radar (HF/DF – « Huff Duff »), en décodage, et en couverture aérienne renversent la balance, et mettent fin à la bataille de manière effective durant l'été 1943, bien que des escarmouches aient lieu jusqu'à la fin de la guerre.

Richard Deadman arrive à Oxford pour commencer ses conférences au Trinity College. Il rencontre Alec, le Vicomte Towton, quelques temps plus tard à un dîner formel de l'université.

MAI

Un navire-sépulture anglo-saxon est découvert sur le terrain de Mlle. Edith Pretty à Sutton Hoo dans le Suffolk. **15 :** Le camp de concentration pour femmes de Ravensbrück ouvre dans le nord de l'Allemagne.

22 : Signature du Pacte d'Acier entre l'Allemagne et l'Italie.

ÉTÉ

Les évènements de *Opération : Trois Rois* (p. 282) ont lieu.

AOÛT

Le pacte Germano-soviétique (Molotov-Ribbentrop) est signé. Le CG&CS et le SIS sont déplacés à Bletchley Park, auquel on se réfère désormais sous le nom de Station X, sous le couvert « d'une partie de chasse du capitaine Ridley ».

SEPTEMBRE

1er : L'Allemagne envahit la Pologne (le Plan blanc).

3 : La Grande-Bretagne et la France déclarent la guerre à l'Allemagne. La bataille de l'Atlantique commence. Une tempête terrible frappe le nord de l'Angleterre le soir suivant l'annonce de Chamberlain révélant que la Grande-Bretagne est en guerre. La *Wehrmacht* commence à utiliser le vieux camp militaire Bergen-Belsen, en Allemagne, pour accueillir les prisonniers de guerre. À partir d'avril 1943, le site accueille également un camp de concentration. Le programme d'euthanasie T4 contre les « maladies incurables » commence en Allemagne.

OCTOBRE

La Section M (p.68) est déplacée à l'intérieur de l'hôtel Métropole de Londres, et établit son bureau dans la suite voisine de la Section D.

DÉCEMBRE

Le M19, le département de fuite et d'évasion, est formé pour venir en aide aux combattants de la résistance et aux prisonniers de guerre (voir p.52).

1940

La Chute d'Hitler est l'œuvre écrite par C. Kerneiz, qui affirme qu'Hitler est le golem de Ludendorff ; bien que ce ne soit pas vrai, une telle créature existe (p.248). À Vienne, Viktor Schauberger commence à travailler sur un prototype d'embarcation volante, en forme de cloche, cuivrée, et de source électromagnétique.

JANVIER

Karl Ernst Krafft entreprend son interprétation des prophéties de Nostradamus à la demande d'Himmler et de Goebbels.

MARS

Les navires britanniques commencent à être équipés d'un nouveau « dispositif antimagnétique », prétendument pour se protéger des mines. Mais tout le monde n'est pas convaincu par le véritable but de ce nouvel équipement.

AVRIL

9 : L'Allemagne envahit le Danemark et la Norvège.

MAI

Winston Churchill devient le Premier Ministre britannique. Le groupe secret de la British Security Coordination (BSC) est installé à New York par le SIS et Churchill.

10 : l'Allemagne commence à envahir la France.

27 : l'opération Dynamo, l'évacuation de Dunkerque de la British Expeditionary Force (BEF) et de l'armée française, commence. Après avoir réchappé de justesse à une mystérieuse rencontre en Norvège, le capitaine Eric « Badger » Harris rentre en Grande-Bretagne en convalescence.

ÉTÉ

Les évènements de *Opération : Wotan* (p.316) ont lieu. Le camp d'extermination d'Auschwitz-Birkenau en Pologne reçoit ses premiers prisonniers.

JUIN

5 : La bataille de France (le Plan rouge) commence.

9 : La Norvège se rend à l'Allemagne.

21 : L'Italie envahit le sud de la France. La France signe un armistice avec l'Allemagne et, deux jours plus tard, avec l'Italie. « Badger » Harris est recruté dans la nouvellement formée No.11 Special Service Unit.

Karl Ernst Krafft

Karl Ernst Krafft (1900 - 1945). Ce mathématicien suisse reconverti en astrologue attire l'attention de Rudolf Hess après être parvenu à prédire l'intrigue de Munich visant à assassiner Hitler (voir *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète d'**Achtung! Cthulhu***, p.8, pour plus de détails). Lavé de tout soupçon sur une éventuelle participation à cette intrigue, il est convoqué par Goebbels pour faire des recherches sur le travail de Nostradamus concernant des prophéties destinées à la propagande. Officiellement, il tombe sous le coup des représailles contre les astrologues à cause du vol de Hess en Grande-Bretagne et est emprisonné par les SS, mais certains croient que son incarcération est en réalité le résultat d'une découverte dans les quatrains que le Parti refuse d'entendre.

Une affaire très britannique

L'objectif du BSC est de traiter le renseignement et la propagande aux États-Unis. Lancé par l'homme d'affaire canadien William Stephenson depuis les bureaux du Centre Rockfeller, sa couverture officielle est le British Passport Control Office. Noël Coward, Roald Dahl, et Ian Fleming comptent parmi ses employés. J. Edgar Hoover, nul besoin de le dire, n'est pas inquiété par cette interférence étrangère sur son espace.

La petite bande d'Harris est immédiatement détachée pour rejoindre les opérations des Sections D et M, étant données leurs expériences antérieures de l'étrange.

JUILLET

22 : Hugh Dalton réunit la Section D, le MI-R, et l'Electra House pour former le Special Operations Executive (SOE), qui opère à travers le SO1 (« les mots ») et le SO2 (« l'action ») ; ses membres se voient comme les Irréguliers de Baker Street, d'après le gang des rues composé d'informateurs « invisibles » de Sherlock Holmes et la position de leur nouveau quartier général. La Folbot Section est formée, et tire son nom des canots pliants qu'ils utilisent pendant leurs opérations ; elle sera plus tard connue comme la Special Boat Section (SBS). La partie navale de la bataille d'Angleterre commence.

AOÛT

13 : La principale bataille aérienne opposant la *Luftwaffe* à la RAF débute, et dure jusqu'à la mi-septembre.

Les navires britanniques commencent à être équipés d'un nouveau "dispositif antimagnétique", prétendument pour se protéger des mines.

SEPTEMBRE

7 : Le (Grand) Bombardement de Londres commence.

27 : le Pacte Tripartite est signé par l'Allemagne, l'Italie et le Japon. Les cryptologues américains déchiffrent les codes militaires et diplomatiques japonais. L'opération Seelöwe, l'invasion proposée de la Grande-Bretagne par l'Allemagne, est reportée à une date indéterminée.

NOVEMBRE

Le SOE commence à envoyer des conseillers en France pour soutenir la résistance naissante. Roosevelt est réélu Président des États-Unis. L'initiative Special Fires (plus tard connu comme les sites Starfish) débute en Grande-Bretagne, et vise à créer des diversions incendiaires dans les zones rurales pour attirer les bombardiers allemands loin des villes et des villages (voir p.74).

DÉCEMBRE

29 : Des bombes incendiaires détruisent au moins huit des églises Christopher Wren de Londres.

1941

Lewis Spence publie les *Causes occultes de la guerre actuelle*. Hitler y est désormais dépeint comme un sataniste, et Alfred Rosenberg comme l'équivalent allemand de l'antéchrist.

JANVIER

Le Comité XX (Double Cross), ou Twenty, impliqué dans les opérations de contre et d'anti-espionnage britanniques, se réunit pour la première fois à la prison de Wormwood Scrubs.

Churchill fonde la London Controlling Section (LCS) pour coordonner... les plans stratégiques de désinformation des Alliés.

AVRIL

Le Pacte de non-agression nippo-soviétique est signé.

MAI

Rudolf Hess, le bras droit d'Hitler, saute en parachute dans un petit village écossais près de Glasgow, apportant avec lui un plan de paix non-agréé, il est immédiatement arrêté. D'autres papiers intrigants sont retrouvés dans ses affaires, et sa défection induit un nettoyage de toutes les organisations mineures connues en Allemagne par le Soleil Noir. Louis de Wohl est envoyé en Amérique par le SOE pour orchestrer la désinformation. Le document du *Pacte Synarchique* est trouvé, décrivant la fondation du *Mouvement Synarchique d'Empire*. Le Blitz de Londres est officiellement terminé, bien que les bombardements continuent tout au long de la guerre.

JUIN

22 : L'opération Barbarossa, l'invasion de l'URSS par l'Allemagne, commence.

JUILLET

Radio Inconnue, une unité radio clandestine française (également nommée comme Unité de Recherche, ou UR), commence à émettre à propos des Knights of the Sweeping Broom (*Les Chevaliers du Coup de Balai*) (voir p.64). Göring ordonne à Reinhard Heydrich, chef du *Reich*

Un coup écrasant

La campagne aérienne d'Hermann Goring contre la Grande-Bretagne, destinée à l'affaiblir avant une invasion amphibie, compte deux principales offensives : Kanalkampf, qui commence en juillet et consiste en des raids sur les navires et transports, et Adlerangriff, qui vise à détruire la RAF, le Jour de l'Aigle en est le point de départ. La bataille d'Angleterre se termine officiellement le 15 septembre après que la *Luftwaffe* décide de passer à des raids nocturnes car elle ne parvient plus à supporter le taux d'attrition qu'impliquent les opérations diurnes, elle se concentre alors sur le bombardement de villes et de cibles industrielles britanniques : c'est le Blitz.

Noms de code

Les États-Unis appellent le décodage des renseignements japonais « Magie », par opposition à « Ultra », qui concerne le décodage des renseignements italiens et allemands. En Grande-Bretagne, Ultra est également attribué aux renseignements concernant les « sources les plus classifiées ».

Security Main Office (ou RHSA) de concevoir la Solution Finale. Des déportations massives « d'indésirables » vers les camps de la mort commencent.

AOÛT

Le SO1 se sépare du SOE pour devenir le Political Warfare Executive (PWE), opérant sous le couvert du Département du renseignement politique.

SEPTEMBRE

Roosevelt ordonne à tous les vaisseaux américains d'attaquer les flottes allemande et italienne qui menacent le passage des convois atlantiques (c'est la politique du « tir d'abord, discute après ») à la suite de l'attaque du USS Greer par un U-Boot allemand. Churchill établit la London Controlling Section (LCS) pour coordonner les plans stratégiques de désinformation de la Grande-Bretagne dans un premier temps, puis des Alliés.

DÉCEMBRE

7 : L'aviation japonaise bombarde Pearl Harbor, et oblige officiellement les Américains à entrer en guerre. La conférence Arcadia commence à Washington entre Roosevelt et Churchill, confirmant la stratégie « l'Europe d'abord » des Alliés.

1942

Le radio transmetteur de 600kW « Aspidistra » est installé dans un bunker souterrain à deux étages de Crowborough, en Angleterre. Les pilotes de la RAF survolant l'Allemagne rapportent avoir aperçu une sphère de feu rougeoyante voltigeant dans les airs à côté d'eux – c'est le premier témoignage concernant les « foo fighters » ou chasseurs fantômes. Les SS mettent en place l'opération Bernhard dans le camp de concentration de Sachsenhausen, en Allemagne, destinée à produire de faux billets de banque britanniques pour déstabiliser l'économie du pays ; l'équipe de falsification n'essaie pas de contrefaire la monnaie américaine jusqu'en février 1945, et il s'agira seulement alors d'échantillons. Les évènements relatés dans *Point Zéro : Code de l'Honneur* ont lieu.

JANVIER

Le Trésor de Mildenhall, un stock d'argenterie romaine datant du 4ème siècle après J.C, est découvert dans un champ du Suffolk. **20 :** La conférence de Wannsee a lieu à Berlin afin de formaliser les plans pour la Solution Finale. Les japonais envahissent Burma.

FÉVRIER

Le Bomber Command de la RAF entame un effort de bombardement concerté contre les villes allemandes, avec un objectif de destruction des transports et des infrastructures industrielles, mais également de certaines autres « cibles » plus particulières.

MARS

L'émission radio « allemande » Astrologie und okkultismus est diffusée durant quelques semaines par l'opération de la PWE de Sefton Delmer, relayant soi-disant des messages de soldats allemands décédés à leurs familles. **28 :** Le raid commando de l'opération Chariot a lieu, détruisant la cale sèche de Saint-Nazaire.

MAI

Reinhard Heydrich est attaqué à Prague par deux agents tchèques entrainés par les britanniques ; il meurt début juin, ce qui conduit à de violentes représailles allemandes. **30 - 31 :** Cologne est la cible du premier raid à 1 000 bombes de la RAF (Opération Millenium).

JUIN

Le professeur Deadman retourne aux États-Unis pour participer à l'installation de la branche Majestic (MJ) de l'OSS. Des saboteurs allemands sont installés à Long Island et en Floride, mais ils sont tous rapidement capturés ; le Majestic est amené à diriger les interrogatoires.

AOÛT

Churchill et Staline se rencontrent à Moscou pour discuter d'un second front. **19 :** L'opération Jubilé, un raid anglo-canadien sur Dieppe, avec pour objectif de tenir le port pendant une période suffisante pour réunir des renseignements et du matériel, échoue de manière embarrassante à tous les niveaux. L'éventualité que ce raid ait été une couverture pour une opération plus secrète est rapidement démentie par le gouvernement britannique.

SEPTEMBRE

La bataille de Stalingrad commence.

OCTOBRE

Des marins britanniques retrouvent les nouvelles clés de la machine Enigma à l'intérieur d'une épave de sous-marin allemand dans l'est de la méditerranée, mais aussi d'autres objets inhabituels qui sont rapidement et secrètement transférés à la Section M.

Photo : Inconnu - Cologne, 1945 - Bundesarchiv, B 145 Bild-P008041 / CC-BY-SA.

NOVEMBRE

L'opération Torch, l'invasion du nord-ouest de l'Afrique de Vichy sous la direction des États-Unis, commence. Lorsque l'armée française se rend, les forces allemandes occupent Vichy en guise de représailles. Sur le front Est, le sort de la guerre semble tourner en défaveur de l'armée allemande.

DÉCEMBRE

Le raid commando, en canoë, des « Cockleshell Heroes » de la Royal Marine sur le port de Bordeaux a lieu (Opération Frankton).

Dennis Wheatley

Dennis Yates Wheatley (1897 - 1977). Après avoir servi en tant que soldat durant la Première Guerre mondiale, Wheatley reprend le commerce de vin familial et se met à écrire. Le commerce fait faillite pendant la Grande Dépression, mais sa carrière d'écrivain décolle en contrepartie. En 1934, il publie le thriller occulte Les *Vierges de Satan*, dont l'intrigue détaille une lutte pour éviter la guerre avec l'Allemagne. En mai 1940, il est commissionné pour écrire une série de documents sur les stratégies de guerre pour le MI5, après quoi il est directement enrôlé dans le Joint Planning Staff, la Réserve volontaire de la RAF, en tant que lieutenant-colonel d'aviation au service du LCS.

D'immenses boules de feu

Observés à la fois par l'Axe et les Alliés, et ayant probablement trouvé leurs noms dans les bandes dessinées Smokey Stover de Bill Holman, les foo fighters seraient des boules de feu rougeoyantes intelligentes capable de voler en formation. Les foo fighters européens ont été observés en train de « jouer » avec des pilotes de combat et ont résisté à toute tentative de tir à leur encontre, alors que ceux aperçus au-dessus du Pacifique sont beaucoup plus massifs, souvent immobiles, et peuvent tomber du ciel. Le terme lui-même devient populaire pour tout objet volant non-identifié à partir de 1944, particulièrement parmi les opérateurs radar.

Louis de Wohl

Ludwig von Whol (1903 - 1961). Banquier raté reconverti en astrologue, de Whol fuit le régime nazi vers l'Angleterre en 1935. Il est recruté par les services de renseignement comme l'antagoniste de Karl Ernst Krafft. Son travail est de produire des horoscopes bidons pour les membres du haut-commandement allemand qui peuvent être utilisés à des fins de propagande et influencer leur planning militaire. Sa tournée de conférences en Amérique est une partie de la supercherie, destinée à préparer le public américain pour la guerre. Le SOE perd soudainement tout intérêt pour de Whol lorsqu'il revient en Grande-Bretagne en 1942, mais il continue de travailler pour le Political Warfare Executive de manière indépendante.

1943

JANVIER

La Conférence de Casablanca a lieu, au Maroc, entre Churchill, Roosevelt, de Gaulle, et les officiels soviétiques pour discuter de l'ouverture du front ouest. Le siège de Stalingrad se termine. Hitler commence à se retirer de la vie publique.

ÉTÉ

Les évènements du supplément *Les Monstruosités de Trellborg* ont lieu.

MAI

L'opération Vulcan met fin à la guerre en Afrique. La conférence Trident de Washington entre Roosevelt et Churchill permet de confirmer la date du débarquement en Normandie. Le mois est déclaré « Black May » pour les U-Boot allemands, avec vingt-cinq pour cent de la flotte d'U-Boot envoyée par le fond ; ceci est considéré comme le début de la fin de la bataille de l'Atlantique.

JUILLET

La bataille de Koursk (Opération Citadelle), la plus grande bataille de tanks de l'histoire, a lieu sur le front Est. Plus tard dans le mois, Mussolini est déposé puis arrêté.

AOÛT

17-18 : Les bombardiers de la RAF attaquent les usines de Wernher von Braun à Peenemünde (Opération Hydra), c'est le premier raid de la campagne Crossbow pour détruire les silos de missiles V1 et V2 à travers l'Europe ; les rumeurs persistent concernant d'autres cibles, plus « inhabituelles », près des missiles. Roosevelt et Churchill se rencontrent à Québec, au Canada, pour discuter de l'opération Pointblank (l'offensive combinée de bombardements destinés à mettre la *Luftwaffe* hors d'état de nuire) et l'opération Overlord (le débarquement en Normandie).

SEPTEMBRE

L'Italie capitule face aux Alliés. L'Allemagne en profite pour envahir l'Italie continentale (Opération Black). Otto Skozeny libère Mussolini de l'hôtel Campo Imperatore, sur le Gran Sasso, dans les Abruzzes (Opération Oak), et le rôle de marionnette de la République socialiste italienne commence à Salò. **22 :** Des sous-marins nains attaquent un cuirassé, le *Tirpitz* (Opération Source).

OCTOBRE

L'Italie déclare la guerre à l'Allemagne. Le Projet Arc-en-ciel, permettant le camouflage électronique en utilisant la théorie des champs unifiés d'Einstein et des « matériaux récupérés » (voir la prochaine campagne ***Achtung! Cthulhu*** : Les Ombres d'Atlantis pour plus de détails), est lancé. Aussi connu comme l'expérience de Philadelphie, c'est une répétition d'un essai effectué sur le même navire, l'USS Eldridge, en juillet de cette même année.

NOVEMBRE

Roosevelt, Churchill, et Chiang Kai-shek, le Président chinois et leader du Parti nationaliste Kuomintang (KMT), se rencontrent au Caire, en Egypte, pour discuter de la guerre en Chine. La réunion de Churchill, Roosevelt, et Staline à Téhéran, en Iran, nom de code Eureka, a lieu pour discuter de la pression à mettre sur l'ouverture du front ouest comme théâtre de guerre.

DÉCEMBRE

Les *Bevin's Boys* : Des conscrits anglais ayant entre dix-huit et vingt-cinq ans sont envoyés dans les fosses (mines de charbon) plutôt qu'au front à cause d'une pénurie

Hanna Reitsch

Hanna Reitsch (1912 - 1979). Plus intéressée par l'aviation que la médecine, Reitsch quitte l'école de médecine pour devenir pilote de planeur et instructrice. Elle accumule rapidement les records, comme sa contemporaine anglaise Amy Johnson. Elle devient pilote d'essai pour la *Luftwaffe* et la première femme pilote d'hélicoptère. Elle continue de tester et de développer des avions durant le conflit, même si un mauvais atterrissage l'envoie à l'hôpital pour cinq mois. Tête d'affiche féminine de la propagande nazie, Reitsch remporte la Croix de Fer pour ses services envers le *Reich*. Elle travaille également avec Otto Skorzeny pour développer l'équivalent allemand des bombardiers kamikazes japonais, l'escadron Leonidas, qui transportent des bombes V1 modifiées.

Opération Overlord

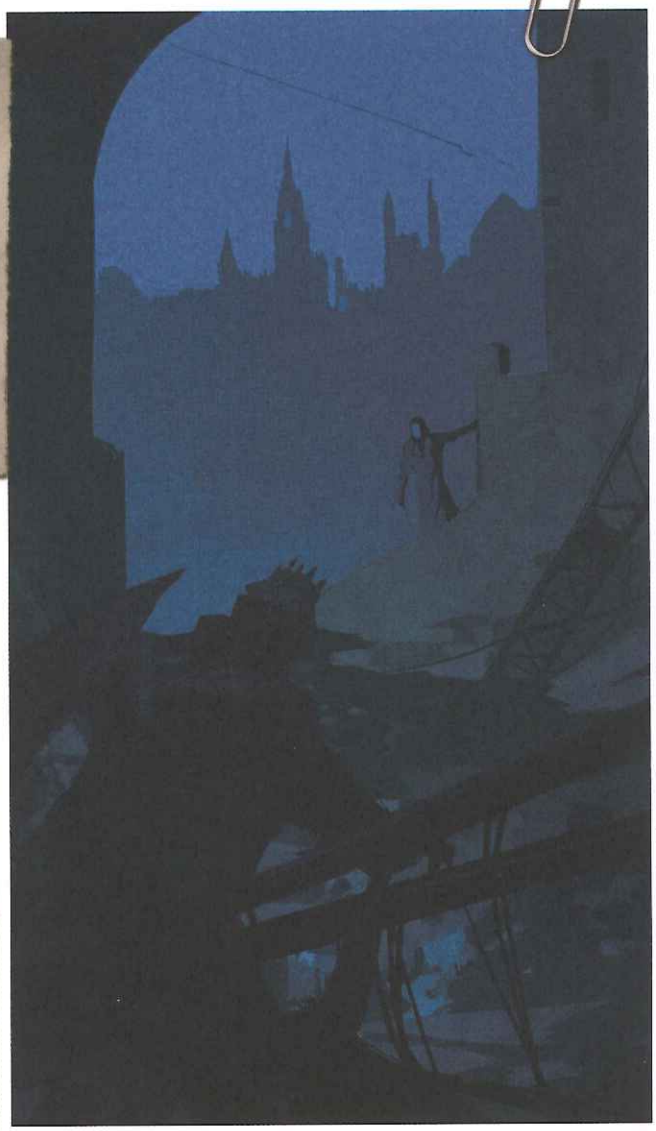
Bien qu'ils planifient le début de l'invasion de la France pour l'été 1943, ce n'est qu'en 1944 que les Alliés obtiennent suffisamment de navires et de troupes pour lancer l'assaut, au grand mécontentement de Staline. De considérables efforts sont réalisés à travers l'opération Bodyguard pour tromper les allemands sur la position exacte où le débarquement aura lieu, ce qui inclut de donner des fausses pistes comme la Norvège ou le Pas-de-Calais. La Normandie est choisie pour ses plages et la faiblesse relative du mur de l'Atlantique dans cette région, mais aussi car elle jouxte des ports potentiellement utiles pour faciliter le déplacement des Alliés dans toute l'Europe.

La perfection miniature

Vers la fin de l'année 1944, désespéré de prouver au monde entier que la mode parisienne n'a pas été anéantie par quatre années d'occupation, un groupe de stylistes parmi les plus habiles de la ville travaille fiévreusement sur son dernier chef d'œuvre : le Théâtre de la Mode. À cause d'une pénurie de tissu, les stylistes créent leurs nouvelles lignes de mode pour des mannequins miniatures, d'environ 76cm de hauteur, habillés à la perfection et posés sur des fonds spécialement dédiés. Des noms aussi fameux que Worth et Schiaparelli sont impliqués, ainsi qu'une étoile montante du nom de Christian Dior. L'exposition ouvre ses portes en mars 1945, la réception est fantastique.

La fin ?

Bien sûr, dans notre monde, les évènements à partir de cet instant précis se sont orientés vers la capitulation de l'Allemagne en mai, puis celle du Japon en août. Mais ceci n'est pas notre monde, et tandis que le Soleil Noir affronte la réalité de sa situation, il envisage d'employer dans une tentative désespérée son ultime stratégie visant à dominer le monde. Ces évènements sont détaillés dans la prochaine campagne ***Achtung! Cthulhu*** : *Assaut sur les Montagnes Hallucinées* et le supplément ***Achtung! Cthulhu*** : *Bye Bye Baby.*



chronique de mineurs. La sélection est réalisée par tirage au sort, assurant qu'un groupe de personnes très diversifié se retrouve à servir sous terre.

1944

FÉVRIER

La fameuse pilote d'essai Hanna Reitsch présente les plans d'un escadron de bombardiers suicides allemands à Hitler.

MARS

Aleister Crowley publie sa version du *Livre de Thoth*. Cinquante officiers alliés sont abattus après leur évasion d'un camp de prisonniers de guerre allemand (p.32).

JUIN

6 : Le Jour J. Le débarquement en Normandie commence, il s'agit d'une partie de l'opération Overlord.

AOÛT

15 : L'opération Dragoon-Anvil voit les troupes Alliées débarquer dans le sud de la France. **25 :** Paris est libéré. Le long du Red Ball Express (*Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète d'***Achtung! Cthulhu**, p.10), un deuxième convoi de camions est aperçu sillonnant les routes et les autoroutes d'Europe, suivant plutôt un itinéraire jalonné de sphères blanches. Ils font partie de l'opération secrète Brad de Majestic (voir p.73 pour plus de détails).

SEPTEMBRE

Les missiles V2 sont tirés sur Londres. L'opération Market Garden est lancée.

DÉCEMBRE

La bataille du Saillant commence dans la forêt des Ardennes, et se termine en janvier 1945. Les évènements du scénario *Kontamination* ont lieu.

1945

FÉVRIER

La conférence de Yalta : Churchill, Roosevelt, et Staline se rencontrent à Yalta, en Crimée, pour discuter de la réorganisation d'après-guerre de l'Europe. La libération de la Belgique est terminée.

MARS

Une étrange exposition de mode ouvre à Paris. **23 :** Les Alliés franchissent le Rhin.

AVRIL

La bataille de Berlin commence entre l'armée rouge et une fusion de l'armée allemande et de forces civiles. Les Soviétiques s'emparent de Vienne. Les Alliés rejoignent les forces soviétiques sur les bancs de l'Elbe. Mussolini est assassiné, puis emmené à Milan et pendu à un croc de boucher au toit d'une station service. Des vivres et des médicaments sont parachutés par la RAF et l'US Air Force aux Pays-Bas. **12 :** FDR meurt. **30 :** Hitler se suicide dans son bunker de Berlin.

Il y avait plus que des humains se battant bec et ongle dans les ruines de Berlin.

-R.D.

CHAPITRE 2

Au cœur du Reich

"Cette guerre n'est pas une guerre de chefs de clans, ni de princes, de dynasties ou d'ambition nationale ; c'est une guerre des peuples et des causes."
— Winston Churchill

Achtung! Cthulhu est, d'abord et avant tout, un jeu d'horreur historique, dans lequel les forces de l'Axe et des Alliés s'opposent dans une Guerre Secrète en coulisse des campagnes et batailles majeures (avec d'occasionnelles apparences sur le devant de la scène). La Guerre Secrète influencera les évènements et l'issue de la Seconde Guerre mondiale, mais ni celle-ci, ni le Mythe ne suffiront à expliquer totalement le dénouement du conflit.

En outre, ni la Guerre Secrète, ni le Mythe ne sont les déclencheurs ou les raisons des évènements de la guerre et de son issue. La Guerre Secrète et le Mythe ne sont donc pas à l'origine des horreurs perpétrées par les Nazis, ou qui que ce soit d'autres, pendant la Seconde Guerre mondiale.

La question de jouer des personnages allemands (autres que des exilés) n'est pas abordée dans *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* d'***Achtung! Cthulhu***. À cause du caractère sensible des horreurs commises durant le conflit, il revient individuellement à chaque groupe de décider s'il souhaite inclure des investigateurs allemands dans ses parties. La section suivante tente de donner quelques conseils sur la manière de dépeindre les personnages allemands (qu'il s'agisse d'investigateurs ou de PNJ) et sur l'implication du Mythe dans la campagne ***Achtung! Cthulhu***.

Styles de scénario suggérés

Nous suggérons que les campagnes basées en Allemagne impliquent de l'espionnage, des activités de résistance telles que le sabotage, l'infiltration et le démantèlement de sociétés secrètes comme le Soleil Noir, pour le compte des Alliés ou simplement pour ceux qui rejettent le nazisme (comme Wilhelm Canaris).

Vous y trouverez également une chronologie du front, similaire à celles proposées pour la Grande-Bretagne, l'Amérique et la France, de manière à fournir plus d'informations sur les conditions en Allemagne avant et pendant la guerre. Si elle se réfère à différents évènements déjà évoqués dans la chronologie principale du gardien, elle ne contient pas de références à la Guerre Secrète et se veut ainsi plus appropriée à la lecture des joueurs.

Ni la Guerre Secrète, ni le Mythe ne sont les déclencheurs ou les raisons des évènements de la guerre et de son issue.

LA CHANSON DE L'ALLEMAGNE

La montée au pouvoir du Parti nazi, qui implique inévitablement l'entrée en guerre de l'Allemagne, commence plus d'une décennie avant l'avènement d'Adolf Hitler au terme d'une longue campagne de rhétorique et de violence. Son crédo, le nazisme, est une forme particulièrement sombre de fascisme imprégné d'un racisme vicieux, dans lequel seul le « bon type » de personnes a le droit de servir la gloire de l'état.

La chronologie présentée ci-dessous détaille les évènements historiques majeurs qui se sont tramés autour des frontières de l'Allemagne et de ceux qui y vivent, durant la période d'avant-guerre et pendant la guerre elle-même.

1920

DÉCEMBRE

Le Parti national-socialiste des travailleurs allemands (NSDAP, ou Parti nazi) lance la publication de son propre journal, *Völkischer Beobachter* (l'Observatoire du peuple), un organe majeur de la propagande nazie.

Sympathy for the Devil

PAR KENNETH HITE

Plus de 18 millions d'hommes ont servi dans la *Wehrmacht*, les forces armées allemandes, pendant le Troisième *Reich*. Ils n'étaient pas des caricatures de bandes dessinées mais des personnes à part entière, dont les actes furent guidés par toutes les sortes d'émotions envisageables chez l'homme, telles que : l'espoir, la peur, le patriotisme, la vengeance, l'inertie, la camaraderie, la haine, le goût du combat, et le sens du sacrifice. En plus des vertus martiales que sont le courage, la force morale, la loyauté et la diligence, de nombreux soldats allemands firent sans aucun doute preuve de pitié, d'intégrité, de piété, de curiosité et d'autres comportements admirables.

Bien que la propagande nazie dépeignit la guerre comme une lutte raciste depuis son commencement, les lettres et journaux intimes de soldats allemands indiquent clairement que nombre d'entre eux – au début, peut-être, une pluralité d'entre eux – déprécièrent ou ignorèrent de tels arguments. Ils n'y voyaient qu'une guerre pour préserver le droit d'existence de l'Allemagne encerclée par ses ennemis frontaliers, et qui permettrait de laver l'affront de l'humiliation de la défaite de 1918, tout en éliminant la menace existentielle du génocide communiste soviétique. En effet, 150 000 Juifs (la plupart d'ascendance mixte) servirent à un moment ou un autre dans la *Wehrmacht*, recevant souvent des permissions spéciales. La plupart des membres du personnel de la *Wehrmacht* étaient des recrues qui auraient sans doute préféré rentrer chez eux sans tuer quiconque. Il est difficile de démontrer, du moins à partir des enregistrements historiques disponibles, que le soldat de la *Wehrmacht* moyen de 1939 était plus antisémite que les soldats français, polonais ou russes contre lesquels ils se battaient.

(continue à la page suivante...)

1921

L'*Abwehr*, le service de renseignement allemand, est fondé. La *Sturmabteilung* (SA), la section d'assaut des chemines brunes du Parti nazi, voit officiellement le jour.

1923

AVRIL

Le NSDAP publie un tabloïd appelé le *Der Stürmer* (l'Agresseur).

NOVEMBRE

Le putsch de Munich : Adolf Hitler et ses troupes SA marchent sur la brasserie *Bürgerbräukeller* dans une tentative ratée de renverser le gouvernement bavarois. L'hyperinflation est à son sommet.

1924

Pendant son séjour à la prison Landsberg, après son implication dans le putsch de Munich, Hitler commence la rédaction de *Mein Kampf*.

1925

Hitler établit la *Schutzstaffel* (SS) pour agir en tant qu'équipe de protection pour les leaders du Parti nazi. L'organisation se base sur une petite unité SA existante.

1926

Les Jeunesses hitlériennes, développées à partir du *Jungendbund*, jeune groupe du Parti nazi de 1922, sont incorporées dans la SA. À la fin de 1936, l'inscription est obligatoire pour tous les garçons de descendance aryenne ayant entre 14 et 18 ans. La version féminine, *Bund Deutscher Mädel* (BDM, ou la Ligue des jeunes filles allemandes), n'est fondée qu'en 1930.

Combien ?

Après la Première Guerre mondiale, l'économie allemande s'est effondrée, essentiellement à cause des sommes punitives de réparation demandées par les Alliés et la manière dont le gouvernement de la République de Weimar a entrepris de les payer. En janvier 1923, après un versement non acquitté, les forces françaises et belges envahissent le cœur industriel du pays, la vallée de la Ruhr, menant à une grève générale et des problèmes financiers supplémentaires. La valeur du Mark plonge, et les prix explosent si vite que les gens n'ont pas le temps de dépenser leurs salaires, des rangées de brouettes deviennent indispensables pour stocker les quantités gigantesques d'argent nécessaires pour l'achat des plus simples commodités. L'introduction du Rentenmark en novembre 1923 aide à stabiliser l'économie en chute libre, l'étape suivante est le plan Dawes et l'arrivée du *Reich*smark, tous deux introduits à l'automne 1924.

1927

JUILLET

Der Angriff (l'Attaque), un autre journal de propagande nazie connu pour sa grossièreté et son caractère vicieux, est publié.

1928

JUIN

Les allemands réalisent le premier vol à réaction en utilisant un planeur adapté, le Lippisch-Ente (Canard).

OCTOBRE

Une coalition de partis conservateurs, incluant le NSDAP, fait pression pour l'introduction d'une loi libertaire, renonçant à la culpabilité de la guerre et annulant le paiement des dettes demandées par le Traité de Versailles. Le mouvement est défait en décembre après un référendum montrant le peu de soutien populaire.

(... suite de la page précédente)

Mais les soldats de la *Wehrmacht* étaient de grands parangons. Pour commencer, chaque soldat, marin, et aviateur jurait un serment personnel de loyauté à Adolf Hitler. Les responsables étaient particulièrement lâches, bien entendu, ce qui réduisait la possibilité de coups d'état ou d'assassinat même après que la folie et l'addiction à la drogue d'Hitler deviennent évidentes. La *Wehrmacht* fut chargée d'exécuter les prisonniers politiques, de brûler les villes, de massacrer les prisonniers de guerre, d'abattre les otages et d'utiliser des boucliers humains : plus de 7 millions de civils furent tués purement et simplement sans compter les bombardements aériens, et plus de 3 millions de prisonniers de guerre furent abattus, ou abandonnés à la faim et au froid. Avec l'approbation tacite des généraux, le personnel de la *Wehrmacht* commit environ 10 millions de viols sur le front Est. De telles activités trahissent toute forme « d'honneur » revendiquée par la *Wehrmacht* même avant de prendre en compte – après 1942 – les efforts héroïques, les nobles charges, ou les manœuvres tactiques brillantes qui ne faisaient en fait que prolonger une guerre désastreuse et perdue d'avance ; pire encore, cela donnait du temps aux SS pour exterminer les Juifs et les Roms d'Europe.

Les SS étaient, bien sûr, largement pires. La Waffen-SS réunissait l'élite des plus horribles troupes, un million de soldats (avec quelques exceptions, surtout dans les états baltiques après 1943) explicitement volontaires pour se battre, non pas au nom de l'Allemagne, mais de l'idéologie nazie. Le compte-rendu de leurs crimes de guerre fait presque passer la *Wehrmacht* (ou l'armée rouge*) pour une joyeuse équipe, ces crimes connurent peut-être leur apogée durant la révolte de Warsaw de 1944, lorsque même la police militaire SS fut forcée d'intervenir pour freiner les unités et commandants incontrôlables. Et ceci sans parler de la SS-Totenkopfverbände, qui dirigeait et gardait les camps de concentration et les camps de la mort, ou de l'Allgemeine-SS qui conduisit l'appareil administratif (et de torture) bien au-delà des limites. Mais même ces hommes de la SS s'accrochaient à leur travail, écoutaient du Mozart, ou jouaient avec leurs enfants. Même les SS étaient humains.

Et c'est vraiment la part la plus noire de tout ceci. Dans d'autres jeux, vous pouvez utiliser les Nazis comme des cibles, comme des orcs, des encoches sur le barillet de votre revolver. Mais dans L'***Appel de Cthulhu***, vous jouez à un jeu d'horreur. Et l'horreur dépend d'émotions réelles, de peurs réelles, pas d'une violence virtuelle.

Les joueurs le comprennent relativement vite : ils ne joueront probablement pas des Allemands. Et même si c'est le cas, ils peuvent (sans faire trop d'entorse à l'histoire) jouer des « bons Allemands » qui rejettent le mouvement nazi, ou même s'y opposent. L'importance de la « résistance allemande » antinazie a été grandement exagérée par les historiens d'après-guerre (pour des raisons évidentes), mais elle était belle et bien réelle, et elle réunissait des gens de tous les horizons : des prêtres catholiques, des combattants de rue communistes, des officiers militaires de droite, et des adeptes de jazz de gauche. Les Nazis exécutèrent quelques 77 000 personnes accusées d'activités anti-État, et en emprisonnèrent au moins quatre fois plus dans des camps de concentration pour la même raison. Même si l'on pense que la Gestapo arrêtait quatre « innocents » pour chaque antinazi véritable, le résultat reste le même.

Le gardien a le choix de représenter les membres de la Gestapo comme des entités humaines. Fournissez des preuves d'humanité, donnez une part d'humanité aux Nazis pendant l'enquête : une blague de haut vol, ou un message griffonné dans le coin d'un mémo. Si les investigateurs mitraillent les gardes SS (même pour de bonnes et suffisantes raisons), les gardes devraient mourir de la même manière que des humains, et non pas tomber comme des quilles ou comme des cascadeurs. Leurs boyaux sont expulsés, ils crient « Maman », ou supplient pour qu'on leur donne de l'eau. Leur regard devient fixe, les muscles de leurs bras se contractent. Si de tels signaux rôlistiques n'ont pas d'effet, restaurez la perspective et imposer un malus d'1 point de SAN, même à des vétérans rompus au combat, pour des meurtres aussi éprouvants.

Montrer l'humanité des nazis est important, non pas pour se montrer « juste » vis à vis de la Gestapo, ou même de la *Wehrmacht*. C'est très important car si les nazis ne sont pas humains, alors leurs crimes ne le sont pas non plus. D'un seul coup, les 20 millions de personnes dont nous parlions n'ont plus été massacrées par des humains, mais sont les victimes d'un immonde accident amoral, ou d'une forme de peste répandue par les orcs. Les Nazis ont fait des choses monstrueuses, mais ils étaient humains, et leur monstruosité était une monstruosité humaine.

Le problème devient plus épineux encore lorsque les Nazis rencontrent le Mythe de Cthulhu. Surtout, ne dépeignez pas l'holocauste, ou le massacre d'Oradour-sur-Glane, ou même « les expériences sur la haute altitude » de Dachau, comme une résultante du Mythe. Nyarlathotep n'a pas dicté le mémorandum de la conférence de Wannsee sur la Solution Finale ; Mengele n'a pas convoqué Y'Golonac pour ses opérations chirurgicales. En le jouant ainsi, ce serait mettre les nazis hors de cause : ils suivaient simplement les ordres des rejetons de Cthulhu ! Orientez plutôt la causalité dans l'autre sens : les humains qui ont construit des chambres à gaz industrielles, qui ont saccagé des villes entières, enfants et animaux compris, et torturé des femmes dans des capsules basses pressions, sont le genre d'humains qui a découvert le Mythe. Le *Nécronomicon* ne rend pas Himmler fou et diabolique : Himmler est déjà si fou et diabolique qu'il veut faire du *Nécronomicon* une arme.

Lovecraft l'explique ainsi, d'abord les hommes « deviennent comme les Grands Anciens, » puis les Choses très anciennes « leur apprennent de nouvelles façons de crier et de tuer. »

Une manière intéressante de réunir les deux exigences est d'introduire des PNJ nazis qui, comme les investigateurs, ont peur du Mythe de Cthulhu et l'abhorrent, même (ou particulièrement) si l'entité en question a été invoquée par leur propre Sturmbannführer. Est-ce que les investigateurs acceptent l'aide de la *Luftwaffe* ? De la Waffen-SS ? De troupes Einsatzgruppen, avides d'abattre des civils juifs d'une balle dans la tête jour après jour ? Le gardien peut remuer le couteau dans la plaie en favorisant des propositions d'alliances. Les plans de l'Oberfürher von Kemmel pour contenir les Profonds – bombarder le village côtier et massacrer des survivants – ne paraissent-ils pas étrangement raisonnables ? Orienter (ou pousser) les investigateurs vers la possibilité de faire cause commune avec la pire partie de l'humanité met en relief le véritable potentiel horrifique du Mythe – au fin fond de l'univers se cache une chose si menaçante, incompréhensible et étrangère, qu'elle est capable de vous rapprocher d'Adolf Hitler.

Après tout, vous êtes tous les deux humains.

** Oui. Staline a massacré autant de personnes qu'Hitler, la plupart de manière aussi horrible. Les prisonniers d'Auschwitz et de Vorkuta avaient grossièrement la même espérance de vie. Résistez à la tentation de déshumaniser le NKVD également, malgré les faits de sa cruauté inhumaine.*

1929

Heinrich Himmler est nommé à la tête des SS.

1931

L'effondrement de la *Darmstädter-Nationalbank* de Berlin déclenche le début d'une nouvelle crise financière, menant à une flambée du chômage et un mécontentement national.

1933

Le président von Hindenburg promulgue la loi d'habilitation pour supprimer l'activité communiste. Elle détruit également la liberté de la presse, le droit à l'assemblée pour tous, la garantie de la liberté des personnes et le droit de faire appel à des décisions, et instaure la peine de mort pour une large variété de crimes. L'*Ahnenpass*, un certificat d'ascendance, est développé par le gouvernement allemand pour traquer la pureté raciale des citoyens. Initialement prévu pour les membres du Parti, les SS et SA uniquement, il le devient pour tous les citoyens à partir d'août 1940. Les journaux étrangers et les périodiques sont bannis. Le *Reichsluftschutzbund* (RLB) est fondé pour s'occuper de l'entraînement aux précautions en cas de raid aérien.

JANVIER

Von Hindenburg demande à Hitler de devenir le nouveau Chancelier de l'Allemagne. Himmler crée le *Sicherheitsdienst* (SD), le service de renseignement du Parti nazi.

L'Ahnenpass, un certificat d'ascendance, est développé par le gouvernement allemand pour traquer la pureté raciale des citoyens.

MAI

Les partisans nazis et les étudiants commencent à brûler des livres pour laver le pays de tout « esprit non-allemand ». Les syndicats sont interdits, et nombre de leurs leaders envoyés dans des camps de concentration. Ils sont remplacés par le *Deutsche Arbeitsfront* (DAF). L'adhésion est obligatoire pour les travailleurs racialement ou politiquement autorisés.

JUILLET

Le NSDAP devient le seul parti politique légal.

1934

JUIN

La nuit des longs couteaux (30 juin - 2 juillet) : durant une série d'exécutions et d'arrestations de quatre jours, Hitler supprime tous ses adversaires politiques, particulièrement ceux de la SA, dont l'influence à l'intérieur du Parti nazi décline de manière fatidique à partir de cet évènement.

JUILLET

Le *Reichsarbeitsdienst* (RAD), Service de travail du *Reich*, est formé à partir de services de travail existants tels que le *Freiwilliger Arbeitsdienst* (FAD, Service des travailleurs volontaires). À partir de juin 1945, il devient obligatoire pour tout jeune homme éligible de faire une période de service obligatoire de 6 mois dans le RAD, avant d'effectuer le service militaire obligatoire de 2 ans. Une version pour les jeunes femmes est créée en août 1936

AOÛT

Avec la mort de von Hindenburg, Hitler cumule les pouvoirs de président et de chancelier, et détient ainsi le pouvoir absolu en Allemagne, faisant jurer un serment de loyauté

à son égard à tous les membres politiques et militaires pour qu'ils le reconnaissent comme leur *Führer* (Leader).

SEPTEMBRE

Leni Riefenstahl tourne le documentaire de propagande *Le Triomphe de la Volonté* au congrès du Parti nazi de Nuremberg.

1935

Hitler entreprend le réarmement de l'Allemagne et réinstitue la conscription. La *Gestapo* commence à mettre sur écoute les téléphones des citoyens indésirables.

JANVIER

L'amiral Wilhelm Canaris prend le contrôle de l'*Abwehr*.

MARS

La SS lance son propre journal, plus intellectuel, *Das Schwarze Korps*. Le général Beck, chef d'état-major général, présente le rapport *Lebenstraum* (espace vital), souhaitant une remilitarisation dès que possible.

JUILLET

Heinrich Himmler, Hermann Wirth, et Richard Darré fondent l'*Ahnenerbe* pour faire des « recherches » sur la préhistoire Allemande.

SEPTEMBRE

La persécution des Juifs autorisée par l'état commence en Allemagne avec l'adoption des Lois de Nuremberg.

1936

La *Gestapo* fusionne avec la SS d'Himmler.

AOÛT

Les Jeux olympiques d'été se tiennent à Berlin, où l'athlète noir américain Jesse Owens remporte quatre médailles d'or. Les jeux sont écourtés lorsqu'un boycott majeur survient après qu'Hitler a banni les participants noirs et Juifs. Il n'y aura pas de Jeux olympiques durant la guerre.

OCTOBRE

Göring est chargé de la gestion du Plan de quatre ans d'Hitler, obtenant ainsi le contrôle total de l'économie allemande.

NOVEMBRE

L'Allemagne et le Japon signent le pacte anti-Komintern.

1937

Le *Luftschutzwarndienst* (LSW) est créé pour traquer les mouvements aériens de l'ennemi.

1938

Les femmes deviennent éligibles pour la conscription civile, mais sont rarement appelées si elles ne sont pas déjà au travail. L'*Organisation Todt* (OT) commence à construire le *Westwall*, connu par les Alliés comme la Ligne Siegfried, par opposition à la Ligne Maginot.

JUIN

Tous les hommes et les femmes en bonne santé, et qui n'en sont pas exempts, sont chargés d'un poste alloué pour une période de temps fixe. Une fois le service achevé, ils obtiennent le droit de retourner à leur emploi précédent.

NOVEMBRE

9 : *Reichskristallnacht*, la Nuit de Cristal, a lieu sur tous les territoires occupés par les Allemands.

1939

AOÛT

Le vol du premier avion à réaction, le *Heinkel Hel78*, a lieu à Rostock, en Allemagne. « Saper les efforts de guerre » devient un crime capital.

SEPTEMBRE

Le rationnement à petite échelle de la nourriture est introduit. Écouter la BBC et les autres stations radios étrangères est interdit.

DÉCEMBRE

Le Décret sur la Guerre économique est institué, amputant les salaires, retirant les bonus pour les heures

Leni Riefenstahl

Hélène Bertha Amalie Riefenstahl (1902 - 2003). Commençant sa carrière dans le show business en tant que danseuse chorégraphe, Riefenstahl se fascine pour les « films de montagne » pendant qu'elle récupère d'une blessure. Une fois rétablie, elle devient une star du cinéma muet et une alpiniste aguerrie. Étudiant le côté technique des films tandis qu'elle travaille, elle devient plus tard réalisatrice et ouvre sa propre boîte de production. Ardente admiratrice d'Hitler, Riefenstahl est plus connue en dehors de l'Allemagne pour ses documentaires, notamment ceux des rassemblements de Nuremberg (comme le Triomphe de la Volonté) et des Jeux olympiques de 1936.

Les plans les mieux échafaudés

À partir de 1933, un plan économique de long terme destiné à préparer le début de la guerre est mis en place. Le Plan de quatre ans de 1936 se développe sur les bases de son précurseur et tend à rendre la nation allemande auto-suffisante en l'espace de quatre ans. Ses objectifs incluent l'éradication du chômage, de multiples projets de travaux civiques et publics, et le développement de l'infrastructure militaire et routière. Sa durée est étendue jusqu'au début de la guerre et la plupart des objectifs établis ne sont atteints que durant le conflit.

supplémentaires, les nuits et les week-ends, abolissant le droit aux vacances et introduisant une taxe de guerre sur le salaire des travailleurs. La plupart des mesures sont retirées dès janvier 1940 à cause d'une résistance massive de la force de travail allemande. Les journaux étrangers, et journaux écrits en allemand sont bannis.

1940

MAI

Josef Goebbels crée un journal beaucoup plus culturel, destiné aux intellectuels et aux étrangers, appelé *Das Reich*.

AOÛT

La RAF commence à bombarder Berlin.

1941

JANVIER

Franz von Werra, un as de la *Luftwaffe*, ayant été déplacé de Grande-Bretagne vers un camp de prisonniers de guerre au Canada après de multiples tentatives d'évasion, parvient à fuir l'Amérique et revenir en Allemagne, devenant alors le seul prisonnier de guerre allemand à s'être évadé de manière officielle.

SEPTEMBRE

Les Juifs sont obligés de porter des étoiles jaunes sur les territoires allemands.

OCTOBRE

Le *Iron Savings Scheme*, une taxe sur les salaires hebdomadaires pour aider à l'effort de guerre, est introduit. Bien que techniquement volontaires, ceux refusant d'obtempérer ont « rendez-vous avec leur représentant du Parti local »...

DÉCEMBRE

Goebbels appelle à une donation public de vêtements chauds pour les troupes sur le front Est.

1942

Le missile V2 est développé par Wernher von Braun à Peenemünde, un site spécifiquement choisi par sa mère. Hitler désigne Albert Speer, l'homme à l'origine du spectacle du ralliement de Nuremberg de 1934, pour mener la mobilisation de guerre. La confiance du peuple allemand en sa propre presse est largement altérée par l'échec de celle-ci à communiquer de manière honnête sur les pertes allemandes.

ÉTÉ

Goebbels annonce de sévères pénalités pour les trafiquants du marché noir. Une crise alimentaire mène à un rationnement plus sévère et une plus profonde amertume des travailleurs. Tous les écoliers de l'âge de dix ans au moins doivent entreprendre un travail agricole plutôt que d'aller à l'école, selon un projet qui durera jusqu'en novembre 1942.

1943

JANVIER

L'incapacité d'Hitler à parler à l'Allemagne pour le dixième anniversaire de la prise du pouvoir des nazis annonce son retrait du plan public. Toutes les femmes allemandes entre 17 et 45 ans doivent s'enregistrer au bureau du travail local si elles ne sont pas exemptes, comme doivent le faire les hommes entre 16 et 65 ans.

FÉVRIER

Hitler ordonne la fermeture de 100 000 clubs et restaurants pour forcer la population allemande à contribuer davantage à l'effort de guerre. Un mouvement très impopulaire parmi les partisans cadres du NSDAP, l'ordre est annulé en septembre 1943. Goebbels donne son discours sur la « Guerre Totale » devant un auditoire précautionneusement sélectionné au Berlin *Sportpalast*.

JUILLET

Le bombardement d'Hambourg (l'opération Gomorrhe) a lieu, lorsque le système « Window » (contre mesure anti-radar) est utilisé pour la première fois. Cinquante-six pour cent des familles habitant la ville sont tuées en l'espace d'une semaine. Un nouveau salut est inventé : « *Bleib übrig !* » que

Le plus vieux métier du monde

Avec le déclenchement de la guerre, un boom de la prostitution a lieu dans les nations belligérantes. Certains voient le commerce sexuel comme un bon moyen de se faire de l'argent en dirigeant des clubs, bordels, et bars associés. L'armée pose un regard plutôt laxiste sur de telles institutions, encourageant plutôt la prudence que l'abstinence chez leurs soldats. Certaines femmes voient la prostitution comme un moyen d'obtenir certains objets qui leur seraient impossibles d'obtenir autrement que grâce à des soldats bien pourvus. Quoi qu'il en soit, dans de nombreux pays, tandis que la nourriture et l'essence commencent à manquer, de nombreuses femmes désespérées sont forcées de vendre leur seule possession, c'est-à-dire leur corps, de manière à obtenir les matériaux de base nécessaires pour leur famille, afin d'éviter la famine, le froid et la mort.

Miroir brisé

Officiellement déclarés comme une réaction publique à l'assassinat d'un officiel allemand à Paris par un exilé juif polonais, la destruction et le vol de biens juifs, ainsi que l'internement d'hommes juifs se révèlent être, en réalité, un acte de répression et d'extrême violence soigneusement orchestré par l'état via la SA et les Jeunesses hitlériennes. Ils sont pour la plupart vêtus en civils pour entretenir la supercherie, et pour ajouter l'injure aux blessures, les communautés juives sont blâmées pour ces attaques et subissent même des amendes.

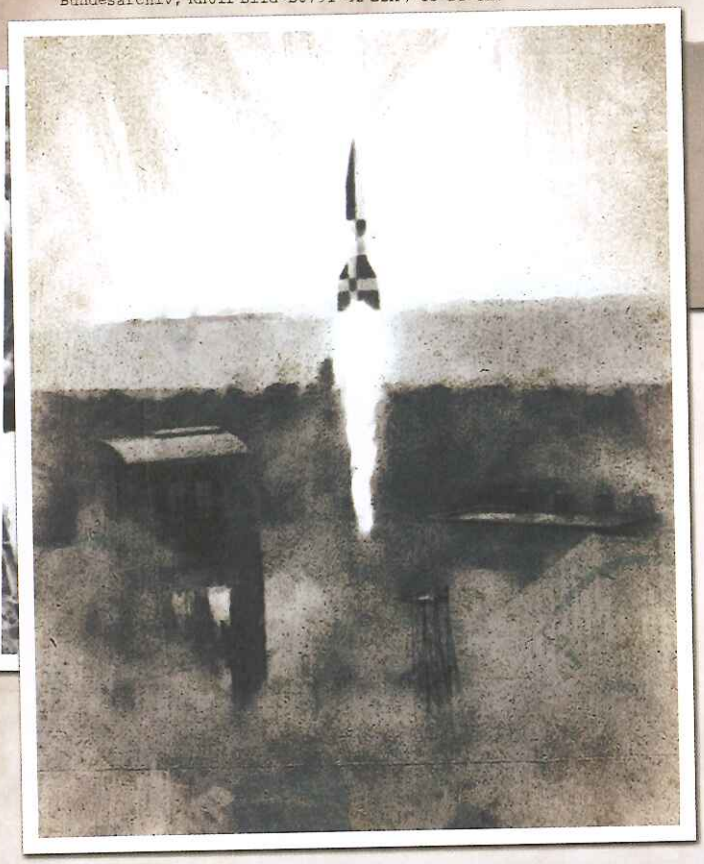


Photo : Inconnu - Lancement de fusée à Peenemünde, 1942 - Bundesarchiv, RH8II Bild-B0791-42 BSM / CC-BY-SA.

> « Ils [le Parti] nous ont dit de ne pas redouter les bombes, parce que les Alliés auront besoin de notre port pour leurs plans d'invasion. Ils avaient tort. Une partie de moi sent qu'il s'agit d'une punition pour les crimes de nos leaders et de nos soldats à l'étranger. Que Dieu nous vienne en aide. »
>
> *—Matthias, Hambourg. Juillet 1943.*

l'on peut traduire grossièrement par « Restez en vie ! » Il est souvent raccourci en « RV ! »

DÉCEMBRE

La conscription militaire des Mouvements de la jeunesse allemande commence.

1944

L'Allemagne est forcée d'instituer de sévères contrôles sur la nourriture, les prix, et les salaires. Plus tard dans l'année, Himmler commence à organiser un groupe commando secret destiné à tourmenter les troupes d'invasion alliées, nom de code *Werewolf*, et composé de membres des SS et des Jeunesses hitlériennes.

JANVIER

Les écoliers allemands sont désormais éligibles pour le travail de guerre.

MAI

Martin Bormann promulgue un décret établissant qu'aucun citoyen allemand ne sera puni pour avoir attaqué ou tué un aviateur ennemi dont l'avion a été abattu.

JUIN

Canaris est démis de ses fonctions à la tête de l'*Abwehr*.

SEPTEMBRE

Le *Volkssturm*, l'équivalent allemand de la Garde nationale, est formé. En novembre, tout allemand éligible qui n'a pas été enregistré est passible de cour martiale.

1945

FÉVRIER

Le bombardement de Dresde a lieu.

MARS

Goebbels livre son discours « Werewolf », exhortant tous les citoyens allemands à se battre jusqu'à la mort contre les forces de l'envahisseur.

AVRIL

La bataille de Berlin commence entre l'armée rouge et une fusion de l'armée allemande et de forces civiles.

CHAPITRE 3

La raison du plus fort

"L'homme est un animal militaire, qui glorifie la poudre et se plaît à parader."
– Philip James Bailey

Comme ***Achtung! Cthulhu*** se déroule pendant une période de conflit massif, il est important d'avoir au moins quelques bases concernant la structure et la procédure militaires, particulièrement si vous souhaitez animer une campagne militaire. Ce chapitre concerne l'organisation des forces armées, il contient également une flopée de PNJ préconçus prêts à être utilisés dans vos scénarios.

Si vous décidez de permettre aux investigateurs de jouer des militaires allemands dans votre partie, les PNJ aux pages 32-38 peuvent aussi être utilisés comme modèles pour des investigateurs, et être largement approfondis en utilisant les règles dans *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* d'***Achtung! Cthulhu***.

STRUCTURE MILITAIRE

Développée pendant des siècles de conflits militarisés, toutes les factions majeures de la Seconde Guerre mondiale utilisent une structure quasi-similaire pour l'organisation de leurs forces, parfois avec des différences qui portent à confusion – les Britanniques, par exemple, se réfèrent à une escouade par le mot section, alors que dans les autres armées une section signifie deux escouades. Dans ***Achtung! Cthulhu***, la structure générique suivante est employée pour permettre au gardien de se concentrer sur le jeu et pour lui éviter de se perdre dans les organigrammes, règles, et exceptions, bien qu'il soit libre de rechercher ces différentes composantes s'il souhaite intégrer un plus grand degré de réalisme à sa campagne. Un comparatif simplifié de la structure des rangs allemands est fourni dans le Tableau 1, ainsi que des informations additionnelles concernant les uniformes dans le Tableau 2.

La structure suppose que les unités sont à leur pleine puissance (opérationnelles sur le papier, comme on dit) et ne prend donc pas en compte les pertes, les déserteurs, les maladies, et les autres facteurs qui réduiront leur puissance globale. Il est également important d'avoir à l'esprit qu'une fois qu'une unité est entrée au combat, elle souffre d'attrition à la fois à cause des actions ennemies mais aussi des accidents, sans mentionner les tire-au-flanc présents dans chaque armée, altérant ainsi sa composition globale. De plus, comme la situation sur le champ de bataille reste en générale fluide, les unités peuvent être réorganisées et réadaptées en des formations temporairement mélangées, selon les besoins du moment.

ESCOUADE/SECTION (ALLEMAND : GRUPPE)

Nombre d'hommes : 10 - 13.

L'unité de base de toute armée, consistant en dix hommes d'infanterie, est commandée par un sous-officier (SO). L'escouade est armée de fusils ou de pistolets mitrailleurs (SMG), selon le rôle de l'unité, avec une seule mitrailleuse légère (LMG) fournie en support. En cas de blindés ou d'artillerie, une escouade équivaut à un seul véhicule ou une seule arme et son personnel associé. Si les troupes sont mécanisées, leur véhicule et son équipage sont également ajoutés à l'escouade.

Comme indiqué ci-dessus, les Britanniques se réfèrent à une escouade en temps que section, alors que pour les forces américaines et allemandes, une section consiste en deux escouades commandées par un sous-officier supérieur.

Dans l'Air Force, un seul avion est l'équivalent d'une escouade.

PELOTON (ALLEMAND : ZUG)

Nombre d'hommes : 30 - 50.

Un peloton standard se compose de trois à cinq escouades accompagnées de toute unité de transport apparentée, ainsi que d'une escouade de commandement et de soutien, avec à sa tête un officier subalterne (typiquement un lieutenant), plus l'arme de soutien du peloton. Au début de la guerre, l'arme de soutien

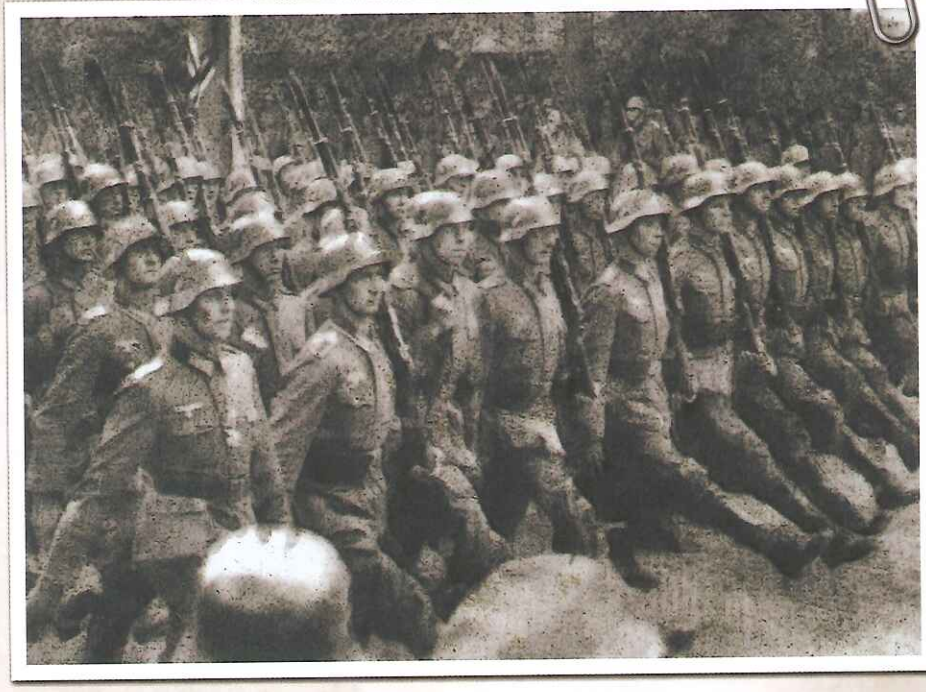


Photo : National Archives and Records Administration - Les troupes allemandes défilent dans les rues de Varsovie, 1939 - NWDNS-200-SFF-52 - Image du domaine public.

est probablement un mortier ou un fusil antichar, ils sont remplacés plus tard par un LMG supplémentaire ou des lance-missiles antichar, tels que les *Panzerfäuste* ou bazookas. Les pelotons ont fréquemment un médecin assigné à l'escouade de commandement. Si un soutien d'artillerie est disponible pour le peloton, des éclaireurs sont souvent assignés à l'unité pour fournir des informations sur la cible pour l'artillerie.

Un peloton blindé se compose de trois à cinq tanks, selon la taille et le rôle des véhicules en question, tandis que des pelotons d'artillerie sont composés de deux à quatre canons, plus le transport et l'équipage.

L'équivalent d'un peloton dans l'Air Force est une escadrille (*Rotte* pour la *Luftwaffe*), qui comprend deux avions de combat ou trois bombardiers.

COMPAGNIE (ALLEMAND : KOMPANIE)

Nombre d'hommes : 150 - 200.

Une compagnie est composée de trois à cinq pelotons, des véhicules, ainsi que du personnel de commandement et de soutien. Habituellement menée par un capitaine, l'escouade de commandement inclut des armes lourdes de soutien, comme des mortiers lourds ou des mitrailleuses semi-lourdes, ainsi qu'une équipe médicale, mais aussi des opérateurs radio ou des télégraphistes et des éclaireurs d'artillerie.

Une compagnie blindée est composée de trois à cinq pelotons blindés, plus un contingent de commandement d'un ou deux tanks. Les compagnies d'artillerie sont souvent qualifiées de batteries et constituées de six à douze canons, plus le transport. L'armée américaine se réfère à sa cavalerie, son artillerie et ses compagnies de reconnaissance comme à des troupes.

Deux escadrilles ou plus de l'Air Force forment un escadron (Allemand : *Schwarm*), l'équivalent aérien d'une compagnie et la plus petite unité aérienne justifiant un élément d'état-major (Chef d'escadron).

BATAILLON/RÉGIMENT (ALLEMAND : BATAILLON)

Nombre d'hommes : 500 - 1 000.

Comprenant entre trois et cinq compagnies et commandements, plus une équipe de soutien et des véhicules, le bataillon est la plupart du temps emmené par un major. Contrairement aux formations plus petites, l'élément de commandement du bataillon inclut rarement des armes de soutien puisque sa fonction est de diriger la force de bataillon principale, et non d'engager le combat (bien que quelques majors transgressent cette tradition). Les bataillons d'infanterie incluent une compagnie d'armes lourdes, telles que des mitrailleuses lourdes et des mortiers, pour soutenir le bataillon. En plus de cela, un bataillon est la plus petite unité possédant des installations médicales spécialisées capables de traiter les blessés graves.

Les Allemands nomment les bataillons blindés et d'artillerie Abteilungen. Simplement pour rendre la chose plus confuse, les Britanniques appellent les bataillons blindés et d'artillerie des régiments et tous leurs régiments des brigades, quoique, en toute honnêteté, la plupart des structures militaires sont basées sur le modèle de l'armée britannique. En plus de cela, l'armée américaine se réfère à sa cavalerie et à ses bataillons de reconnaissance en tant qu'escadrons, commandés par un lieutenant-colonel. Un bataillon blindé comptera approximativement quarante-cinq tanks, ainsi que des véhicules de réparation et de remorquage, et très probablement, des armements antiaériens.

En dépit de la grande capacité industrielle de certains pays tels que les États-Unis, la taille des unités blindées s'étrécit de manière significative pendant la guerre tandis que les pertes surpassent la quantité de production, ce qui aboutit à la diminution générale du nombre de véhicules qui composent un bataillon. Il est donc extrêmement rare de rencontrer un bataillon armé encore à pleine puissance, quelle que soit son appartenance, et terriblement malchanceux s'il se trouve appartenir à l'ennemi.

Les bataillons d'infanterie allemands sont composés de trois compagnies de fusiliers plus d'un soutien antichar, d'une compagnie équipée de mitrailleuses, et d'un peloton de mortiers lourds, ce qui les rend beaucoup plus indépendants que leurs équivalents alliés.

Dans l'Air Force, deux escadrons ou plus forment un groupe (Allemand : *Gruppe*), qui se compose toujours d'avions ayant généralement le même rôle (chasseur, chasseur-bombardier, bombardier, ou avion de reconnaissance).

Tableau 1 : Comparatif des rangs dans les forces allemandes

Le tableau suivant propose un aperçu simplifié des rangs employés dans les différentes branches de l'armée allemande, ils sont accompagnés de leurs équivalents chez les Alliés. Certains rangs ne possèdent pas d'équivalent dans les autres services, ou leur équivalent direct n'a pu être confirmé (—), mais ils sont tous classés par ancienneté.

SOLDATS

***Heer* (Armée)**	***Waffen-SS***	**Équivalent chez les Alliés (UK/US)**
Grenadier	*SS-Schütze*	Soldat
—	*SS-Oberschütze*	—
Obergrenadier	—	—

SOUS-OFFICIERS

***Heer* (Armée)**	***Waffen-SS***	**Équivalent chez les Alliés (UK/US)**
Gefreiter	*SS-Sturmmann*	Caporal suppléant
Obergefreiter	*SS-Rottenführer*	Caporal
Unteroffizier	*SS-Unterscharführer*	Caporal
Unterfeldwebel	*SS-Scharführer*	—/Sergent
Feldwebel	*SS-Oberscharführer*	Sergent/ Sergent d'état-major
Oberfeldwebel	*SS-Hauptscharführer*	Sergent-major
Stabsfeldwebel	*SS-Sturmscharführer*	Adjudant-chef

OFFICIERS

***Heer* (Armée)**	***Waffen-SS***	**Équivalent chez les Alliés (UK/US)**
Leutnant	*SS-Untersturmführer*	Sous-lieutenant
Oberleutnant	*SS-Obersturmführer*	Lieutenant
Hauptmann	*SS-Hauptsturmführer*	Capitaine
Major	*SS-Sturmbannführer*	Major
Oberstleutnant	*SS-Obersturmbannführer*	Lieutenant-colonel
Oberst	*SS-Standartenführer*	Colonel
—	*SS-Oberführer*	—
Generalmajor	*SS-Brigadeführer*	Général de brigade
Generalleutnant	*SS-Gruppenführer*	Général de division
General	*SS-Obergruppenführer*	Général de corps d'armée
Generaloberst	*SS-Oberstgruppenführer*	General d'armée
Generalfeldmarschall	*Reichsführer-SS*	Maréchal

SOLDATS

Kriegsmarine	**Équivalent chez les Alliés (Royal Navy/US Navy)**
Matrosengefreiter	Matelot
Matrosenobergefreiter	Matelot breveté

SOUS-OFFICIERS

Kriegsmarine	**Équivalent chez les Alliés (Royal Navy/US Navy)**
Maat	Second maître (Junior)
Obermaat	Second maître
Bootsmann	Second maître
Hauptbootsmann	Premier maître
Oberstabsbootmann	Adjudant-chef

OFFICIERS

Kriegsmarine	**Équivalent chez les Alliés (Royal Navy/US Navy)**
Seekadett	Aspirant
Fähnrich zur See	Cadet
Oberfähnrich zur See	Aspirant
Leutnant zur See	Enseigne de vaisseau
Kapitänleutnant	Lieutenant de vaisseau
Korvettenkapitän	Capitaine de corvette
Fregattenkapitän	Capitaine de frégate
Kapitän zur See	Capitaine de vaisseau
Konteradmiral	Contre-amiral
Vizeadmiral	Vice-amiral
Admiral	Vice-amiral d'escadre
Generaladmiral	Amiral
Grossadmiral	Amiral des armées

ENGAGÉS

Luftwaffe	**Équivalent chez les Alliés (RAF/ USAAF)**
Flieger	Aviateur 2ème classe
Obergefreiter	Aviateur 1ère classe
Hauptgefreiter	Aviateur-chef

SOUS-OFFICIERS

Luftwaffe	**Équivalent chez les Alliés (RAF/ USAAF)**
Unteroffizier	Caporal
Unterfeldwebel	Sergent
Feldwebel	Sergent
Oberfeldwebel	Sergent-chef
Stabsfeldwebel	Adjudant-chef

OFFICIERS

Luftwaffe	**Équivalent chez les Alliés (RAF/ USAAF)**
Leutnant	Sous-lieutenant
Oberleutnant	Lieutenant
Hauptmann	Capitaine
Major	Commandant
Oberstleutnant	Lieutenant-colonel
Oberst	Colonel
Generalmajor	Général de brigade aérienne
Generalleutnant	Général de division aérienne
*General der Flieger**	Général de corps d'armée aérien
Generaloberst	Général d'armée aérienne

*Ce rang varie selon la branche de la *Luftwaffe* à laquelle l'officier appartient, comme *General der Fallschirmtruppe* (troupes aéroportées), *General der Flakartillerie* (défense aérienne).

Tableau 2 : Couleurs d'insigne d'uniforme selon les branches de l'armée

En plus de l'insigne de grade, les soldats de l'armée allemande portent des insignes de couleur sur leur col pour indiquer la branche dans laquelle ils servent. Voici un tableau récapitulatif :

Couleur	***Luftwaffe***	***Heer***	***Waffen-SS***
Blanc	Officiers généraux	Infanterie	Infanterie
Doré/Jaune	Équipage aérien/troupes aéroportées/personnel au sol	Reconnaissance/Cavalerie	Cavalerie/Reconnaissance motorisée
Jaune	—	Transmissions	Transmissions/Propagande
Orange	Officiers rappelés	Intendance	—
Écarlate	État-major	État-major/Vétérinaire	Vétérinaire
Marron	Communication	—	Gardes des camps de concentration
Mauve	Juridique	—	—
Rouge clair	Anti-aérien/Intendance	Généraux/Anti-aérien/Artillerie	Artillerie
Rouge orangé	—	Police militaire	Officiers du génie/Services de remplacement
Rouge carmin	—	Services spécialisés	—
Rose	Ingénieurs	Blindé/Reconnaissance blindée	Blindé/Antichar
Bleu	Médical	Médical	Médical
Bleu gris	—	Officiers spécialisés	—
Gris clair	—	Troupes de propagande	Officiers généraux
Vert clair	Unités radars	Infanterie légère/de montagne	Infanterie de montagne
Bleu clair	Transport/Ravitaillement	Transport/Ravitaillement	Transport/Ravitaillement & Technologie
Vert foncé	*Wehrmacht rattachée*	Infanterie blindée	Régiments d'infanterie de la police SS
Vert sombre	Troupes rattachées de la *Wehrmacht* sous le contrôle de la *Luftwaffe*	Infanterie blindée	Régiments d'infanterie de la police SS

RÉGIMENT/BRIGADE (ALLEMAND : BRIGADE)

Nombre d'hommes : 3 000 - 4 000.

À l'échelle du régiment (de la brigade pour l'armée britannique), l'organisation change complètement. Un régiment peut être composé d'unités mixtes, incluant infanterie, blindé et artillerie, travaillant en soutien les unes des autres. En plus de cela, tandis que les plus petites unités maintiennent des listes d'effectif relativement fixes, les régiments et formations plus importantes changent de composition, avec différentes unités subordonnées assignées à chaque régiment sur une base temporaire et souvent ponctuelle, selon la situation sur le champ de bataille. Un régiment d'infanterie typique peut inclure trois bataillons d'infanterie, une batterie d'artillerie de soutien, plus une compagnie blindée ou antichar.

Dirigé par un colonel, accompagné de certains dirigeants de rang inférieur, un régiment possède un élément de soutien important, incluant des véhicules, une administration, et des troupes de ravitaillement, avec sous la main un personnel médical, de communication, et de renseignement. Tandis que de multiples régiments forment une division, ils peuvent également être assignés à une armée de manière indépendante selon leur composition.

À cette échelle, les unités blindées se comptent en centaines de véhicules, incluant ceux nécessaires pour le soutien et la maintenance ; de même pour les unités d'artillerie, qui incluent des munitions, un transport, et des éclaireurs avancés. Le soutien d'infanterie est fourni par d'autres unités.

L'équivalent d'un régiment dans l'Air Force est une escadre (Allemand : *Geschwader*), composée d'au moins deux groupes d'avions avec le même rôle.

DIVISION (ALLEMAND : DIVISION)

Nombre d'hommes : 9 000 - 15 000.

Commandée par un général de division accompagné d'une pléthore de dirigeants et d'autres officiers, une division est la plus petite formation armée à maintenir son propre réseau de soutien, incluant unités d'administration, de ravitaillement et de restauration. Grâce à ses larges forces de ravitaillement et de logistique, une division est capable d'opérer sur le champ de bataille sans assistance extérieure pendant de longues périodes. Une division d'infanterie typique consistera en trois régiments d'infanterie avec un régiment d'artillerie en soutien, ainsi que de bataillons composés de troupes de reconnaissance, d'armes antichars et antiaériennes, de soldats du génie, d'officiers des transmissions, et d'un large contingent de ravitaillement et de soutien – une division en mouvement est vraiment quelque chose qu'il faut voir, même si comme on l'imagine, elle n'est pas très rapide.

Une caractéristique unique de l'armée allemande est la décentralisation des armes lourdes à l'intérieur d'une division, ce qui signifie que chaque régiment possède ses propres compagnies de canons antichars et d'infanterie, ainsi que son propre état-major avec un personnel d'état-major, et des pelotons de transmissions et de soldats du génie.

Au-delà de cet aspect divisionnel, les unités forment des corps d'armée, des armées, et des groupes d'armées, même si dans la perspective d'***Achtung! Cthulhu*** ceci ne sera probablement pas d'une importance directe. Un corps représente environ 50 000 hommes, une armée 150 000 hommes et un groupe d'armées peut réunir jusqu'à 1 million d'hommes.

Les réalités de la guerre

Ayant révisé la structure militaire standard, le gardien devrait garder à l'esprit qu'il s'agit de formations optimales spécifiées par la doctrine militaire, sur le champ de bataille les formations se révèlent en réalité beaucoup plus chaotiques et variées dans leur organisation, et rarement à pleine puissance une fois engagées au combat.

Britanniques et Allemands entretiennent la politique de retirer les unités amoindries du front de manière à les renforcer avec de nouvelles recrues et à donner à ces hommes le temps de se reposer et de récupérer des horreurs de la guerre. Les États-Unis, en revanche, vont à l'encontre de cette politique en laissant plutôt les unités affaiblies sur le champ de bataille tout en les renflouant de nouvelles recrues. Cette méthode a un effet négatif sur les unités pour de nombreuses raisons : premièrement, les nouvelles recrues sont incapables de s'intégrer pleinement aux côtés de soldats vétérans très unis. Ceci entraîne du ressentiment, et l'effet « boule de neige » suivant : les jeunes recrues ne parviennent pas à apprendre aux côtés de ces vétérans plus expérimentés. Deuxièmement, le cœur des vétérans de l'unité se délite lentement, ce qui affaiblit l'unité de manière significative au fil du temps. Malgré ces problèmes, les troupes américaines comptent parmi les soldats les plus efficaces et les plus fiables du monde.

De la même manière, tandis que la guerre progresse, les forces allemandes commencent à souffrir d'un encore plus grand manque de main-d'œuvre, particulièrement après que les Soviétiques ont commencé leur marche inexorable vers Berlin. Au début de la guerre, les unités allemandes sont solides, résistantes, et une force avec laquelle il faut compter, mais tandis que l'attrition et les représailles politiques commencent, ce qui devait être une unité en pleine possession de ses moyens devient une unité de milice (Volkssturm) dirigée par des recrues, fraichement sorties de leur entraînement aux Jeunes Hitlériennes, et des vieillards qui ont vu l'action pour la dernière fois dans les tranchées.

Le gardien devrait conserver ces aspects de fatigue, de moral, et d'entraînement lorsqu'il constitue les unités sur le champ de bataille, surtout lorsque les investigateurs tenteront de les commander. Des soldats fatigués et mécontents ne sont pas une force de combat effective et ils ne mettront probablement pas leur vie en danger sur le front ; il y a de fortes chances pour qu'ils désertent et ne suivent pas le commandement des investigateurs s'ils sont poussés à bout – après tout, tout le monde à un point de rupture. Ajoutez à cela la possibilité de combattre le Mythe, et vous avez la recette parfaite pour une mutinerie potentielle.

Britanniques et Allemands entretiennent la politique de retirer les unités amoindries du front de manière à les renforcer avec de nouvelles recrues.

LA VIE DE L'ARMÉE

La vie quotidienne d'un soldat est largement dictée par le service dans lequel il s'enrôle. Les hommes de l'Air Force subissent ainsi probablement le moins d'épreuves dans leur vie quotidienne, grâce à leurs bases relativement stables, même si ceci ne change rien aux risques auxquels ils font face dès lors qu'ils montent dans leurs avions.

Après un entraînement basique (raccourci par les standards de l'armée en temps de paix), la vie du soldat d'infanterie est un cycle sans fin de marche, de creusement de latrines et de tranchées, et de repos dans de terribles conditions météos (souvent sans protection adéquate, le ravitaillement ayant été retardé ou ayant perdu la liaison). Viennent s'ajouter à ces délices le froid, la peur, et l'ennui propre au poste de sentinelle, mais aussi l'horrible nourriture en général (au moins jusqu'à ce que les troupes américaines possèdent leurs propres rations standards, lesquelles sont un véritable festin comparées à celles des Britanniques). Tout ceci, bien entendu, entrecoupé par les horreurs de la guerre : la terreur et le vacarme invraisemblable du feu d'artillerie, le sifflement des balles traçantes déchirant l'air, et la perte soudaine d'un ami, emporté par le feu ennemi sans prévenir.

Les soldats passent la majeure partie de leur existence à essayer de meubler leur temps libre entre les combats ; il n'y a rien de pire que d'attendre assis en canard, à se demander si la prochaine bataille sera la dernière. Heureusement, l'armée trouve toujours à ses hommes une occupation, même s'il s'agit de creuser toujours plus de tranchées ou de remplir des sacs de sable. Pendant ce temps, les hommes tuent le temps grâce à diverses activités : fumer, lire des magazines, jouer aux cartes et, occasionnellement, si l'état-major peut fournir un projecteur, regarder des films et les actualités. Bien que ce soit mal vu, les soldats se réfugient souvent dans la boisson, notamment s'ils parviennent à récupérer de l'alcool grâce aux populations locales, ou si une étincelle de génie a mené à la construction d'un alambic. Et, bien entendu, il reste toujours la possibilité de « fraterniser » avec les femmes locales.

Lettres & Censure

Arrachés à leurs familles et à ceux qu'ils aiment, et ne sachant pas s'ils retourneront un jour à leur vie civile, les lettres deviennent une partie essentielle de la vie de nombreux soldats durant la guerre, et les irrégulières livraisons de courrier sont attendues avec une grande impatience même par les soldats les plus endurcis. En raison de son influence sur le moral des soldats, la distribution du courrier est prise très au sérieux par toutes les nations en guerre, mais des précautions doivent également être prises. Les Britanniques emploient à eux seuls 10 000 censeurs dans vingt bureaux situés dans tout le pays (bien que la plupart travaillent à Aintree, près de Liverpool), chargés de lire méticuleusement chaque fragment de correspondance passant par un bureau de poste et d'effacer toutes les phrases concernant les activités de guerre britanniques susceptibles de servir le renseignement ennemi. Cette procédure s'applique à toutes les lettres civiles, aussi bien qu'à toutes les lettres et cartes postales des militaires en service.

Avec plusieurs millions d'hommes stationnés dans le monde entier, l'un des problèmes que rencontrent les Alliés est le gros volume de courrier échangé entre les militaires et leurs proches. La première solution développée par les Britanniques, puis copiée par les Américains, est connue sous le nom d'Airgraph, et implique d'écrire des lettres selon un modèle spécifiquement préparé. Une fois terminées, les lettres sont censurées, photographiées, transformées en microfilm, et envoyées jusqu'à leur destination où elles pourront être réimprimées sur du papier et distribuées. Le système d'Airgraph britannique est utilisé pour envoyer et recevoir environ 135 millions de lettres, contre environ 550 millions de lettres pour le système V-mail américain (raccourci de Victory Mail), fournissant à plusieurs millions de militaires de par le monde un lien plus que nécessaire avec leur famille.

Malheureusement, à cause de la nature sauvage de la guerre et du besoin de déplacer les hommes en permanence sans éveiller les soupçons, pour de nombreux soldats le service postal est inutilisable, et de nombreuses lettres ne trouveront ainsi jamais leur destinataire.

DERRIÈRE LES RANGS

Une armée ne peut être une force de combat efficace sans une large force de ravitaillement et de logistique pour assister ses troupes de combat. Certains historiens citent le manque de personnel de soutien de l'armée allemande comme l'un des facteurs ayant mené à l'aggravation de leurs problèmes durant le conflit, surtout car les lignes de ravitaillement s'étiraient en longueur pendant la campagne soviétique. Certains chiffres placent le ratio allemand des troupes de soutien par rapport aux troupes de combat à 1:1, ce qui, comparé au ratio américain approximatif de 7:1, illustre les problèmes rencontrés par les nazis pour maintenir leurs forces armées. La Grande-Bretagne et la France, même si elles sont incapables d'égaler la supériorité numérique des Américains, se débrouillent mieux que les nazis, et les Britanniques ont la chance de profiter de l'assistance de leur allié américain après avoir intégré leur structure de commandement.

Tandis que certaines structures de soutien, comme les grandes bureaucraties militaires, n'auront probablement que peu d'intérêt aux yeux des investigateurs, les sections suivantes détaillent quelques unités de soutien et de ravitaillement qui peuvent être rencontrées, et qui pourraient représenter une aide ou un obstacle à leurs activités.

Ravitaillement & Intendance

L'une des capacités les plus impressionnantes de l'armée américaine est sa gigantesque infrastructure de logistique et de ravitaillement, qui transporte dans les derniers jours de la guerre des millions de tonnes de ravitaillement de ses centres de production jusqu'aux fronts. Au cœur de ce réseau se trouvent les quartiers-maîtres, qui opèrent au niveau de la division pour s'assurer que la nourriture, l'équipement, et les armes sont convoyés depuis les ports jusqu'aux unités du front. Par l'intermédiaire de déplacements navals, ferroviaires, routiers, et même parfois par le biais d'animaux, les quartiers-maîtres font leur possible pour que les unités de combat puissent continuer à se battre quoi qu'il arrive.

Le corps des quartiers-maîtres américains est responsable de l'approvisionnement général de l'équipement, de l'enregistrement des tombes, de la distribution des rations et de la nourriture, de la mise à disposition de services de douches, de blanchisserie, de réparation, et, plus important encore, de la distribution de l'eau et de l'essence. Derrière les lignes ennemies, les investigateurs ayant besoin de matériels spécifiques, ou simplement d'un réapprovisionnement, peuvent approcher le quartier-maître pour se ravitailler.

Cth Le ravitaillement général peut être opéré grâce à un test de Commandement réussi par un investigateur, bien que pour de l'équipement rare et inhabituel, un test Difficile puisse être requis ; Baratin ou Persuasion peuvent être utiles si l'investigateur ne possède pas la compétence Commandement.

Sav Les joueurs de ***Savage Worlds*** devront faire un test de Persuasion pour obtenir un ravitaillement. Ce test se fera avec une pénalité de -1 s'ils ne possèdent pas le rang militaire adéquat, et de -2 s'ils essayent de réquisitionner de l'équipement rare ou inhabituel.

De manière peu surprenante, les quartiers-maîtres ont souvent connaissance, lorsqu'ils n'en sont pas eux-mêmes la plaque tournante, du marché noir qui opère dans chaque armée. Si les investigateurs ont besoin de quoi que ce soit que les militaires désapprouvent habituellement (alcool, services de certaines femmes, ou tout autre bien méprisable), les investigateurs peuvent tenter de corrompre ou de Baratiner/Persuader le quartier-maître pour s'attirer ses faveurs et obtenir ces biens. L'un des vices que l'on trouve toujours en abondance est la cigarette, fumer étant presque un prérequis pour aller au combat. Tout investigateur digne de ce nom devrait être capable d'obtenir quelques cartons de cigarettes de la part du quartier-maître, ce qui pourrait s'avérer très utile lors de négociations avec les gens du coin en temps de rationnements.

Les gardiens souhaitant ajouter un côté fun à leurs quartiers-maîtres devraient se référer au personnage de Don Rickles « l'Escroc » dans le film *De l'or pour les braves* : un quartier-maître magouilleur, sensiblement corrompu, qui peut acheter ou vendre n'importe quoi pour une commission et qui, dans certaines circonstances, pourrait devenir le meilleur ami des investigateurs (ou bien leur pire ennemi).

Les quartiers-maîtres ne sont pas responsables de la distribution de munitions, premièrement à cause des exigences particulières que comportent le transport et la manipulation de munitions et d'explosifs. Les munitions et

Photo : Inconnu - Heer, Allemagne, juin 1943 - Bundesarchiv, Bild 101I-219-0597-18 / CC-BY-SA.

les obus sont gérés par les troupes d'intendance qui placent les dépôts de munitions loin des autres hommes, car ils représentent des cibles privilégiées pour les forces ennemies.

Cth Les investigateurs à la recherche de munitions doivent pouvoir ravitailler leurs stocks dans une mesure raisonnable, mais obtenir des munitions non-standards ou inhabituelles, ou une très grande quantité de munitions, demandera un test de Commandement pour convaincre les troupes d'intendance d'accéder à cette requête.

Sav De la même manière dans ***Savage Worlds***, un test de Persuasion est nécessaire si les héros souhaitent mettre la main sur une grande quantité de munitions ou, plus intéressant encore, sur quelque chose qui sort de l'ordinaire.

Les dangers d'une mauvaise intendance sont illustrés par les évènements de juillet 1944, lorsque les munitions stockées dans le site de Port Chicago explosent pendant leur chargement sur un navire. Les 320 soldats afro-américains travaillant sur la jetée sont soufflés par l'explosion sans exception, une boule de feu large d'environ cinq kilomètres submerge les navires, la jetée et les hommes. D'immenses fragments de coque sont propulsés à des centaines de mètres dans les airs, et une grande partie des docks est transformée en une ruine embrasée.

Médecine

La période de l'Entre-deux-guerres voit un développement rapide de la médecine, et les troupes engagées dans la Seconde Guerre mondiale bénéficient grandement de ses nombreuses avancées. Pendant la Grande Guerre, seulement quatre pour cent des soldats blessés au combat survivaient, alors que pendant la Seconde Guerre mondiale ce chiffre avoisine les cinquante pour cent. Quoi qu'il en soit, les types de blessures reçues sont également très différents – pendant la Grande Guerre, les causes de blessures les plus répandues étaient les balles et les gaz empoisonnés, mais dans cette guerre, les shrapnels de l'artillerie et les bombes prévalent largement, ce qui conduit à un plus grand nombre de blessures à la tête et d'amputations traumatiques.

Le médecin de l'armée peut être considéré comme l'un des véritables héros de la guerre, bravant le champ de bataille pour secourir et traiter les soldats blessés. Selon les termes des Conventions de Genève, les médecins sont désarmés et doivent arborer la Croix Rouge (ou le Croissant) sur leur uniforme pour s'identifier comme personnel médical. Ils sont considérés comme non-combattants quel que soit leur côté, et tirer sur un membre du personnel médical est considéré comme un crime de guerre. Quoi qu'il en soit, si un membre du personnel médical s'empare d'une arme et l'utilise pour tout autre raison que la défense d'un patient, il perd alors la protection des Conventions de Genève.

Le rôle principal du médecin au combat est de stabiliser l'état du patient et de tenter de déplacer les troupes blessées jusqu'aux installations médicales derrière la ligne de front. Pour ce faire, ils s'appuient sur le processus de triage ; déterminant la gravité des blessures et les chances de survie, et traitant les patients en conséquence. Le processus de triage catégorise les blessés selon trois groupes : ceux qui survivront probablement indépendamment des soins reçus, ceux qui mourront probablement indépendamment des soins reçus, et ceux pour qui des soins prodigués immédiatement amélioreront les chances de survie.

Selon les termes des Conventions de Genève, les médecins sont désarmés et doivent arborer la Croix Rouge (ou le Croissant).

Tous les médecins emportent des étiquettes de papier qu'ils utilisent pour identifier les catégories de patients, bien que dans la fièvre du combat n'importe quel marqueur puisse faire l'affaire. Pour les cas fatals, le médecin est équipé d'une seringue pour pouvoir administrer l'ampoule de morphine destinée à chaque soldat. Si le patient en fin de vie s'accroche et que tous les autres patients amenés à « survivre » ont été traités, alors les médecins s'occuperont de ses blessures du mieux possible, mais le triage est un processus rationnel et rigoureux. Une fois qu'un soldat blessé a reçu sa dose de morphine, la seringue vide est épinglée à son uniforme pour s'assurer qu'aucune autre dose ne lui soit administrée (de manière à éviter une potentielle overdose létale). Cela étant dit, quelques fois, lorsque les blessures d'un soldat sont trop graves et que le traitement médical est impossible, l'administration de doses supplémentaires peut être perçue comme une grâce.

En dehors de la morphine, les médecins transportent également de très récents « remèdes-miracles », le plus important d'entre eux étant la pénicilline. Découvert accidentellement par le scientifique écossais Alexander Fleming en 1928, cet antibiotique n'est disponible en quantité que beaucoup plus tard pendant le conflit. Protégeant d'un grand nombre d'infections, la pénicilline réduit drastiquement les cas de gangrène, tout en augmentant les chances de survie.

Cth Un gardien de ***L'Appel de Cthulhu*** particulièrement sévère peut prendre en compte le fait que les investigateurs qui subissent des blessures et qui n'ont pas accès à la pénicilline puissent succomber à des infections. En termes de règle, faites un test pour une possible infection chaque jour jusqu'à ce que la blessure soit pansée et stérilisée de manière adéquate, et traiter la gangrène comme un poison PUI 10 qui fait perdre 1 Point de Vie supplémentaire par jour jusqu'au traitement avec de la pénicilline.

Sav Pour les joueurs de ***Savage Worlds***, la possibilité d'aggravation des blessures non-traitées est détaillée dans la partie Guérison Naturelle (voir le livre de règles principal de ***Savage Worlds***, **Chapitre 3 : Règles du jeu**).

Cth Les règles de Premiers Soins existantes dans ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** établissent que l'utilisation de la compétence soigne d'1D3 Points de Vie. Quoi qu'il en soit, ceci suppose très probablement que les blessures sont traitées en dehors du combat. Dans les conditions du champ de bataille, le gardien peut trouver plus approprié qu'un non-médecin, avec peu d'équipement médical à disposition, ne puisse soigner qu'1 Point de Vie dans une situation de combat, quand un médecin avec son équipement médical peut soigner 1D3 Points de Vie. N'oubliez pas que, comme il est expliqué dans *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* d'**Achtung! Cthulhu**, les tests de compétence de Premiers Soins sont classés comme Faciles si l'investigateur utilise un kit militaire de premiers secours.

Sav Pour les joueurs de ***Savage Worlds*** : un investigateur a +2 sur ses tests de Soins en utilisant un kit militaire de premiers secours pour traiter une blessure. En dehors des tâches liées au combat, le personnel médical est responsable de donner les instructions générales d'hygiène aux soldats et, bien entendu, de faire la prévention des maladies sexuellement transmissibles, fléaux de toutes les armées depuis le début du conflit. Malgré l'éducation et la prévention, incluant la distribution de préservatifs à tous les soldats, l'armée américaine a perdu en moyenne 600 hommes par jour à cause des maladies vénériennes et, même si la plupart sont retournés au service actif dans un délai de cinq jours, cela représente quand même une perte de main-d'œuvre non négligeable.

Les transmissions

Avec le développement continuel de la radio, les hommes du Signal Corps sont un élément essentiel des opérations de combat, se retrouvant souvent eux-mêmes sur la ligne de front aux côtés de l'infanterie, assurant la communication entre les unités et l'état-major, et fournissant des liaisons radio avec les formations d'artillerie et les unités de soutien aériennes, la plupart du temps sous le feu appuyé de l'ennemi. Les transmetteurs sont entraînés à l'utilisation de la cryptographie et du code morse, aussi bien qu'à la réparation et la maintenance de ce qui se révèle parfois de l'équipement radio très peu fiable. Derrière les lignes ennemies, les membres des transmissions maintiennent un réseau de téléphonie câblé et de commutateurs permettant une bonne mise en relation, ils seront souvent rencontrés en train de réparer ou d'installer des kilomètres de câbles téléphoniques pour permettre l'intégration des transmissions.

Dans l'armée allemande, la détection radio tient un rôle majeur parmi les unités de communication. Celles-ci opèrent depuis des camions chargés de matériel de détection radio et sillonnent la campagne occupée pour essayer de trianguler les signaux radio diffusés par les Alliés et les agents de la Résistance. Après le débarquement en Normandie, les Alliés emploient également des véhicules similaires équipés de ce que l'on connaît sous le nom de « Huff Duff » – un équipement radiogoniométrique haute-fréquence – pour localiser les forces allemandes. Pendant ce temps, sur le front intérieur, les personnels de communication jouent un rôle critique de renseignement en interceptant de larges volumes du trafic radio allemand pour l'envoyer au service de décryptage des analystes de Bletchley Park.

Linguistique

La guerre gagnant toute la surface du globe et impliquant un nombre incalculable de nations, le rôle des linguistes et des traducteurs devient capital pour les opérations sur le terrain. Responsables de la traduction des renseignements ennemis interceptés au combat, et de l'aide aux officiers de liaison pour le contact avec les populations locales, les spécialistes du langage sont de plus en plus demandés à mesure que la guerre avance et, après le débarquement en Normandie, des unités sont envoyées sur le terrain pour assister directement les opérations. Les investigateurs peuvent trouver ces hommes de grande valeur si tant est qu'ils mettent la main sur des textes qui nécessitent d'être traduits depuis un langage qu'ils ne maitrisent pas, les investigateurs doivent toutefois mesurer les conséquences de demander à un traducteur de lire une copie du *Unausprechlichen Kulten* pour eux, à moins qu'ils ne soient préparés à expliquer le soudain traumatisme mental qu'aura subi cet homme à son officier supérieur.

Ingénieurs

« Ce que vous appelez la passerelle qui branle, ce doit être je suppose cet extraordinaire pont démontable, chef d'œuvre britannique, qui fait verdir d'envie le génie du nouveau monde ? »

– Lt. colonel Vandeleur, Un Pont trop loin.

Aussi bien pour leur rôle au combat que pour le nettoyage des obstacles, et la création de brèches dans les défenses ennemies, les sapeurs sont un élément essentiel des opérations armées. Lorsqu'ils ne sont pas directement impliqués dans les opérations de combat, les sapeurs sont engagés dans des projets d'ingénierie civile, tels que la réparation de routes, de ponts et, avec l'aide de ponts portatifs Bailey, de la création de nouvelles voies de passage. Les ingénieurs de combat sont le plus souvent rencontrés par les investigateurs lorsqu'ils construisent des sites et des défenses, bien que le creusement des tranchées soit généralement laissé aux PBI (« Pauvres diables de fantassins »), dont la vie semble tourner autour des trous, les creusant lorsqu'ils ne sont pas assis à l'intérieur à attendre de se faire tirer dessus. La connaissance en explosifs d'un sapeur peut se révéler inestimable pour les investigateurs lorsque ceux-ci tentent de gagner l'accès à des chambres scellées, et leur connaissance générale dans le bâtiment et la construction peut se révéler utile pour identifier les édifications humaines qu'un œil non-averti pourrait manquer.

PRISONNIERS DE GUERRE

La vie des soldats après leur capture par les forces ennemies dépend largement de leur nationalité et de celle de l'ennemi ; ainsi tandis que les soldats occidentaux sont, en général, traités selon les accords des Conventions de Genève par les forces allemandes, on ne peut pas en dire autant des prisonniers de guerre soviétiques, ou des soldats alliés capturés par les Japonais (qui n'ont pas ratifié les termes des Conventions).

En accord avec les Conventions de Genève, les officiers ne sont pas obligés de travailler, et dans de nombreux cas les engagés alliés sont mêmes rétribués pour leur travail lorsqu'ils n'en sont pas exempts. Le problème principal des soldats alliés dans les camps de prisonniers de l'armée allemande est le manque de nourriture, surtout à la fin de la guerre, bien que leurs ravisseurs ne soient pas mieux lotis.

Les Allemands font fonctionner deux principaux types de camps de prisonniers : les *Stalags* (diminutif de *Stammlager*), qui sont utilisés pour loger les engagés, et les *Oflags* (*Offizierslager*), dans lesquels seuls les officiers sont détenus. La *Luftwaffe* gère ses propres camps, principalement pour les aviateurs capturés, qui utilise le préfixe *Luft* pour signifier son administration, tandis que la *Kriegsmarine* gère le *Marine-Lager* (*Marlag*) pour les engagés marins.

Avant d'entrer dans un camp de prisonniers, un combattant capturé passe par un *Durchgangslager* (Dulag), ou camp de transit, où les renseignements au sujet du prisonnier sont enregistrés. Ici, ils sont interrogés, selon les termes des Conventions de Genève ; les soldats n'ont pour obligation que de donner leur nom, leur rang, et numéro de matricule, bien que les interrogateurs essaient de leur soutirer davantage d'informations. Après ce processus, les prisonniers sont transportés en train vers les camps de prisonniers, un voyage qui prend souvent de nombreux jours car les trains sont aiguillés sur des voies de garage pour permettre aux transports de troupes allemands de les rejoindre.

La majorité des camps est constituée d'une caserne en bois à un étage entourée de clôtures barbelées, avec des tours de garde dans chaque angle. Les installations sont basiques, avec un seul poêle à charbon au centre de chaque caserne pour le chauffage. Les repas se font deux fois par jour, et sont habituellement constitués d'une maigre soupe et de pain noir, la faim est l'une des facettes essentielles de la vie dans la plupart des camps de prisonniers de guerre. Les membres de la Croix Rouge ont le droit de faire des inspections régulières dans les camps, et les paquets de vivres fournis par l'organisation sont les bienvenus car ils sont chargés de fournitures « luxueuses » comme du beurre, des biscuits, du chocolat, ainsi que des fruits secs et des légumes.

Les prisonniers doivent défiler une fois par jour pour l'appel mais, en dehors de ceux qui doivent travailler dans le camp ou dans les environs (sous garde constante), les hommes sont libres de tuer le temps où bon leur semble. Le sport, les paris, et les concerts occasionnels aident à briser la monotonie de la vie au camp.

Même si les camps de prisonniers sont bien gardés et généralement isolés à l'intérieur du territoire allemand, des évasions ont lieu. En fait, les officiers de la plupart des nations reçoivent l'ordre de s'échapper à la première occasion et, dans certains cas, ils s'amusent presque du jeu constant du chat et de la souris qui s'instaure entre eux et leurs gardiens. En effet, l'aviateur anglais Douglas Bader, qui est connu pour avoir repris l'aviation après avoir perdu ses deux jambes dans un crash, considérait de son devoir de causer autant de problèmes que possible aux Allemands, et parvint à s'échapper à l'aide d'une corde de couvertures provenant des lits d'un hôpital du camp. Le service de renseignement britannique participe aux tentatives d'évasions en faisant passer de manière clandestine des objets très utiles dans des colis postaux, par exemple, des cartes cachées entre les plaques de carton d'un jeu de Monopoly.

Les Allemands tentent de mettre fin aux séries d'évasions en plaçant les individus dans leur camp le plus sécurisé, *Oflag* IV-C, mieux connu sous le nom du château de Colditz. Situé au bord d'une falaise surplombant le village de Colditz en Saxe, l'évasion du château est réputée impossible. Il est cependant ironique que Colditz compte le plus haut pourcentage d'évasions réussies, ceci s'explique en partie par la surveillance moindre des Allemands, pensant le château suffisamment sûr, mais plus encore par la nature des hommes envoyés ici. La plupart d'entre eux voient le concept d'une prison dont il est impossible de s'échapper comme un incroyable défi à relever. Un plan d'évasion particulièrement tordu, impliquant la construction secrète d'un planeur, ne fut jamais terminé à cause de la libération du camp par les Alliés ; aussi osé et téméraire puisse t-il sembler, il a été plus tard démontré qu'il s'agissait d'un plan d'évasion tout à fait viable.

Colditz est également utilisé pour loger les prisonniers que les Allemands considéraient particulièrement dangereux, il est donc tout à fait possible que des investigateurs suffisamment malchanceux pour être capturés se retrouvent à Colditz.

Les Allemands tentent d'infiltrer des espions dans les camps de prisonniers de manière à garder un œil sur les plans d'évasions, mais ces tentatives se montrent la plupart du temps infructueuses. Les prisonniers alliés sont généralement au courant de ce stratagème, et à Stalag Luft III tout nouveau prisonnier doit avoir deux prisonniers de guerre le connaissant de vue, lesquels doivent être capables de se porter garant de sa loyauté. Celui qui ne remplit pas ces critères est surveillé attentivement, et d'autres prisonniers l'escortent à tour de rôle en permanence.

Les troupes allemandes (en particulier les aviateurs) capturées par les Alliés reçoivent généralement un meilleur traitement dans les camps de prisonniers américains et britanniques ; au début de la guerre, les captifs des Britanniques sont, le plus souvent, envoyés dans des camps situés dans d'autres parties de l'Empire et du Commonwealth que la Grande-Bretagne, celle-ci

La Grande Évasion

L'un des camps les plus connus est le Stalag Luft III en Basse-Silésie, près du village de Sagan, qui a fait l'objet de la plus grande évasion simultanée de prisonniers de guerre. Sous le commandement du chef d'escadron Roger Bushell de la RAF, des tunnels nommés Tom, Dick et Harry furent creusés dans l'intention de permettre à plus de 200 hommes de s'évader. Trois tunnels furent creusés, en se basant sur le principe que si l'un d'entre eux était découvert (ce qui arriva avec l'entrée de Tom, qui devint le 98ème tunnel découvert), les autres pourraient continuer tranquillement. Lorsque le point de sortie de Dick tomba dans le périmètre d'une extension du camp, tous les efforts furent placés en Harry. Finalement, dans les premières heures du 25 mars 1944, le tunnel fut jugé opérationnel et l'évasion commença. Cependant, le point de sortie fut découvert non loin de la ligne d'arbres encerclant le camp, et beaucoup moins d'hommes que prévu parvinrent à s'échapper. Malgré ce revers, un total de soixante-seize aviateurs parvint à s'échapper dans la campagne allemande. Soixante-treize des évadés furent rapidement rattrapés et, malgré les protestations d'Hermann Göring, de Wilhelm Keitel, et d'autres membres du haut-commandement allemand, Hitler ordonna à Himmler d'exécuter la plupart d'entre eux, cinquante (dont Roger Bushell) périrent ainsi des mains de la *Gestapo*.

souffrant déjà du manque de nourriture. Elle ne peut en effet gérer les besoins de prisonniers ennemis supplémentaires, étant à peine capable de nourrir sa propre population. Avant d'être envoyées dans les camps, les troupes allemandes sont interrogées pour déterminer leur loyauté au régime nazi. Ceux qui sont considérés comme indifférents, ou même hostiles, au national-socialisme se voient attribuer un patch blanc qu'ils doivent porter ; un patch gris est attribué à ceux dont la loyauté est ambigüe, tandis que les partisans du régime nazi (surtout les prisonniers de la *Waffen-SS*) se voient attribuer un patch noir, et sont gardés sous étroite surveillance. Dans la plupart des cas, ces derniers sont envoyés dans des camps retranchés dans les Highlands écossais où l'évasion est difficile et où ils peuvent être facilement identifiés.

Comme nous pouvons le voir clairement, les atrocités allemandes commises en Union soviétique conduisent à d'horribles représailles contre les prisonniers de guerre allemands, il en résulte une tendance chez les troupes allemandes à préférer se rendre aux forces occidentales plutôt que de faire face à la perspective de finir leur vie en Sibérie. Ceci mène un large afflux de troupes allemandes vers les camps de prisonniers britanniques et américains, et se transforme en véritable cauchemar logistique pour les Alliés tandis que la guerre approche de son dénouement.

CONNAIS TON ENNEMI

Les campagnes d'***Achtung! Cthulhu***, contrairement aux autres campagnes de ***L'Appel de Cthulhu***, ajoutent un nouveau facteur essentiel dans les vies déjà périlleuses des investigateurs. Ils ne doivent plus seulement combattre le Mythe et ses dévots malades, mais aussi l'une des machines militaires les plus avancées et expérimentées jamais vue. Bien que cet aspect puisse emplir d'effroi le cœur de certains investigateurs, d'autres prendront l'opportunité d'échanger des coups avec les Nazis avec plus de légèreté, prenant en compte la terreur cosmique à laquelle ils font face d'ordinaire.

Quel que soit le type de campagne que le gardien décide de jouer, cette section fournit un aperçu des forces que les investigateurs rencontreront très probablement, qu'il s'agisse d'amis, d'ennemis, ou des menaces auxquelles ils devront faire face. Le gardien doit considérer précautionneusement le déploiement d'unités spéciales en tant qu'adversaires pour les investigateurs, à la fois en termes de types d'action dans lesquels ces unités sont impliquées et en termes de puissance par rapport aux investigateurs. La plupart des hommes d'infanterie que les investigateurs rencontrent sont probablement des unités de l'armée régulière, pas des forces spéciales du SS *Einsatzgruppen*, qui sont quant à elles uniquement déployées pour les opérations spéciales.

Ce guide n'est pas destiné à fournir une simulation exacte des forces pendant la guerre, mais cherche plutôt à donner au gardien une large gamme de troupes d'ennemis à déployer contre ses investigateurs ; l'accent est mis sur le gameplay, et non sur le détail historique. Un gardien souhaitant créer des troupes plus ou moins expérimentées peut modifier les caractéristiques comme il le souhaite (voir *Sur le champ de bataille* p.168 pour ***L'Appel de Cthulhu***).

Au début de la guerre, ne soyez pas surpris de voir des pelotons d'infanterie allemands patrouiller sur des vélos.

Les unités de l'infanterie allemande

L'INFANTERIE RÉGULIÈRE

L'omniprésent peloton d'infanterie allemande, qui sera sans doute l'unité la plus souvent rencontrée par les investigateurs, est aussi probablement l'une des plus importantes de la guerre. Considérées comme l'épine dorsale de l'*Heer* (l'armée allemande), ce sont des troupes solides, expérimentées, bien équipées, et disciplinées, possédant un puissant esprit de corps et qui peuvent remplir les objectifs avec une plus grande liberté que la plupart des autres unités d'infanterie. Les officiers subalternes sont encouragés à prendre des mesures agressives dès que possible, ce qui explique leur capacité effrayante à se débarrasser des forces ennemies grâce à des attaques rapides et décisives.

Agressive à l'attaque et tenace en défense, l'infanterie est le cœur de la machine militaire allemande. Un peloton d'infanterie allemand typique du début de la guerre consiste en trois escouades armées de fusils *Karabiner 98k*, d'un *MG34* LMG et d'une *Modell 24 Stielhandgranaten* (mieux connue comme la « grenade à main », ou « grenade à manche »). Contre les chars, l'infanterie est équipée d'une grenade antichar, familièrement appelée *Geballte Ladung*, qui est en réalité une grenade à manche standard avec six têtes de grenades attachées autour d'elle grâce à du câble, elle est capable d'endommager les véhicules au blindage léger mais se révèle peu utile contre les tanks lourds. Un officier subalterne commande le peloton avec à ses côtés un sous-officier supérieur, trois télégraphistes, et deux soldats en charge du mortier ; à l'origine un mortier de 5cm, remplacé plus tard par une version de 81mm. Plus tard pendant la guerre, les unités d'infanterie sont équipées de lance-roquettes antichars *Panzer*schreck et *Panzer*faust pour augmenter leur puissance antiblindés.

Malgré ce que racontent les films de propagande, la plupart des escouades d'infanterie allemandes sont toujours « clouées au sol », et donc sans transport mécanisé ou motorisé. Tandis que la guerre avance, l'infanterie régulière utilise plus fréquemment des camions moyens pour le transport, mais au début ne soyez pas surpris de voir des pelotons d'infanterie allemands patrouiller sur des vélos. L'infanterie régulière se rencontre le plus souvent comme unité de garnison, ou en première ligne.

SOLDAT D'INFANTERIE (RÉGULIER)

Cth

FOR 13 DEX 14 INT 11 CON 15
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 11
SAN 40 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30%, Artillerie 30%, Conduite : automobile 35%, Connaissance du terrain 35%, Corps à corps 40%, Écouter 70%, Esquiver 35%, Grimper 40%, Lancer 35%, Pister 10%, Premiers Soins 45%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%.

Armes : *Kar. 98k* (Fusil à verrou) 50%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 30%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

MG34 Maschinengewehr (Mitrailleuse) 30%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 110m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+3, tête uniquement), 2x *Stielhandgranate* (5/10/20, 3d6-2, Gabarit Moyen d'Explosion), Fusil à verrou *Kar.98K* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *MG34 Maschinengewehr* (30/60/120, 2d8, Cad. 3, Coups 50, PA 2, Auto, Snapfire).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Conduite d8, Âme d8, Santé Mentale : 6, Esquive, Rock and Roll !
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Tir d8, Vigueur d8, Esquive supérieure, Réflexes de combat.

OFFICIER D'INFANTERIE (RÉGULIER)

Cth

FOR 11 DEX 12 INT 15 CON 13
TAI 12 APP 12 POU 13 ÉDU 14
SAN 55 **Points de Vie : 13**

Impact : aucun.

Compétences : Commandement 50%, Conduite : automobile 30%, Connaissance du terrain 35%, Écouter 40%, Esquiver 55%, Grimper 30%, Lancer 35%, Premiers Soins 65%, Tactique 45%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 70%.

Armes : *PO8 Pistolet Luger* (Arme de poing) 60%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 35%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Combat) d6, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : *PO8 Pistolet Luger* (12/24/48, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Connaissance (Combat) d8, Intellect d8, Persuasion d8, Esquive, Tenez les rangs !
- **Élite** : Connaissance (Combat) d10, Âme d8, Santé Mentale : 6, Inspiration, Reflexes de combat.

PANZERGRENADIER *(RÉGULIER)*

Originellement appelés *Schützen* ou *Kavallerieschützen*, les *Panzergrenadiere* sont les soldats motorisés ou mécanisés de l'infanterie de l'armée allemande, généralement promus depuis l'infanterie régulière au fil de la guerre. Supposés travailler en coopération avec des formations de tanks à déplacement rapide, les *Panzergrenadiere* sont armés et organisés de manière analogue à l'infanterie régulière mais sont transportés dans des camions moyens ou des

semi-chenillés *Sdkfz 251/1*, souvent avec *un Sdkfz 251/10* en soutien (armé d'un canon 37mm pour le combat antiblindé). Comme ces unités sont souvent promues à partir de l'infanterie régulière, le gardien peut supposer que ces hommes sont plus expérimentés que ceux de l'infanterie régulière, et ils peuvent ainsi représenter l'infanterie lourde ou d'élite, agissant comme fer de lance pendant les attaques.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 11 CON 16
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 11
SAN 40 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 40%, Artillerie 30%, Conduite : automobile 35%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 45%, Écouter 70%, Esquiver 40%, Grimper 55%, Lancer 45%, Pister 10%, Premiers Soins 45%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%.

Armes : *Kar. 98k* (Fusil à verrou) 50%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 35%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

MG34 Maschinengewehr (Mitrailleuse) 30%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 110m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Détection d6, Réparer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Fusil à verrou *Kar.98K* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *MG34 Maschinengewehr* (30/60/120, 2d8, Cad. 3, Coups 50, PA 2, Auto, Snapfire).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Conduite d8, Âme d8, Santé Mentale : 6 ; Tir d8, Tireur.
- **Élite** : Intellect d8, Tir d8, Mains stables.

SAPEUR D'INFANTERIE (RÉGULIER)

Les sapeurs sont les ingénieurs de combat de l'armée allemande, dont la tâche est de placer ou de dégager les obstacles, mines et autres défenses, gués des rivières, ainsi que toute autre activité d'ingénierie en situation de combat. Entrainés comme l'infanterie régulière en renfort de leurs compétences d'ingénierie, les sapeurs ne sont pas forcément des troupes de front bien qu'ils en soient plus que capable, particulièrement dans les affrontements urbains où leurs lance-flammes et leurs charges explosives peuvent être utilisés à merveille pour nettoyer les bâtiments. Les sapeurs sont le plus souvent rencontrés lorsqu'ils renforcent des positions et installent des obstacles plutôt que dans des attaques frontales.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 11 CON 16
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 11
SAN 40 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 40%, Artillerie 30%, Conduite : automobile 35%, Connaissance du terrain 35%, Corps à corps 45%, Écouter 70%, Esquiver 40%, Génie de combat 45%, Grimper 55%, Lancer 45%, Métier : explosifs 40%, Pister 10%, Premiers Soins 45%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%.

Armes : *Kar. 98k* (Fusil à verrou) 50%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 35%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Flammenwerfer 35 (Lance-flammes) 40%, impact 2D6+choc, atts 1, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+3, tête uniquement), Grenade de démolition (4/8/16, 6d6, Gabarit Moyen d'Explosion, PA 3, Arme lourde), Fusil à verrou *Kar.98K* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *Flammenwerfer 35* (Gabarit Conique, 2d10, ignore le blindage).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d8, Santé Mentale : 6 ; Artificier, Esquive.
- **Élite** : Connaissance (Explosifs) d8, Résistance : 6, Tir d8, Vigueur d8, Esquive supérieure, Réflexes de combat.

SNIPER (VÉTÉRAN)

Depuis l'invention des armes à feu, les bons tireurs ont été utilisés de manière très efficace par toutes les armées. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les snipers allemands (*Scharfschütze*) armés d'un fusil à verrou *Mauser Gewehr* 98 sont déployés pour un effet létal, ciblant les officiers ennemis et le personnel clé depuis des emplacements camouflés aussi bien en zone rurale qu'urbaine. Les snipers allemands sont souvent utilisés comme unités d'arrière-garde pour couvrir les retraites, en se basant sur le principe

Photo : Toni Schneiders - Bundesarchiv, Bild 101I-587-2253-15 / Schneiders, Toni / CC-BY-SA.

qu'un sniper ayant de bonnes réserves peut tenir tête à une force largement supérieure s'il est correctement déployé. Même si cela s'avère particulièrement injuste pour le sniper, le sacrifice d'un soldat pour protéger la retraite du plus grand nombre est perçu comme un échange acceptable sur le champ de bataille.

Dans les environnements ruraux, les snipers construisent des abris de camouflage dans la végétation épaisse ou dans les arbres, tandis que le clocher d'une église est toujours une position de choix en environnement urbain.

Cth

FOR 13	DEX 16	INT 13	CON 14
TAI 13	APP 12	POU 12	ÉDU 11
SAN 40	**Points de Vie : 14**		

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30%, Connaissance du terrain 55%, Corps à corps 35%, Écouter 70%, Esquiver 40%, Grimper 55%, Lancer 45%, Pister 10%, Premiers Soins 45%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%.

Armes : *GEW 98* (Fusil Mauser à verrou) 55%, impact 2D6, atts 1/2, portée de base 135m.

Kar. 98k (Fusil sniper à verrou) 55%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 160m.

Dissimulation : détecter un sniper bien dissimulé qui vient de tirer est un test Trouver Objet Caché Difficile, les tirs suivants ramènent le test à une difficulté Normale tandis que le flash du canon et le son du coup de feu aident à localiser le tireur.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+3, tête uniquement), Fusil sniper à verrou *Kar. 98k* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire, équipé d'une lunette), Fusil *Mauser* à verrou GEW 98 (12/24/48, 2d8, Cad. 1, Coups 5, PA 2, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Dissimulation** : pour détecter un sniper dissimulé qui vient de tirer, faites un test de Détection (-2) contre un jet opposé représentant la Discrétion du sniper. Un deuxième tir réduit cette pénalité à 0, et tous les tirs suivants donnent un bonus de +2 aux tests de Détection.
- **Expérimenté** : Âme d8, Santé Mentale : 6, Tir d10, Tireur d'élite.
- **Élite** : Tir d12, Mains stables.

FALLSCHIRMJÄGER (VÉTÉRAN)

Formés peu de temps après le déclenchement de la guerre, les *Fallschirmjäger* (« Soldats parachutistes ») sont l'élite de l'infanterie parachutiste allemande. Largement endoctrinées et possédant une mentalité de guerrier qui ne connaît pas la peur, ce sont des troupes de choc

engagées et féroces, et leur mode de combat est copié à la fois par les parachutistes britanniques et les forces aéroportées américaines.

Les *Fallschirmjäger* souffrent souvent de lourdes pertes tandis qu'ils atterrissent sur les positions ennemies, ce qui conduit à la décision d'Hitler de réduire les opérations aéroportées plus tard pendant la guerre. Quoi qu'il en soit, dès lors qu'ils sont déployés, et où que ce soit, ils échouent rarement dans leurs objectifs quel que soit le coût. Au début de la guerre ils sont armés comme les troupes standards avec le fusil *Karabiner 98k* ou le SMG *MP38/40*, mais ils reçoivent plus tard le fusil de combat StGw, le premier véritable fusil d'assaut, ce qui augmente encore leur puissance meurtrière.

Les *Fallschirmjäger* possèdent également leurs propres troupes du génie, bien que contrairement aux sapeurs standards ces troupes mettent l'accent sur l'assaut, utilisant des lance-flammes et des sacoches explosives pour nettoyer rapidement les positions ennemies. Les *Fallschirmjäger* ont notamment envahi la Crète en 1941, souffrant de lourdes pertes contre les défenseurs britanniques, et se sont également joints à Otto Skorzeny dans le sauvetage de Mussolini.

Cth

FOR 15 DEX 14 INT 13 CON 16
TAI 14 APP 12 POU 12 ÉDU 11
SAN 40 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 40%, Connaissance du terrain 50%, Corps à corps 45%, Écouter 45%, Esquiver 40%, Grimper 60%, Lancer 50%, Pister 15%, Premiers Soins 40%, Sauter en parachute 50%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%.

Armes : *Kar. 98k* (Fusil à verrou) 55%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sturmgewehr 44 (Fusil) 45%, impact 2d6+2, atts 1 ou rafale, portée de base 80m.

Sapeurs *Fallschirmjäger* : Armes lourdes 50%, Génie de combat 40%, Métier : explosifs 45%.

Armes : *Flammenwerfer 35* (Lance-flammes) 40%, impact 2D6+choc, atts 1, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Explosifs) d8 (Sapeurs *Fallschirmjäger* uniquement), Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Réparer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Loyal.

Atouts : Qualifié en saut.

Équipement : Casque d'acier (+3, tête uniquement), Fusil sniper à verrou *Kar. 98k* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2,

Le commando d'Hitler

Otto Skorzeny illustre parfaitement le soldat allemand, et est décrit à un moment donné comme « l'homme le plus dangereux d'Europe » à cause de ses tactiques brillantes et peu orthodoxes d'officier de combat. Entraîné à l'origine comme ingénieur civil, Skorzeny est refusé par la *Luftwaffe* à diverses reprises à cause de sa taille considérable, il rejoint alors le régiment de gardes personnels d'Hitler, le *Leibstandarte-SS* Adolf Hitler. Son talent naturel pour le combat et pour l'ingénierie font sa réputation aux Pays-bas, en France et dans les Balkans, il est alors promu au rang d'*Obersturmführer* dans la *Waffen-SS* après avoir forcé à se rendre une force yougoslave en supériorité numérique.

Fournissant un travail exceptionnel sur le front Est, Skorzeny est blessé et se voit forcé de prendre une position de commandement pendant sa convalescence, ce qui lui donne l'opportunité de faire des recherches sur des méthodes et un commando de combat non-conventionnels, des recherches qu'il communique dûment au haut-commandement.

La réputation de Skorzeny pousse Hitler en personne à le choisir pour mener le raid de sauvetage du dictateur italien Benito Mussolini, qui a été renversé et emprisonné par le gouvernement italien. Les Italiens, redoutant une tentative de sauvetage allemande, avaient placé Mussolini à l'hôtel *Campo Imperatore* au sommet du Gran Sasso, un endroit accessible uniquement par téléphérique. Mais Skorzeny imagina puis mena un raid audacieux, faisant atterrir tant bien que mal un avion de reconnaissance Storch dans les jardins de l'hôtel, avant de libérer le dictateur et de s'échapper dans le même avion, tout ceci sans tirer le moindre coup de feu (bien que certains rapports indiquent qu'il ait battu à mort un opérateur radio pour l'empêcher de donner l'alerte).

Après le débarquement en Normandie, Skorzeny et ses hommes anglophones deviennent le fléau des forces alliées, opérant derrière les lignes ennemies en revêtant des uniformes américains pour semer la confusion dans les forces de soutien pendant la contre-attaque allemande dans les Ardennes. L'une des tactiques les plus simples et pourtant les plus efficaces de son unité fut d'inverser les panneaux dans la campagne française, ce qui mena de nombreuses troupes alliées à se perdre dans ce territoire inconnu.

On raconte que Skorzeny aurait récupéré le Saint Graal à Montségur pour Himmler, en suivant les indices d'Otto Rahn sur sa localisation. Bien qu'il ait toujours nié ceci, il ne dément pas son implication dans les projets *Leonidas* et *Werewolf*.

Snapfire, équipé d'une lunette), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *Sturmgewehr* 44 (24/48/96, 2d8-1, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto), *Flammenwerfer 35* (Gabarit Conique, 2d10, ignore le blindage. Sapeurs *Fallschirmjäger* uniquement).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Vigueur d8, Élan, Esquive, Réflexes de combat, Rock and Roll !
- **Élite** : Âme d10, Santé Mentale : 7 ; Esquive supérieure.

QUICONQUE EST PRÊT À SE JETER D'UN AVION MÉRITE UN CERTAIN RESPECT.
-SGT. CARTER

GEBIRGSJÄGER (VÉTÉRAN)

Unités d'infanterie alpine d'élites de la *Wehrmacht*, entrainées pour la guerre et la survie en montagne, les *Gebirgsjäger* tendent à être armés de manière plus légère que les autres troupes, préférant plutôt la vitesse et l'agilité à une lourde puissance de feu dans des conditions montagneuses perfides. Comme résultat de leur entraînement spécialisé, de nombreux *Gebirgsjäger* sont d'excellents snipers et sont souvent transférés dans d'autres unités pour renforcer leurs compétences de tir. Le symbole des *Gebirgsjäger* est la fleur d'Edelweiss, ce qui signifie qu'il y a une importante concentration de troupes autrichiennes dans leurs rangs.

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 13 CON 14
TAI 14 APP 12 POU 12 ÉDU 11
SAN 40 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30%, Connaissance du terrain 60%, Corps à corps 45%, Écouter 45%, Esquiver 40%, Grimper 60%, Lancer 50%, Pister 20%, Premiers Soins 40%, Skier 45%, Survie (Montagne) 40%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%.

Armes : *Kar. 98k* (Fusil à verrou) 45%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 35%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Expert alpin : experts en ski et camouflage en territoire alpin, les *Gebirgsjäger* portent des uniformes réversibles en conditions neigeuses, ce qui rend tous les tests Trouver Objet Caché destinés à les localiser *Difficiles* lorsqu'ils opèrent dans la neige.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d8, Escalade d8, Lancer d6, Survie d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : *Uniformes de camouflage* (+2 aux tests de Discrétion), 2x *Stielhandgranate* (5/10/20, 3d6-2, Gabarit Moyen d'Explosion), Fusil à verrou *Kar.98K* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expert alpin** : experts en ski et camouflage en territoire alpin, les *Gebirgsjäger* portent des uniformes réversibles en conditions neigeuses, ce qui leur offre un bonus de +2 sur leurs tests de Discrétion lorsqu'ils opèrent dans la neige.
- **Expérimenté** : Âme d8, Santé Mentale : 6, Survie d8, Esquive, Tireur d'élite.
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 7, Tir d10, Vigueur d10, Esquive supérieure , Réflexes de combat.

BRANDENBURGER (ÉLITE)

Les *Brandenburger* sont les commandos allemands, destinés à opérer en petites unités derrière les lignes ennemies, perturbant les fonctions de commandement et de contrôle de l'ennemi. Spécialistes de l'infiltration et du sabotage en petite unité, les *Brandenburger* sont organisés selon des branches classées par langues et par régions (par exemple, baltique/russe, français, anglophone), ce qu'ils utilisent à bon escient après le débarquement en Normandie, en se positionnant comme des troupes américaines pour faire des ravages derrière les lignes ennemies pendant l'offensive des Ardennes. Malgré leur succès et l'efficacité évidente de ces méthodes de guerre non-conventionnelles, les unités *Brandenburg* sont victimes de la politique nazie et sont transférées au SD, qui les déploie comme des troupes d'élite de l'infanterie conventionnelle. Ils réalisent une bataille de repli depuis l'URSS, durant laquelle leurs forces sont presque anéanties, les survivants disparaissent dans le chaos de l'avancée soviétique vers l'Allemagne.

Cth

FOR 15 DEX 14 INT 13 CON 16
TAI 14 APP 12 POU 12 ÉDU 11
SAN 40 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 40%, Connaissance du terrain 50%, Corps à corps 55%, Écouter 45%, Emprunter 35%, Esquiver 45%, Grimper 60%, Lancer 50%, Métier : explosifs 40%, Opérateur Radio 35%, Pister 25%, Premiers Soins 40%, Sabotage 35%, Sauter en parachute 45%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%, Anglais/Russe/Français 55%.

Armes : *Kar. 98k* (Fusil à verrou) 55%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact

1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sturmgewehr 44 (Fusil) 45%, impact 2d6+2, atts 1 ou rafale, portée de base 80m.

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Autres langages (Anglais/Russe/Français) d8, Combat d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d6, Discrétion d8, Lancer d6, Persuasion d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Fanatique.

Atouts : Artificier, Commando, Parasite.

Équipement : Fusil sniper à verrou *Kar. 98k* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *Sturmgewehr 44* (24/48/96, 2d8-1, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d10, Santé Mentale : 7, Esquive, Rock and Roll !
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 7, Tir d8, Vigueur d10, Esquive supérieure, Réflexes de combat.

WAFFEN-SS *(VÉTÉRAN)*

Créée comme la branche armée des SS, la *Waffen-SS* combat aux côtés de la *Heer*, l'armée régulière, bien qu'elle soit totalement indépendante et qu'elle réponde à la direction du Parti politique nazi plutôt qu'à la *Wehrmacht*. Néanmoins, dans les situations tactiques le commandement est souvent confié au haut-commandement des forces armées (*Oberkommando der Wehrmacht*, ou OKW).

À la base, l'adhésion à la *Waffen-SS* est ouverte uniquement aux allemands aryens, reflétant l'idéologie raciale déviante d'Hitler, mais après 1940 Hitler autorise la formation d'unités comprenant une large part de volontaires étrangers, particulièrement ceux des nations d'Europe de l'est (bien sûr les Juifs et les Polonais en sont exclus de manière permanente).

Les troupes de la *Waffen-SS* sont, en règle générale, fanatiques des croyances nazies et, tandis que la guerre avance, elles deviennent responsables de quelques-uns des plus terribles crimes de guerre du conflit. Disciplinées et cruelles, les unités de la *Wafen-SS* reçoivent les meilleurs entraînements, équipements, et véhicules, et sont déployées en tant que troupes de choc destinées à briser les lignes ennemies. La *Waffen-SS* compte un grand nombre de régiments d'infanterie incluant l'infanterie régulière, les sapeurs, et les *Panzergrenadiere*, ainsi que leurs propres régiments de *Panzer* – en effet, les régiments *Panzer* de la *Waffen-SS* se voient assignés la majorité des tanks Tigre 1 et 2 lorsqu'ils sont alignés.

Les caractéristiques de jeu des formations de la *Waffen-SS* sont identiques à celles de leurs homologues de la *Wehrmacht* (infanterie, sapeurs, ou *Panzergrenadiere*). Les troupes de la *Waffen-SS* sont cependant plus dévouées et plus fanatiques, et seront équipées des meilleurs armes et véhicules disponibles.

Spécialistes de l'infiltration et du sabotage en petite unité, les Brandenburger sont organisés selon des branches classées par langues et par régions.

EINSATZGRUPPE *(VÉTÉRAN)*

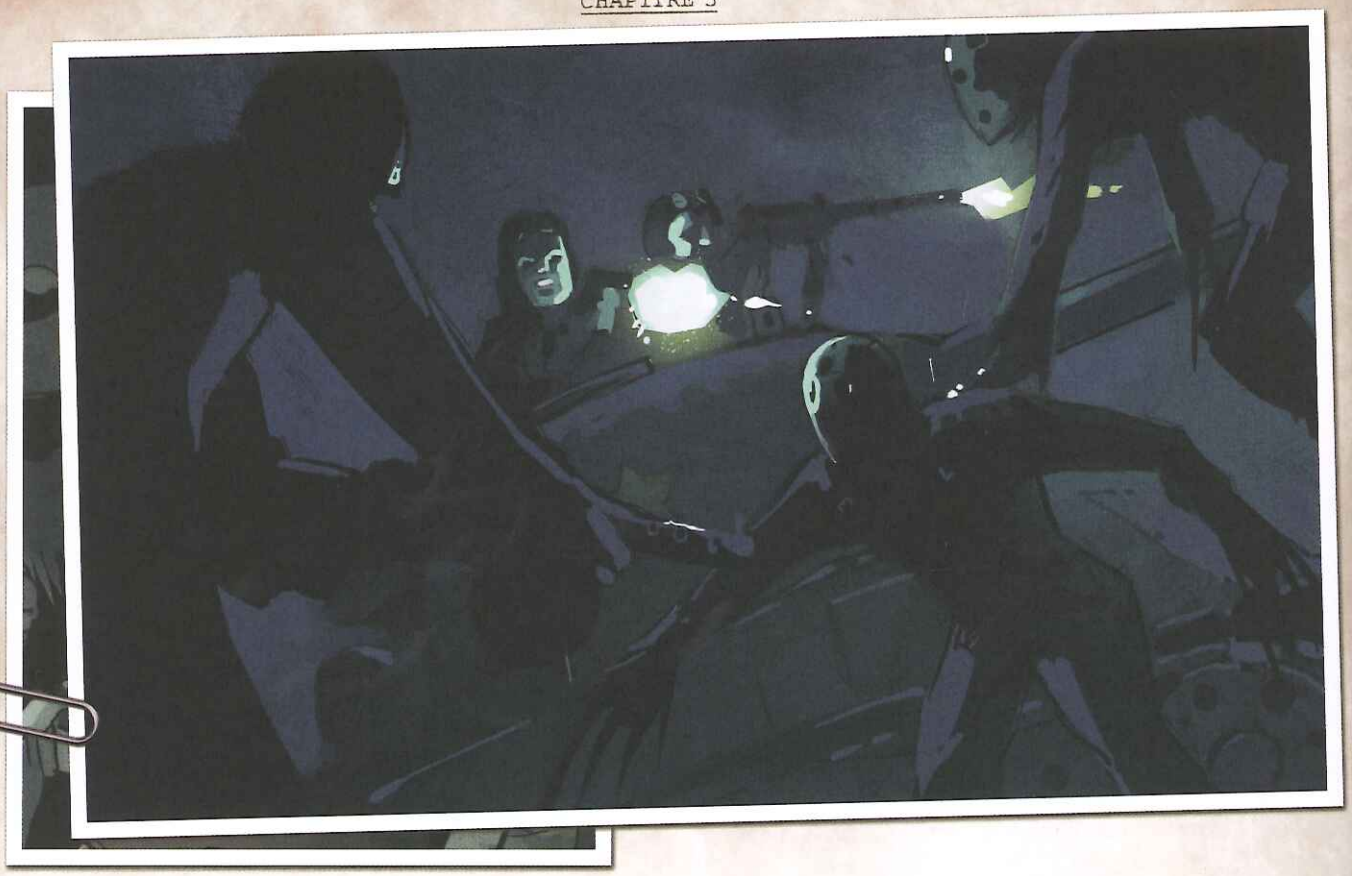
Les *Einsatzgruppe* sont les plus viles manifestations du régime nazi, et représentent véritablement le cœur sombre de leur machine de guerre. Formés en 1938 par Reinhard Heydrich, leur fonction initiale est d'agir en tant qu'escadrons de la mort, suivant les troupes régulières à l'intérieur des territoires occupés et assassinant toute personne considérée comme ennemie du régime nazi telle que les Juifs, Polonais, intellectuels, et communistes.

Absolument sans humanité et sans pitié, les hommes de ces escadrons de la mort sont encore plus fanatiques que ceux de la *Waffen-SS*, commettant toujours plus d'atrocités sur le terrain et contribuant à la police des camps de concentration. De manière peu surprenante, le Soleil Noir a une affinité particulière avec les *Einsatzgruppe*, les employant régulièrement pour des missions d'attaque et de défense visant à atteindre leurs objectifs diaboliques. Les investigateurs rencontreront probablement ces brutes en compagnie du Soleil Noir, à moins qu'ils ne soient suffisamment malchanceux pour se retrouver eux-mêmes dans l'un des camps de la mort nazis où ils apprendront bientôt jusqu'où ces hommes peuvent aller au nom du *Reich*.

Les caractéristiques de jeu de l'infanterie *Einsatzgruppen* sont identiques à celles de l'infanterie régulière mais, comme les *Waffen-SS*, ce sont des fanatiques du rêve national-socialiste.

SS SONDERKOMMANDO *(RÉGULIER)*

Les unités du SS *Sonderkommando* sont des groupes de combat temporairement formés à partir d'unités SS existantes pour accomplir des objectifs spécifiques. Étant donné la nature évolutive de ces missions, les unités du SS *Sonderkommando* sont formées de manière appropriée, et même la direction SS n'a pas une idée claire du nombre d'unités en opération. S'il ne s'agit pas forcément d'unités de combat, les SS *Sonderkommandos* sont souvent renforcés par des éléments provenant de la *Waffen-SS* si tant est que leur mission implique des opérations de terrain et, tout comme leurs frères de la *Waffen-SS*, toutes les ressources nécessaires au succès de la mission leur sont fournies. Le Soleil Noir et *Nachtwölfe* utilisent régulièrement les unités du SS *Sonderkommando* telles que le *Sonderkommando* H (« Hexen »), que le Soleil Noir a officiellement dépêché pour réunir des preuves sur les persécutions de sorcières allemandes par l'Église Catholique au Moyen Âge. En



réalité, l'objectif de cette mission verse plus largement du côté des rituels et des pratiques de ces sorcières.

Lorsqu'on les rencontre sur le terrain, les SS *Sonderkommandos* sont souvent accompagnés des agents du Soleil Noir ou de *Nachtwölfe*, qui agissent en tant que conseillers pour leurs commandants. En situation de combat, ils sont toujours soutenus par l'infanterie de la *Waffen-SS*. Quel que soit l'endroit où les investigateurs rencontrent le SS *Sonderkommando*, on peut présumer que le Mythe n'est pas bien loin.

Les SS *Sonderkommandos* partagent les mêmes caractéristiques de jeu que l'infanterie régulière, même s'ils sont souvent accompagnés par les officiers du renseignement allemand, particulièrement ceux du SD (voir **L'autre Guerre Secrète**, p.51).

LES FORCES ALLIÉES

Cette section donne au gardien des caractéristiques préconçues pour différentes forces britanniques, américaines, et françaises qui pourront opérer aux côtés des investigateurs, ou que ces derniers pourront rencontrer au cours de leurs opérations. Le gardien doit se sentir libre de modifier les caractéristiques pour refléter des troupes plus ou moins aguerries, même si de la même manière que pour les forces allemandes, chacune possède une indication concernant son niveau d'expérience (voir *Sur le champ de bataille* p.168 de ***L'Appel de Cthulhu***).

Forces américaines

INFANTERIE AMÉRICAINE (RÉGULIÈRE)

En théorie, l'infanterie américaine est l'épine dorsale de l'armée américaine, et se présente comme une force de combat efficace et flexible. Malheureusement, le processus d'intégration de l'armée, qui tend à placer les candidats intelligents et bien éduqués dans les unités spéciales, peut avoir pour résultat d'envoyer dans l'infanterie le personnel bas de gamme. Ajouté cela à la politique contre-productive de réapprovisionnement de l'armée, et ces facteurs contribuent à façonner des unités faibles et peu performantes.

Malgré tout, le fantassin américain est bien équipé et bien nourri comparé aux autres troupes de l'Axe et des Alliés, et il peut s'appuyer sur la plus grande structure de soutien existante, avec une grande puissance aérienne, un soutien d'artillerie, et des soins médicaux de premier ordre.

Indépendamment des échecs liés au processus de sélection, le fantassin américain est solide et résistant et ne devrait jamais être sous-estimé.

FANTASSIN AMÉRICAIN

Cth

FOR 14 DEX 12 INT 10 CON 17
TAI 14 APP 12 POU 11 ÉDU 11
SAN 50 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 35%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 40%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *M1 Garand* (Fusil semi-automatique) 45%, impact 2D6+4, atts 1, portée de base 100m.

BAR (Mitrailleuse légère) 40% , impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 80m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), 2x Grenades Mk.II (5/10/20, 3d6, modèle explosion intermédiaire), Couteau (For+d4), Fusil semi-automatique *M1 Garand* (24/48/96, 2d8, Coups 8, PA 2, Semi-auto), Mitrailleuse légère *BAR* (30/60/120, 2d8, Cad. 2, Coups 20, PA 2, Auto, Snapfire).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Détection d8, Esquive, Rock and Roll !
- **Élite** : Âme d8, Résistance : 6, Santé Mentale : 6, Vigueur d8, Esquive supérieure, Réflexes de combat.

OFFICIER D'INFANTERIE AMÉRICAIN

Cth

FOR 12 DEX 12 INT 13 CON 14
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 13
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Commandement 40%, Conduite : automobile 45%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 30%, Écouter 55%, Esquiver 40%, Grimper 30%, Lancer 35%, Premiers Soins 35%, Tactique 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 65%.

Armes : Pistolet *M1911A1* (arme de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 10m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Combat) d6, Persuasion d6, Tir d6.

Charisme : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5 ; **Allure** : 6.

Handicaps : aucun.

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : Pistolet *M1911A1* (12/24/48, 2d6+1, Coups 7, PA 1, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Connaissance (Combat) d8, Intellect d8, Persuasion d8, Esquive, Tenez les rangs !
- **Élite** : Connaissance (Combat) d10, Âme d8, Intellect d10, Santé Mentale : 6, Esquive supérieure, Inspiration, Réflexes de combat.

SOLDAT AÉROPORTÉ AMÉRICAIN (VÉTÉRAN)

Formée en 1942 sous le commandement du Général de Division Matthew Bradley, la 82ème Division aéroportée est la première en son genre dans l'armée américaine, suivie rapidement par les « *Screaming Eagles* » de la 101ème aéroportée. Composée à la fois d'infanteries de parachutistes et de planeurs, l'unité aéroportée américaine est à l'origine pensée comme une infanterie légère entrainée pour les opérations d'assauts aériennes. Quoi qu'il en soit, tandis que la guerre avance son rôle prend de l'ampleur, tout comme ses capacités, et apparaissent ainsi des branches du génie aéroporté, d'infanterie antichar, et leur propre bataillon d'artillerie mobile, équipé du *M1 75mm Pack Howitzer*, parachutant ainsi leurs canons de campagne avec leurs troupes. Plus tard, ils développent l'artillerie pour inclure des *M3 105mm Howitzer*, déposés au combat grâce à des planeurs de transport.

Les forces aéroportées américaines, totalement volontaires, sont des combattants tenaces entraînés à être parachutés pour tenir des positions stratégiques contre les forces ennemies, mais comme tous les parachutistes ils ne sont pas équipés pour de longues batailles, et s'appuient plutôt sur le renfort des forces conventionnelles terrestres.

Cth

FOR 15 DEX 12 INT 12 CON 17
TAI 12 APP 12 POU 11 ÉDU 11
SAN 50 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 50%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 45%, Écouter 50%,Esquiver 45%, Grimper 40%, Lancer 50%, Pister 20%, Sauter en parachute 50%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : Carabine *M1A1* (Fusil) 45%, impact 2D6+2, atts 1, portée de base 80m.

Thompson (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Réparer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Loyal.

Atouts : Qualifié en saut.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), Carabine *M1A1* (15/30/60, 2d6, Coups 15, Semi-auto), Pistolet-mitrailleur *Thompson* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 20, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Combat d8, Parade : 6, Tir d8, Élan, Esquive, Réflexes de combat, Rock and Roll !
- **Élite** : Âme d10, Santé Mentale : 7, Esquive supérieure.

La Brigade du Diable

Créée en 1942, la première force d'opérations spéciales est inhabituelle puisqu'elle est composée à la fois de soldats américains et canadiens, organisée en une unité de commandos d'élite destinée aux opérations hivernales et de montagne. À l'origine le plan est d'harasser les forces allemandes en Norvège, mais à cause de changements dans le cours de la guerre, ils voient le combat pour la première fois en Italie en 1943, avant de combattre dans le sud de la France jusqu'à leur démantèlement en 1944.
Chaque membre reçoit un entraînement intensif, qui inclut le combat alpin, un entraînement au saut, au combat à mains nues, et des instructions concernant le ski. Dans le rôle de combattants de l'hiver, les membres de l'unité opèrent en utilisant une large gamme d'équipements non-standard, tels que des skis et des vêtements d'hiver, ainsi que la mitrailleuse M1941 Johnson, un fusil automatique très précis qu'ils préfèrent au fusil automatique *Browning* (*BAR*) destiné au soutien.

RANGERS DE L'ARMÉE AMÉRICAINE (ÉLITE)

Formés en 1942, les Rangers sont l'équivalent américain des commandos britanniques, suivant le même programme d'entraînement d'exercices à feu réel. Le 1er bataillon de Rangers entre en action pour la première fois lors du désastreux raid de Dieppe seulement deux mois après l'activation de l'unité, avant de se déplacer an Afrique du Nord, où il excelle dans les raids nocturnes derrière les lignes ennemies. Les Rangers de l'armée sont des volontaires sélectionnés dans les autres unités de l'armée qui réunissent discipline physique, expertise tactique, et compétence de combat, ce qui leur donne une grande capacité d'adaptation à un champ de bataille en perpétuel changement, et une importante cohésion d'équipe.

Cth

FOR 15	DEX 14	INT 13	CON 17
TAI 14	APP 12	POU 13	ÉDU 11
SAN 55	**Points de Vie : 16**		

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite : automobile 45%, Connaissance du terrain 55%, Corps à corps 50%, Écouter 55%, Esquiver 45%, Grimper 45%, Lancer 50%, Métier : explosifs 35%, Pister 35%, Premiers Soins 40%, Sabotage 35%, Sauter en parachute 40%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *M1 Garand* (Fusil semi-automatique) 45%, impact 2D6+4, atts 1, portée de base 100m.

Johnson (Mitrailleuse légère) 40%, impact 2d6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 100m.

Thompson (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, portée de base 25m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d6, Discrétion d8, Tir d6, Lancer d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

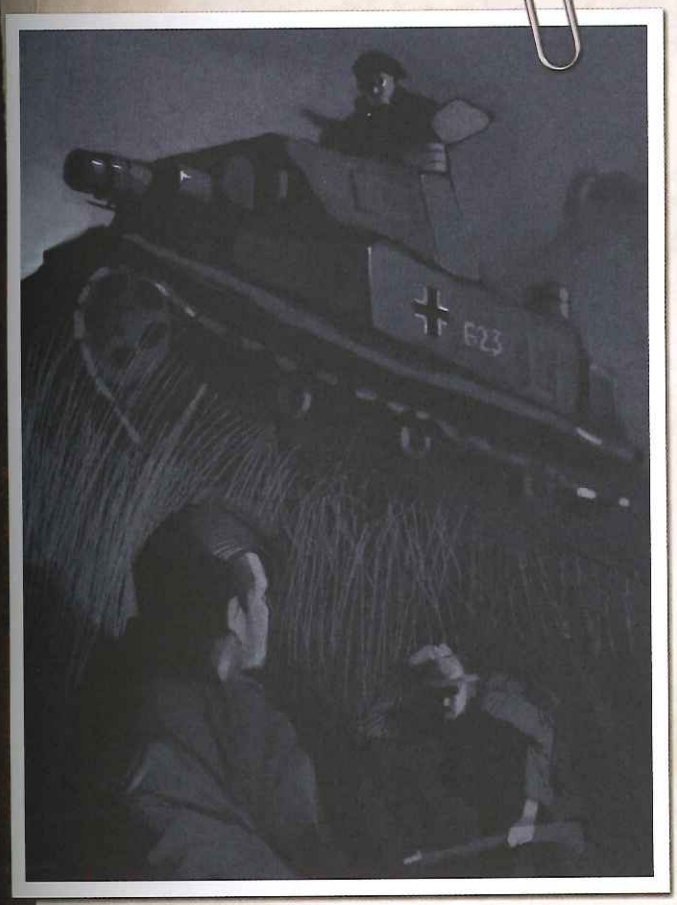
Handicaps : aucun.

Atouts : Artificier, Commando, Parasite.

Équipement : Fusil semi-automatique *M1 Garand* (24/48/96, 2d8, Coups 8, PA 2, Semi-auto), Mitrailleuse légère *Johnson* (24/48/96, 2d8, Cad. 3, Coups 25, PA 2, Auto), Pistolet-mitrailleur *Thompson* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 3, Coups 20, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d10, Santé Mentale : 7, Esquive, Rock and Roll !
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 7, Tir d8, Vigueur d10, Esquive supérieure, Réflexes de combat.



Les forces britanniques

Au déclenchement de la guerre, l'armée britannique est une force professionnelle, bien équipée, conçue pour des raids éclairs mécanisés. Quoi qu'il en soit, la pensée conservatrice des Hauts Commandements britannique et française les réduit à une force de combat défensive, ce qui se révélera fatal face à la *Blitzkrieg* allemande. Après le miracle de Dunkerque, malgré la perte de la plupart de leurs blindés et de leur équipement lourd, les Britanniques parviennent à se réarmer grâce à l'aide de la loi américaine du prêt-bail et, deviennent même capables de riposter contre les Allemands une fois que les Alliés rejoignent la guerre.

INFANTERIE BRITANNIQUE (RÉGULIÈRE)

Malgré la tendance des officiers britanniques à mettre en valeur la stabilisation et la prudence plutôt que la prise de risques au combat, les fantassins britanniques sont des soldats solides et professionnels, affichant le caractéristique flegme britannique même au beau milieu du combat. Tandis que l'armée britannique endure une série de défaites durant les premiers temps de la guerre, à aucun moment pendant le conflit ils ne sont mis en déroute, s'assurant toujours une retraite ordonnée. Le fusil Lee Enfield est l'arme d'infanterie standard, même si après avoir rencontré le pistolet-mitrailleur MP38/40 allemand, certaines unités mixtes disposent de revolvers Sten pour suppléer la puissance de feu de leur fusil. Une section standard utilise une seule mitrailleuse légère Bren comme arme de soutien, fournissant une puissance de feu beaucoup plus importante que le BAR américain. Au début de la guerre, des fusils antichar Boys sont fournis aux escouades pour une puissance de feu antiblindé, même s'ils sont ensuite remplacés par le lance-roquette PIAT après 1943, une arme autrement plus puissante.

FANTASSIN BRITANNIQUE

Cth

FOR 12 DEX 12 INT 11 CON 14
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 11
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 35%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 40%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sten Mk.1 (Pistolet-mitrailleur) 40%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Bren (Mitrailleuse légère) 40%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), 2x Grenades 36M (5/10/20, 3d6, modèle explosion intermédiaire), Mitrailleuse légère *Bren* (40/80/160, 2d8, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Snapfire), Fusil *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (24/48/96, 2d8, Coups 10, PA 1).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d8, Santé Mentale : 6, Élan, Esquive.
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Tir d8, Vigueur d8, Esquive supérieure, Réflexes de combat, Rock and Roll !

OFFICIER D'INFANTERIE BRITANNIQUE

Cth

FOR 11 DEX 12 INT 13 CON 13
TAI 13 APP 12 POU 12 ÉDU 14
SAN 60 **Points de Vie : 12**

Impact : aucun.

Compétences : Commandement 45%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 40%, Écouter 45%, Esquiver 40%, Grimper 30%, Lancer 40%, Premiers Soins 40%, Tactique 45%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 70%.

Armes : Revolver de service *Webley .98/200* (Arme de poing) 45%, impact 1D10, atts 2, portée de base 10m.

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Combat) d6, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Commandement, Rang (Officier).

Équipement : Revolver de service *Webley .38/200* (12/24/48, 2d6+1, Coups 6, PA 1, Revolver).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Connaissance (Combat) d8, Intellect d8, Persuasion d8, Esquive, Tenez les rangs !
- **Élite** : Connaissance (Combat) d10, Intellect d10, Inspiration, Réflexes de combat.

LA GARDE BRITANNIQUE (VÉTÉRAN)

Les cinq régiments d'infanterie de la Garde à pied : les Gardes grenadiers, les Gardes de Coldstream, les Gardes écossais, les Gardes irlandais, et les Gardes gallois, comptent parmi les régiments les plus anciens et les plus prestigieux, ayant servi avec distinction dans d'innombrables conflits au fil des siècles. Ainsi, ce sont les troupes les plus anciennes et les plus expérimentées de l'armée britannique, souvent utilisées comme le fer de lance des attaques grâce à leur redoutable réputation. Lorsqu'ils ne sont pas sur le champ de bataille, ces unités sont chargées de devoirs cérémoniaux tels que la protection du monarque, mais au combat ils sont une force avec laquelle il faut compter.

FOR 13 DEX 12 INT 11 CON 15
TAI 15 APP 12 POU 13 ÉDU 11
SAN 55 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 40%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 50%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 35%, Lancer 45%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sten Mk.1 (Pistolet-mitrailleur) 40%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Bren (Mitrailleuse légère) 40%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : aucun.

Atouts : Charisme, Élan.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), 2x Grenades 36M (5/10/20, 3d6, modèle explosion intermédiaire), Mitrailleuse légère *Bren* (40/80/160, 2d8, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Snapfire), Fusil *Lee-Enfield* No.4 Mk.1 (24/48/96, 2d8, Coups 10, PA 1), Pistolet-mitrailleur *Sten Mk.1* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Tir d8, Esquive.
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Vigueur d8, Esquive supérieure, Réflexes de combat, Rock and Roll !

INGÉNIEURS ROYAUX (RÉGULIER)

À l'origine les unités du génie britannique ne sont pas équipées pour un assaut direct, utilisant des fusils standards et des mortiers de deux pouces, ni particulièrement disposées au nettoyage des obstacles et des positions. Mais, tandis que leur rôle se développe, les unités sont équipées de lance-flammes et de sacoches explosives pour détruire rapidement des positions difficiles. Tandis que les Britanniques équipent leurs commandos et leurs parachutistes du génie de manière plus adéquate pour l'assaut, la plupart des formations d'ingénieurs royaux sont utilisées pour les activités d'ingénierie classiques comme la construction de pont, le déminage, et la construction de défenses.

FOR 12 DEX 12 INT 11 CON 14
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 11
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite : automobile 40%, **Connaissance** du terrain 40%, Corps à corps 40%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Génie de combat 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Métier : explosifs 35%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

« *Lifebuoy* » No.2 Mk.II (Lance-flammes) 40%, impact 2D6+choc, atts 1, portée de base 55m.

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance

(Explosifs) d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Réparation d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Aptitude à la mécanique.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), 2x Grenades 36M (5/10/20, 3d6, modèle explosion intermédiaire), Fusil *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (24/48/96, 2d8, Coups 10, PA 1), Lance-flammes « *Lifebuoy* » No.2 Mk.II (Gabarit Conique, 2d10, ignore le blindage).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d8, Santé Mentale : 6, Artificier, Élan.
- **Élite** : Connaissance (Explosifs) d8, Résistance : 6, Vigueur d8.

RÉGIMENT PARACHUTISTE (VÉTÉRAN)

Plus connus sous le nom de Paras, les membres du régiment parachutiste représentent l'infanterie aéroportée de l'armée britannique. Formés en 1940, les Paras entrent en action pour la première fois dans le nord de l'Afrique et gagnent rapidement une réputation d'intrépidité et de férocité au combat. Cette réputation se confirme plus tard pendant la fatidique opération Market Garden, où, bien qu'ils soient encerclés et dépassés en nombre par les éléments blindés de la *Waffen-SS*, ils parviennent à tenir la position de façon héroïque pendant plusieurs jours malgré un équipement de combat destiné à des assauts de courte durée. Surnommés les Diables Rouges à cause de leurs bérets bordeaux, les entraînements des Paras se concentrent sur l'aptitude physique, la précision au tir, et la connaissance du terrain, faisant d'eux un atout indispensable dans n'importe quelle bataille, s'emparant des têtes de pont aéroportées et des positions ennemies avec une rapidité fulgurante. Comme leurs homologues américains et allemands, les Paras sont accompagnés d'escouades d'ingénierie et antichar pour soutenir leurs opérations.

Cth

FOR 13	DEX 12	INT 11	CON 15
TAI 15	APP 12	POU 13	ÉDU 11
SAN 55	**Points de Vie : 15**		

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 50%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 35%, Lancer 45%, Pister 10%, Premiers Soins 30%, Sauter en parachute 50%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sten Mk.1 (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Bren (Mitrailleuse légère) 50%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Réparation d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Loyal.

Atouts : Qualifié en saut.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), Mitrailleuse légère *Bren* (40/80/160, 2d8, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Snapfire), Fusil *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (24/48/96, 2d8, Coups 10, PA 1), Pistolet-mitrailleur Sten Mk.1 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Tir d8, Vigueur d8, Élan, Esquive, Réflexes de combat, Rock and Roll !
- **Élite** : Âme d10, Santé Mentale : 7 ; Esquive supérieure.

RÉGIMENT DE LIAISON GHQ («PHANTOM») (ÉLITE)

Formé en 1939, le Phantom est une unité de reconnaissance secrète destinée à opérer sur le front et derrière les lignes ennemies dans le but de fournir des renseignements sur les positions alliées et ennemies directement au plus haut-commandement en place, contournant ainsi l'habituelle chaîne de commandement. Entraînés pour intercepter les communications ennemies et rester invisibles pendant leurs déplacements sur le champ de bataille, les membres du Phantom deviennent inestimables dans les jours qui suivent le débarquement en Normandie, fournissant des renseignements détaillés en temps réel sur la disposition de l'ennemi et la position des nombreuses unités alliées dispersées dans le chaos du gigantesque assaut aéroporté qui accompagne le débarquement sur les plages.

Cth

FOR 12	DEX 14	INT 11	CON 13
TAI 12	APP 12	POU 14	ÉDU 14
SAN 55	**Points de Vie : 13**		

Impact : aucun.

Compétences : Conduite : automobile 35%, Connaissance du terrain 60%, Corps à corps 30%, Cryptographie 35%, Écouter 60%, Espionnage 20%, Esquiver 40%, Grimper 40%, Lancer 40%, Opérateur Radio 45%, Pister 40%, Premiers Soins 35%, Téléphonie 35%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 70%.

Armes : *Sten Mk.1* (Pistolet-mitrailleur) 55%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Revolver de service *Webley .38/200* (Arme de poing) 55%, impact 1D10, atts 2, portée de base 10m.

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d6, Détection d8, Discrétion d8, Escalade d6, Lancer d6, Pister d6, Réparation d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Loyal.

Atouts : Qualifié en saut.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), Revolver de service *Webley .38/200* (12/24/48, 2d6+1, Coups 6, PA 1, Revolver), Pistolet-mitrailleur *Sten Mk.1* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Discrétion d10, Intellect d8, Élan, Esquive.
- **Élite** : Âme d10, Santé Mentale : 7 ; Esquive supérieure.

LES COMMANDOS (ÉLITE)

Les Brigades des commandos, ou les Forces Spéciales, sont les formations de forces spéciales alliées les plus influentes de la Seconde Guerre mondiale. Pratiquement toutes les unités de forces spéciales britanniques dérivent des commandos. Les seules exceptions sont le Royal Marine Boom Patrol Detachment et le Long Range Desert Group, et même l'histoire opérationnelle de la LRDG est étroitement liée à une ramification des commandos : le Special Air Service. Le régiment parachutiste, la Special Boat Section, le Special Air Service, et les Rangers de l'armée américaine descendent tous à l'origine des commandos.

Les Commandos sont formés, à la demande de Winston Churchill, après la chute de Dunkerque en 1940 comme un moyen de poursuivre la guerre contre les Allemands et de renforcer le moral au pays. Les volontaires pour les « forces spéciales » sont appelés dans les unités de l'armée en Grande-Bretagne ; fin 1940, plus de 2000 ont répondu. En 1942, les Royal Marines sont réorganisés en tant que Commandos, ajoutant ainsi neuf bataillions supplémentaires à la force de combat des commandos en 1944.

De 1940 à 1943, les commandos sont utilisés en tant que petites forces de raid hautement mobiles destinées à rester au combat moins de trente-six heures. À partir de 1943, les commandos endossent le rôle de mener les forces de débarquement alliées, une tâche qu'ils remplissent durant les débarquements de l'opération Torch en Tunisie, l'invasion des Alliés en Sicile, et le débarquement en Normandie le Jour J, ainsi qu'en menant des offensives en Italie et dans le nord de l'Europe.

L'entraînement des commandos est difficile et intense. Un centre de formation pour commandos est fondé dans les Highlands en Écosse en 1942. Le terme « RAU », ou « Retour à l'Unité », trouve son origine dans l'échec d'un commando à terminer sa formation. Cette préparation exigeante et difficile devient la base de l'entraînement paramilitaire de toutes les forces spéciales et du Special Operations Executive (SOE).

La rumeur raconte que l'Unité d'assaut 30 a devancé les Américains en 1945 concernant la capture de scientifiques nazis en Allemagne.

L'aptitude physique est primordiale, et des cours d'assaut et de marche sont largement dispensés durant les six semaines de programme. Les tuteurs sont des maîtres de la guerre peu orthodoxes, ayant forgé leur expérience en servant dans une Shanghai livrée à l'anarchie. Le commando apprend à tirer avec un SMG Thompson, à tuer une sentinelle silencieusement, à se battre sans armes et à trouver, démonter, remonter, et utiliser des armes de l'ennemi, il est également formé à l'escalade en montagne, à naviguer sur des terrains difficiles, utiliser des petits bateaux, et faire exploser n'importe quoi. À partir de 1943, l'apprentissage de compétences d'observateur avancé et de contrôleur aérien est ajouté au programme.

En dehors de l'entraînement et des opérations dangereuses, le service du commando comprend d'autres particularités : le soldat possède son propre logement et ne reste pas à la caserne, ce que certains considèrent comme un soulagement bienvenu considérant les exigences de la vie dans l'armée.

Les unités de commandos suivantes sont particulières :

- Le Commando No.10 (Inter-Alliés) est une unité commando constituée de ressortissants des pays occupés par l'Axe, ce qui inclut les Juifs allemands et les Autrichiens servant sous un nom de guerre. Jamais déployés en tant qu'unité, les troupes et individus sont détachés pour des missions individuelles requérant leurs connaissances linguistiques ou régionales.
- Le Commando No.30 (plus tard l'Unité d'Assaut 30) est une unité de renseignement travaillant en avant-garde de l'avancée alliée après le Jour J. Constitué d'officiers de la Royal Navy et gardé par des commandos de la Royal Marine, le commando réunit des spécialistes de la recherche entraînés à la reconnaissance de la technologie militaire et des documents ennemis, l'ouverture de coffre-fort, et les interrogatoires. Des rumeurs prétendent qu'ils ont kidnappé des scientifiques nazis en Allemagne avant les Américains en 1945.
- Le Commando No.62 (la Small Scale Raiding Force) est un petit commando sous le contrôle du SOE (p.54). Il se charge des raids de collecte de renseignements transmanche, mais aussi de l'essai sur le terrain de l'équipement et des tactiques. C'est un raid de la SSRF sur Sark en 1942, où les prisonniers ennemis sont ligotés avant d'être abattus, qui pousse le *Kommandobefehl* d'Hitler, ou « Commando Order », à demander l'exécution des commandos alliés capturés.

Cth

FOR 13 DEX 13 INT 13 CON 15
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 12
SAN 55 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 55%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 45%, Lancer 45%, Métier : explosifs 35%, Nage 40%, Pister 20%, Premiers Soins 30%, Sauter en parachute 50%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 60%.

Armes : *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sten Mk.1 (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Bren (Mitrailleuse légère) 50%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Canotage d6, Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d6, Discrétion d8, Lancer d6, Nage d6, Pister d6, Survie d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : aucun.

Atouts : Artificier, Commando, Parasite.

Équipement : Mitrailleuse légère *Bren* (40/80/160, 2d8, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Snapfire), Fusil *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (24/48/96, 2d8, Coups 10, PA 1), Pistolet-mitrailleur *Sten Mk.1* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d10, Santé Mentale : 7, Esquive, Rock and Roll !
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 7, Tir d8, Vigueur d10, Esquive supérieure, Réflexes de combat.

Photo : Inconnu - Soldat italien, 1944 - Bundesarchiv, Bild 101I-316-1188-05 / CC-BY-SA.

SPECIAL AIR SERVICE (ÉLITE)

La plus célèbre de toutes les unités des forces spéciales britanniques de la Seconde Guerre mondiale, le concept original de « multiplicateur de force » est au cœur de toutes les opérations du SAS. Le lieutenant David Stirling conçoit une unité qui peut être insérée derrière les lignes ennemies par parachute ou sous-marin, et qui peut frapper les cibles vulnérables telles que les lignes directes de communication, les bases aériennes et les dépôts de carburant, utilisant l'effet de surprise comme multiplicateur de force pour masquer le faible nombre de troupes impliquées.

Le L Detachment du Special Air Service a été créé en juillet 1941, et a permis de remporter des succès majeurs dans la campagne nord-africaine. Des détails complets sur la naissance et les succès du SAS, et des unités homologues telles que la Special Boat Section/Squadron, le Greek Sacred Squadron, et le Special Interrogation Group peuvent être trouvés dans le supplément ***Achtung! Cthulhu*** : *Guide de l'Afrique du Nord*.

En 1943, les unités SAS 1 & 2 sont déployées dans la campagne d'Italie. Alors que le SAS 1 est utilisé comme troupes de choc, le SAS 2 est déployé pour des patrouilles offensives et de la reconnaissance en amont de l'offensive alliée, un rôle que la SAS Brigade reprend en 1945 dans le nord de l'Europe.

En 1944, les SAS 1 & 2 retournent en Grande-Bretagne pour préparer le Jour J. Le SAS est désormais constitué de cinq régiments, et de la SAS Brigade sous le commandement du 1er corps aéroporté. Les SAS 3 & 4 sont des parachutistes de la France libre et le SAS 5, des parachutistes belges. Accompagnant l'invasion alliée en Europe, les SAS remplissent deux types d'objectifs : premièrement, couper les communications ennemies et travailler au renseignement ; et, deuxièmement, agir en tant que patrouilles de combat organisant des raids depuis les bases situées derrière les lignes ennemies.

Les patrouilles de combat utilisent une variante de la fameuse jeep nord-africaine des SAS : des jeeps Willy, légèrement blindées, et armées de deux à cinq canons Vickers K, ou d'un Bren, d'un Bazooka, ou d'un mortier de 3 pouces, avec suffisamment de carburant pour une autonomie d'environ 1 000km. Surprise, puissance de feu, et mobilité sont les multiplicateurs de force des SAS.

Les opérations en France ont eu des résultats mitigés. Certaines sont de francs succès tandis que d'autres sont des échecs ; l'une laisse cinquante-trois soldats portés disparus. Pour le restant de la guerre, les SAS sont utilisés pour la reconnaissance, et pour s'emparer d'importants documents, individus, et ponts tout au long de l'offensive alliée. Les SAS sont les premiers arrivés dans les camps de concentration de Belsen et Celle en 1945.

Cth

FOR 13 DEX 13 INT 13 CON 15
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 12
SAN 55 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 45%, Corps à corps 55%, Écouter 50%, Esquiver 45%, Grimper 45%, Lancer 45%, Métier : explosifs 35%, Nage 40%, Pister 20%, Premiers Soins 30%, Sauter en parachute 50%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 60%.

Armes : *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sten Mk.1 (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Bren (Mitrailleuse légère) 50%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Canotage d6, Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Explosifs) d6, Détection d6, Discrétion d8, Lancer d6, Nage d6, Pister d6, Survie d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : aucun.

Atouts : Artificier, Commando, Parasite, Qualifié en saut.

Équipement : Mitrailleuse légère *Bren* (40/80/160, 2d8, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Snapfire), Fusil *Lee-Enfield No.4 Mk.1* (24/48/96, 2d8, Coups 10, PA 1), Pistolet-mitrailleur *Sten Mk.1* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d10, Santé Mentale : 7, Bagarreur, Esquive, Rock and Roll !
- **Élite** : Combat d10, Parade : 7, Résistance : 7, Tir d8, Vigueur d10, Esquive supérieure, Réflexes de combat.

PILOTE DE LA RAF (RÉGULIER)

Probablement rencontré par les investigateurs lorsqu'il s'occupera de les emmener là où ils doivent se rendre, ou sur le terrain après un crash en territoire ennemi, le pilote de la RAF est un combattant brave et audacieux. Même au sol et sans son avion, il représente tout de même une force de combat non-négligeable, ayant échappé à la capture allemande et travaillant avec la Résistance française jusqu'à ce que des arrangements soient réalisés pour qu'il rentre chez lui. Bien que légèrement armés et vivant dans le risque permanent de la capture, les hommes de la RAF conservent un sens de l'humour et de l'aventure typiquement britanniques. Même après leur capture, ces hommes refusent d'abandonner, et ils forment ainsi des comités d'évasion, dont le devoir est de causer autant de problèmes que possible à leurs ravisseurs allemands, comme le montrent les facéties des hommes incarcérés au château de Colditz (p.48).

Cth

FOR 11	DEX 15	INT 14	CON 12
TAI 11	APP 12	POU 13	ÉDU 12
SAN 55	**Points de Vie : 12**		

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance du terrain 25%, Écouter 43%, Esquiver 40%, Lancer 30%, Opérateur Radio 45%, Orientation 45%, Piloter (Monomoteur/

Multimoteurs) 55%, Premiers Soins 35%, Sauter en parachute 25%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 60%.

Armes : Revolver de service *Webley .38/200* (Arme de poing) 35%, impact 1D10, atts 2, portée de base 10m.

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Bombardier) d6, Connaissance (Combat) d6, Détection d6, Pilotage d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Rang (Officier) ou Rang (Sous-officier).

Équipement : *Couteau* (For+d4), kit de survie, casque d'aviation, lunettes.

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Agilité d8, Détection d8, Pilotage d8, Tir d8, Vigilance.
- **Élite** : Agilité d10, Connaissance (Combat) d8, Intellect d8, Pilotage d10, As, Instinct de tueur.

PLONGEURS DE LA ROYAL NAVY (VÉTÉRAN)

Imitant les audacieux Uomini Rana (« hommes-grenouilles ») italiens, la Royal Navy forment ses propres spécialistes de la plongée pour les opérations contre les navires ennemis, et pour le déminage. Même si au début de la guerre l'équipement de plongée est rudimentaire, l'invention de bouteilles de plongée sous-marine (SCUBA) par les Américains en 1942 augmente largement les capacités des plongeurs, leur permettant de rester beaucoup plus longtemps sous l'eau. L'une des responsabilités principales de ces hommes courageux, en dehors de la détection et du déminage, est de protéger les navires alliés des plongeurs ennemis à l'intérieur même des ports, et particulièrement des plongeurs d'élite italiens dans la Méditerranée.

FOR 14 DEX 15 INT 13 CON 16
TAI 11 APP 12 POU 13 ÉDU 12
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance du terrain 25%, Contrôle des dégâts 25%, Écouter 23%, Esquiver 40%, Lancer 30%, Métier : explosifs 45%, Orientation 35%, Plonger 55%, Premiers Soins 45%, Trouver Objet Caché 45%, Utiliser Corde 35%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 60%.

Armes : Revolver de service *Webley .38/200* (Arme de poing) 40%, impact 1D10, atts 2, portée de base 10m.

Couteau 45%, impact 1d4+2+imp, atts 1, portée de base contact.

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Explosifs) d6, Connaissance (Navigation) d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Nage d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Homme-grenouille.

Équipement : *Couteau* (For+d4), Revolver de service Webley .38/200 (12/24/48, 2d6+1, Coups 6, PA 1, Revolver).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Vigueur d8, Artificier, Calmar, Élan.
- **Élite** : Âme d8, Nage d10, Santé Mentale : 6, Esquive.

Les forces françaises

En dépit de certains clichés sur les Français suite à leur reddition après la bataille de France, l'armée française combat avec courage et bravoure contre les envahisseurs, et sans le sacrifice des soldats français qui choisirent de rester en arrière et de ralentir l'avancée allemande, le miracle de Dunkerque n'aurait, très probablement, jamais eu lieu. L'Allemagne détient environ 2 millions de prisonniers de guerre français après la reddition, bien qu'un tiers de ces hommes soit relâché sur parole. Ceux qui restent en captivité sont retenus dans des camps en Allemagne, et de nombreux soldats sont forcés de travailler dans l'agriculture et l'industrie allemandes. Parmi ceux qui sont sauvés à Dunkerque, plusieurs milliers se réunissent pour former l'Armée française de la Libération, qui combat avec férocité et sans réserve ceux qui ont profané la Belle France.

En dépit de certains clichés, l'armée française combat avec courage et bravoure contre les envahisseurs.

INFANTERIE FRANÇAISE (RÉGULIÈRE)

Comme les Britanniques, les Français sont réticents à s'engager dans une autre guerre, ayant encore en mémoire les horreurs de la Grande Guerre. Malgré cette réticence, en 1939 l'armée française est considérée comme l'une des plus puissantes du monde, mais comme l'on peut s'en apercevoir en 1940, elle souffre de quelques graves faiblesses, dont le conservatisme et les opinions dépassées du corps des officiers ne sont pas les moindres. L'armée française compte 900 000 hommes en 1939, avec cinq millions de réservistes supplémentaires, mais le haut-commandement français est préoccupé par des stratégies défensives, et il ne parvient pas à lancer l'offensive qui aurait peut-être pu changer l'issue de la bataille de France.

Avant 1940, l'infanterie française est équipée du fusil à verrou Berthier et de la mitrailleuse légère FM 29, une arme de calibre 7.5mm reconnue pour sa fiabilité et sa conception robuste, qui se base sur le BAR américain.

Cth

FOR 12 DEX 12 INT 11 CON 14
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 10
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 35%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 35%, Corps à corps 40%, Écouter 40%, Esquiver 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Pister 15%, Premiers Soins 35%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Français (langue maternelle) 50%.

Armes : *Berthier* (Fusil) 40%, impact 2D6+2, atts 1/2, portée de base 80m.

FM29 (Mitrailleuse légère) 35%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 100m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), Mitrailleuse légère *FM29* (30/60/120, 2d8, Cad. 2, Coups 25, PA 2, Auto, Snapfire), Fusil *Berthier* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 1).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d8, Santé Mentale : 6, Élan, Esquive.
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Tir d8, Vigueur d8, Esquive supérieure, Réflexes de combat, Rock and Roll !

FORCES FRANÇAISES LIBRES (VÉTÉRAN)

Des 140 000 soldats français secourus à Dunkerque, la majorité choisit de retourner en France, même si cela implique la captivité, plutôt que de déserter le pays à l'heure du besoin. Quoi qu'il en soit, plusieurs milliers choisissent de rester en Grande-Bretagne et se réunissent pour former les Forces françaises libres. Équipés et entraînés avec l'équipement britannique et américain, ces combattants tenaces et impitoyables servent avec distinction tout au long de la guerre, et sont conduits à des excès de courage et de prise de risque personnel, sachant que leur France bien-aimée gît sous la botte dictatoriale de l'oppresseur nazi. Les membres des Forces françaises libres servent aux côtés de la RAF pendant la bataille de Grande-Bretagne, combattant la *Luftwaffe* au-dessus des terrains du sud de l'Angleterre, tandis qu'au sol, ils forment différentes unités spécialisées, dont des contingents de SAS, qui sont parachutés en France pendant le débarquement de Normandie pour faire des ravages derrière les lignes ennemies.

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 12 CON 14
TAI 14 APP 12 POU 13 ÉDU 11
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 40%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 35%, Corps à corps 45%, Écouter 40%, Esquiver 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Pister 25%, Premiers Soins 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Français (langue maternelle) 60%.

Armes : *Sten Mk.1* (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Bren (Mitrailleuse légère) 50%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 115m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Serment (Bouter les Allemands en dehors de la France), Vindicatif.

Atouts : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+1, tête uniquement), Mitrailleuse légère *Bren* (40/80/160, 2d8, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Snapfire), Pistolet-mitrailleur *Sten Mk.1* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Expérimenté** : Âme d10, Santé Mentale : 7, Élan, Esquive.
- **Élite** : Combat d8, Parade : 6, Résistance : 6, Tir d8, Vigueur d8, Esquive supérieure, Réflexes de combat, Rock and Roll !

CHAPITRE 4

L'autre Guerre Secrète

"L'ennemi connaît tous nos secrets et nous ne connaissons aucun des siens."
– Amiral Karl Dönitz

Un facteur clé dans n'importe quel combat pour la domination mondiale est l'utilisation, et certains diront l'abus, de l'espionnage. La Guerre Secrète ne fait pas exception, et bien que certains secrets soient sans aucun doute plus importants que d'autres, de nombreuses organisations utilisent la Seconde Guerre mondiale pour parfaire leurs techniques de collecte d'informations.

Ce chapitre se concentre sur le quotidien des services de renseignement britanniques, américains, français et allemands. Ceux qui sont impliqués dans la poursuite de la véritable Guerre Secrète sont traités plus en détails dans le **Chapitre 5 : Les sociétés occultes et secrètes.**

LE RENSEIGNEMENT BRITANNIQUE

Le grand jeu

Les Britanniques ont, sans aucun doute, la plus longue histoire en matière d'espionnage concernant la poursuite de leurs objectifs politiques, militaires et même économiques. Du temps du règne d'Elizabeth I, son conseiller d'état Sir Francis Walsingham utilisait déjà un réseau d'agents étrangers et domestiques pour le renseignement, et il découvrit grâce à eux de nombreuses intrigues contre la Reine. Utilisant cette toile enchevêtrée, la plus grande réussite de Walsingham fut de forcer Mary, reine d'Écosse, cousine d'Elizabeth et prétendante au trône d'Angleterre, à s'impliquer elle-même dans une intrigue visant à assassiner la Régente, ce qui mena finalement à son exécution. Pendant ce temps, le Dr. John Dee, infâme occultiste et astrologue, plaça ses compétences occultes au service de la couronne, développant des codes secrets et menant personnellement des missions sur le continent sous le couvert de ses propres investigations scientifiques.

Les services de renseignement britanniques continuent d'opérer sur une base essentiellement informelle durant les siècles suivants, notamment à travers un réseau de diplomates et d'attachés militaires. Même si Wellington emploie avec grand succès des *Exploring Officers* pour le renseignement dans l'Espagne occupée, pendant la guerre de la Péninsule contre la France de Napoléon, il n'existe que peu de soutien pour un service de renseignement officiel, et la plupart des opérations sont démantelées en temps de paix. Alors que les officiers de la *Royal Navy* sont supposés rapporter toute information pertinente sur de potentielles activités ennemies, les plus conséquentes activités de renseignement sont réalisées par des amateurs enthousiastes animés par le sens du devoir et l'esprit patriotique, plutôt que par des agents officiels.

Tandis que l'industrialisation change la nature du conflit, les échecs de la guerre de Crimée illustrent le besoin d'un service de renseignement mieux organisé, et à la fin du XIX^{ème} siècle le service de renseignement britannique est rendu officiel par le ministère de la Guerre et l'Amirauté, qui forment leurs propres branches respectivement en 1873 et 1882.

En 1909, le ministère de la Guerre autorise la fondation du *Secret Service Bureau* (SSB) pour coordonner la communauté du renseignement en pleine expansion. Organisés en une série de départements de services de renseignement et identifiés par un nombre suivant le préfixe « MI », les hommes (et plus tard les femmes) du SSB sont sélectionnés dans les rangs de l'armée, de la Navy, de la police métropolitaine, et servent avec distinction pendant la Grande Guerre. Même si le SSB continue d'opérer après l'armistice de 1918, ses capacités sont sérieusement diminuées à cause d'un mélange de luttes politiques internes, de difficultés économiques, et de bonne vieille bureaucratie britannique.

Bien que plusieurs départements du SSB soient démantelés pendant l'entre-deux-guerres, le *Secret*

Intelligence Service (MI6) et le *Security Service* (MI5) poursuivent leur travail, malgré les opérations d'infiltration désastreuses qui ont eu lieu pendant la guerre d'indépendance irlandaise.

À son apogée, le SSB est constitué des départements suivants, dont une partie continue d'opérer pendant la guerre, tandis qu'une autre est absorbée par les départements de renseignement nouvellement créés pendant le conflit tels que le *Special Operations Executive* (SOE) et le *Political Warfare Executive* (PWE) :

MI1

Il s'agit du Codes and Cyphers, avec la responsabilité du déchiffrement et de l'encryptage. Ce département est démantelé en 1919 et fusionné avec le « Bureau 40 » du Naval Intelligence pour former le *Government Code and Cypher School* (GC&CS), basé à Bletchey Park à partir de 1939.

MI2 & MI3

Les deux fournissent des informations géographiques sur les pays étrangers. Étant donné leur rôle doublon, les deux départements fusionnent en 1941.

MI4

Responsable de la reconnaissance aérienne en liaison avec la RAF, mais aussi de l'interprétation de l'imagerie, le MI4 est démantelé en 1943 lorsque toutes les photographies aériennes sont transférées au ministère de l'Air.

Photo : Walther - Machine Enigma - Bundesarchiv, Bild 183-2007-0705-502 / CC-BY-SA.

MI5

Le Service de sécurité, responsable de la sécurité intérieure et du contre-espionnage. De par son rôle dans la détection et la neutralisation d'agents ennemis sur les territoires britanniques, le MI5 entretient des liens étroits avec la Branche Spéciale, et les officiers de celle-ci les accompagnent souvent dans l'exercice de leurs fonctions, se présentant même parfois comme appartenant au MI5.

MI6

Le *Secret Intelligence Service* (SIS), dont la compétence est la collecte de renseignements étrangers. Le MI6 entretient une surveillance sur beaucoup d'autres départements, et particulièrement le MI1. L'occupation allemande de l'Europe occidentale a sérieusement affaibli son réseau d'agents, et la fondation du SOE en 1940 apporte d'autres problèmes car les deux départements se marchent souvent sur les pieds pendant leurs opérations.

MI7

Chargé de l'analyse de la propagande étrangère et, selon certains, de la diffusion de propagande sur les territoires occupés, le travail du MI7 est étroitement lié à celui de la PWE (voir p.55).

MI8

Le MI8 désigne le *Radio Security Service* (RSS), responsable du contrôle et de l'analyse des transmissions radio concernant l'activité ennemie, particulièrement celles considérées comme émanant de l'intérieur des îles britanniques. Travaillant à l'origine depuis la prison désaffectée de Wormwood Scrubs au sud-ouest de Londres, le MI8 contribue à la fondation de stations de radiogoniométrie dans les parties reculées des îles britanniques pour la surveillance de transmissions ennemies de ce type ; ces stations sont principalement habitées par des radio-amateurs passionnés.

MI9

Responsable de l'assistance aux combattants de la Résistance sur les territoires occupés par les Allemands, ainsi que du soutien et de l'aide aux prisonniers de guerre britanniques, le MI9 est le fer de lance de la guerre « non-orthodoxe » d'Angleterre. Il emploie des prestidigitateurs et des membres du crime organisé, tels que des faussaires, pour créer de faux documents et quelques autres instruments destinés à aider les soldats alliés dans leurs tentatives d'évasion.

MI10

Fondé pour analyser les armes et l'équipement allemands récupérés, les laboratoires et les ateliers du MI10 comptent parmi les installations les mieux gardées de Grande-Bretagne, surtout depuis que le MI10 a développé un intérêt particulier pour l'expansion de *Nachtwölfe* et de la nouvelle technologie de l'Axe. Le MI10 tente activement de renverser le processus de conception de cette technologie dans l'espoir de trouver une parade aux avancées monstrueuses de *Nachtwölfe*.

MI11

Le MI11 se charge de la sécurité du personnel militaire, en le protégeant des agents ennemis opérant dans les

populations civiles. Étroitement lié au corps principal de la police militaire de Mytchett, dans l'Hampshire, et aux brigades des forces spéciales, son rôle est un mélange d'espionnage et de contre-espionnage, il se concentre toutefois sur la protection des casernes militaires et des forces sur le terrain.

MI12

En collaboration avec le ministère de l'Information, le MI12 est responsable de tous les aspects de la censure militaire, ce qui inclut la correspondance du personnel militaire et le matériel fourni à la presse nationale.

MI13

Techniquement, la désignation de MI13 n'est pas attribuée à un département en particulier, mais comme la désignation MI18, elle est occasionnellement attribuée comme couverture pour les autres départements de la communauté du renseignement tels que les Sections D et M, lorsque leurs propres activités nécessitent d'être déguisées pour des raisons politiques.

MI14

Le MI14 est spécialisé dans le renseignement concernant l'Allemagne, fournissant des analyses sur l'activité militaire, économique et politique à l'intérieur des frontières du pays.

MI15

Ce département est à l'origine responsable de la gestion de la photographie aérienne, une fonction qu'il partage avec le MI4. Lorsque le ministère de l'Air reprend le rôle de coordinateur de la reconnaissance aérienne, le MI15 est réassigné à la collecte de renseignements, notamment concernant les défenses aériennes ennemies, et il fournit ainsi un soutien inestimable au Bomber Command pendant les campagnes de bombardement sur les centres industriels allemands.

MI16

Fondé aux prémices de la guerre, le MI16 est chargé du renseignement scientifique et de l'identification des personnes présentant un intérêt dans la communauté scientifique allemande. Le MI16 apporte un soutien significatif lors des tentatives destinées à faire disparaître les spécialistes des fusées avant qu'ils ne tombent entre les mains des soviétiques.

MI17

Le MI17 est le secrétariat qui offre un soutien administratif aux autres départements. On raconte que si le MI17 n'a pas de traces d'un sujet, alors c'est qu'il n'existe probablement pas, officiellement ou non.

MI18

Voir MI13.

MI19

À l'origine une sous-section du MI9, le MI19 est fondé en 1940 comme département indépendant pour l'interrogatoire des prisonniers de guerre. Opérant depuis une résidence géorgienne modeste de Kensington, les activités exactes du MI19 sont gardées secrètes, très probablement à cause de rumeurs sur l'emploi de la torture, particulièrement sur des prisonniers de la SS ou de la *Gestapo* capturés par les Alliés.

Le chemin de la guerre

Le spectre de la guerre planant sur l'Europe et les efforts pour maintenir la paix s'effritant, des mesures sont prises pour créer de nouveaux départements de renseignement spécifiquement adaptés pour lutter contre l'offensive allemande. Le premier d'entre eux, créé en 1938 par le ministère des Affaires étrangères, est le département EH, diminutif d'Electra House, dont le quartier général se trouve être l'immeuble de bureaux de Moorgate à Londres.

Chargé de la création et de la diffusion de la propagande, le département EH est tenu à l'écart du ministère des Affaires étrangères, qui ne souhaite pas être associé à des méthodes aussi inélégantes. Le travail général de l'EH est infructueux et, avec la chute de la France, leur point de distribution principal est compromis, ce qui conduit le département à son déclin.

Suite à la création du département EH, le MI6 forme sa propre section, baptisée Section D, pour développer des techniques de sabotage et de combat irrégulier pour faire face aux Allemands. Plus tard durant l'année 1938 le ministère de la Guerre, redoutant de plus en plus une potentielle invasion allemande, crée le MI-R (Recherche), destiné à conduire des recherches sur des méthodes de guérilla, particulièrement pour une utilisation par les troupes régulières.

Après la chute de la France, Churchill demande à ce qu'une seule organisation de sabotage soit fondée avec pour consigne "d'enflammer l'Europe".

Travaillant avec des budgets serrés et peu de soutien de la part des officiels, ces trois départements œuvrent régulièrement à contre-courant, avec notamment le doublon des opérations de propagande de la Section D et du département EH. Ces bureaux obtiennent des résultats mitigés, la Section D n'ayant que peu de réussite durant ses premières missions de sabotage, avec notamment une tentative ratée de miner les Portes de Fer sur le Danube – une route majeure pour le transport de matières premières essentielles pour la base industrielle nazie. Le MI-R se montre plus efficace, produisant des manuels et des instructions sur l'emploi de techniques de guérilla, tout en contribuant à la formation des Compagnies Indépendantes qui formeront plus tard les Commandos. Le travail du MI-R aide également à établir l'entraînement des unités auxiliaires, l'armée de la résistance britannique, créées sous les ordres de Winston Churchill, prêtes à agir dans l'éventualité d'une invasion allemande.

Avec les blessures encore ouvertes de la chute de la France et des Pays-Bas, et de l'évacuation désespérée mais miraculeuse des forces britanniques, françaises et belges à Dunkerque, Churchill demande à ce qu'une seule organisation de sabotage soit fondée avec pour consigne « d'enflammer l'Europe ». Ceci mène à la fusion de la Section

Le magasin de jouets de Churchill et les Wheezers & Dodgers

Aux côtés de leurs collègues du *Department of Miscellaneous Armes Development* (DMWD) de l'Amirauté, surnommé avec affection le département *Wheezers and Dodgers*, le ministère de la Défense I (MDI) est l'équipe de recherche et de développement des armes, basée à Whitchurch, dans le Buckinghamshire. Sur l'insistance de Churchill, le MDI opère séparément du SOE, donc la propre équipe de recherche, Station IX, se concentre sur la production de matériel pour leurs propres missions commandos. Par conséquent, l'équipe passe sous l'autorité du ministère de la Défense et, par conséquent, de Churchill (qui est à la fois ministre de la Défense et Premier ministre).

Chargé de l'invention de nouvel équipement pour les forces armées régulières et « irrégulières » qui opèrent derrière les lignes ennemies, le MDI développe tout d'abord des armes conventionnelles comme la « sticky bomb », l'omniprésent crayon allumeur à retardement, les mines ventouses, et l'arme antichar PIAT. Le mécanisme actionné par ressort du PIAT a toujours quelques problèmes à surmonter, notamment son habitude de couper les doigts du tireur lors d'une manipulation inconsidérée. Plus tard pendant la guerre, tandis que des preuves de l'activité de *Nachtwölfe* deviennent évidentes sur le champ de bataille, les membres du MDI commencent à expérimenter des recherches moins conventionnelles et d'une nature beaucoup plus dérangeante et mortelle, aux côtés de leurs collègues à Clemens Park (p.70).

Comme les rats de laboratoire du MDI, le personnel du DMWD travaille jour et nuit pour développer de nouvelles armes et défenses, bien que cela soit fait avec une attention particulière aux besoins de l'Amirauté. Certains de ces projets, comme l'engin de destruction de fortifications à roquettes propulsives Panjandrum, rencontrent un succès limité, mais des développements futurs, comme le port flottant Mulberry, sont essentiels pour renforcer de manière efficiente les têtes de pont de Normandie.

Les recherches sur la démagnétisation des coques de navire pour éviter les mines magnétiques (et certains autres dangers que colportent les rumeurs) se sont révélées inestimables, même si certaines formules et équations employées ont causé une grande inquiétude chez les membres les plus nerveux de l'établissement. Le MDI et le DMWD sont à l'affut de toute nouvelle information concernant la technologie allemande, et particulièrement celle des ateliers de *Nachtwölfe*.

D, du département EH, et du MI-R, à l'exception de l'équipe de recherche des armes spéciales, plus tard connue sous le nom de MD1 ou « le magasin de jouets de Churchill ».

En juillet 1940, le *Special Operations Executive* (SOE) est créé, réunissant les trois organisations dans ses trois branches principales – SO1 (Propagande), SO2 (Opérations actives), et SO3 (Planification) – même si en l'espace d'un an, des luttes intestines au sein du ministère voient le SO1 renaître en tant que *Political Warfare Executive* (PWE) sous le contrôle direct du ministère des Affaires étrangères. Le SO3 est rapidement débordé par la paperasse et la bureaucratie, et se voit fusionné au SO2.

Le Special Operations Executive

Malgré sa rapide réorganisation et le départ du SO1, le SOE est rapidement capable de concentrer ses ressources sur les opérations actives ; entraînant et conduisant des agents en territoire neutre et ennemi. Idéalement, chaque pays se retrouve sous le contrôle d'une Section, mais sur quelques territoires le SOE est forcé d'établir plusieurs sections pour assurer une gestion fluide des opérations impliquant des groupes de résistance politiquement divisés. De nombreux territoires occupés ont été le foyer d'intrigues politiques avant leur invasion, avec les communistes, nationalistes, et beaucoup d'autres factions se disputant leur contrôle. Le SOE est douloureusement conscient des sensibilités de ces différents groupes, et la dernière chose dont ils ont besoin est de rouvrir les hostilités entre eux, ce qui mène à la conduite d'actions équilibrées et prudentes pour garantir la coopération de toutes les parties. Dans le cas de la France, six sections sont requises pour assurer que les opérations puissent être dirigées sans aucun trouble.

Sous le commandement du sinistre mais déterminé Sir Frank Nelson, le SOE établit son quartier général dans l'hôtel Métropole, sur la place Whitehall, mais après un bombardement concentré du centre de Londres, les bureaux de l'organisation sont relocalisés sur Baker Street, à Marylebone, ce qui vaut au SOE le premier de ses différents surnoms : « Les Irréguliers de Baker Street ». L'acquisition de nombreux grands domaines dans tout le Royaume-Uni à des fins de formation leur vaut plus tard leur second surnom : « les majestueuses demeures d'Angleterre ».

La tâche principale du SOE est le sabotage et la subversion de l'effort de guerre allemand, en visant les réseaux de chemins de fer, les cibles industrielles, et l'infrastructure militaire nazie, pour entraver leurs opérations. Tandis que la guerre avance, les objectifs de leurs attaques changent, et celles-ci se matérialisent alors par des raids sur les dépôts de carburant puis, la marine allemande devenant une réelle menace, sur des installations d'U-Boot. Les plans du Second Front se développant, le SOE commence à attaquer les réseaux de transport, particulièrement les ponts et les routes majeurs, forçant les troupes allemandes à voyager sur de plus petites routes de campagne où elles représentent des cibles d'embuscade plus vulnérables pour les forces de la résistance.

Malgré la présence, lors de sa fondation, de quelques agents dans les territoires occupés, le SOE a constitué un large réseau d'espions, d'informateurs, et de saboteurs partout en Europe. Contrairement à beaucoup d'autres services, le SOE est moins dépendant du « réseau de vieux copains » de l'école publique, s'appuyant au contraire sur toutes les couches de la société britannique pour compléter ses rangs, et même sur le crime organisé. Aux yeux du SOE, une solide compréhension de la langue et du pays, dans lequel les futurs membres envisagent d'opérer, est une condition fondamentale de succès, ceux possédant deux

Les deux Electra House

L'Electra House d'origine, située au coin de la City Road et du London Wall, est installée au siège de la compagnie Cable and Wireless, qui traite presque la moitié des 564 000km de réseaux de télécommunications dans le monde et fournit au gouvernement britannique des renseignements de valeur, transmettant aux départements concernés des copies de toutes les transmissions pour analyse. Le bâtiment est sévèrement endommagé pendant le Blitz, ce qui amène un déplacement des opérations vers une nouvelle installation construite sur Victoria Embankment.

Cette nouvelle Electra House est solidement renforcée et prétendument à l'épreuve des bombes et du gaz, une allégation prouvée par l'attaque d'une bombe volante V1 en 1944. La bombe démolit l'appartement du président au dernier étage, mais ne cause autrement que des dégâts mineurs et laisse le routage des circuits intact.

Pendant la construction de la nouvelle Electra House, une série de conduits secrets sont installés, la connectant ainsi au Central Telegraph Exchange de Moorgate, qui permet au service de renseignement britannique de contrôler les lignes téléphoniques de toutes les ambassades étrangères de Londres. Des rumeurs de tunnels plus profonds encore qui auraient été découverts sous le vieux site de Moorgate sont étouffées par les britanniques, de peur que les histoires des ouvriers concernant quelque chose qui vivrait dans les ténèbres sous les fondations ne puisse ébranler les nerfs des personnes y travaillant.

nationalités sont donc particulièrement recherchés. À cause de cette exigence, le SOE compte un grand nombre de soldats vivant hors de leurs nations occupées, emportant avec eux leurs connaissances militaires et culturelles.

Les nouvelles recrues suivent un programme d'entraînement intensif, comprenant le combat armé et à mains nues, la sécurité, et le « renseignement », pour assurer qu'ils puissent travailler sur le terrain tout en ayant les meilleures chances de rester invisibles aux yeux de l'ennemi. En plus de cela, ils apprennent les techniques de sabotage et de démolition, l'utilisation de la radio, la cryptographie, et l'indispensable saut en parachute. Les centres d'entraînement fournissent également les instructions opérationnelles basiques pour les membres du *Political Warface Executive* qui sont supposés travailler derrière les lignes ennemies, en soutenant la presse clandestine dans les territoires occupés et analysant l'opinion publique locale pour s'assurer que leurs messages soient correctement ciblés.

Le SOE est l'une des quelques branches de l'armée britannique qui accepte les femmes pour le travail de terrain, et où elles reçoivent le même entraînement que leurs homologues masculins. Même si la majorité des femmes employées par le SOE travaillent en tant que secrétaires, beaucoup d'autres servent en tant qu'opératrices radio, entretenant les lignes de communication vitales avec les agents de terrain, et beaucoup deviennent des agents d'infiltration, avec quarante-neuf agents assignées rien qu'en France.

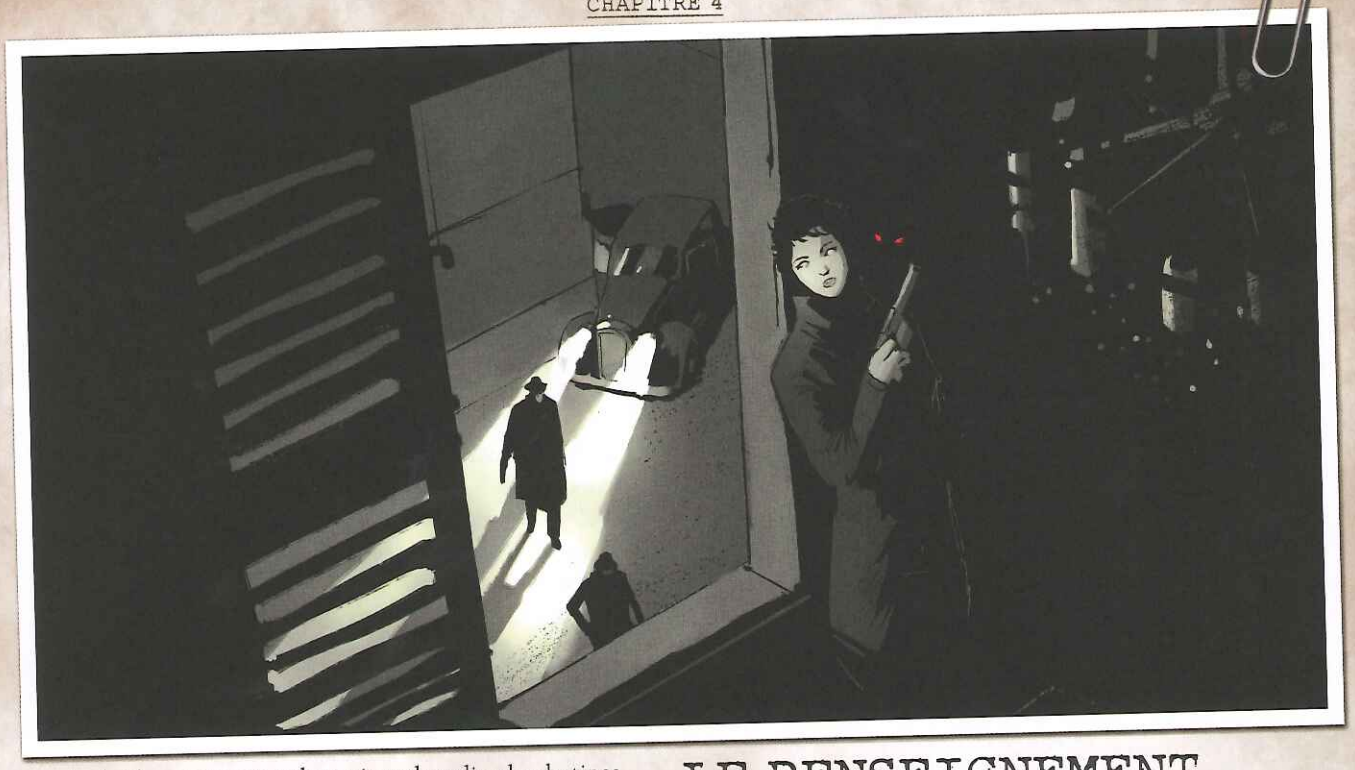
Les activités du SOE en Europe ont causé des frictions considérables avec le MI6, qui considère les activités de la nouvelle agence comme une menace à leurs traditionnelles opérations de collecte de renseignement dans les territoires occupés. Bien que les missions de sabotage du SOE amplifient le danger auquel font face les agents du MI6 par l'augmentation du degré de surveillance de la *Gestapo*, la plupart de leurs plaintes sont en réalité concentrées sur la rivalité inter-services et la concurrence pour le partage des agents et des ressources. Le SOE a également hérissé le poil de la RAF, en se plaignant de manière régulière de l'imprécision de leurs bombardements qui suscite des tensions avec les populations locales.

La relation du SOE avec la Section M a jusqu'à présent été un soutien mutuel. Même les membres du SOE, malgré leurs expériences peu orthodoxes, réalisent qu'il existe certaines situations qu'ils ne sont pas capables de gérer, et ils font ainsi régulièrement appel aux services de la Section M lorsque le problème dépasse leur entendement. Tandis que des preuves de l'alliance profane entre les Nazis et l'Ordre du Soleil Noir apparaissent, le SOE et la Section M commencent à partager leurs informations, même si la Section M ne tend à divulguer ses connaissances qu'en cas de nécessité absolue, et ses agents prennent des précautions pour s'assurer que leurs homologues du SOE ne soient pas exposés à l'horreur absolue de la guerre qu'ils combattent. Les agents du SOE qui en apprennent trop sur la véritable guerre de l'ombre qui se joue de par le monde sont discrètement intronisés dans les rangs de la Section M pour assurer que leurs activités restent clandestines, même vis-à-vis de leur propre personnel.

Après que les États-Unis rejoignent la guerre contre l'Allemagne, le SOE établit un partenariat avec son homologue nouvellement formé l'Office of Stategic Services (OSS). Bien que les attributions de l'OSS dépassent la collecte d'informations et la propagande du SOE, les deux agences développent rapidement une relation de travail efficace sur le terrain, échafaudant un certain nombre d'opérations conjointes tout au long de la guerre. Le partenariat entre le SOE et l'OSS est imité par la Section M et son équivalent américain, Majestic. Contrairement aux agences de renseignement traditionnelles, ces nouveaux départements ont été obligés de joindre leurs forces, à l'origine en réaction à l'hostilité provenant des anciennes agences, aujourd'hui car ils réalisent la vraie nature des forces que les laquais d'Hitler ont relâchées sur le monde.

Le Political Warfare Executive (PWE)

Formé en 1941, le PWE est responsable de la création et de la diffusion de propagande blanche (basée sur la vérité) et noire (basée sur le mensonge), destinée à démoraliser les forces ennemies dans l'Europe occupée. Constitué à l'origine de membres du SO1, l'ancienne section de propagande du SOE, le PWE utilise une large gamme de médias pour diffuser ses messages, ce qui



inclut la construction de stations de radio clandestines, l'imprimerie de journaux clandestins, et la distribution de brochures et de bulletins dans les nations occupées, pour semer la discorde et le doute parmi les forces allemandes tout en renforçant le moral des populations locales. Ayant besoin d'individus possédant des compétences journalistiques et une expérience dans le renseignement, le PWE recrute aussi largement dans les rangs de la *British Broadcasting Corporation* (BBC) et possède des bureaux dans la *Bush House* de la BBC, lui permettant l'accès aux services de transmission et de radiodiffusion. Pour garder son secret, le PWE opère en public sous le couvert du *Political Intelligence Department*.

La London Controlling Section (LCS)

Réalisant la puissance de la tromperie, les Britanniques fondent la London Controlling Section pour formaliser les plans visant à tromper l'Allemagne à un niveau stratégique, dans l'optique de leur faire changer leurs propres tactiques en utilisant des campagnes de désinformation et en diffusant des consignes erronées. Utilisant des techniques qui vont de la simple communication d'une mauvaise information à des tromperies beaucoup plus complexes, le LCS a réussi de manière répétée à tromper les services de renseignement allemands et à leur faire modifier leurs plans militaires. L'un de leurs bluffs les plus efficaces est la création du « First US Army Group », en réalité entièrement fictif, pendant les préparatifs du débarquement en Normandie comme partie intégrante de l'opération de grande envergure Bodyguard.

LE RENSEIGNEMENT AMÉRICAIN

Bien que les Américains aient préservé la capacité de leurs services de renseignement depuis les premières heures de la nation, ce n'est que tardivement au XIX^{ème} siècle, avec la formation de l'Office of Naval Intelligence (ONI) et de la Military Intelligence Division de l'armée (MID ; plus communément appelée G-2) que le renseignement militaire et l'espionnage s'officialisent. L'ONI continue de remplir son rôle, fournissant des renseignements sur les développements technologiques et géopolitiques autour du globe pendant la Grande Guerre et la Seconde Guerre mondiale (voir p.57), tandis que le MID subit un certain nombre de réorganisations, devenant la Fourth Army Intelligence School un mois avant l'attaque japonaise de Pearl Harbor. Les deux services sont essentiellement des agences de collecte de renseignements avec une petite capacité d'espionnage ou de contre-espionnage (le contre-espionnage étant l'attribution du FBI ; voir p.57), un fait qui devient une préoccupation grandissante pour le président Franklin D. Roosevelt.

Selon le conseil de William Stephenson du British Security Co-ordination Office (le représentant en chef des services de renseignement britanniques en Amérique), et redoutant une cinquième colonne opérant à l'intérieur même de ses frontières, Roosevelt commissionne William « Wild Bill » Donovan pour élaborer une stratégie concernant la création d'un service de renseignement central capable de prendre en charge le type d'opérations spéciales que la guerre en Europe impliquerait si les États-Unis s'y engageaient. Basé sur la force de son rapport, Donovan est nommé Coordinateur de l'Information (COI) en 1941, et au milieu de l'année 1942 l'Office of Strategic Services est fondé pour collecter et analyser le renseignement stratégique, mais aussi se charger des opérations spéciales qui outrepassent la juridiction des autres agences.

Section F

La Section F est décrite comme la section secrète du SOE, dissimulée pour que le général Charles de Gaulle ne découvre pas son existence. L'intention de celui-ci de diriger la France après la guerre a soulevé de nombreuses inquiétudes chez les Alliés, c'est pourquoi la Section F est fondée pour opérer sans son consentement dans la France occupée. Une deuxième section, nommée Section RF et connue de de Gaulle (qui soutient son action), opère aux côtés de la Section F. Le Général découvre finalement l'existence de la Section F, ce qui brise la confiance qu'il portait aux Britanniques.

La Section F utilise un système de « circuits » pour gérer les opérations, sous forme de noyaux constitués de trois agents : un leader responsable de l'organisation et du recrutement sur le terrain, un opérateur radio pour maintenir les communications avec Londres, et un coursier pour rassembler les renseignements des groupes locaux. Seuls les coursiers entretiennent des contacts réguliers avec les agents de terrain, un système conçu pour éviter que la découverte ou la capture d'un circuit ne compromette les autres. À l'origine, ces noyaux sont constitués principalement d'agents britanniques, mais tandis que la guerre avance, de plus en plus d'agents français sont recrutés par les circuits d'origine.

Le taux de victimes parmi les agents français est incroyablement élevé, cela s'explique en partie par une sécurité laxiste mais aussi par les investigations impitoyables que mène la Gestapo. Au début de la guerre, la plupart des activités de la Section F se concentrent sur le recrutement de nouveaux agents, et ils parviennent tout juste à empêcher l'effondrement du réseau en France. Quoi qu'il en soit, en 1944, grâce à la ténacité et à l'héroïsme de ces hommes et de ces femmes, le réseau français du SOE est capable de semer le chaos pendant les jours qui suivent le débarquement de Normandie, tandis qu'ils coupent les lignes de communication et sabotent les voies de transport pour perturber les défenses allemandes et permettre aux Alliés d'établir leur tête de pont.

L'Office of Strategic Services

Comme son homologue britannique, l'OSS s'engage dans l'espionnage et le sabotage, tout en occupant une plus large responsabilité dans la diffusion de « propagande noire ». L'OSS souffre également de la même rivalité « old school » rencontrée par le SOE, avec le FBI, le MID, et l'ONI, tous protégeant jalousement leur zone d'influence de cette jeune organisation. Par conséquent, Donovan concentre l'OSS sur les opérations actives sur le terrain, avec des agents présents dans tous les théâtres de guerre qu'ils peuvent atteindre.

L'OSS a beaucoup appris de sa relation étroite avec les services de renseignement britanniques, et sa relation avec le SOE fonctionne bien. Lorsque le nouveau bureau du COI ouvre à Londres en novembre 1941, ils réalisent rapidement que les Britanniques sont capables de leur fournir l'entraînement, les informations et, plus important encore, l'expérience que leurs nouveaux agents requièrent.

À l'origine, la relation entre les deux agences est entravée car les Britanniques redoutent que l'inexpérience des Américains puisse compromettre leurs opérations en cours en Europe, tandis que l'OSS redoute que leur nouveau département ne soit dépendant d'une autre agence. Quoi qu'il en soit, tandis que les deux organisations partagent les sacrifices, les échecs, et les succès sur le terrain, un lien de camaraderie se développe bientôt entre elles, sans doute grâce à l'étroite relation de travail qu'entretiennent leurs confrères, combattants du Mythe, des Section M et Majestic.

L'équipe de l'OSS est composée d'officiers et de soldats des services armés ; les civils qui possèdent les compétences et les contacts nécessaires pour les opérations sont également recrutés et dotés d'un rang militaire approprié. Le personnel de l'armée américaine et de l'Air Force compose approximativement deux-tiers de sa totalité ; les civils en sont un autre quart, le reste étant composé de membres de la Navy, de Marines et de Gardes-côtes américains. Comme le SOE, l'OSS possède un large contingent de femmes : environ 4 500 sur les 13 000 qui constituent son personnel ; 900 d'entre elles servent dans les opérations à l'étranger.

L'Office of Naval Intelligence

L'ONI est en premier lieu responsable de la protection des installations et du personnel navals, une attribution qui comprend la collecte de renseignements, le contre-espionnage, la censure, et la protection des ports. Avec la menace grandissante que représente la flotte d'U-Boot allemands, la Special Activity Branch est créée pour fournir des renseignements et analyser la technologie et les opérations des U-Boot. Plus tard pendant la guerre, l'ONI commence à recevoir des rapports sur une intensification de l'activité des U-Boot dans le sud de l'Atlantique au large des côtes de l'Antarctique et, en collaboration avec le Photographic Interpretation Center, ils commencent une investigation détaillée dans la région.

Le Federal Bureau of Investigation

Sous la direction de l'imposant J. Edgard Hoover, le FBI porte la double casquette d'unité fédérale d'investigation criminelle et d'agence de contre-espionnage des États-Unis. Avant le début de la guerre en Europe, le FBI est principalement concentré sur la sécurité interne et le combat contre le crime organisé, mais tandis que les nations européennes tombent les unes après les autres face à la puissance de l'Axe, les responsabilités du FBI s'intensifient, le sabotage et la subversion devenant des préoccupations de premier ordre.

Au fil de la guerre, le FBI fixe son attention sur des ressortissants allemands, italiens et japonais potentiellement dangereux, puis, après l'attaque japonaise de Pearl Harbor, commence une campagne

L'Office of Naval Research (ONR)

L'ONR résulte du Naval Research Laboratory, fondé en 1923 et basé sur la vision de Thomas Edison d'un laboratoire permettant de développer de nouvelles techniques et technologies pour une application navale et militaire. À l'origine, le Laboratoire est constitué de deux départements : radio et son. Recherchant initialement les émissions radios haute-fréquence et les sons sous-marins, l'installation s'étend au début de la Seconde Guerre mondiale pour inclure la physique optique, la chimie, la métallurgie, la mécanique, l'électricité, et les communications internes.

Tandis que l'ONR conduit de nombreuses opérations avec succès et développe d'innombrables technologies pour l'armée américaine, dont les premiers systèmes radar et dispositifs sonar américains, leur plus fameux projet survient plus tard pendant la guerre sous le nom de code Projet Rainbow.

Basé sur des aspects de la théorie des champs unifiés d'Einstein et sur une technologie acquise par l'intermédiaire de nombreux sites archéologiques très anciens, le Projet Rainbow se déroule au chantier naval de Philadelphie et se révèle être, officiellement au moins, une tentative d'utiliser des générateurs électromagnétiques installés sur le destroyer *USS Eldridge* pour établir un champ de rayons lumineux autour du navire et le rendre invisible. Le premier essai se déroule en 1943 et, bien que les rapports se contredisent les uns les autres, se révèle être un franc succès, *l'Eldridge* disparaissant et ne laissant derrière lui qu'un brouillard vert peu naturel. Lorsque le navire réapparaît les chercheurs sont horrifiés, ils constatent en effet que certains membres de l'équipage ont fusionné physiquement avec la coque du navire, et que beaucoup d'autres sont devenus insensibles après l'expérience. Avec une sécurité renforcée, un nouveau test est conduit, pendant lequel la disparition du navire est de nouveau signalée. Au même moment, l'équipage du SS *Andrew Furuseth* à Norfolk, en Virginie, à plus de 300 kilomètres de là, est témoin de l'apparition de *l'Eldridge* pendant l'espace de dix secondes avant qu'il ne disparaisse à nouveau.

À cause des effets secondaires horribles subis par l'équipage, certains membres ayant tout simplement disparu pendant l'expérience, aucun test supplémentaire n'est conduit et le projet est désavoué par l'ONR.

Le camp X

Fondé par la British Security Co-ordination (BSC) en décembre 1941 sur les rives du lac Ontario, au Canada, le camp X est à l'origine destiné à dispenser une formation au sabotage et aux opérations commandos pour les forces américaines et britanniques. Construit au Canada pour assurer qu'il ne viole pas les termes de la Loi de neutralité américaine toujours en vigueur à l'époque, un certain nombre de services de renseignement américains profitent de l'opportunité pour envoyer leur personnel sur le site de formation. Le centre propose un éventail complet de cours d'entraînement pour les agents candidats, du sabotage aux techniques d'assassinat, en passant par la démolition et les opérations radio.

En plus d'être un centre d'entraînement, le camp X entretient également un centre de télécommunications sophistiqué, nom de code Hydra. Cette installation se révèle être un site sécurisé pour le codage et le décodage d'informations et, grâce à la présence du lac, l'endroit parfait pour émettre des transmissions vers la Grande-Bretagne, tout en restant indétectable vis-à-vis des services de renseignement allemands. Pour supporter le flux d'informations, le camp X entretient des lignes terrestres vers Ottawa, New York, et Washington D. C., ce qui fait de lui un pivot essentiel des communications de renseignement.

active d'internement pour ceux considérés comme hostiles. Même si le FBI concentre à l'origine ses forces sur une potentielle agression allemande, après Pearl Harbor, les G-Men d'Hoover intensifient leur surveillance des ressortissants japonais, rencontrant ainsi la première preuve d'espionnage organisé avec les activités de la Société de l'Océan Noir, un culte secret possédant des connexions dans les clans criminels Yakuza.

En dehors des États-Unis, le FBI joue un rôle bien plus restreint, avec seulement quelques opérations en Europe. Quoi qu'il en soit, il est à l'origine du Special Intelligence Service (à ne pas confondre avec le Secret Intelligent Service britannique) pour opérer en Amérique du Sud et en Amérique Latine, où les Nazis ont établi une présence majeure en matière d'espionnage.

LA RÉSISTANCE FRANÇAISE

La capitulation et l'armistice qui suivit en juin 1940 ont vu la grande nation de France être réduite à un état fantoche du *Reich* allemand. Au nord, la zone sous occupation allemande est désormais sous le contrôle ferme des commandants d'Hitler et même si la vie continue pour la plupart des citoyens, ils sont les membres d'une nation occupée, et vivent selon les caprices de l'envahisseur nazi. Au sud, les collaborateurs du régime de Vichy, menés par le réactionnaire Philippe Pétain, gèrent l'État français sous l'œil attentif de leurs nouveaux maîtres.

Le peuple de France, cependant, n'est pas aussi facilement subjugué, et à Londres les Forces françaises libres, sous le commandement du général et homme d'état Charles de Gaulle, continuent le combat contre les Nazis aux côtés de leurs alliés britanniques et américains. Pendant ce temps, dans les villages et les villes de la France occupée, de nouveaux mouvements de la Résistance naissent, appuyés par le SOE et l'OSS, pour combattre directement les Nazis. Dans la campagne, capables d'opérer plus librement que leurs compatriotes citadins, les Maquisards mènent une guérilla contre les forces allemandes de l'occupation, soutenus et aidés secrètement par les populations locales.

Même si les points de vue politiques de chaque cellule de la Résistance varient d'un groupe à l'autre, allant de la droite française nationaliste jusqu'aux communistes convaincus, tous sont conviés à la bataille pour la libération de la France, et ils partagent une haine sans bornes pour leur ennemi commun. Les capacités de ces cellules varient

grandement, d'amateurs passionnés utilisant des presses d'imprimerie clandestines jusqu'aux partisans de gauche, vétérans aguerris de la guerre civile espagnole.

La Résistance possède un réseau d'agents réalisant des actes de sabotage et de subversion, et fournissant une assistance aux Britanniques, aux Américains, et aux Forces Françaises libres.

Pendant les premiers temps de la guerre, la Résistance utilise un réseau d'agents qui effectue des actes de sabotage et de subversion, et fournit de l'aide aux agences de renseignement britanniques, américaines, et des Forces françaises libres (le BCRA, Bureau central de renseignement et d'action) dans la mesure du possible. Ils tiennent un rôle essentiel dans le sauvetage d'innombrables aviateurs alliés, et assurent également le passage des réfugiés juifs qui cherchent à échapper aux griffes de la *Gestapo*. Plus tard pendant la guerre, alors que l'invasion de la Normandie est proche, ils se mobilisent dans la région, détruisant les réseaux de transport et de communication et retardant les Allemands dès que possible, souvent au prix de nombreuses pertes. Ces âmes courageuses et intrépides perdent une innombrable quantité d'hommes et de femmes face à la *Gestapo* et, après le débarquement, de nombreux groupes s'élèvent dans un conflit ouvert contre les forces de garnison allemandes.

Les membres de la Résistance utilisent tout l'équipement dont ils disposent, et nombre d'entre eux utilisent encore les armes d'avant la chute de la France, du temps où ils servaient dans l'armée française. Plus tard, avec l'aide des largages aériens du SOE et de l'OSS, les différents groupes sont mieux armés, avec l'omniprésent revolver Sten comme arme favorite. La difficulté d'entretenir et de transporter des armes lourdes, particulièrement des canons antichar, implique que seulement quelques cellules sont capables de faire face à une force significative de blindés allemands, même si d'autres s'y essayent dans tous les cas.

Les Alliés sont avides de soutenir la Résistance française, pas seulement pour maintenir leur relation politique avec le fier de Gaulle, mais parce qu'elle est composée de combattants féroces et investis, animés par un profond sentiment patriotique qui les pousse à protéger leur pays contre la machine de guerre nazie.

Photo : Inconnu, U. S. National Archives and Records Administration - Retour de l'armée française en France - Image du domaine public.

LE RENSEIGNEMENT ALLEMAND

Les opérations de renseignement en Allemagne nazie suivent un schéma différent de celles qui se déroulent en Grande-Bretagne et aux États-Unis. Si leur agence de renseignement militaire, l'*Abwehr*, entretient des similitudes avec les agences alliées, les opérations de la *Sicherheitsdienst* (SD) et de la police secrète de la *Gestapo* sont très différentes. Perverties par l'idéologie politique du régime nazi, elles se concentrent davantage sur la découverte d'ennemis de l'état à l'intérieur des frontières, qu'ils soient bien réels ou de simples suspects. Aussi, contrairement aux services de sécurité et de renseignement alliés, ces deux agences sont capables d'opérer en toute impunité et ne font que peu d'efforts pour déguiser leurs activités, s'appuyant plutôt sur la peur comme l'une des armes privilégiées de leur arsenal.

L'Abwehr

L'*Abwehr*, l'agence de renseignement militaire allemande, précède techniquement la fondation de la nation elle-même, ayant été formée dans les années 1860 par le gouvernement prussien pendant la guerre contre l'Autriche. Ses opérations pendant la guerre franco-prussienne aident à assurer la victoire de la Prusse et, après l'unification de l'Allemagne, le nouveau pays adopte l'essentiel de la structure militaire et gouvernementale prussienne, dont l'*Abwehr*. Les agents de l'*Abwehr* sont actifs pendant la Grande Guerre, mais l'organisation est abolie selon les termes du Traité de Versailles.

Réformée en 1921, lorsque l'Allemagne est une fois de plus autorisée à constituer une force défensive (l'*Abwehr* signifie défense en allemand), l'*Abwehr* renaît comme une organisation de contre-renseignement avec la responsabilité de la reconnaissance, du contrôle des communications, et du contre-espionnage. Dépendant du *Oberkommando der Wehrmacht* (OKW ; « le Commandement Suprême des Forces Armées ») il s'agit du seul département de renseignement allemand qui n'est pas directement contrôlé par le Parti nazi.

Brandenburger

Tandis que l'Abwehr est limitée dans l'application de son rôle, les commandos Branderburger (p.38) n'ont pas ce problème. Spécialistes de la guérilla, capables d'opérer en petits groupes derrière les lignes ennemies, les Brandenburger d'élite sont recrutés pour leur connaissance et leurs capacités linguistiques tout autant que pour leur entraînement militaire, et ils sont bien peu à correspondre à l'image du parfait soldat aryen, de nombreux slaves, Polonais, et membres d'autres groupes ethniques composant leurs rangs.

Avec la dissolution de l'Abwehr, les Brandenburger sont transférés sur la ligne de front, et plus particulièrement à l'est contre l'Armée rouge. Tandis qu'un grand nombre est tué dans les terribles batailles pour défendre l'Allemagne, la plupart de ces soldats hautement entraînés préfèrent disparaître plutôt que de se précipiter vers une mort certaine.

La naissance du *Sicherheitsdienst* (SD), la propre agence de renseignement des Nazis, marginalise l'*Abwehr* de façon considérable pendant les années 30, et seule l'arrivée d'un nouveau directeur, Wilhelm Canaris, empêche son démantèlement. Canaris, mis en garde par son prédécesseur contre l'intention des Nazis de prendre en charge toutes les opérations de renseignement, maintient la meilleure relation possible avec le NSDAP tout en s'assurant que, comme lui, la plupart des membres clés de son personnel ne sont pas membres du Parti.

En 1938, Canaris réorganise l'*Abwehr* en trois portefeuilles principaux : la Division centrale, responsable de la planification, de la stratégie, et de l'administration de l'ensemble de l'organisation ; la Branche étrangère, chargée de la liaison avec l'état-major de l'armée et le ministère des Affaires étrangères allemand, ainsi que de l'analyse de l'information ; et l'*Abwehr* I, II et III, ayant respectivement la responsabilité de la collecte de renseignements étrangers, du sabotage, et du contre-renseignement.

Le SD et la Gestapo opèrent en tout impunité et ne font que peu d'efforts pour déguiser leurs activités brutales.

Bien qu'entravée par ses conflits constants avec le SD, l'*Abwehr* est une organisation de renseignement compétente, et pendant les premières années de la guerre un grande nombre de ses opérations sont des réussites, notamment l'infiltration de la Résistance allemande et de leurs contrôleurs du SOE. Malgré la démonstration de ses compétences, son service de renseignement est souvent mis à l'écart, étant déclaré politiquement inacceptable par la direction du Parti, un facteur qui ne fait qu'augmenter la détermination de Canaris à vouloir renverser les Nazis.

À l'origine supporter du NSDAP, Canaris réalise bien vite qu'Hitler est sur le point de mener l'Allemagne à une plus grande défaite encore que celle de la Grande Guerre. Il commence à travailler activement contre le régime nazi, tentant de prévenir l'annexion de la Tchécoslovaquie, et plus tard pendant la guerre, il est impliqué dans de nombreuses intrigues contre Hitler. Étant donné son patriotisme, les activités de Canaris le conduisent même à transmettre des renseignements aux Alliés, tout en entretenant son apparente loyauté envers Hitler et en continuant de tenir à distance le SD.

Finalement, l'évidence de son implication dans diverses intrigues contre l'état nazi apparaît et, à l'insistance d'Heinrich Himmler, Canaris est congédié en 1944, et l'*Abwehr* démantelée. Impliqué plus tard dans d'autres intrigues contre l'Allemagne, Canaris est exécuté en avril 1945.

Le Sicherheitsdienst (SD)

Le *Sicherheitsdienst* est l'agence de renseignement de la SS et du Parti nazi, responsable de la collecte de renseignements et de l'espionnage. Contrairement aux hommes de l'*Abwehr*, tous les agents du SD sont des membres du Parti et, avec leur organisation sœur, la *Gestapo*, ils représentent le visage le plus abominable du régime nazi. Fondé en 1931 par Himmler, et placé sous le commandement du « Bourreau », Reinhard Heydrich, le SD est abhorré et redouté, même par les Nazis, car ils poursuivent les « ennemis » du *Reich*, où qu'ils se cachent, qu'ils soient réels ou imaginaires. Après l'assassinat d'Heydrich par des patriotes tchèques, le commandement du SD est confié à Ernst Kaltenbrunner.

Leur responsabilité majeure est la détection et la neutralisation des ennemis de la direction nazie, et il leur est donné carte blanche pour remplir cette mission. Les agents du SD opèrent dans le *Reich* et les territoires occupés, traquant l'opposition politique et les autres éléments indésirables. Plus tard, tandis que les Nazis commencent à appliquer leur « Solution Finale », la présence du SD dans les camps de la mort devient constante et ses membres fournissent un encadrement et un soutien aux abominables escadrons de la mort *Einsatzgruppen* qui sévissent en URSS.

La Geheime Staatspolizei (*Gestapo*)

La *Gestapo* est la police secrète nazie, chargée de la suppression et de l'élimination des dissidents politiques à l'intérieur du Grand *Reich* allemand. La *Gestapo* opère en dehors du système légal, ce qui lui permet d'agir en toute impunité comme une autorité inconditionnelle. À travers une combinaison d'informateurs, d'écoutes téléphoniques, de détentions sans aucune charge ou procès, et de fouilles sans mandat, la *Gestapo* entretient une atmosphère de peur et de suspicion parmi les populations civiles et militaires. Leur interprétation ambigüe des tendances « anti-État » a envoyé d'innombrables innocents, hommes et femmes

confondus, entre les mains de bourreaux, et a soulevé une haine à leur égard dans toute l'Allemagne nazie, haine renforcée par leur politique d'encourager la dénonciation des « ennemis de l'état ».

La *Gestapo* représente également une menace terrifiante pour les prisonniers de guerre et les agents alliés en activité, qui opèrent sous la menace constante d'être découverts ou exécutés de la main de ces bouchers. Le plus fameux exemple de leurs crimes contre les prisonniers de guerre se déroule en 1944 après l'évasion de soixante-seize hommes du Stalag Luft III, ce que l'on connaît comme « la Grande Évasion » (p.32).

Les membres du SOE jouent un cache-cache permanent avec la *Gestapo*, se dépêchant de diffuser des renseignements vitaux grâce à leurs émetteurs avant que les véhicules de détection radio de la *Gestapo* ne puissent trianguler leur position. En dépit du succès éventuel du SOE à établir ses réseaux de renseignement, le nombre d'agents capturés et exécutés par la *Gestapo*, particulièrement en France, jette une ombre permanente sur ses opérations.

La seule créature ayant un regard plus glacial que celui d'un agent de la Gestapo est celle qui se tient sur mon épaule. - A. Dubois

La collaboration

Face à l'invasion allemande, des milliers d'Européens répondent par la bravoure, mais d'autres choisissent de travailler avec les nouveaux occupants nazis. En France, le régime de Vichy, établi en 1940, est l'exemple le plus célèbre de collaboration officielle, mais les gouvernements de beaucoup d'autres États européens choisissent également de signer une alliance avec le Troisième *Reich* après leur occupation. L'exception reste l'Autriche qui, après un coup d'état, accorde le pouvoir aux Nazis avant l'arrivée des troupes allemandes. Le degré de collaboration officielle varie d'une nation à l'autre : le gouvernement de Vichy est responsable de la déportation de 76 000 Juifs vers les camps de la mort, mais au Danemark, le gouvernement refuse de ratifier les lois contre les communautés juives.

La collaboration civile revêt également de multiples formes, allant de simples actes de survie jusqu'à la dénonciation « d'ennemis » à la Gestapo. Dans les cas les plus extrêmes, des unités paramilitaires, et même des divisions de volontaires étrangers de la Waffen-SS sont établies, et beaucoup prennent part à des actes meurtriers et commettent des atrocités, parfois contre leur propre population. Une forme tragique de collaboration, surnommée « la collaboration horizontale » en France, implique des femmes des populations locales démarrant des relations avec des soldats allemands, parfois pour obtenir un traitement préférentiel, d'autres fois par amour. Les récriminations contre ces femmes malchanceuses sont brutales, et après la libération de la France, il n'est pas rare de voir ces femmes tondues berçant leur bébé à demi-allemand.

Quels que soient les situations et motifs des collaborateurs, la menace d'être découverts par ces individus est un danger permanent qui plane sur les agents alliés opérant dans l'Europe occupée.

CHAPITRE 5

Les sociétés occultes et secrètes

"Mais si nous échouons, alors le monde entier... sombrera dans les abîmes d'un nouvel âge de ténèbres, rendu encore plus sinistre... par les lumières d'une science pervertie."
— Winston Churchill

Cultes, cabales, messes basses : appelez-les comme vous voulez, les sociétés secrètes jouent un rôle primordial dans de nombreuses histoires du Mythe. Des cultes de goules tapies dans les catacombes de Paris jusqu'aux dévots de Cthulhu du Sud profond des États-Unis (voir ***L'Appel de Cthulhu*** pour plus de détails), il existe de nombreux groupes que vos investigateurs pourront rencontrer au cours de leurs aventures. Ci-dessous sont détaillées sept sociétés mineures, suivies des quatre groupes occultes majeurs de la Guerre Secrète : la Section M en Grande-Bretagne, le Majestic en Amérique, l'Ordre du Soleil Noir et *Nachtwölfe* en Allemagne.

AMÉRIQUE

Les Fils de Roanac

Le destin de la colonie perdue de Roanoke, en Caroline du Nord, a bercé des générations d'Américains, au point qu'en 1937 les insulaires de l'époque commissionnent le dramaturge Paul Green pour écrire un drame musical sur la colonie afin de célébrer le 350ème anniversaire de sa création. Tout le monde n'est pas ravi par cette annonce – notamment l'occulte et secrète confrérie des Fils de Roanac – car ils savent que ceci attirera le genre d'attention qu'ils ont cherché à éviter depuis des siècles.

La malédiction secrète de Roanoke est apportée sur l'île en 1585 par l'un des membres de la seconde expédition de Sir Richard Greenville. L'histoire rapporte qu'il y eut une altercation avec les hommes de la tribu des Secotan au sujet d'une coupe en argent, menant à la destruction du village d'Aquascogoc. Mais ce que l'histoire omet de mentionner, de manière opportune, est que cette coupe en argent se révèle être un dangereux artefact rituel, sorti d'Angleterre en contrebande par le dernier adorateur d'une secte infâme après sa brutale éviction du royaume d'Elizabeth I d'Angleterre. Ce ne sont pas non plus les Secotan qui ont dérobé la coupe, bien qu'ils en assument volontiers la responsabilité. Wanchese, le chef de la tribu des Roanoke, ayant passé du temps avec les Anglais dans leur propre pays et ne leur faisant plus confiance, sait qu'il doit protéger son peuple du mal que la coupe transporte et il s'arrange ainsi pour la voler et la dissimuler, avec le consentement des tribus voisines. Unis par l'effroi que représente la coupe à leurs yeux, les hommes des tribus Secotan, Croatan, et Roanoke font tout leur possible pour tourmenter les colons et les bouter hors de l'île, employant le sabotage ou, si nécessaire, la violence. Ils sont soulagés lorsque la majorité des colons quitte l'île avec Sir Francis Drake en 1586, et le peu d'Européens restants est rapidement géré.

Lorsqu'un autre groupe de colons débarque en 1587, les tribus sont inquiètes. Les histoires sur la coupe disparue abondent, et les indigènes redoutent qu'elle ne soit découverte à nouveau. Mais le chaman se réjouit de la naissance de Virginia Dare, bien qu'il sache qu'elle n'est pas destinée à survivre, son esprit innocent protégera la coupe et l'endroit de l'île où elle est cachée. Lorsqu'elle succombe à la fièvre, encore enfant dans les bras de sa mère, le chaman lie son esprit à celui de la Biche Blanche, un puissant esprit protecteur, pour garder la coupe et prévenir tout danger imminent. De nombreuses années plus tard, des fragments de vérité ressurgissent dans le poème de Sally Southall Cotton, même si cette version fait allusion à la Biche comme à une sorte de lycanthrope, vulnérable aux armes en argent.

Ce qui reste dans l'ombre est le réseau de gardiens sélectionnés par le chaman pour fournir une protection physique en plus des défenses spirituelles de la Biche. Ils consistent en une alliance d'hommes provenant des diverses tribus locales, sélectionnés pour leur bravoure et leur ingéniosité, au fil du temps les gardiens en viennent à

inclure les descendants de la colonie perdue qui survécurent et se métissèrent avec leurs gardiens. Le groupe prend le nom des « Fils de Roanoac », et repousse toute tentative visant à découvrir le calice qu'ils gardent. Leur dernier exploit est le canular des pierres Dare, précautionneusement élaboré pour attirer hors de l'île toute l'attention que la pièce de Green avait suscitée, et mener quiconque cherche le calice d'argent dans la mauvaise direction.

L'intense activité d'U-Boot le long des Outer Banks en 1941, qui mène à la suspension des représentations à ciel ouvert de la *Colonie Perdue*, est très possiblement une couverture pour une opération secrète de recherche concernant les mystères de Roanoke.

GRANDE-BRETAGNE

La Fraternité de la Lumière Intérieure

Descendant d'une longue lignée de sociétés occultes, dont l'Aube Dorée et Alpha et Oméga, la Fraternité est fondée en 1922 par Dion Fortune et son mari, Penry Evans. Son principal centre d'enseignement se trouve à la base de Glastonbury Tor, dans le Somerset, et possède un quartier général séparé au 3, Queensborough Terrace, à Londres. Inquiète à l'approche de la guerre, Fortune rallie ses initiés, de nombreux anciens membres d'Alpha et Oméga également, pour venir défendre le pays grâce à leurs sessions de méditation de groupe. Dans une série de lettres hebdomadaires, à partir d'octobre 1939, Fortune instruit les membres de la Fraternité sur la manière dont ils peuvent combiner leurs pouvoirs psychiques pour construire un refuge dans les Contrées du rêve, et faire naître des avatars

Une conspiration audacieuse

En septembre 1937, deux mois après la représentation à Roanoke de la pièce la Colonie Perdue, une pierre sculptée est découverte près d'Edenton, en Caroline du Nord. Les écritures semblent être de la mère de Virginia Dare, Eleanor, et décrivent la mort des colons par la famine, la maladie et la violence. La pierre est récupérée par le Dr. Heywood Perca et son père, le président du Collège Brenau de Gainesville, en Géorgie, qui la considèrent comme une incroyable découverte historique ; quarante-sept pierres supplémentaires sont découvertes pendant les quatre années suivantes sur un chemin abandonné menant de Roanoke à Gainesville. Certaines, comme l'originale, sont en granit ; d'autres sont taillées dans de la stéatite. Bien que les Pearce soient convaincus de leur authenticité, beaucoup ne le sont pas et, après un exposé dans le *Saturday Evening Post* en avril 1941, l'affaire est classée comme un intelligent canular lucratif, lancé pour profiter du 350èmè anniversaire de la Colonie Perdue.

L'article du journaliste et investigateur Boyden Sparkes est en majeure partie dans le vrai : les pierres sont en effet un canular, mais leur but principal n'est pas de faire de l'argent, mais de distraire ceux qui ont découvert la légende du calice d'argent et qui sont encore une fois à sa recherche. Certaines des sculptures laissent penser que le calice se trouve avec Dare, mais de manière suffisamment subtile pour ce que cela ne saute aux yeux que de ceux qui le cherchent déjà. Les Fils de Roanoac sont à l'origine de ce canular, ayant sculpté et positionné les pierres, mais ils ne sont pas impliqués davantage dans le processus, préférant laisser la rumeur croître d'elle-même.

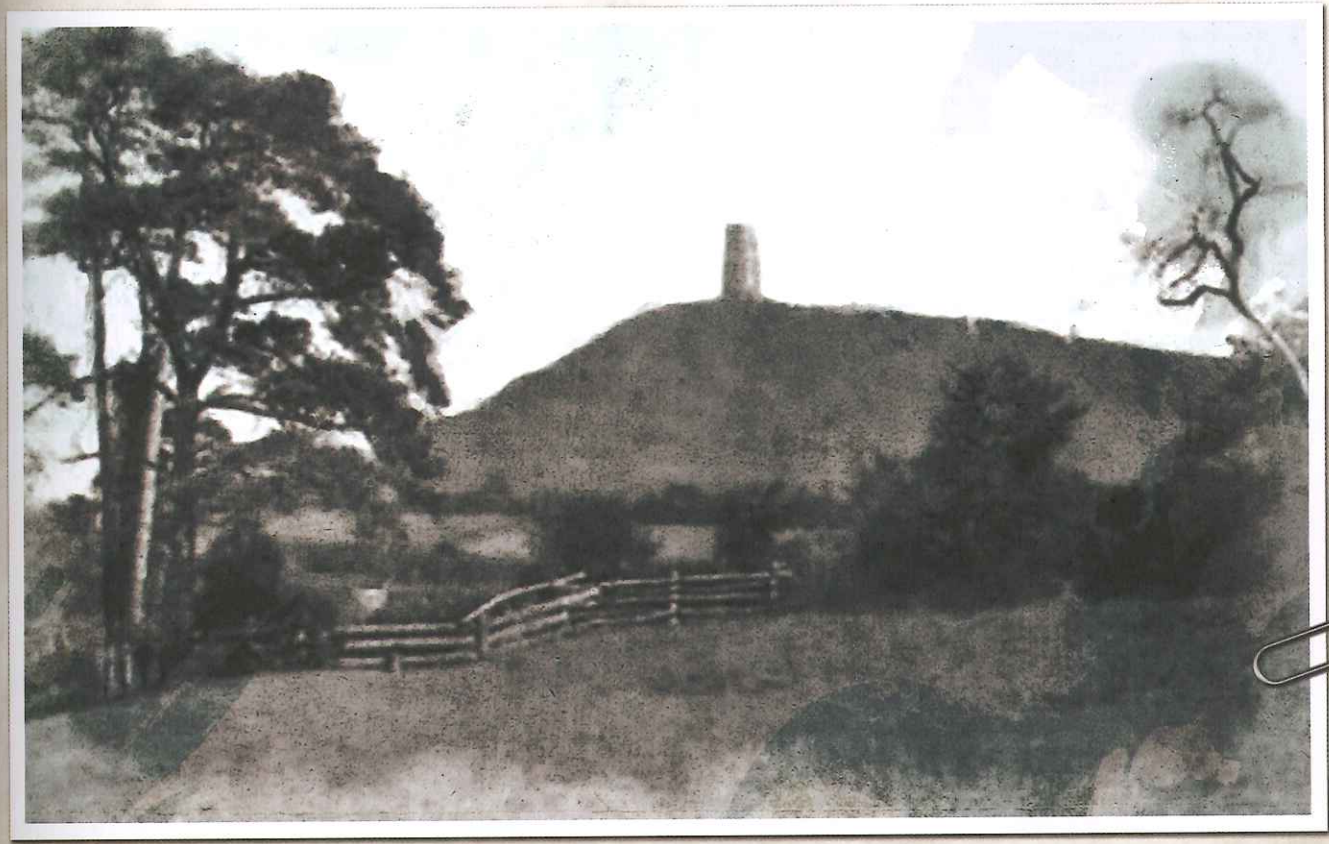


Photo : G. W. Wade et J. H. Wade - Glastonbury Tor, Somerset - Image du domaine public.

de l'ombre pour protéger la Grande-Bretagne de la menace grandissante qu'elle pressent en Allemagne.

Fortune elle-même n'est pas consciente qu'elle et ses membres travaillent dans les Contrées du rêve – ils connaissent plutôt cet endroit comme les Plans intérieurs. Leur refuge dans les Contrées du rêve, qui ne peut être atteint que par un état avancé d'autohypnose enseignée à tous les initiés, est situé à l'intérieur du Mont Abiegnus, la Colline de la Vision, qui correspond sur terre à Glastonbury Tor. Au cœur de la montagne se trouve la Caverne de la Croix Rose, dans laquelle sept gardiens ombreux enseignent à la Fraternité la manière dont elle doit se défendre, elle et son pays. Un assortiment d'escaliers en spirale converge vers le Hall de la Sagesse, une vaste librairie médiévale, bien trop grande pour être ceinte par la montagne, et de cet endroit poussent d'autres escaliers qui mènent à la Chapelle du Graal et à la sinistre Tour de Garde. Seuls les membres les plus puissants de la Fraternité sont autorisés à gravir la Tour de Garde et rejoindre le silencieux Gardien encapuchonné dans sa veille. C'est lui qui alerte les Présences en robe rouge (invoquées et maintenues par les esprits rêveurs de la Fraternité) des assauts imminents, et les envoie affronter les assassins de la Sorcière du Soleil Noir (p.84).

Les figures ombreuses responsables de l'enseignement de la Fraternité sont des serviteurs des Dieux Très Anciens sous leur allure de gardiens des Contrées du rêve. Les Dieux Très Anciens sont très contrariés que Nyarlathotep et ses laquais du Soleil Noir utilisent les Contrées du rêve comme forteresse cachée et terre de rassemblement, et ils insufflent ainsi la connaissance nécessaire pour résister à ces incursions à différents groupes occultes en plus de la Fraternité. Bien qu'une personne au moins, si ce n'est plus, de la Section M soit au courant de l'importance et de la teneur du travail de la Fraternité, ses membres sont parvenus à convaincre le gouvernement que ceux qu'ils décrivent comme « un groupe de cinglés inoffensifs et bienveillants » devraient être laissés tranquilles puisqu'ils ne perturbent pas le travail qui est conduit ailleurs.

Dion Fortune

Violet Mary Firth (1890 - 1946). Née près de Llandudno, au Pays de Galles, Firth est douée de « clairvoyance » depuis son plus jeune âge. Son nom de plume a été inspiré par la devise de sa famille : Deo, non fortuna (« par Dieu, et non par la chance »), et elle se révèle comme un auteur prolifique et accompli. Qualifiée de psychothérapeute, elle est attirée par les sphères mystiques et l'occulte à travers ses propres expériences et son désir d'aider les autres. De sombres forces, reconnaissant son potentiel, tentent de détruire son esprit à plusieurs reprises, mais elle est toujours assez forte pour s'en sortir. Même si son interprétation du monde est très chrétienne et trouve ses racines dans les légendes arthuriennes, elle s'identifie également à la déesse Isis, ignorant que l'intervention des Dieux Très Anciens est à l'origine de ce qu'elle est capable d'accomplir aujourd'hui.

FRANCE

Les Chevaliers des Genêts

Lorsqu'on lui pose la question, Denis Sefton Delmer (le chef de la « propagande noire » britannique) ne parvient pas à se souvenir où il est allé chercher le nom de sa société secrète soutenant la petite bourgeoisie Les Chevaliers du Coup de Balai (Knights of the Sweeping Broom), néanmoins sa toute aussi fictive maison de radiodiffusion parisienne Radio Inconnue les utilise pour inciter à la résistance passive contre l'occupation allemande dans la capitale française (p.11). Peut-être l'a-t-il inventé lors de son passage à la tête du bureau parisien du *Daily Express*, mais s'il ne s'en souvient pas, il ne peut pas le dire. Où qu'il ait trouvé cette appellation, les Chevaliers des Genêts, une toute autre ramification des Chevaliers, sont prêts à encaisser l'injure, tant qu'elle contribue à repousser les Allemands de leur territoire.

Ordre ancien et vénérable formé au temps de l'Empire angevin au XII^{ème} siècle, les Chevaliers tirent leur nom du symbole de la dynastie Plantagenêt : un genêt ordinaire aux fleurs jaunes, également connu comme la planta genista. L'arbuste est une vision courante autour de la demeure ancestrale des Chevaliers à Angers, la réactionnaire Cité des Fleurs, aussi bien que dans la reste de la vallée de la Loire. Jadis absolument royaliste, avec le temps l'organisation devient républicaine, et à travers l'histoire de la vallée les actions des Chevaliers ont été de protéger les gens de la région.

Restreinte, l'adhésion aux Chevaliers est héréditaire, les symboles et rituels étant transmis de père en fils, et de mère en fille. En effet, de nombreuses branches ont disparu dans les générations intermédiaires depuis leur création. Même s'ils comptent des sorcières et autres adeptes parmi leurs rangs, les Chevaliers dans leur ensemble ne constituent pas une organisation occulte, mais plutôt une organisation secrète dédiée à la protection de son territoire.

Ceux que les Chevaliers perçoivent comme des transgresseurs sont tout d'abord avertis par un balai de genêt fleuri déposé à leur place sur la table du repas, et même si la nature exacte des Chevaliers s'est perdue dans la mémoire des habitants de la Loire, ils comprennent toujours la signification d'un tel objet lorsqu'il est découvert. Si l'homme marqué ne cesse pas ses activités, alors les cadavres de milliers de petits papillons sont dispersés sur le seuil du contrevenant. Il n'y a pas de troisième avertissement, et la victime infortunée est découverte avec une baguette de genêt dans chaque main et la bouche remplie de chenilles ou de papillons, selon l'époque de l'année.

La Fraternité de la Cagoule Rouge-Sang

Dans la continuité du surnom donné par la presse à leur aujourd'hui défunte organisation parente, le Comité Secret d'Action Révolutionnaire, la Fraternité de la Cagoule Rouge-Sang est déterminée à ne pas faillir dans son projet de rétablir une glorieuse nouvelle République.

Gabriel Martin

Fils d'un pêcheur niçois, le jeune Martin est captivé par les étoiles qu'il voit scintiller au-dessus de la mer Méditerranée quand son père l'emmène en mer. Quand il n'aide pas l'affaire familiale, on peut d'abord le trouver importunant le général Bassot, puis plus tard Monsieur Fayet, à l'Observatoire de Mont Gros. Gamin agréable et travailleur, il excelle à l'école et gagne sa place à l'Université d'Aix-Marseille où il souhaite étudier l'astronomie. La perte de l'ainé de ses frères pendant la Première Guerre mondiale l'affecte profondément, même s'il fait de son mieux pour le cacher, et un intérêt pour le spiritualisme et l'occulte s'éveille en lui, ce qui lui sera d'un grand secours les années suivantes. Il s'implique en politique pendant son passage à l'université et il se veut un nationaliste engagé, rejoignant d'abord l'Action Française puis plus tard le Comité Secret d'Action Révolutionnaire lorsqu'il est désabusé par le paysage politique en place.

Apparence : Son ascendance moitié française moitié italienne donne à Martin un teint basané. D'apparence joyeuse, les cheveux ras, et légèrement myope, Martin cache bien sa nature fanatique. Quoi qu'il en soit, de temps à autres le masque tombe, et une blague cruelle ou un désir malsain de connaître les détails sanglants de la dernière atrocité suggèrent que tout ne va pas bien chez cet aimable étudiant.

Cth

FOR 12 **DEX** 13 **INT** 16 **CON** 11
TAI 11 **APP** 06 **POU** 13 **ÉDU** 17
SAN 50 **Points de Vie : 11**

Impact : aucun.

Compétences : Astronomie 80%, Bibliothèque 60%, Métier : électricité 35%, Métier : mécanique 40%, Mythe de Cthulhu 15%, Persuasion 60%, Photographie 20%, Psychologie 30%, Sabotage 55%, Sciences formelles : chimie 30%, Sciences formelles : mathématiques 65%, Sciences formelles : physique 60%, Sciences occultes 60%, Tactique 40%.

Langues : Français (langue maternelle) 85%.

Sorts : *Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse.*

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d10, Vigueur d6.

Compétences : Canotage d6, Connaissance (Astronomie) d10, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Explosifs) d8, Connaissance (Mathématiques) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Investigation d8, Persuasion d8, Réparation d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -2 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Arrogant, Bizarrerie (Parle aux étoiles), Mauvaise vue, Répugnant, Serment (Servir Nyarlathotep).

Atouts : Commandement, Érudit (Astronomie, Sciences occultes), Ferveur, Inspiration, Sans pitié.

Capacités spéciales

Sorts : Martin peut lancer *Contacter Nyarlathotep*, et *Invoquer/contrôler une horreur chasseresse.*

Réputés pour leur violence, les premiers membres de la Cagoule attirent rapidement l'attention de Nyarlathotep par l'intermédiaire d'un homme masqué, encapuchonné, en robe rouge. Celui-ci propose de diriger leurs rites d'initiation aux arcanes et de leur donner le pouvoir dont ils ont besoin pour perpétrer leur vengeance insidieuse sur les groupes communistes et sur toute personne qu'ils considèrent comme traître envers la France.

Les efforts du gouvernement français visant à éradiquer le groupe, et le retrait parallèle du soutien de Nyarlathotep, en raison de quelque injure drapée de mystère de la part de la direction de la Cagoule, conduisent les Cagoulards encore libres à fuir et se terrer dans leur ancienne forteresse de Nice (p.9). Désespérés de retrouver leur statut d'organisation crainte, le nouveau leader Gabriel Martin, astronome à l'Observatoire de Nice, se dévoue pour reconquérir les grâces du Grand Assesseur, le nom sous lequel le groupe connaît son mécène d'un autre monde. Ceci comprend une révision du rituel d'initiation, chaque membre doit désormais faire un sacrifice de sang, et jurer un nouveau serment : non pas à son pays bien-aimé, comme par le passé, mais à leur nouveau maître vêtu de rouge.

Le taux d'adhésion à cette nouvelle organisation La Cagoule Rouge-Sang (CRS) est faible au début de la guerre, et Nyarlathotep ne leur a pas encore accordé tout le bénéfice de ses faveurs. Tandis que le conflit progresse et que le groupe regagne ses privilèges, ses membres deviennent un danger majeur pour les différents mouvements de la Résistance du sud de la France. Plus circonspecte que par le passé, la CRS mène sa sanglante guerre de terreur avec plus de subtilité, provoquant des défiances entre les différentes factions de la Résistance et les incitant, dès que possible, à faire le sale boulot à leur place. L'occupation élargit simplement les cibles potentielles, Martin et son groupe croyant dur comme fer à leur idéal d'ériger une nation française libre sur une terre maculée de sang.

Communistes ou adorateurs de Nyarlathotep
- Je ne sais pas lesquels sont les pires !
A. T.

Jörg Lanz von Liebenfels

Adolf Josef Lanz (1874 - 1954). Malgré le fait qu'il se réclame un descendant direct de la noblesse sicilienne, Lanz est en réalité le fils d'un instituteur viennois. Obsédé par les rituels et le mythe romantique depuis son plus jeune âge, Lanz devient moine cistercien à l'Abbaye d'Heiligenkreuz, près de Vienne. Là-bas, un expert dans les langages orientaux le forme, et il développe un profond intérêt pour la zoologie, l'anthropologie, et l'archéologie. Après avoir quitté le monastère en 1899, il publie un livre qu'il intitule *Theozoologie* dans lequel il utilise sa pensée scientifique pour étayer ses croyances sexistes et racistes dans une histoire et une religion alternative destinée au peuple allemand. Il publie le périodique porte-parole d'extrême droite Ostara, et fonde l'ONT comme une résurgence des Chevaliers Templiers, qu'il pense être les gardiens de la véritable religion germanique, les deux ayant été supprimés, il en est convaincu, par l'Église catholique au Moyen Âge.

ALLEMAGNE

L'Ordre des Nouveaux Templiers (ONT)

Fondé en 1909 par Adolf Josef Lanz, l'ariosophiste plus connu sous le nom de Jörg Lanz von Liebenfels, l'ONT est un ordre chevaleresque ésotérique. Lanz crée l'Ordre pour que ses membres deviennent les gardiens de la pure race aryenne, ce qu'ils participeront à créer à travers un programme eugénique et la suppression de ce qu'ils décrivent comme des sous-races bestiales et inférieures. Le but ultime de Lanz est de restituer à la masculinité germanique les pouvoirs divins qu'elle possédait selon lui dans un lointain passé. L'Ordre recherche la sagesse aryenne antédiluvienne à travers l'astrologie, l'archéologie, et d'anciens textes, il observe également de rigoureux droits religieux fortement influencés par le catholicisme.

Le nombre exact de membres de l'ONT est inconnu, mais de nombreux prieurés et presbytères sont disséminés en Autriche, en Allemagne, et en Hongrie. Ces « maisons », si tant est qu'elles aient une base permanente, se trouvent habituellement dans les ruines d'anciens châteaux et dans d'autres sites dotés d'une signification religieuse archaïque. Les deux maisons principales sont le Bourg Werfenstein, à Struden, en Autriche, et le Fort Staufen, à Dietfurst, près de Sigmaringen, en Allemagne. Les rituels et célébrations publics de l'Ordre sont ouverts aux spectateurs et aux non-membres, mais les plus secrets, impliquant l'eau et le feu, ont lieu dans de profondes chapelles souterraines dissimulées, à l'abri des regards indiscrets. Tous les membres sont impliqués dans la quête du Graal, même s'ils ne croient pas que le Graal soit un objet tangible comme le pense Otto Rahn, mais plutôt un symbole électrique et ésotérique des puissances psychiques perdues de la race pure.

Les membres de l'ONT sont classés selon une hiérarchie de sept rangs. Les voici dans l'ordre, du plus bas au plus éminent : les Servants (SNT), les Familiers (FNT), les Novices (NNT), les Maîtres (MNT), les Modèles (CNT), les Prêtres (pONT), et les Prieurs (PONT). L'entrée dans chacun des rangs est déterminée par l'âge, la pureté raciale, et l'expérience des sciences occultes. Pendant les rituels, les membres sont vêtus d'une robe blanche à capuche arborant le symbole de l'Ordre, la croix potencée ou Kruckenkreuz, imprimé en rouge.

Lanz se déplaça lui-même en Hongrie en 1918, puis en Suisse en 1933. À partir de 1938, ses écrits sont systématiquement supprimés par la *Gestapo* qui agit selon les ordres du Soleil Noir, et l'ONT lui-même est virtuellement éradiqué en 1942 lorsque les purges du Soleil Noir s'intensifient. Avant sa suppression, la branche allemande de l'ONT est dirigée par Fra Detlev Scmude, un ancien capitaine de l'armée impliqué dans l'organisation de camps de travail volontaire, et la section autrichienne par Fra Johann Walthari Wölfl, un industriel éminent.

Le Waldgericht

Dans l'anarchie de la Westphalie médiévale, une société secrète émerge, chargée de délivrer la justice au nom de l'empereur du Saint-Empire romain germanique. Ses cours se tiennent dans des clairières boisées éclairées par le soleil, entre deux tilleuls symboliques. Ces tribunaux publics sont connus comme le *Vehmgericht*. Mais il en existe d'autres, des cours occultes ordonnées à minuit à l'abri des regards, et qui ne sont accessibles qu'aux initiés ayant prêté serment. L'objectif principal de ces cours secrètes est d'éradiquer l'hérésie et la sorcellerie sous toutes leurs formes. Ceux qui subissent leur justice silencieuse sont retrouvés pendus à des arbres, avec sur eux un couteau portant les mystérieuses gravures Stein, Strick, Gras und Grün (pierre, corde, herbe, et vert ; SSGG), comme un avertissement pour les autres transgresseurs.

Personne ne connaît le véritable sens du mot « Vehm », bien qu'il existe de nombreuses théories. L'une d'entre elles suggère qu'elle fait référence à une secte forestière païenne, dédiée à la Chasse Sauvage. Même si l'on peut reconnaître un certain mérite à cette théorie, elle est presque entièrement fausse. Tandis que le *Vehmgericht* tombe en désuétude, et se voit finalement aboli au début du XIX^{ème} siècle, le travail de ses ramifications secrètes continue. Les membres du *Waldgericht* ont découvert il y a bien longtemps qu'ils ne sont pas les seuls à rôder dans l'obscurité des bois, et que les condamnés peuvent avoir d'autres utilités que d'instiller la peur et l'obéissance sous la forme de cadavres.

Dans une perversion des procès de leurs homologues classiques, les membres du *Waldgericht* sacrifient leurs victimes dans les sombres vallons des forêts les plus anciennes. Leurs victimes restent à pourrir, pendues entre deux tilleuls, avant que l'obscur Dieu Extérieur Tulzscha ne soit invoqué pour les consumer de sa flamme verte maladive (voir ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** p.196-197 pour plus de détails, ou p.219 si vous jouez à ***Savage Worlds***). Les cours du *Waldgericht* sont minutées avec précaution de manière à ce que leurs déités vacillantes puissent être invoquées aux moments astronomiques les plus propices. Personne ne se souvient de la manière dont cette association a vu le jour, et le *Waldgericht* semble en retirer un maigre profit autrement qu'une impression de pouvoir très personnel ainsi qu'une supériorité morale.

Même si les rituels du *Waldgericht* ont lieu dans quelques-unes des plus anciennes forêts de Westphalie, le siège principal est depuis des siècles le Königsforst, près de Cologne. Mais avec l'installation du quartier général de commandement de l'armée, d'une usine de fabrication de munitions, et d'un terrain d'entraînement, il est devenu de plus en plus difficile pour la Cour de garder son secret et elle devra bientôt laisser derrière elle ses tilleuls couverts de sang pour trouver un nouveau sanctuaire.

Les membres de chaque cour s'identifient par l'intermédiaire de différents symboles et signes secrets, la plupart desquels impliquent un couteau et trois motifs de type différents, et se font appeler les Wissende (Ceux qui savent). Ils ne partagent pas leur véritable nom avec leurs confrères initiés, et sont tenus de garder le secret sur leurs activités à moins qu'ils ne souhaitent devenir l'objet du prochain sacrifice. Toutes les tâches sont accomplies en portant de sombres robes vertes à capuche, ainsi la véritable identité du leader de chaque Cour est officiellement inconnue, tout comme celle du leader général de Cologne.

Les Servantes d'Idisen

Une ancienne secte, le *Culte des Idisi* s'épanouit sur les bords de la côte nord-ouest de l'Allemagne, il y a de cela plusieurs millénaires, dans une région que longe la rivière Weser à laquelle Tacitus se réfère comme l'Idistaviso, la Plaine des Femmes. Les propos de Tacitus n'étaient, comme toujours, pas tout à fait justes car les Servantes de la Mère Noire, pour reprendre l'appellation qui leur sied le mieux, préféraient les forêts, et ne s'aventuraient dans les plaines que pour collecter « les offrandes » et récolter les corps des personnes grièvement blessées ou tuées au combat. Les cadavres retrouvés étaient emmenés sur des autels dans la forêt et, aux côtés de leurs compagnons demi-morts, ils étaient offerts à la Mère Noire (Shub-Niggurath) de manière à ce qu'elle bénisse les terres et les rende fertiles. Le Culte fut anéanti par Charlemagne et se perdit dans les mémoires, les détails de leurs rituels n'étant recueillis que dans le livre le *Culte des Idisi*, écrit par un historien saxon inconnu, et un sort de protection contre les servantes guerrières fut plus tardivement glissé dans les *Incantations Merseburg* (p.197).

Oubliée de tous, une copie mal traduite du livre a récemment refait surface à Paris, et a été trouvée par l'écrivain français Édouard Saby, qui l'utilise pour ajouter une saveur particulière à son travail *Hitler et les Forces Occultes* (p.9). Saby croit que le NSDAP a ressuscité le culte de ces proto-Valkyries pour qu'il lui vienne en aide dans son effort de guerre, négligeant ainsi totalement la position pro-nataliste de l'Allemagne et le mépris pour les femmes combattantes. Comme Tacitus, Saby est proche de la vérité, mais pas de la manière dont il le pense.

Une version beaucoup plus précise et vénérable du *Culte des Idisi*, connue comme le *Codex Hanséatique*, a déjà

Hermann Wirth

Hermann Wirth (1885 - 1981). Bien que d'origine néerlandaise, Wirth est obsédé par la supériorité germanique depuis son plus jeune âge, au point de se porter volontaire dans l'armée allemande pendant la Première Guerre mondiale. À travers l'étude comparative de différents langages, il développe ses propres mythes d'une civilisation aryenne antédiluvienne de la fin des années 20 jusqu'au début des années 30, et même s'ils ne sont pas nécessairement bien reçus par tous les universitaires, ils poussent Heinrich Himmler à demander la fondation de l'organisation de couverture du Soleil Noir, l'Ahnenerbe, en 1935. Ses efforts continus pour promouvoir une société matriarcale, et son horreur pour ce qui se trame réellement sous les auspices allégués de l'Ahnenerbe (p.83) le mènent à s'exiler d'Allemagne en 1937.

été découverte à Brême pendant la reconstruction de la Böttcherstrasse au début des années 30 et donnée par son possesseur, Ludwig Roselius, à Hermann Wirth (voir p.196 pour plus de détails). Brûlant toujours de l'embarras de la débâcle de l'Oera Linda Chronicle, et fasciné par ce qu'il a lu sur ce culte perdu de la « Terre-Mère », Wirth approche Clémentine Thalberg, l'une des principales organisatrices de la *Bund Deutscher Mädel* (BDM ; la version féminine des Jeunesses hitlériennes) à Brême et aussi l'une de ses anciennes étudiantes, dans le but d'incorporer ce qu'il voit comme une adoration de nature saine à leurs classes et à leurs excursions.

La traduction du manuscrit par Wirth est biaisée, puisqu'il a choisi les fragments qui correspondent à son point de vue idéaliste d'un culte de la mère, et ceux qui conviennent pour ses tentatives de s'attirer à nouveau les bonnes grâces de l'élite du Parti en développant des rituels qui « encouragent » la fertilité de la femme. Thalberg, d'autre part, a découvert une partie de la vérité qui se trame derrière le culte, et choisi de sélectionner avec précaution un groupe de jeunes femmes révoltées et avides de reconstruire ce qu'elle présente comme les Servantes d'Idisen sous l'égide de la BDM. Consciente de devoir cacher ses véritables intentions aux yeux inquisiteurs de la hiérarchie masculine, Thalberg présente l'entraînement de ses recrues en des termes qu'ils approuvent, mais chaque année durant leur camp d'été dans les bois autour de Brême, les rituels des Servantes deviennent toujours plus audacieux et se rapprochent petit à petit de ceux de leurs ancêtres. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'elles ne parviennent à convoquer la Chèvre Noire des Bois, et avec les bombardements répétés de Brême, elles ne risquent pas d'être à court d'offrandes.

LA SECTION M
Histoire

Après les évènements de l'été 1939, qui sont détaillés dans *Opération : Trois Rois*, p.282, la Section D réalise que certaines opérations dépassent leurs attributions et qu'une unité plus spécialisée est nécessaire pour travailler à leurs côtés, leur permettant ainsi de se concentrer librement sur les tâches apparemment plus banales de propagande et de sabotage. Il est discrètement demandé aux membres de la Section et des services de renseignement si l'un d'entre eux possède une connaissance sur de tels sujets, mais aussi les contacts et la détermination nécessaires pour se mêler à une initiative aussi dangereuse, délicate et incertaine.

Heureusement pour le major Lawrence Grand à la tête de la Section D, l'homme d'affaire australien reconverti

Clémentine Thalberg

Femme perspicace et d'une grande intelligence, Fräulein Thalberg est résolue à ce que son futur représente quelque chose de plus grand qu'un mariage et une succession de bébés. Éduquée à Brême, elle a été découragée par son père, un ingénieur aérien de la Focke-Wulf, de suivre ses traces malgré son aptitude évidente pour la mécanique. Au lieu de cela, sa famille encourage son intérêt pour l'histoire et la mythologie, ce qu'elle considère comme des domaines moins dangereux et plus féminins. Ils se révèlent heureusement parfaitement distrayants, même si elle entretient toujours un profond ressentiment pour avoir été obligée de sacrifier sa première passion afin de préserver les apparences. Fascinée par le travail de Wirth sur l'histoire et le langage allemands, le Codex Hanséatique a prouvé à Thalberg que toutes les femmes allemandes « convenables » ne sont pas destinées à devenir des Hausfrauen.

Apparence : Robuste blonde aux yeux bleus, en apparence, Clémentine semble être le modèle typique de la jeune Fräulein, et elle fait en effet des pieds et des mains pour mettre en avant cette façade. Cependant, les questions sur les raisons de son célibat prolongé commencent à fleurir, d'autant plus que les prétendants ne manquent pas.

Cth

FOR 16 **DEX** 09 **INT** 17 **CON** 14
TAI 12 **APP** 15 **POU** 10 **ÉDU** 15
SAN 41 **Points de Vie : 13**

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 60%, Culture artistique : peinture 25%, Dissimulation 40%, Folklore 75%, Grimper 60%, Lancer 50%, Métier : mécanique 40%, Mythe de Cthulhu 9%, Persuasion 55%, Premiers Soins 45%, Psychologie 45%, Sciences humaines : anthropologie 45%, Sciences humaines : histoire 70%, Sciences occultes 50%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75%, Latin 40%.

Sorts : *Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lier un Ennemi.*

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Canotage d6, Combat d8, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Folklore) d10, Connaissance (Histoire) d10, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d6, Discrétion d6, Équitation d6, Escalade d8, Intimidation d8, Investigation d8, Lancer d8, Nage d6, Persuasion d8, Pister d8, Réparation d6, Sarcasmes d8, Soigner d6, Survie d8, Tir d6.

Allure : 8 ; **Charisme** : +4 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : Assoiffée de sang (ignoré des non-membres), Curieuse, Présomptueuse, Serment (Servantes d'Idisen), Tenace.

Atouts : Aptitude à la mécanique, Charismatique, Commandement, Costaud, Esquive, Forestière, Inspiration, Instinct de tueur, Nerfs d'acier, Pieds légers, Présence de commandement, Réflexes de combat, Séduisante, Vigilance.

Capacités spéciales

Sorts : Thalberg peut lancer *Invoquer/contrôler un sombre rejeton* et *Lier un ennemi*.

en saboteur George Taylor travaille dans son équipe. Et celui-ci connaît l'homme de la situation : tenace, intelligent, et actuellement occupé à se tourner les pouces en attendant d'entrer en action – Alexander, le vicomte Towton. Taylor a rencontré Towton pour la première fois alors qu'il travaillait en Australie, et les deux hommes ont depuis lors gardé des liens professionnels. Il est certain que Towton sautera sur l'occasion, puisqu'ils ont souvent discuté de sa déception d'avoir été tenu à l'écart (jusqu'à présent) par le gouvernement, alors qu'il leur offre ses services dès qu'une occasion se présente. Taylor présente les deux hommes pendant un déjeuner au Savoy de Londres, et même si Grand reste logiquement méfiant et ne s'étend pas en détails sur le sujet, Towton se montre désireux d'offrir son expertise.

Lorsque Grand porte l'information à ses supérieurs, ils sont d'abord réticents. Les activités de recherche de Towton sur le paranormal et l'occulte sont bien connues des cercles du gouvernement et du réseau de renseignement que gèrent les Old Boys, et ils s'inquiètent que son association avec les groupes « fringe » et « madmen » puisse d'une manière ou d'une autre porter préjudice à l'effort de guerre, au lieu d'y contribuer. Mais Grand campe sur ses positions, et fait remarquer de manière astucieuse que Towton est un homme riche capable d'aider financièrement l'entreprise tout en participant à son fonctionnement.

Grâce à l'influence des arguments du major, la permission est donnée pour une approche plus officielle de Towton. Enchantée, Sa Seigneurie accepte la délégation et, fin octobre 1939, Towton et sa secrétaire, Mademoiselle Peggy Walsh, mettent en place la toute nouvelle unité de défense secrète britannique, la Section M. Installés de manière très pratique dans une suite de l'Hôtel Métropole de Londres, ils travaillent bientôt en étroite collaboration avec leurs nouveaux voisins, la Section D.

Towton fonde également une installation d'entraînement et de recherche sur son domaine familial près d'Edenbridge, dans le Kent, recrutant divers érudits, scientifiques, et ingénieurs grâce à son empire financier pour élaborer des gadgets, et entraîner sa nouvelle unité.

Ayant développé des liens étroits avec le Département de théologie du Trinity College, à Oxford, au cours de ses études personnelles, Lord Towton demande à son ami, le professeur Richard Deadman, de l'aider à mettre en place et gérer la partie la plus ésotérique de sa nouvelle entreprise.

Avec l'aide de Lawrence Grand et de ses contacts militaires, Towton obtient les services du capitaine Eric « Badger » Harris et de sa nouvelle unité des Forces Spéciales : « Commando », pendant l'été 1940, l'aidant à formaliser et consolider la partie militaire des attributions de la Section.

La Section M est une véritable unité cosmopolite,

« Croyez-moi, il vaut mieux l'avoir avec nous que contre nous : en le rejetant et le laissant s'impliquer de manière inconsidérée. C'est ce qu'il fera, vous l'savez, s'il subit un nouveau revers. Comme ça vous aurez au moins un peu d'emprise sur lui. »

– Major Lawrence Grand, Section D, Octobre 1939.

Les activités de recherche de Towton dans le paranormal sont bien connues des cercles du gouvernement et du réseau des Old Boys.

recrutant des membres de différentes nationalités parmi les réfugiés qui se trouvent en Grande-Bretagne à cause du conflit, mais aussi dans le Commonwealth et l'Empire, particulièrement dans les pays que Towton connaît grâce à ses affaires, comme l'Inde, l'Australie, la Nouvelle-Zélande, et les Caraïbes. Toute personne souhaitant aider est la bienvenue, peu importe d'où elle vient et le poste qu'elle occupait auparavant, mais tout le monde est examiné attentivement.

Towton et son équipe sont bien conscients qu'ils jouent une session de rattrapage sur un terrain actuellement dominé par les recherches et les expérimentations d'avant-guerre des Allemands, mais aussi qu'ils sont perçus comme une bande d'excentriques et de marginaux par le plus grand nombre dans les services de renseignement et la hiérarchie militaire. Quoi qu'il en soit, Sa Seigneurie est certaine que les efforts créatifs et imprévisibles d'un groupe d'amateurs doués et déterminés, tempérés par une touche de bon sens britannique, leur donneront l'assurance dont ils ont besoin à mesure que l'ampleur des plans de leurs adversaires s'éclaircira.

Quartiers généraux Clemens Park, dans le Kent

Même si des opérations sont officiellement coordonnées depuis le bureau de Londres, l'essentiel de l'entraînement et de la planification des missions spécifiques est effectué dans la campagne reculée de l'Angleterre. La demeure ancestrale du vicomte Towton est située dans un agréable parc vallonné du jardin de l'Angleterre, quelques kilomètres au sud de Biggin Hill, base de la RAF. Se trouver sur la ligne de vol d'un terrain d'aviation de la RAF signifie que la zone n'est plus aussi calme qu'elle le fut jadis, mais elle reste à l'abri des regards indiscrets derrière de hauts murs et un bois dense. Les membres du personnel du domaine sont présents pour répondre aux caprices de leurs seigneurs et maîtres, et la ville est suffisamment éloignée pour que toute activité inhabituelle n'attire l'attention des habitants du coin. Une bonne ligne de chemin de fer relie Londres à la toute proche ville d'Edenbridge, et la Big House reçoit toujours des invités, c'est pourquoi quelques allées et venues supplémentaires ont peu de chances d'être remarquées.

Acquisition de la famille Ward-Gray au XVIII^{ème} siècle suite à une période difficile pour les propriétaires précédents, le manoir fut largement rénové par Robert Adam dans un style néo-classique, et ses solides murs de pierres et de briques rouges aux détails incroyables évitent l'engouement subséquent pour la mode Victorienne. L'intérieur souffre à certains endroits d'une sorte de grandeur disparue, mais Towton a fait tout son possible pour préserver la structure du bâtiment, à l'intérieur comme à l'extérieur. Sa propre suite de chambres située dans l'aile Est dispose d'une décoration beaucoup plus ordinaire que la plupart des chambres d'invités, et le manoir est habillé de souvenirs de ses voyages à travers le monde, mais aussi de ceux de ses prédécesseurs.

Le rez-de-chaussée de la maison principale est rapidement converti en salles de classe et de réunion, le mobilier et les œuvres d'art inestimables sont déplacés avec précaution et remplacés par des objets utilitaires qui conviennent à la mise en place immédiate des aspects les plus terre-à-terre du régime d'entraînement de la Section M. Durant l'hiver 1939-1940, l'un des pires de mémoire humaine, l'une des écuries est agrandie et convertie en laboratoires et en ateliers d'ingénierie, avec un dortoir

supplémentaire au cas où de nombreux invités seraient présents. À l'arrivée de l'été, un magasin est construit sur le terrain à l'écart de la maison, avec son propre labo de recherche. Un champ de tir et d'autres installations d'entraînement suivent bientôt.

Grâce à ses contacts au Ghost Club et à l'Université d'Oxford, Towton obtient les services de divers conférenciers, ce qui inclut le révérend Montague Summers et le parapsychologue Harry Price (voir p.9 pour plus de détails biographiques). L'entraînement militaire est dispensé par le capitaine Harris et ses hommes, le Dr. Dennis Parker et son équipe supervisant l'entraînement aux explosifs et aux équipements les plus inhabituels. Towton n'apparaît en personne que durant les week-ends alors qu'il arrive de Londres, laissant le fonctionnement de Clemens Park au personnel de maison et au Dr. Parker la semaine.

Membres clés

LE TRÈS HONORABLE ALEXANDER (ALEC) WARD-GRAY, VICOMTE TOWTON

Alec Towton quitta le pays par la mer pour faire fortune, plutôt que de suivre le destin que sa famille avait tracé pour lui. Après de nombreuses aventures dans les territoires de l'Empire de sa Majesté, dont une certaine période passée comme mineur d'opale dans la brousse australienne, Lord Towton décide de rentrer chez lui et envisage de bâtir son propre empire (des affaires) grâce à son réseau de contacts. Lorsqu'il s'absente, une partie de lui recherche toujours les sensations fortes, ce qui ajoute toujours un côté quelque peu légendaire à ses nombreux voyages d'affaires tandis qu'il se débrouille toujours pour vivre quelques folles aventures, qu'il s'agisse de gravir une montagne, d'explorer d'anciennes ruines ou de s'engouffrer dans les profondeurs de sombres cavernes.

Quelque chose est arrivé à Lord Towton pendant l'une de ces aventures « d'affaire ». Il n'en parle jamais, mais le rayon de livres ancestraux de sa bibliothèque s'est vu garnir de quelques ouvrages de lecture inhabituels ces dernières années, et il a forgé quelques liens étroits avec différents académiciens de l'Université d'Oxford, avant de se lier d'amitié avec un conférencier en détachement de l'Université Miskatonic, le professeur Richard Deadman.

Apparence : Petit, agile, et très charismatique, Towton est un homme passionné et déterminé qui aime travailler dur et s'amuser. Donnant généreusement de son temps et de son argent pour des causes qui le méritent, il inspire la confiance aux personnes qui l'entourent. Il ne tolère pas les ratés et les fainéants, et ne supporte pas les manières, préférant que ses associés l'appellent simplement Alec. Il n'utilise son titre que lorsqu'il lui permet d'obtenir un avantage pendant des négociations.

Cth

FOR 10 DEX 14 INT 16 CON 13
TAI 11 APP 14 POU 15 ÉDU 18
SAN 66 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 45%, Bibliothèque 45%, Discrétion 50%, Équitation 45%, Esquive 55%, Folklore 25%, Grimper 50%, Mythe de Cthulhu 09%, Négociation 60%, Persuasion 65%, Psychologie 65%, Sciences humaines : histoire 50%, Sciences occultes 40%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 90%, Allemand 40%, Français 50%, Latin 20%.

Armes : *Lee-Enfield No.1 Mk.III* (Fusil) 35%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sorts : Détecter un enchantement, Esquiver toute blessure.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Finance) d12, Connaissance (Folklore) d4, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Latin) d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Discrétion d6, Équitation d6, Escalade d8, Investigation d6, Persuasion d8, Sens de la rue d8, Survie d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : +4 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 7.

Handicaps : Code de l'honneur, Curieux, Héroïque.

Atouts : Charismatique, Commandement, Connexions (Affaires, Universités), Exposition au Mythe, Inspiration, Noble, Richissime, Sang-froid.

Équipement : *Fusil Lee-Enfield No.4 Mk.I* (24/48/96, d8, Coups 10, PA 1).

Capacités spéciales

Sorts : Towton peut lancer détecter un enchantement et esquiver toute blessure.

MARGARET (PEGGY) WALSH

Éduquée dans la sévérité au sein d'une maison écossaise, au premier regard Mlle Walsh symbolise l'archétype de la secrétaire réservée. Elle est notamment là pour s'assurer que le planning de Lord Towton se déroule comme prévu. Mais les apparences peuvent être trompeuses : malgré son côté chic et toujours tirée à quatre épingles, son éducation n'a pas suffi à dompter son côté sauvage, et elle a accepté ce travail auprès de son noble aventurier précisément pour son côté dangereux et excitant. Toujours aux côtés de Sa Seigneurie, elle sait exactement ce qui a encouragé son intérêt pour les arts mystiques, mais elle est en réalité bien trop loyale pour en parler sans sa permission.

Apparence : Jeune, jolie et aventureuse, Peggy a néanmoins la tête sur les épaules et se révèle quelqu'un de très organisé. Elle aime le défi, et ça tombe bien, étant donné pour qui elle travaille.

Cth

FOR 10 DEX 13 INT 15 CON 12
TAI 12 APP 16 POU 12 ÉDU 14
SAN 55 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Écouter 75%, Mythe de Cthulhu 05%, Négociation 45%, Persuasion 75%, Psychologie 55%, Représentation (Piano) 30%, Sciences humaines : histoire 30%, Sténographie et dactylographie 80%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 90%, Français 60%, Allemand 50%.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Bureaucratie) d10, Connaissance (Français) d8, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d10, Persuasion d10.

Allure : 8 ; **Charisme** : +2 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Bizarrerie (Essaie toujours d'être la plus belle), Curieuse, Loyale.

Atouts : Courageuse, Pieds légers, Séduisante, Sens du danger.

ARTHUR MORRIS

Ancien catcheur devenu voyou à louer, Arthur a été ramassé il y a plusieurs années par Lord Towton après une bagarre devant un club de Soho, dans laquelle il s'est montré plus que capable avec ses poings. Il agit maintenant en tant que chauffeur, bricoleur, et partenaire de boxe de Sa Seigneurie. Aussi loyal que Mlle Walsh, lui aussi évoque très rarement la mystérieuse rencontre qui les a plongés au cœur de la Section M, même s'il se prend à lancer quelques pistes obscures après avoir trop forcé sur la bouteille. Durant ses séjours à Clemens Park, Arthur aime entretenir son côté le moins recommandable en entraînant les recrues de la meilleure manière qui soit au sabotage de véhicules.

Apparence : Grand, trapu, et tendant à prendre de l'embonpoint avec l'âge, Arthur Morris parle moins bien de sa carrière que son nez tordu. C'est un homme sérieux, et son sens du devoir est plus réputé que son sens de l'humour. Il agit souvent comme une influence stabilisatrice sur ceux qui l'entourent.

Cth

FOR 16	**DEX** 16	**INT** 13	**CON** 11
TAI 16	**APP** 09	**POU** 11	**ÉDU** 10
SAN 55	**Points de Vie** : 14		

Impact : +1D4.

Compétences : Assemblage 65%, Baratin 70%, Conduite : automobile 60%, Conduite : engins lourds 30%, Culture artistique : cuisine 20%, Métier : électricité 40%, Corps à corps : lutte 50%, Corps à corps : pieds 50%, Corps à corps : poings 70%, Esquive 40%, Métier : mécanique 55%, Mythe de Cthulhu 05%, Orientation 35%, Persuasion 35%, Psychologie 30%, Sabotage 50%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 50%.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Conduite d8, Connaissance (Explosifs) d8, Intimidation d10, Réparer d8, Sarcasmes d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Bizarrerie (Devient encore plus méchant après un verre), Loyal, Malveillant.

Atouts : Ambidextre, Artiste martial, Bagarreur, Bloquer, Cogneur, Combat à deux armes, Contre-attaque, Costaud, Courage liquide, Esquive, Extraction, Nerfs d'acier, Premier coup, Réflexes de combat, Volonté de fer.

DR. DENNIS PARKER

À la tête de l'équipe de recherche de Clemens Park, le Dr. Parker adopte une attitude très libérale vis à vis des étrangetés qui se déroulent autour de lui. Ayant travaillé pour Towton en tant que chimiste industriel avant la guerre, il croit au jugement de Sa Seigneurie, mais est en réalité plus que déconcerté par l'étrange direction que prend sa vie. Assisté par un groupe de spécialistes mais aussi par Lord Towton, son travail est d'assurer la production presque infinie de gadgets et d'accessoires technologiques pour les agents de terrain de la Section M, un travail auquel il n'a été que peu préparé par son éducation de premier ordre à Cambridge. Lorsqu'il ne développe pas de nouveaux jouets, il aide les agents à s'en servir pour que ses mois de travail ne soient pas gâchés par quelqu'un qui appuie sur le mauvais bouton.

Le directeur du FBI, J. Edgar Hoover, refuse d'avoir affaire à ce "sinistre non-sens divinatoire".

Apparence : De carrure et de taille moyennes, les magnifiques yeux verts du Dr. Parker sont sa seule particularité physique remarquable, et ils ne ratent jamais rien. Il est calme et méthodique dans son travail, mais pourtant capable d'écarts de logique importants, tout en étant extérieurement détaché. Il préfère se taire en attendant d'être sûr d'avoir quelque chose d'important à dire.

Cth

FOR 11 DEX 17 INT 16 CON 10
TAI 11 APP 12 POU 14 ÉDU 20
SAN 67 **Points de Vie : 11**

Impact : aucun.

Compétences : Artisanat (Appareils) 85%, Bibliothèque 55%, Culture artistique : danse 20%, Enseigner 35%, Métier : électricité 45%, Métier : explosifs 50%, Métier : mécanique 65%, Mythe de Cthulhu 03%, Persuasion 35%, Psychologie 45%, Sciences formelles : chimie 80%, Sciences formelles : mathématiques 85%, Sciences formelles : physique 70%, Trouver Objet Caché 75%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 99%, Italien 60%.

Sav

Attributs : Agilité d10, Âme d8, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Chimie) d10, Connaissance (Explosifs) d6, Connaissance (Italien) d8, Connaissance (Mathématiques) d10, Connaissance (Physique) d10, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d8, Investigation d8, Réparer d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Curieux, Prudent.

Atouts : Aptitude à la mécanique, Assemblage, Érudit (Chimie, Physique), Sang-froid.

MAJESTIC
Histoire

Comme les différents services de renseignement américains continuent de se quereller les uns les autres, le Président Franklin D. Roosevelt décide qu'une nouvelle structure est nécessaire pour fournir des informations aux chefs d'état-major, et pour mener le même type de devoirs dont est responsable le SOE britannique. En juin 1942, après avoir consulté William Stephenson, le chef du BSC à New York (voir p.10), Roosevelt nomme William J. Donovan pour établir le nouveau groupe, qui sera connu comme l'Office of Strategic Services (OSS ; voir p.57).

Grâce à son précédent rôle de Coordinateur de l'Information, ainsi qu'à son expérience d'avocat dans l'état de New York et en Europe pendant la Première Guerre mondiale, Donovan sait depuis longtemps qu'il existe d'autres forces qui luttent pour décider de l'avenir du monde, des forces qui ne sont pas toutes humaines. Après avoir consulté ses collègues en Grande-Bretagne et aux États-Unis, Donovan approche le professeur Richard Deadman et le sergent Brandon Carter, un mâchouilleur de cigares invétéré, pour qu'ils l'aident à établir la branche de l'OSS destinée à combattre le Mythe, l'équivalent de la Section M que nous connaissons comme le Majestic (MJ). Personne ne sait vraiment pourquoi Donovan a choisi ce nom, mais il semble l'amuser.

N'ignorant pas que gérer le côté terre-à-terre de l'opération ne lui laissera pas assez de temps pour porter toute l'attention nécessaire à Majestic, Donovan nomme son amie du barreau, Sally Armitage, pour superviser le développement et le recrutement. Mlle Armitage n'est pas étrangère à la sphère du fantastique et aux mystères, étant la fille du Dr. Henry Armitage, l'ancien bibliothécaire en chef de l'Université Miskatonic d'Arkham, Massachusetts, et de sa dernière femme Eleanor.

Même si les opérations de renseignement intérieures sont du ressort du FBI, son directeur J. Edgar Hoover refuse d'avoir affaire à ce « sinistre non-sens divinatoire » et tandis qu'il apprécie d'habitude mal les ingérences dans son propre fief du renseignement, il est étrangement heureux de laisser Majestic s'occuper des affaires inhabituelles sur le territoire intérieur en plus de leur affectation aux activités étrangères. La déclaration d'Hoover engage la création d'un Majestic alternatif au nom de code quelque peu désobligeant : le Bureau Divinatoire.

La relation entre les services de renseignement britanniques et américains est presque aussi laborieuse que celle qui existe entre les factions américaines, au moins pendant les premiers jours suivant l'entrée en guerre de l'Amérique. On ne peut pas dire la même chose de ceux travaillant à Majestic – de nombreux agents et entraîneurs spécialisés ont déjà travaillé d'une manière ou d'une autre avec leurs homologues britanniques, et leurs expériences partagées de l'occulte leurs donnent un sentiment d'affinité

Un feu très spécial

Fin 1940, les sites R et Q du colonel John Turner, conçus pour protéger les aéroports britanniques des attaques aériennes, sont bien établis. La destruction de Coventry en novembre 1940 entraîne une nouvelle phase de son travail de duperie : un plan pour protéger les cibles britanniques majeures grâce à des leurres, ou des feux spéciaux, qui dévieront de leurs cibles les raids de bombardements nocturnes allemands. L'opération SF, plus tard Starfish, n'est pas tout à fait ce qu'elle semble – différents feux et matériaux lumineux postés le long de la trajectoire de vol de la *Luftwaffe*, simulant des rues pour dévier les pilotes allemands de leurs destinations d'origine.

Néanmoins, le premier site de Feux Spéciaux de Black Down sur les collines de Mendip au sud de Bristol, est le lieu d'une version totalement différente du projet, organisée avec l'aide des spécialistes de la Section M. Pendant l'été 1940, au cours de tests de vols nocturnes destinés à améliorer la technologie RDF (l'un des premiers radars), les opérateurs notent un effet de feu de Saint-Elme très inhabituel le long des câbles de l'antenne réceptrice. Tout allait bien jusqu'à ce qu'un membre du personnel décide de couper le courant. Les survivants de l'incident sont réticents à raconter ce qui s'est réellement passé ce soir-là, mais quelqu'un a eu le réflexe de rétablir le courant, révélant ainsi un spectacle de lumières étranges qui a profondément traumatisé plus d'un témoin. Avec l'aube se levant, le feu coloré descendit le long des câbles jusque dans les collines, mais personne n'était prêt à couper le courant de nouveau, par précaution.

Les experts de la Section M furent appelés immédiatement pour évaluer la situation. Grâce à une investigation minutieuse et des tests rigoureux pendant les quelques semaines suivantes, ils établirent qu'une Couleur Tombée du Ciel immature avait été attirée d'une manière ou d'une autre par les ondes radio modulées, et par l'effet qu'elles produisirent sur les cristaux présents dans la roche au-dessous du site, avant d'être « piégée » sur l'antenne par ce même effet. Tant que l'alimentation fut maintenue, la Couleur s'abstint d'attaquer ses voisins immédiats, se nourrissant plutôt de l'énergie fournie. Le leader du projet, un certain M. Seraph, entama des négociations avec la créature qui, en retour d'une alimentation en énergie continuelle et d'avoir la paix pendant les heures du jour, accepta de travailler pour les Alliés en participant au système de défense aérienne du pays. La capacité de la créature à mimer les projecteurs et les illuminations urbaines, avant de désintégrer les avions qui les survolent, fait d'elle une ressource inestimable. Une base d'administration a été construite pour l'opération, entièrement constituée de membres du personnel de la Section M, et sous couvert du protocole Starfish de Turner.

Pour plus de détails sur les Couleurs tombées du ciel, voir le livre de règles de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, p.153-154, ou p.222 pour la version ***Savage Worlds***.

NOM DE CODE : STARFISH
COULEUR TOMBÉE DU CIEL PIÉGÉE,
ARME DE DÉFENSE AÉRIENNE BRITANNIQUE

Apparence : Étant donné la nature de son confinement et qu'il s'agit d'un adulte, même très jeune, cette Couleur n'affecte pas le territoire de la même manière qu'une larve en expansion. Dès que le crépuscule se montre, la Couleur

(la suite à la page suivante...)

(... suite de la page précédente)

émerge de sa demeure souterraine sous les fondations de Black Down et glisse le long des séries de câbles pour mimer la ville de Bristol vue du ciel. Si des avions ennemis sont détectés, elle tente de les leurrer avec des éclairages de faux projecteurs, puis elle utilise son attaque désintégrante pour les détruire.

Cth **FOR 3 DEX 21 INT 12 CON n/a**
TAI 9 APP n/a POU 10* ÉDU n/a
SAN n/a Points de Vie : n/a

* POU de base, qui augmente lorsque la Couleur se nourrit.

Impact : aucun ; **Déplacement** : 12/20 vol.

Armes : *Se nourrir* 65%, impact 1D4 Points de Vie plus 1 point de FOR, CON, POU, DEX et APP pour chaque tranche de 10 points d'écart entre le POU de la Couleur et les Points de Magie actuels de la victime.

Attaque mentale 75%, impact 1D4 Points de Magie et 1D6 SAN.

Désintégration 75%, 2D10. Même si l'énergie utilisée désintègre la cible, elle ne génère pas suffisamment de chaleur pour mettre le feu à des matériaux combustibles.

Armure : aucune. La Couleur est insensible aux attaques physiques, mais certaines fréquences d'ondes radio et de puissants champs électromagnétiques sont capables de la piéger ou de la blesser. Elle est vulnérable à la magie.

Sorts : aucun.

Perte de Santé Mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale.

Sav **Attributs** : Agilité d12+1, Âme d6, Force d4, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d10, Persuasion d10, Tir d10, Discrétion d12+2.

Gain de démence : 0/1. Voir quelqu'un se faire dévorer par la Couleur : 0/2.

Allure : 6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 5.

Capacités spéciales

- **Attaque mentale** : les créatures sensibles situées dans un rayon de 20 acres autour de la Couleur Tombée du Ciel sont sujettes à une attaque mentale, une fois par jour. Elles doivent remporter un test opposé d'Âme, ou subir un Niveau de Fatigue. Celles qui sont affectées ne peuvent être poussées qu'à l'incapacité et jamais jusqu'à la mort.
- **Désintégration** : les Couleurs Tombées du Ciel peuvent diriger leur énergie pour réaliser une attaque de contact qui cause 4D6 points de dégâts, et ignore l'armure.
- **Éthérée** : les Couleurs Tombées du Ciel ne possèdent pas de forme matérielle et sont par conséquent immunisées contre les attaques physiques. Elles peuvent solidifier certaines parties de leur corps de manière à attraper les gens ou les objets.
- **Extraterrestre** : la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Faiblesse (Puissants champs magnétiques)** : de puissants champs magnétiques peuvent piéger une Couleur Tombée du Ciel, et l'empêcher ainsi de quitter la zone.
- **Faiblesse (Lumière vive)** : la lumière vive inhibe une Couleur Tombée du Ciel, infligeant une pénalité de -2 à toutes ses actions. La Couleur doit réussir un test d'Âme à chaque tour ou tenter de fuir la lumière.
- **Horreur** : Tandis que la simple vision d'une Couleur Tombée du Ciel est quelque chose de curieux, en voir une se nourrir implique un test d'Âme (-1), ou le témoin doit jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Hypnotique** : les Couleurs Tombées du Ciel peuvent hypnotiser leur proie en déployant des lumières d'une beauté obsédante. Traitez ceci comme le pouvoir Marionnette ; la Couleur utilise sa Persuasion à la place de la Compétence Arcane, et peut seulement rendre la cible immobile, hypnotisée.
- **Se nourrir** : les Couleurs Tombées du Ciel drainent l'énergie vitale de leur proie. La Couleur attaque sa proie par l'intermédiaire d'un test d'Âme opposé. Si la Couleur gagne alors l'Âme de la cible est diminuée d'un dè, et l'Âme de la Couleur est augmentée d'un dè. Lorsque l'Âme de la cible descend en dessous de d4, elle meurt laissant derrière elle un corps desséché à la peau grise. La cible peut recouvrer l'Âme perdue en utilisant les règles de la Guérison Naturelle (voir ***Savage Worlds***).
- **Vol** : les Couleurs Tombées du Ciel peuvent voler à une Allure de 18.

qui manque apparemment aux autres départements. Les nouvelles recrues sont identifiées avec précaution d'après différents rapports de police et, grâce à un élan d'ouverture et de coopération presque unique et sans précédent de la part d'Hoover, dans les dossiers secrets du FBI. Ceux qui servent déjà dans diverses unités militaires sont rappelés pour services spéciaux, et une campagne de recrutement discrète est lancée par Armitage pour démêler les individus réellement « talentueux » des charlatans.

Majestic entretient des liens étroits avec deux universités importantes : l'Institut de technologie du Massachusetts (MIT) à Cambridge, séparé de Boston par la rivière Charles, et l'Université Miskatonic d'Arkham, environ trente kilomètres au nord de Boston. Leurs liens avec les laboratoires de recherche d'armes du MIT, soutenu par l'Office of Scientific Research and Development (dont le président est également le vice-président du MIT) permettent aux membres de Majestic d'être largement mieux équipés et financés que leurs alliés britanniques de la Section M. Quoi qu'il en soit, ils sont bien entendu très heureux de partager le fruit des travaux du MIT et de la Miskatonic. En plus de ses implantations dans le nord-est,

Majestic possède des bureaux auxiliaires à la Nouvelle-Orléans et à San Francisco.

Plus tard pendant la guerre, après le débarquement en Normandie, une nouvelle section de Majestic est fondée. Utilisant le Red Ball Express comme couverture, le White Ball Express de Majestic consiste en de petites unités mobiles d'opérateurs recherchant des artefacts mystérieux et ésotériques ainsi que des pratiquants, afin de pouvoir ensuite les rapatrier aux États-Unis. Cela devient un modèle pour la future opération de l'OSS : Paperclip.

Quartiers généraux Washington, D.C.

Le Le Droit Building, au coin de la rue F N.-O et de la huitième, est en apparence un immeuble de vieux bureaux avec quelques magasins au rez-de-chaussée. Il s'agit d'un endroit bien situé dans le quartier de Pennsylvanie, juste à côté de la route du Patent Office et du General Post Office, même s'il est rendu un peu vieillot par l'absence d'ascenseur. C'est un lieu très ordinaire, au point que personne ne suspecte la petite entreprise du Bureau 401 de ne pas être ce qu'elle prétend, après tout elle n'est ni la première, ni la dernière à s'installer dans le bloc. Insistant pour avoir une petite autonomie vis-à-vis de son organisation parente, située à quelques kilomètres de là au 3240 de la rue E N.-O, Majestic utilise Armitage McVay comme couverture pour ses opérations clandestines. Mlle Armitage a exercé des pressions pour obtenir des bureaux proches de l'Université Miskatonic, mais le colonel Donovan a insisté pour que ces excentriques s'installent à un endroit où il peut au moins tenter de les surveiller.

Occupant le dernier étage du numéro 800, au coin de la rue F et de la 8ème, le Armitage McVay possède quatre pièces : une salle d'accueil de bon goût mais plutôt étroite tenue par deux secrétaires, une salle de réunion, et deux bureaux privés. Les pièces sont surveillées par différents gardes et vigiles. Le bureau de M. McVay est utilisé en priorité pour le stockage du matériel sensible avant son convoiement vers Arkham pour des recherches approfondies, mais aussi pour le contrôle des radiocommunications. La pièce est insonorisée et plus lourdement gardée que les autres, même si les divers tomes et artefacts y sont laissés le moins longtemps possible. Comme M. McVay n'existe pas, il ne voit pas d'inconvénient à ce que son bureau soit embarrassé par de l'équipement électronique et d'étranges objets. Peu de temps après l'emménagement dans les bureaux, début juin 1942, « il » s'est noyé tragiquement dans un accident de bateau au large des côtes de la Nouvelle-Angleterre, laissant seule sa pauvre partenaire en affaire Mlle Armitage.

Massachusetts

Les agents qui travaillent pour Majestic s'entraînent aux côtés d'autres agents de l'OSS dans la Chopawamsic Recreational Demonstration Area en Virginie, le Congressional Pays Club de Bethesda, dans le Maryland, et même occasionnellement hors des frontières, dans le Camp X, quelque part au Canada. Mais pour les entraînements les plus spécifiques, les agents doivent voyager jusque dans les régions sauvages du comté d'Essex, Massachusetts, au cœur des forêts et des collines qui ceignent la ville d'Arkham. Pour plus de détails sur la disposition d'Arkham et de l'Université Miskatonic, voir le livre de règles de ***L'Appel de Ctulhu, Sixième Édition***, p.280-282.

La ville d'Arkham semble revivre depuis que les États-Unis sont entrés en guerre. Ses usines de textile chancelantes trouvent un second souffle grâce à leur contribution à l'effort de guerre, le tissu étant nécessaire pour les uniformes et de nombreux autres usages essentiels. Sa faculté de médecine est également un berceau d'activité, entraînant et préparant des légions de nouvelles infirmières et de docteurs pour les campagnes en Europe et dans le Pacifique, et le sanatorium continue son travail pionnier dans le traitement de l'obusite et du stress du combattant.

Les agents de Majestic profitent d'un certain confort comparé aux autres recrues de l'OSS, résidant à l'hôtel Miskatonic, où un étage entier leur a été réservé. Toutes les recrues doivent assister à une série de séminaires à l'Université, organisés par le bibliothécaire en chef, le Dr. Wilfred C. Llanfer. Tenues conjointement dans les départements d'anthropologie et de théologie, les classes se concentrent sur un mélange d'éléments pratiques et théoriques de manière à préparer les agents à l'entraînement sur le terrain autour du bois de Billington,

mais aussi de Meadow Hill, et Dunwich. Ceux qui recherchent une approche pratique plus poussée des arts de la magie doivent organiser leur propre entraînement, ou demander conseil à Étienne-Laurent de Marigny au « bureau » de Majestic de la Nouvelle-Orléans.

Membres clés

SALLY ARMITAGE

L'implication de son père dans une série d'évènements étranges survenus à la fin des années 20, et sa propre enfance passée dans les champs et les bois qui bordent la rivière Miskatonic, ont préparé Mlle Armitage, au moins un peu, à affronter les cas bizarres et inexplicables que Majestic est chargé de résoudre. Directe et pointilleuse, Sally possède un esprit particulièrement analytique et se révèle très douée pour juger les gens. Elle a toujours travaillé dur pour obtenir ce qu'elle veut et attend la même abnégation de la part de son équipe. Non pratiquante, elle admire avec une grande méfiance les individus démontrant une aptitude pour les arts de la magie. Même si la santé de son père décline, elle le consulte toujours concernant les détails les plus obscurs de ses occupations actuelles.

Apparence : Svelte et sereine, les premiers reflets grisonnants commencent à apparaître dans ses cheveux coupés de manière pratique et impeccable. Silencieuse et observatrice, elle est une très bonne oreille et sait comment faire dire aux gens plus qu'ils ne le devraient, grâce à sa judicieuse technique d'interrogatoire tout à fait innocente en apparence.

Cth

FOR 10	DEX 11	INT 17	CON 13
TAI 10	APP 12	POU 13	ÉDU 21
SAN 59	**Points de Vie : 12**		

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 85%, Bibliothèque 70%, Droit 85%, Écouter 80%, Espionnage 30%, Folklore 55%, Mythe de Cthulhu 06%, Négociation 80%, Persuasion 80%, Psychologie 70%, Sciences humaines : histoire 70%, Sciences occultes 15%, Trouver Objet Caché 65%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 99%, Français 30%, Latin 40%.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Droit) d12,

Connaissance (Français) d6, Connaissance (Histoire) d10, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Psychologie) d10, Connaissance (Sciences occultes) d4, Détection d12, Investigation d10, Persuasion d10.

Allure : 6 ; **Charisme** : +2 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Bizarrerie (Attend de ses subordonnés qu'ils travaillent aussi dur qu'elle), Bizarrerie (Ne quitte pas des yeux un pratiquant des sciences occultes), Serment (Dévouée à Majestic).

Atouts : Charismatique, Érudite (Droit, Folklore, Histoire, Psychologie), Vigilance.

DR. WILFRED C. LLANFER

Bibliothécaire en chef à l'Université Miskatonic depuis le milieu des années 30, le Dr. Llanfer apprécie beaucoup la fille de son ancien mentor, et il est donc ravi d'être à la fois au service de Mlle Armitage et de son pays, même s'il redoute grandement les répercussions qu'aura l'utilisation de certains savoirs interdits dans le but de s'assurer la victoire, d'un côté comme de l'autre. Minutieux et plutôt charmant, seuls un mépris injustifié pour le savoir et un manque de délicatesse lors de l'utilisation de ses précieux livres le font sortir de ses gonds. Il tente d'éloigner les jeunes recrues de ce qu'il considère comme de dangereuses sphères de recherche, et se concentre sur l'enseignement d'un programme d'études louant la préservation et l'évitement plutôt que le défi.

Apparence : Grand, émacié, et portant une impeccable couronne de cheveux blancs au sommet du crâne, le Dr. Llanfer n'en est plus à sa première jeunesse, une évidence confirmée par la posture courbée qu'il adopte pour se mouvoir. Son esprit, cependant, est toujours aussi aiguisé qu'une lame de rasoir, et il se souvient parfaitement de l'emplacement de chacun des livres de sa bibliothèque bien-aimée, aussi bien que du nom de ceux qui les empruntent.

Cth

FOR 08	DEX 10	INT 16	CON 09
TAI 15	APP 10	POU 17	ÉDU 20
SAN 75	**Points de Vie : 11**		

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 99%, Enseigner 60%, Folklore 75%, Mythe de Cthulhu 10%, Persuasion 60%, Psychologie 35%, Sciences humaines : histoire 90%, Sciences occultes 65%, Trouver Objet Caché 60%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 99%, Grec 70%, Latin 75%.

Sorts : Esquiver toute blessure, Protection, Signe des Anciens.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d12, Force d4, Intellect d10, Vigueur d4.

Compétences : Connaissance (Folklore) d10, Connaissance (Grec) d10, Connaissance (Histoire) d12, Connaissance (Latin) d10, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Intimidation d8, Investigation 1d12+1.

Allure : 5 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 4 ; **Santé Mentale** : 7.

Handicaps : Âgé, Bizarrerie (Semble tenir plus aux livres qu'aux gens), Pacifiste (Mineur).

Atouts : Érudit (Folklore, Histoire, Latin, Sciences occultes), Investigateur.

Capacités spéciales

Sorts : Llanfer peut lancer *Esquiver toute blessure*, *Protection*, et *Signe des anciens*.

ÉTIENNE-LAURENT DE MARIGNY

Célèbre érudit orientaliste et mystique créole, de Marigny vit confortablement dans sa demeure extravagante de la Nouvelle-Orléans, qui sert également de bureau annexe à Majestic dans le Sud profond. Largement immergé dans les sciences occultes, son expérience pratique est inestimable pour ceux qui le recherchent. Ayant servi dans la Légion Étrangère française dans sa jeunesse, il connaît les dangers d'un conflit armé et mesure bien les forces en présence des deux côtés. Même s'il n'est pas très enthousiaste à l'idée de s'impliquer lui-même dans la Guerre Secrète, il comprend la nécessité d'élever le niveau de l'opposition car à l'horizon se dressent le Soleil Noir et *Nachtwölfe*. Il voit ainsi son travail à Majestic comme un devoir, et non un plaisir. Il ne prend sous son aile que les étudiants les plus doués, et ne supporte pas les imbéciles.

Apparence : Mince et beau, le teint noir et portant une fine moustache soigneusement taillée, de Marigny entretient son air de jeune homme. Son goût pour les uniformes militaires, et son regard toujours fixé ailleurs, lui donnent un style démodé.

Cth

FOR 08	DEX 11	INT 17	CON 08
TAI 10	APP 14	POU 16	ÉDU 19
SAN 65	**Points de Vie : 9**		

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 45%, Bibliothèque 55%, Commandement 40%, Mythe de Cthulhu 15%, Négociation 35%, Persuasion 65%, Psychologie 60%, Sciences humaines : anthropologie 35%, Sciences humaines : archéologie 30%, Sciences formelles : astronomie 30%, Sciences humaines : histoire 60%, Sciences formelles : mathématiques 50%, Sciences occultes 65%, Sciences formelles : physique 35%.

Langues : Créole (langue maternelle) 95%, Anglais 65%, Grec 40%.

Armes : Pistolet *Ruby* (Arme de poing), impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Fusil *Lebel* modèle 1886/93 (Fusil), impact 2D6+2, atts 1/2, portée de base 100m.

Sorts : *Chant de Toth*, *Concocter la potion onirique*, *Crux Ansata de Prinn*, *Détecter un enchantement*, *Implanter une suggestion*, *Lier un Ennemi*, *Prédiction*. Les autres sorts sont laissés à la discrétion du gardien.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Grec) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mathématiques) d8, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Physique) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Investigation d8, Persuasion d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : -2 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Étranger, Habitude (Regarder au loin), Habitude (S'arrange pour résoudre ses affaires avec les investigateurs le plus rapidement possible).

Atouts : Exposition au Mythe, Séduisant.

Équipement : Pistolet *Ruby* (12/24/48, 2d6, Coups 9, Semi-auto), Fusil *Lebel* modèle 1886/93 (24/48/96, 2d8, Coups 8, PA 2), Crux Ansata de Prinn.

Capacités spéciales

Sorts : de Marigny peut lancer *Chant de Toth*, *Concocter la potion onirique*, *Crux Ansata de Prinn*, *Détecter un enchantement*, *Implanter une suggestion*, *Lier un Ennemi*, et *Prédiction*. Les autres sorts sont laissés à la discrétion du gardien.

MLLE BEVERLEY INGHAM & MLLE OLIVIA PETERSEN (ARMITAGE MCVAY)

Anciennes secrétaires juridiques, Mlle Ingham et Mlle Petersen sont toutes deux des femmes bien informées et sont parfaitement au fait du fonctionnement d'un bureau efficace et exigent. Mlle Ingham possède un intérêt purement professionnel pour son travail, tandis qu'il fascine secrètement Mlle Petersen. Elles ont toutes les deux effectué leur réinsertion secrète sans protester, et sont essentielles pour entretenir la façade d'un cabinet juridique, petit mais prometteur.

MLLE INGHAM

Apparence : Contrairement à Mlle Petersen, Mlle Ingham approche de la trentaine et vient d'un centre d'élevage du Midwest. Elle est bien bâtie, toujours en civil, le visage couronné d'une masse de boucles folles, et possède un sens désuet pour les vêtements simples et pratiques.

Cth

FOR 14	DEX 13	INT 15	CON 16
TAI 14	APP 07	POU 08	ÉDU 14
SAN 40	**Points de Vie : 15**		

Impact : +1D4.

Compétences : Droit 55%, Écouter 50%, Espionnage 25%, Négociation 25%, Opérateur Radio 65%, Persuasion 60%, Premiers Soins 50%, Psychologie 65%, Sténographie et dactylographie 70%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 75%, Allemand 60%, Japonais 45%.

Sav **Attributs** : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Connaissance (Allemand) d8, Connaissance (Communications) d8, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Japonais) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d6, Persuasion d8, Soigner d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

MLLE PETERSEN

Apparence : Mlle Petersen est la plus âgée des deux secrétaires de l'Armitage McVay. Ses cheveux blonds sont largement argentés, et sa peau pâle trahit ses origines nordiques. Plutôt athlétique dans sa jeunesse, elle est toujours séduisante et se permet de porter des bijoux fantaisies pour illuminer ses vêtements de travail autrement très austères.

Cth

FOR 09	DEX 15	INT 12	CON 10
TAI 09	APP 16	POU 07	ÉDU 15
SAN 35	Points de Vie : 10		

Impact : aucun.

Compétences : Cryptographie 45%, Espionnage 35%, Droit 60%, Bibliothèque 55%, Écouter 70%, Sciences occultes 10%, Persuasion 65%, Psychologie 60%, Sténographie et dactylographie 80%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 85%, Français 45%, Norvégien 55%.

Sav **Attributs** : Agilité d8, Âme d4, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Norvégien) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Persuasion d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +2 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 4.

Handicaps : aucun.

Atouts : Séduisante.

LE CULTE DU SOLEIL NOIR

Il est évident que les Nazis sont la manifestation la plus sombre de la part démoniaque de l'humanité dont le monde a jusqu'à présent été le témoin, mais il existe un nom dont l'évocation fait trembler de peur même les *Einsatzgruppe* les plus cruels. De ses ennemis son nom est peu connu car il rôde dans les ombres à la lisière des mondes, mais les Nazis le connaissent comme le Die schwarze Sonne, le Soleil Noir.

La mission de ses membres est un secret farouchement gardé, et ils opèrent souvent derrière les façades d'académies ou d'institutions scientifiques même dans leurs propres forces. Craints et redoutés dans les rangs de la *Wehrmacht*, les membres du Soleil Noir œuvrent en toute impunité dans l'ombre de la machine nazie, et sont à l'origine des besognes les plus abominables aux côtés de leurs frères SS, (prétendument) au nom du *Führer*.

Les hommes préfèrent bientôt combattre sur le front Est plutôt que d'entendre le Soleil Noir murmurer les noms de ses terribles dieux. Les sorciers du Culte se préoccupent rarement des pertes amies pendant les rituels, et des rumeurs suggèrent qu'ils encouragent même souvent ces morts pour satisfaire les dieux. Tandis que *Nachtwölfe* utilise sa science pervertie pour faire naître les armes cauchemardesques d'Hitler, le Soleil Noir et son maître Reinhardt Weissler empruntent des chemins interdits, convoquant les blasphèmes oubliés d'un autre âge pour qu'à nouveau ils foulent la terre.

La renaissance de l'occultisme allemand

Comme de nombreuses puissances voisines, l'Allemagne subit une série de révolutions au début du XIX^{ème} siècle : industrielles, politiques, économiques et spirituelles. Un nouveau siècle approche, et la renaissance de l'occultisme en Allemagne, comme indiqué par la Société théosophique allemande, apporte une approche scientifique et philosophique à l'étude des arts ésotériques tandis que les nations embrassent l'âge industriel.

Mais alors que l'électricité apporte sa lumière aux ténèbres, le regain d'intérêt pour les anciennes méthodes engendre quant à lui des ombres qui persistent dans les endroits secrets. Tandis que les théosophes tentent de générer un nouvel ensemble de croyances, d'autres personnes redécouvrent d'anciens rites et les adaptent à ce nouveau monde.

REINHARDT WEISSLER

Né à Leipzig en 1838, Reinhardt Weissler est un érudit accompli, et selon certaines sources, un pratiquant de magie noire. Craint par ceux qui le connaissent (et le connaissaient), c'est un homme d'influence, une influence particulièrement confidentielle. Les rumeurs attestent que Bismarck le consulte à plusieurs occasions pendant l'Unification en 1871, et sa sagesse est souvent recherchée, au moins par ceux qui sont prêts à en payer le prix.

Cela ne surprend pas grand monde quand il disparaît en 1890. Une enquête de police est menée, mais aucune preuve d'un quelconque crime n'est découverte. Le sorcier s'est, selon le rapport de police, tout simplement volatilisé. Même si son domaine est entretenu selon les instructions qu'il a laissées derrière lui, il est officiellement déclaré mort deux ans plus tard. Lorsque l'Allemagne entre dans le XX^{ème} siècle, Reinhardt Weissler a depuis longtemps été oublié.

Le Soleil Noir

Cachée dans les profondeurs des Contrées du rêve, près du Plateau de Leng, oubliée des hommes, son nom n'étant plus que chuchoté par les habitants de ce terrible endroit, s'étend la Vallée du Soleil Noir. Étreinte par des pics édentés de glace et de pierre noire, son entrée ne consistant qu'en des chemins périlleux, la Vallée est la propriété d'un autre monde et d'un autre âge.

Une morne étendue sauvage s'y étend, un marécage de piscines noires et saumâtres à la végétation sordide, habitée par des versions perverties de la vie. Et l'ensemble de cette scène absurde se baigne dans l'impossible lumière du Soleil Noir, malveillant, suspendu au-dessus de ce paysage.

Contempler le Soleil Noir signifie regarder le Gardien de la Porte dans sa prison éternelle située à la convergence de tous les points du temps et de l'espace. Ici habite Yog-Sothoth, piégé par les Dieux Très Anciens, détenu en dehors de notre réalité mais aspirant toujours à fuir vers notre monde. Même si le Dieu Extérieur existe au-delà des sphères du temps et de l'espace, des aspects de sa forme parviennent toujours à se manifester – le Soleil Noir étant l'une de ses expressions. Ressemblant à une étoile vide d'où jaillit une lumière grise et glacée retirant toute forme de contraste et de profondeur, plus large que le soleil dans notre ciel, le Soleil Noir irradie des formes de malice et d'intelligence que la plupart des hommes sains trouvent insupportables.

Regarder directement le Soleil Noir brûle autant les yeux que de regarder notre soleil, mais ce n'est que lorsque le spectateur détourne le regard et qu'il se rend compte de la présence d'impossibles formes, encore mouvantes, gravées sur ses rétines que la véritable nature du Soleil Noir est révélée. Une activité normale est possible dans la mesure où l'individu évite de porter le regard sur l'effroyable sphère, même si le temps passé dans la Vallée effiloche lentement sa volonté jusqu'à ce qu'il la regarde directement.

Jusqu'à la redécouverte de la Vallée du Soleil Noir par Reinhardt Weissler, il n'y avait dans un passé récent que peu d'adorateurs du Soleil Noir parmi les hommes, et aucun culte organisé n'était connu.

Cth Pour chaque jour passé dans la Vallée du Soleil Noir, un personnage doit faire un test de Volonté avec un malus cumulatif de -2% par jour. Un échec signifie que le personnage a finalement succombé à la tentation de contempler la sphère boursouflée. Toute personne assez malchanceuse pour regarder le Soleil Noir, intentionnellement ou non, souffre d'une perte de Santé Mentale d'1D8/1D20.

Sav Les personnages de ***Savage Worlds*** doivent réaliser un test d'Âme, avec un malus cumulatif de -1 pour chaque tranche de 2 jours passés dans la Vallée. Un échec signifie que le personnage a finalement succombé à la tentation de contempler la sphère boursouflée. Toute personne assez malchanceuse pour regarder le Soleil Noir, intentionnellement ou non, joue un test de Terreur à -2.

Mais tandis que le monde oublie, Reinhardt Weissler rêve.

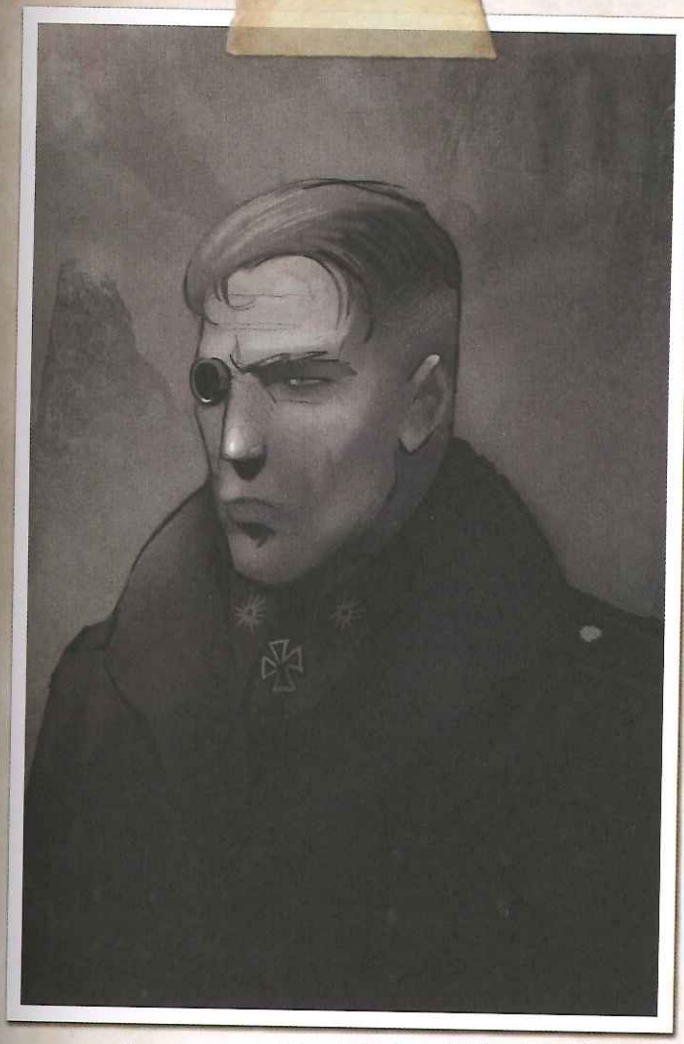
Plusieurs années auparavant, Weissler avait appris comment gravir les Soixante-dix Marches du Sommeil Léger, et s'était montré de confiance auprès des prêtres Nasht et Kaman-Tha. Il avait sillonné les rues de Céléphaïs et aperçu les galères noires rôdant sur les vagues, puis il s'était aventuré au nord, vers le Plateau de Leng, et avait pourchassé de vieilles légendes jusque dans la Vastité glacée. Là-bas, abritée des Contrées du rêve par une ceinture de pics d'obsidiennes, il découvrit la Vallée du Soleil Noir. Tandis que Weissler s'agenouillait en admiration devant la gigantesque sphère noire suspendue au-dessus de la vallée, il vit clair dans le cœur du Soleil Noir, et le Soleil Noir dans le sien.

Comprenant immédiatement qu'il était en présence d'une puissance supérieure, Weissler l'implora de lui révéler ses désirs, criant à gorge déployée vers le ciel, rendu à moitié fou par la vision qui lui était offerte. Mais ce fut quelque chose d'autre qui lui répondit, et non le Soleil Noir. Lui apparaissant comme un humain aux yeux d'une noirceur égale à celle de l'étoile qu'il contemplait, Nyarlathotep, le Chaos Rampant, fit sentir sa présence. Ce qui s'est passé entre eux dans cette étendue sauvage désolée restera pour toujours un mystère, mais au sortir de son rêve, Weissler n'était plus le même homme. Il mit immédiatement de l'ordre dans ses affaires et donna des instructions sur l'entretien de ses biens après sa mort ; puis, à l'aide d'une incantation lui ayant été offerte par Nyarlathotep en personne, il plaça son corps dans une profonde torpeur, à l'abri dans le caveau familial sous les fondations de la maison.

Dans cet état surnaturel de sommeil, Weissler est capable de rester indéfiniment dans les Contrées du rêve, son corps n'ayant plus besoin d'être sustenté, et ne vieillissant que d'un jour pour chaque année passée à rêver. Dans cet état il devint un étudiant du Pharaon Noir, et apprit de lui les secrets du Soleil Noir et de la magie qui le lie à la Vallée. Les horreurs dont Weissler fut le témoin auraient dû le plonger bien au-delà de la folie, mais la sorcellerie du Chaos Rampant protège son esprit.

Les années passant, Weissler apprend beaucoup de Nyarlathotep, et finit par comprendre la vraie nature du Soleil Noir. À ce moment où des hommes plus sains d'esprit auraient basculé dans les méandres de la folie, Weissler ne fait qu'engranger plus de connaissances, et Nyarlathotep lui révèle finalement son objectif : comme le Soleil Noir rayonne sur la Vallée, il doit rayonner sur toute chose.

La magie des anciens a emprisonné le Soleil Noir, et seule leur magie saura le libérer à nouveau. Weissler est sommé de découvrir les moyens par lesquels les Hyperboréens ont emprisonné le Soleil Noir et de briser les sceaux, permettant ainsi à la sphère noire de baigner de sa lumière le Monde de l'éveil, comme il y a de cela plusieurs éternités.



Retournant au Monde de l'éveil, Weissler découvre que vingt-cinq ans ont passé et trouve l'Allemagne dans les affres d'une nouvelle et terrible guerre. La vision du carnage lui donne alors une raison supplémentaire de rétablir sur ce monde la lumière de guérison du Soleil Noir.

Tandis que les vieux adversaires européens plongent dans la Première Guerre mondiale, le spiritualisme cède au désespoir, et de nombreux mouvements progressistes sont submergés par les horreurs du conflit qui se révèlent à eux. La défaite finale de l'Allemagne et les termes écrasants du Traité de Versailles ne font qu'amplifier cette angoisse et la transformer en haine et en ressentiment.

Dans l'agitation politique et économique de l'Allemagne d'après-guerre, de nouveaux mouvements commencent à se développer. Même s'ils présentent en essence de nombreuses similitudes avec le précédent mouvement théosophique, ils se concentrent beaucoup plus sur la nation et le nationalisme, et abordent pour la première fois les thèmes de l'aryanisme et du peuple germanique. De nombreux occultistes de la nouvelle génération ne sont rien de plus que des agitateurs politiques et des idéologues fanatiques, désireux de faire entendre leurs visions perverties sous le couvert d'une ancienne « vérité » spirituelle. Néanmoins, parmi eux se trouvent cachées quelques personnes possédant une véritable compréhension de la nature de l'univers, et souhaitant utiliser cette connaissance pour façonner le nouveau futur de l'Allemagne.

THULE GESELLSCHAFT

De tous les mouvements occultes naissant à la suite de la Grande Guerre, le Thule Gesellschaft (la Société de Thulé) est celui qui provoque les plus sombres conséquences de l'histoire. Société mystique basée en partie sur les écrits théosophiques de Guido von List et de Lanz von Liebenfels (p.66), le groupe est, pour commencer, la couverture d'une autre société secrète : le Germanenorden Walvater of the Holy Grail, dédié au dieu triple païen, Walwater. Fondée par le baron Rudolf von Sebottendorff et par Walter Nauhaus à Munich durant l'été de 1918 pour protéger la secte Walvater de ses ennemis, la Société de Thulé croit en un glorieux passé germanique, en l'alchimie, l'astrologie mais aussi à la puissance secrète des runes. Même si elle partage certaines de ses croyances avec d'autres organisations ariosophistes, elle est bien plus fructueuse que les autres dans ses premières heures, grâce à l'énergie et à la direction de von Sebottendorff.

Reliant les mythes de l'Atlantide, de l'Hyperborée, et des aryens disparus autour du nationalisme allemand, les membres de la société de Thulé soulèvent rapidement une vague considérable d'adeptes dans le chaos politique qui domine l'Allemagne d'après-guerre. Bien conscient de la puissance des symboles, l'emblème de la Société est une dague couronnée de feuilles de chêne, au devant d'une croix gammée rayonnante et courbe. En public, ils se réunissent régulièrement à l'Hotel Vier Jahreszeiten de Munich, où une éclectique série de conférences est ouverte à tous. Ses frères se réunissent également en secret dans le sous-sol de la bibliothèque d'État de Bavière, et dans les foyers des membres de son conseil dirigeant.

Malgré la mission « publique » d'origine visant à faire progresser les sciences ésotériques, la Société devient rapidement un melting-pot de membres d'extrême-droite et d'idéologies antisémites. Elle est alors considérée comme une grave menace par le gouvernement. Sept de ses membres, incluant son co-fondateur Nauhaus, sont exécutés par les forces communistes en 1919, prétendument pour leurs orientations politiques d'extrême-droite, ce qui marque le déclin de la Société. Même s'ils n'osent pas

Rudolf von Sebottendorff

Adam Alfred Rudolf Glauer (1875-1945). Riche aventurier et mystique, une certaine confusion règne autour de la façon dont ce fils d'ingénieur des chemins de fer est devenu baron, même si son adoption par au moins une branche de la famille aristocratique des von Sebottendorff est sans doute vraie. Grand voyageur, il se déclare rosicrucien et odiniste, mais aussi franc-maçon. Il est également fasciné par les cultes secrets et mystiques, qu'il étudie depuis son plus jeune âge. Faussaire et fraudeur hors-pair parlant couramment le turc, après avoir échappé aux mains de la Gestapo en Allemagne suite à ses tentatives de reconsolidation de la Société de Thulé, il travaille comme espion pour le service de renseignement allemand en Turquie neutre. Et apparemment, il n'est pas très doué.

le dire ouvertement, beaucoup pensent que Reinhardt Weissler est à l'origine de ces meurtres.

Les croyances de la Société de Thulé, bien que perverties par la politique et le racisme, se concentrent sur les origines du peuple allemand et sur leur descendance aryenne originelle qui, d'après eux, régnait jadis sur les terres perdues de l'Atlantide et de l'Hyperborée.

Convaincus que ces anciens peuples possédaient un immense savoir, dépassant de loin les connaissances actuelles, leur but ultime est l'accomplissement de leur héritage d'autrefois et la naissance d'un nouvel empire aryen. À travers l'exploitation de la puissance de ses ancêtres perdus, la Société de Thulé croit pouvoir enfanter un messie allemand capable de sortir le pays du désespoir d'après-guerre dans lequel il végète. L'intellectuel nazi Alfred Rosenberg, qui est à l'origine de nombreux crédos idéologiques du Parti concernant la pureté de la race et la pureté allemande, développe la plupart de ses théories après avoir été exposé à la pensée ésotérique singulière de la Société de Thulé.

Les croyances de la Société sont souvent contradictoires et elle aurait probablement disparu silencieusement entre les tensions et les intrigues politiques de l'Allemagne d'après-guerre sans l'arrivée de deux nouveaux membres en 1919. L'un se révèle comme le plus grand meurtrier de masse de l'histoire ; l'autre rôde dans les ombres à ses côtés et espère accomplir quelque chose de bien pire encore. Ainsi, à l'insu de ses autres membres, se scelle le sort de la Société de Thulé.

À travers l'exploitation de la puissance de ses ancêtres perdus, la Société de Thulé croit pouvoir enfanter un messie allemand.

Présenté à la Société par le politique révolutionnaire Dietrich Eckhart, Adolf Hitler assiste à de nombreuses réunions et, s'accordant avec sa vision des races et de la politique, il embrasse sa cause, adoptant un grand nombre de ses idéologies tout en utilisant ses connexions sociales et politiques pour orchestrer sa propre ascension. Voyant l'Autrichien comme leur leader prophétique, Eckhart présente Hitler aux penseurs les plus influents du groupe, et le guide dans l'art de la politique. Lorsqu'Eckhart et le politicien Anton Drexler fondent le Deutsche Arbeiterpartei (DAP), ou Parti des travailleurs allemands, le précurseur du Parti nazi, Hitler, les rejoint rapidement avec de nombreux membres de la Société, préférant l'action politique à la discussion ésotérique.

Tandis qu'Hitler reçoit les attentions de la Société de Thulé, Reinhardt Weissler préfère se tenir à bonne distance, et dans de nombreuses réunions sa présence est à peine remarquée. Seul l'occultiste autrichien Karl Maria Wiligut tente d'engager une discussion avec le lugubre Bavarois, et après une série de réunions privées, il devient un adepte dévoué du nouveau mouvement de Weissler, le Soleil Noir. Wiligut devient de plus en plus instable au cours des années suivantes et finit par se faire interner à l'asile de Salzbourg. Bien qu'il n'ait jamais été prouvé que ses activités au contact de la Société de Thulé et de Weissler aient causé la dégradation de son état mental, les docteurs rapportent qu'il délirait fréquemment durant ses périodes de stress à propos d'une « chose » qui le scrutait constamment.

Malgré ce revers avec Wiligut, Weissler commence à se déplacer auprès des occultistes de la Société, parlant des révélations qu'il a découvertes dans la Vallée du Soleil Noir. Il affirme que la destinée du peuple allemand est : de ramener le Soleil Noir dans notre monde, et d'ériger au-dessous de lui un immense empire éternel pour que le peuple allemand puisse y vivre. Et seule la magie des Hyperboréens peut révéler au fidèle les moyens de libérer le Soleil Noir, pour que chacun puisse contempler sa lumière invisible.

Rejoignant dans sa rhétorique de nombreux mythes aryens chers au groupe, Weissler commence à se faire des adeptes parmi les occultistes, même si peu de politiciens ont le temps d'écouter sa nouvelle théologie. Ceux qui font leurs preuves sont emmenés devant le Soleil Noir pour qu'ils soient témoins de sa toute puissance, et ceux qui en reviennent sont alors de fervents dévots de l'immonde blasphème qu'ils ont contemplé.

La formation du DAP entraîne un exode des membres de la Société vers celui-ci et vers le Soleil Noir, ce qui l'empêche de se renforcer. Hitler monte rapidement jusqu'au sommet du DAP, et en 1920 il entreprend de couper tout lien avec la Société de Thulé, ce qui contribue à sa disparition finale. Néanmoins la perte des disciples véritablement doués de la Société au profit de Weissler se révèle être bien pire encore. La chute dramatique de l'adhésion force le démantèlement du groupe en 1925. Bien que le petit nombre de dilettantes n'ayant pas été recruté par le Soleil Noir soit brièvement réactivé par von Sebottendorff en 1933, l'organisation plonge ensuite définitivement dans l'oubli pour ne plus jamais refaire surface.

L'ascension du Soleil Noir

Weissler et ses adeptes abandonnent la Société de Thulé en 1921 et fondent l'Ordre du Soleil Noir, un mouvement dédié à faire renaitre la sphère céleste corrompue dans le ciel allemand. Weissler désigne parmi ses adeptes les cinq sorciers les plus puissants comme ses Prieurs. Tous sont de vrais croyants qui ont embrassé le Soleil Noir dans leur cœur (au moins le pense-t-il), et qui s'adressent aux rangs inférieurs du Soleil Noir avec la même autorité que Weissler. Soucieux que son message soit acceptable par une plus large audience, Weissler ordonne que seuls les membres de son cercle intérieur soient mis au courant des véritables mystères du Soleil Noir. Seules les idéologies de l'aryanisme et de la pureté allemande sont prêchées aux membres des rangs inférieurs de l'Ordre. Weissler planifie de leur révéler la magnificence du Soleil Noir en temps voulu, mais pas avant qu'il ne possède la connaissance nécessaire pour le relâcher sur terre.

Le Soleil Noir reste dans l'ombre jusqu'en 1930, consolidant ses rangs et fouillant toutes les bibliothèques et collections d'Europe à la recherche de fragments d'anciens

Expéditions

Les années suivantes, le Soleil Noir étend son emprise au-delà du *Reich* et entreprend un certain nombre d'expéditions à la recherche du graal de Weissler. La première mène une équipe de chercheurs, dirigée par le Prieur Mina Wolff (à cette époque chef des acquisitions étrangères), dans la région contestée de Carélie finlandaise. Là-bas, sous la menace constante d'interférences communistes, Wolff est autorisée à enregistrer les chansons et les rituels du chaman païen de ce territoire (qui semble être lié à l'Hyperborée d'après des textes déjà en leur possession). Les années suivantes, les équipes de recherche du Soleil Noir/Ahnenerbe sillonnent le globe à la recherche de légendes locales et d'anciennes ruines dans l'espoir de découvrir la solution à leurs croisades respectives. Après la formation de *Nachtwölfe* (p.85), une rivalité se développe entre les deux factions sur le terrain, et elles se disputent souvent les droits d'accès aux nouveaux sites. Un terrain d'entente est finalement trouvé, donnant la juridiction à *Nachtwölfe* pour les artefacts dits « technologiques », tandis que l'autorité du Soleil Noir concerne les découvertes plus « ésotériques ». Quoi qu'il en soit, la définition de ce qu'englobent les termes « technologique » et « ésotérique » est, à l'évidence, assez floue, et la trêve au mieux bien fragile, n'existant finalement presque que sur le papier.

savoirs, quelle que soit leur taille, qui pourraient conduire à la libération de la magie hyperboréenne. Bien que leurs efforts donnent naissance à d'autres blasphèmes, ils sont freinés par la bureaucratie et un manque d'influence politique pour la contrer.

Weissler réalise que le Soleil Noir pourrait très bien ne jamais avoir accès aux ressources qu'il recherche vraiment, il ne peut pas non plus envoyer d'investigateurs dans les états étrangers de peur qu'ils ne soient perçus comme des espions étant donné la paranoïa ambiante. Observant l'ascension des Nazis avec intérêt, il décide qu'ils représentent ses alliés les plus probables pour sa cause. Dans le chaos de la république de Weimar, les Nazis gèrent rapidement la situation, et semblent sur le point d'obtenir la domination politique du pays. Karl Maria Wiligut, récemment sorti de l'asile, abandonne sa famille pour retourner en Allemagne rejoindre son maître, Weissler. Respecté par les dirigeants nazis pour sa qualité de penseur aryen, Wiligut négocie une entrevue privée entre Weissler et le *Reichsführer*-SS nazi, Heinrich Himmler, politicien impitoyable et fervent occultiste.

LE REICHSFÜHRER

Himmler saute sur l'occasion de rencontrer Weissler, connaissant sa réputation de sorcier grâce à son propre intérêt pour les sciences occultes. Les deux hommes se rencontrent dans une suite privée de l'hôtel *Adlon* de Berlin début 1933, et l'espace d'un soir la croix gammée et le Soleil Noir sont réunis. Weissler jure que son ordre aidera les Nazis dans leur ascension vers le pouvoir, en retour les Nazis acceptent de fournir au Soleil Noir leur autorité officielle pour agir sur toutes les questions d'ordre surnaturel. Quoi qu'il en soit, pour éviter une surveillance indue, ils doivent agir sous le couvert de recherches historiques et archéologiques, et présenter leurs rapports directement à Himmler comme n'importe quel département des SS.

Même si Weissler est un homme de pouvoir, Himmler insiste pour que le Soleil Noir offre une démonstration de son engagement à entreprendre n'importe quelle action pour assurer l'ascension de l'Allemagne. Weissler se contente de lui répondre de « se fier aux flammes ». La nuit suivante, le 27 février 1933, une caserne de pompiers de Berlin reçoit un appel urgent du *Reich*stag, le siège du parlement allemand, en feu. Les pompiers arrivant sur les lieux sont incapables de contenir l'incendie. Ils témoignent plus tard au sujet de flammes qui dansaient autour des lances à incendie, et plusieurs hommes jurent même les avoir entendues ricaner. Ils affirment également avoir aperçu des points lumineux flottant et valsant entre elles. Himmler est alors immédiatement convaincu de la puissance du Soleil Noir.

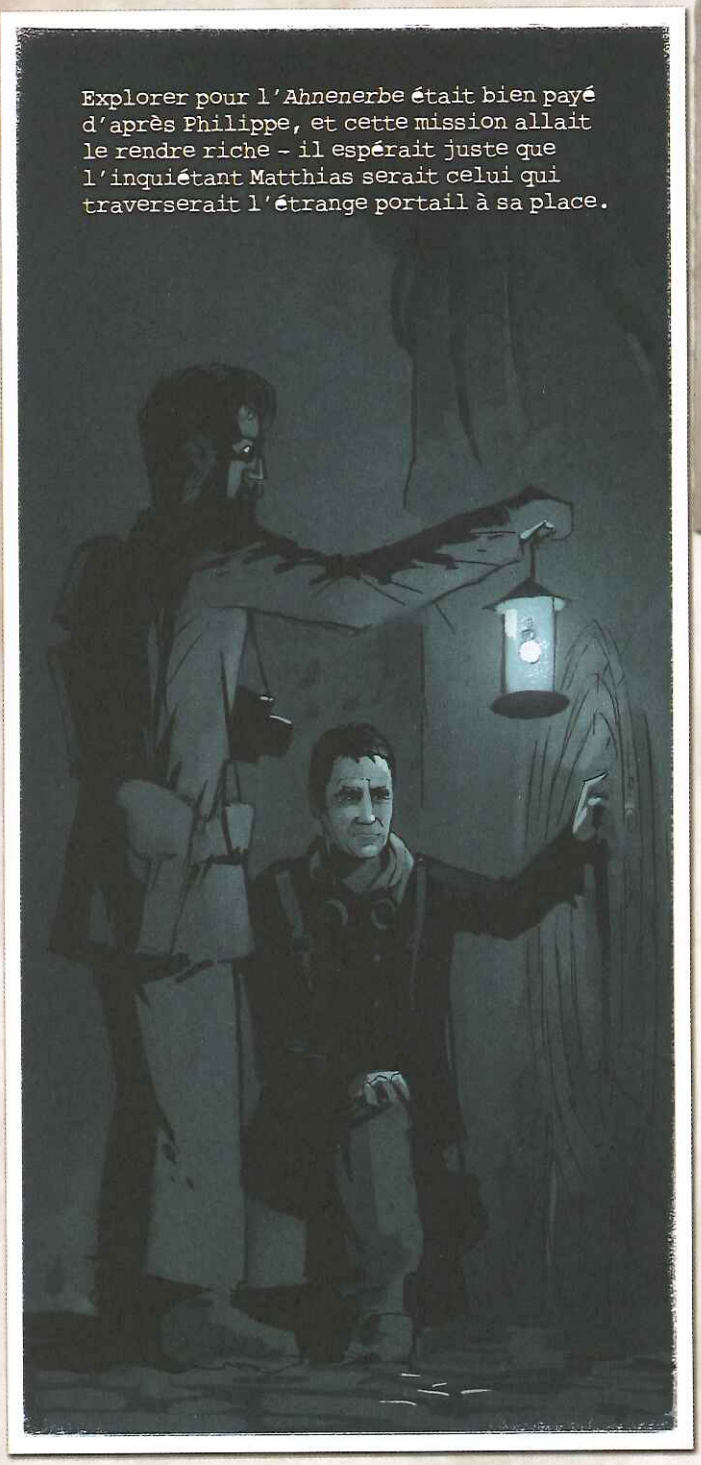
*L'*AHNENERBE

En 1935, Himmler fonde l'*Ahnenerbe*, un groupe de réflexion et d'études culturelles destiné à faire progresser la recherche sur l'anthropologie et la culture aryenne. L'*Ahnenerbe* est capable d'attirer un bon nombre d'universitaires pro-nazis dans ses rangs, et se révèle être une couverture idéale derrière laquelle le Soleil Noir peut agir dans une relative impunité.

Ces historiens et archéologues que l'*Ahnenerbe* a su séduire et intégrer dans ses rangs donnent à l'organisation la compétence nécessaire sur le terrain. L'historien et savant religieux germano-néerlandais Hermann Wirth est installé à la tête de la division, même s'il n'est en réalité qu'une figure de proue. Himmler en personne dirige en réalité les opérations de l'*Ahnenerbe*, et en 1937 Wirth est démis de ses fonctions. Il est officiellement destitué de son poste en raison d'une vision de la religion allemande contraire à celle des Nazis, mais Wirth est en réalité victime de sa trop grande curiosité, ayant creusé trop profondément dans les projets de recherche spéciaux du Soleil Noir.

Ayant vu des cadavres pris de spasmes soudains se mettre à tituber vers lui depuis des tables d'opérations, il s'empressa d'aller voir Himmler, pour le supplier de faire abattre les sorciers et de détruire leurs expériences impies. De manière inquiétante, Himmler ne parut pas surpris par ce qu'il venait d'entendre, et dans un rare élan de compassion à l'égard d'une vieille connaissance, il s'arrangea pour que Wirth soit exilé du *Reich* plutôt que de permettre à Weissler de résoudre le problème.

Même si Himmler est ennuyé par la perte de l'historien respecté, il est d'autant plus certain que le Soleil Noir respectera sa partie du marché, et il rend visite à Weissler le même jour pour mesurer l'avancée des progrès du *Projekt Gefallene* (p.87).



Observation d'étoiles

Le dôme de la Tour Nord abrite un planétarium, même si le télescope qui s'y trouve est d'une manufacture inhabituelle. Constitué de trois lentilles taillées dans un étrange cristal noir, le télescope ne montre pas les étoiles telles que nous les connaissons, mais donne au contraire au spectateur une vision de leurs homologues des Contrées du rêve. Un investigateur regardant à travers le télescope subira les mêmes effets que s'il regarde le Soleil Noir, voir p.79. Si le télescope est orienté ailleurs, on ne peut qu'imaginer quelles horreurs il serait possible d'apercevoir dans les cieux rêveurs.

WEWELSBURG

Inquiet de l'attention que pourraient susciter certaines activités perturbantes du Soleil Noir, Weissler informe Himmler qu'il doit construire un temple en l'honneur de la nouvelle foi nazie, et requiert du *Reichsfürher* qu'il achète pour lui le château de Wewelsburg. Château du XVI[ème] siècle situé en Rhénanie-du-Nord-Westphalie, le Wewelsburg s'étend à environ 12 kilomètres de la ville de Büren. Depuis longtemps associé aux arts occultes, il est utilisé pour emprisonner des milliers de sorcières au XVII[ème] siècle, la plupart d'entre elles étant torturées avant d'être exécutées sur place.

Construit sur un petit monticule au cœur de collines vallonnées, les terres du château deviennent le sanctuaire des SS et le nouveau repaire du Soleil Noir. Prenant possession du château en 1935, le Soleil Noir est désormais capable de perpétrer ses horribles rituels dans le secret le plus total, ce qui permet à Weissler de se concentrer sur la recherche de la clé qui lui permettra de relâcher la lugubre déité.

La tour triangulaire a été grandement étendue depuis l'arrivée du Soleil Noir. Le site est désormais enclavé par un mur en béton, à l'intérieur duquel le vieux village a été détruit et remplacé par des casernes, ateliers et laboratoires, et même un petit aérodrome. Le château est intentionnellement isolé, et la campagne aux alentours fait l'objet de patrouilles régulières. Le site est ainsi lourdement gardé avec à la fois de l'artillerie antichar et antiaérienne positionnée aux points stratégiques. Le château principal possède désormais un anneau extérieur (avec les bureaux administratifs et les autres fonctions ordinaires) et la tour intérieure (constituée de trois tours principales, toutes coiffées d'un dôme baroque).

S'il s'agit officiellement d'un centre de formation pour la direction SS, seuls les membres les plus fanatiques des SS d'Himmler sont en réalité présents à Wewelsburg, ce qui permet au Soleil Noir d'avoir une relative liberté. Tandis que la plupart des installations de surface sont utilisées pour les recherches usuelles, c'est dans les cryptes sous les fondations du Wewelsburg qu'ont lieu les expérimentations les plus horribles du Soleil Noir. Ici, ils sont libres d'enfermer les découvertes réalisées par les expéditions de l'*Ahnenerbe*. L'accès aux cryptes est très restreint, et seuls les membres du Soleil Noir sont autorisés à passer les grandes portes d'acier du sous-sol de la tour intérieure.

Sous la surveillance attentive et permanente des membres du *die Toten*, la garde personnelle de Weissler, les cryptes comprennent un réseau de laboratoires et de bureaux en permanente expansion dans lesquels les trouvailles du culte sont analysées pour un usage pratique. Sous les cryptes s'étendent plusieurs sous-sols où se trouvent les cellules et les enclos d'hébergement des sujets tests du Soleil Noir – quelques humains dépossédés de l'humanité qui les habitait sans doute jadis. Quelques

autres cellules sont agrandies et renforcées avec de l'acier et du béton, prêtes à recevoir les futures trouvailles du Soleil Noir, quelles qu'elles soient.

Tandis qu'une petite partie des découvertes aide Weissler dans son but, d'autres beaucoup moins importantes sont réalisées et traitées sous les fondations du Wewelsburg. Les activités du Soleil Noir n'ont fait qu'empirer la réputation macabre de la bâtisse, et les habitants des villages environnants murmurent entre eux à propos des ombres qui planent sur le château, et barricadent leurs portes dès que les sombres limousines vont et viennent.

Malgré les protestations de Mina Wolff, Weissler ne montre que peu d'intérêt pour l'ancienne technologie que les expéditions rapportent, obsédé plutôt par chaque incantation et chaque sort qu'ils découvrent dans divers écrits blasphématoires et oubliés. Les appareils contre nature relevant de la curiosité scientifique, ils ne peuvent pas l'aider à atteindre son but et, sous sa direction, la plupart de ces découvertes sont cataloguées et enfermées dans les cryptes.

Les recherches obsessionnelles de Weissler portent leurs fruits pour la première fois en 1936, lorsqu'une expédition en Suède, envoyée pour enquêter sur des pétroglyphes gravés dans les murs d'une grotte près de Bohuslän, rapporte que le langage usité correspond aux quelques fragments de runes hyperboréennes en leur possession. Weissler s'envole en personne pour la Scandinavie afin d'inspecter les sculptures avant de demander à ce que des pans de murs entiers soient découpés et emportés dans son laboratoire personnel au Wewelsburg pour une étude approfondie.

Nachtwölfe

Weissler disparaît pendant six mois pour examiner les sculptures, ne montrant plus aucun intérêt pour la direction du Soleil Noir et laissant la Prieure Wolff aux commandes. En son absence, saisissant l'opportunité de conduire ses propres investigations, Mina ne perd pas de temps et ouvre les archives pour étudier les nombreux artefacts préalablement consignés qui prennent la poussière dans les cryptes du Wewelsburg.

Avec les ressources du Soleil Noir à sa disposition, le parcours de Mina est un succès, sa nouvelle politique et ses expérimentations mènent au développement d'un sérum complexe permettant de revivifier les tissus inanimés (p.245). La soudaine réanimation de la chair, et la contamination ultra-rapide à d'autres échantillons, coûte la vie à trois chercheurs avant que la contagion ne soit endiguée par les troupes armées grâce à des lance-flammes *Flammenwerfer* 35.

Mina couvre rapidement l'incident qui ne parvient pas jusqu'aux oreilles de Weissler, enfermé dans ses quartiers et en profonde contemplation. Reconstituant l'expérience, mais en prenant de bien plus grandes précautions, elle est capable de produire une version rudimentaire du sérum en aérosol, à répandre par bombe ou obus d'artillerie. Réalisant que Weissler sera probablement furieux d'apprendre qu'elle a désobéi à ses ordres, Mina choisit de tout miser sur sa nouvelle arme.

Dans une chambre de la Tour Nord du château, un grand sceau exceptionnel du Soleil Noir est construit comme une mosaïque...

Assurant s'exprimer au nom de Weissler, elle arrange une démonstration du sérum sur l'île de Peenemünde en mer Baltique. Tandis que de nombreux membres du haut-commandement nazi regardent avec horreur le cauchemar effroyable de chair, d'os, et de tendon qui rampe sur le terrain d'essai devant eux, le *Fürher* observe la scène avec une fascination proche de l'extase. Une terrible colère s'empare de Weissler lorsqu'il est finalement averti des expériences, mais Mina, grâce à ses actions, est déjà hors d'atteinte. Même le maître du Soleil Noir ne peut se permettre de la punir ouvertement alors qu'elle s'est attiré les faveurs d'Hitler en personne.

Protégée par le patronage du *Fürher*, Mina est libre de poursuivre son agenda de recherches technologiques et, avec Krafft Heimberg (son chef scientifique), elle quitte le Wewelsburg et le Soleil Noir. *Nachtwölfe* est né.

Wewelsburg II

Weissler, furieux de la trahison de Mina et des préjudices causés à sa propre réputation auprès de l'élite nazie, a tout de même été capable de glaner quelques-uns des secrets contenus dans les pétroglyphes. Même si les incantations permettant de ramener le Soleil Noir sur notre monde lui échappent toujours, il a découvert un moyen de voyager vers la Vallée sans passer par les rêves. Dans une chambre de la Tour Nord du château, un grand sceau exceptionnel du Soleil Noir est construit comme une mosaïque et incrusté dans l'épais sol de pierre. Au centre du sceau, délimité par les vortex du dessin, Weissler fait apparaître un portail qui comble l'espace entre les mondes, ouvrant une voie permanente vers les Contrées du rêve et baignant en permanence la chambre d'une sinistre lueur grise. La chambre est gardée en tout temps par de loyaux *Einsatzgruppen*, même si la relève est régulière car une exposition prolongée au portail peut causer des nausées et même certaines maladies.

Le voyage à travers le portail est au début une expérience éprouvante, mais Wiligut, toujours aux côtés de son maître, développe une formule pour contrecarrer les effets pernicieux et l'intègre dans des anneaux qui deviennent connus comme les Totenkopfringe. Ces objets sont distribués à tout le personnel du Soleil Noir, et plus tard aux membres des SS ayant achevé trois ans de loyaux services.

Le passage à travers le portail inflige à la plupart des voyageurs des troubles hépatiques accablants et invalidants, si le voyageur n'est pas protégé des effets par la magie d'un *SS-Ehrenring* (voir p.194).

Cth Un investigateur ne portant pas un tel anneau doit effectuer un test de CON contre une résistance de 22 ou être Incapacité par des nausées, vomissements, et spasmes musculaires intenses pendant 1D6 tours. Même après que les troubles

sont passés, la difficulté de tous les tests de compétence est augmentée d'un cran pendant les 1D6 heures suivantes tandis que l'investigateur récupère (*Facile* devient *Normal*, et *Normal* devient *Difficile*).

Un investigateur ne profitant pas de la protection d'un *SS-Ehrenring* doit effectuer un test de vigueur (-4) ou être Incapacité par des nausées, vomissements et spasmes musculaires intenses pendant 1D6 tours. Même après que les troubles sont passés, un personnage affecté souffre d'un Niveau de Fatigue pendant une heure.

Début 1938, Weissler commence la construction d'une nouvelle citadelle dans la Vallée du Soleil Noir. Wiligut, qui est un puissant rêveur, est assigné à l'érection de cette forteresse ; il est assisté par un nombre grandissant de rêveurs du Soleil Noir, le Norn. Wiligut, par la pure force de l'esprit, crée un vaste complexe de tours de pierre noire modélisé à l'image de Wewelsburg mais sans les restrictions de la gravité et des lois de la physique propres au Monde de l'éveil. La guerre en Europe semblant de plus en plus inévitable, le Soleil Noir possède désormais sa propre forteresse impénétrable depuis laquelle il peut lancer ses offensives, même si l'effort de construction a sérieusement affaibli l'esprit déjà fragile de Wiligut.

Le Wewelsburg II est le véritable cœur perverti du Soleil Noir, une grande citadelle de tours à la taille impossible et aux murs d'obsidiennes gargantuesques dominés par le Soleil Noir lui-même. L'édifice est une réplique de son homologue du Monde de l'éveil, et il pèse constamment sur l'essence créatrice des Contrées du rêve, un renforcement continuel de son existence étant le seul moyen de prévenir sa destruction.

Après l'effondrement mental de Wiligut suite à l'effort consacré à cette tâche, Weissler ordonne que les membres du Norn les moins puissants soient conduits à la citadelle, et que leurs esprits soient sacrifiés pour maintenir l'irréalité des Contrées du rêve, leur perte ne portant pas réellement à conséquence pour le Soleil Noir.

Trônant au cœur de forêts maladives et noueuses, l'immense façade noire de la citadelle culmine à 18m au-dessus du sol marécageux, perforée par des flèches aux angles bizarres qui comme du lierre poussent çà et là sur les murs. À l'extérieur des remparts, les bois eux-mêmes sont vivants et ils abritent des créatures mutantes et rabougries, comme les malicieux Rejetons Sanglants, une espèce d'insectes cauchemardesques engendrés par le sang (voir p.242). Beaucoup plus haut, cachés dans de grands nids sur les tours culminantes, se trouvent les Horreurs Chasseresses – les gardiens sauvages de la citadelle, offerts à Weissler par Nyarlathotep en personne.

À l'intérieur de l'enceinte externe se trouve un complexe élaboré de halls, d'entrepôts, de casernes et d'étables, tous bâtis dans la même pierre noire. Même s'il contrôle la porte vers les Contrées du rêve, le Soleil Noir n'a pas été capable d'empêcher la technologie « moderne » qui y pénètre (tout objet manufacturé utilisant des matériaux ou des techniques uniquement disponibles depuis ces 500 dernières années) de muter en une forme moins complexe dès sa première utilisation, et ainsi de larges parties du complexe sont destinées aux armureries et aux terrains d'entraînement, dans lesquels les SS

Le Norn

Pendant l'été 1939, le Soleil Noir a trié les dossiers médicaux de tous les hôpitaux, cabinets de médecins, et sanatoriums d'Allemagne, d'Autriche, et de Tchécoslovaquie nouvellement annexée, et est parvenu à se constituer un puissant contingent de rêveurs que Weissler baptise « le Norn ». Ceux possédant des capacités moindres ou des esprits plus instables sont utilisés pour maintenir le lien entre les deux mondes, ou pour fournir l'énergie mentale brute nécessaire à la construction et au maintien de la citadelle. Les rêveurs présentant de plus grandes aptitudes, particulièrement ceux faisant déjà partie des SS, sont entraînés à des fins plus sombres et, lorsque la guerre éclate finalement en septembre, de nombreux rapports font état de membres clés du personnel ennemi découverts dans leur lit, plongés dans une folie intense ou tout simplement morts de peur.

Projets

La guerre en Europe a forcé le Soleil Noir à canaliser des ressources substantielles pour développer de nouvelles armes, et l'a éloigné de son but ultime. Tandis que les Novices de Weissler continuent de parcourir les ruines à la recherche de la magie qui libérera le Soleil Noir, les cryptes du Wewelsburg sont devenues le berceau de bien des horreurs que les Nazis n'hésiteront pas à relâcher sur leurs ennemis.

PROJET GEFALLENE

Comme leurs rivaux de *Nachtwölfe*, les membres du Soleil Noir ont conduit des recherches étendues pour découvrir un moyen d'utiliser les cadavres et de les mettre au service du *Reich*. Alors que les recherches de *Nachtwölfe* ont mené à l'horreur contre nature de Die Draugar (p.245), les recherches du Soleil Noir se sont concentrées sur la création de serviteurs plus dociles.

Grâce à la plus noire de toutes les magies, une bribe de vie a été insufflée aux soldats tombés pour le *Reich* afin qu'ils puissent une fois encore être lâchés sur le champ de bataille, inspirant la terreur dans les rangs ennemis. Stupides et sauvages, les rangs de die Gefallenen gonflent à mesure que la guerre avance, particulièrement après l'opération Barbarossa, les innombrables morts fournissant une constante base de nouveaux sujets tests. Pour plus d'informations au sujet des *die Gefallenen*, voir p.246.

AKTION NIXE

Les excavations le long de la côte Atlantique française ont révélé la preuve d'un contact entre d'anciennes tribus et une civilisation sous-marine, ce qui corrobore les lointaines théories relatant l'existence d'une race aquatique ayant vécu aux côtés de l'humanité à travers l'histoire. L'activité du gouvernement américain le long de la côte des États-Unis à la fin des années 20 pousse le Soleil Noir à enquêter pour organiser une éventuelle rencontre avec cette race ; et maintenant en pleine guerre, des tentatives sont faites pour entrer en contact avec les Profonds de manière à en faire des alliés de la cause nazie, particulièrement en ce qui concerne leur colonie au large de la côte de Cornwall, Ahu-Y'hloa. Weissler n'a pas encore informé la direction du Parti nazi du prix qu'elle devra payer pour cette alliance, de peur d'offenser leur vision de la pureté raciale.

AUVERGNE

La province française d'Auvergne entretient depuis longtemps une réputation d'occultisme et de sorcellerie. La région fut établie au temps des Gaulois par le peuple d'Aveyron fuyant la chute de leur territoire à l'ouest, et amenant avec eux le culte de leur dieu, Sadoqua. Plus tard, au XIII[ème] siècle, l'infâme magicien Gaspard du Nord, qui venait de la cité perdue de Vyones, produisit la traduction franco-normande du *Livre d'Eibon*, ressuscitant le travail du mage Hyperboréen et causant un déferlement de sorcellerie à travers l'Europe médiévale.

Le Soleil Noir, pensant que du Nord tira une grande connaissance du travail d'Eibon dont il ne parla jamais, a commencé une recherche intensive de sa tombe près de ce qui est aujourd'hui Lyon. Des légendes racontent que le mage aurait été enterré avec son secret, et quelques rumeurs vont même jusqu'à affirmer que la version originale du *Livre d'Eibon* serait enterrée avec lui. Travaillant sous couverture pour éviter des répercussions diplomatiques avec le gouvernement français de Vichy, l'*Ahnenerbe* est la seule présence visible dans la région. Les Français suspectent les équipes d'excavation d'être une couverture pour les opérations de renseignement allemandes, mais ils seraient horrifiés s'ils découvraient leurs véritables objectifs.

Einsatzgruppen peuvent apprendre le maniement de l'épée, de la lance, et de l'arc. Le Soleil Noir a découvert que même s'ils ne peuvent pas déployer d'armement moderne dans les Contrées du rêve, ils peuvent l'y stocker. Tant que la technologie n'est pas employée, elle conserve sa forme originelle, des entrepôts y conservent donc de nombreuses caisses d'armes allemandes modernes, scellées jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires dans le Monde de l'éveil.

La Tour Noire se dresse au centre du complexe, comme une vaste copie corrompue du Wewelsburg du Monde de l'éveil, arborant les étendards du Soleil Noir et du Parti nazi sur ses parois verticales. À l'intérieur de la tour, Weissler et ses Prieurs possèdent leurs propres quartiers et laboratoires, à l'abri des regards du Monde de l'éveil. La Tour Nord contient la porte de retour vers le réel et reflète à l'identique celle de notre monde, à l'exception d'une chambre à toit ouvert remplaçant le planétarium et dans laquelle Weissler planifie, un jour, de réciter la formule qui permettra de relâcher le Soleil Noir dans une réalité sans méfiance.

Avec le château agissant à la fois comme la porte et la clé, le but ultime de Weissler est d'utiliser la magie perdue des Hyperboréens pour faire fusionner les deux Wewelsburg, créant ainsi une superposition permanente des deux réalités qui portera le Soleil Noir sur le seuil du monde réel et permettra à Yog-Sothoth de se libérer de sa prison éternelle.

Tandis que Weissler attend le moment de son triomphe, le château sert de centre névralgique au Soleil Noir, et s'imposerait comme leur dernier bastion si jamais le culte et ses alliés nazis venaient à échouer dans leur quête de domination. La tour possède de la nourriture et des installations pour plusieurs divisions de soldats, et les gigantesques entrepôts sont remplis d'armes de pointe allemandes, prêtes à être envoyées par le portail si le *Reich* venait à avoir besoin d'elles.

Himmler traverse le portail en juillet 1938 et découvre l'impossible forteresse pour la toute première fois. Weissler, n'étant plus dans ses bons papiers après le succès de *Nachtwölfe*, a besoin d'une démonstration spectaculaire de sa puissance pour impressionner son supérieur hiérarchique, même s'il aurait préféré attendre que tout soit en place. Himmler est sidéré par la vision de cette immense forteresse dissimulée au regard du monde

et apparemment hors de portée des attaques de l'ennemi. Il voit dans ces vastes halls le parfait bastion pour le régime nazi, et ordonne que l'existence du site soit classée Top Secret. Stupéfait par l'indéniable pouvoir des rêves, Himmler promet à Weissler que les SS sillonneront le *Reich* à la recherche de plus de rêveurs pour l'assister dans sa construction et sa protection perpétuelle.

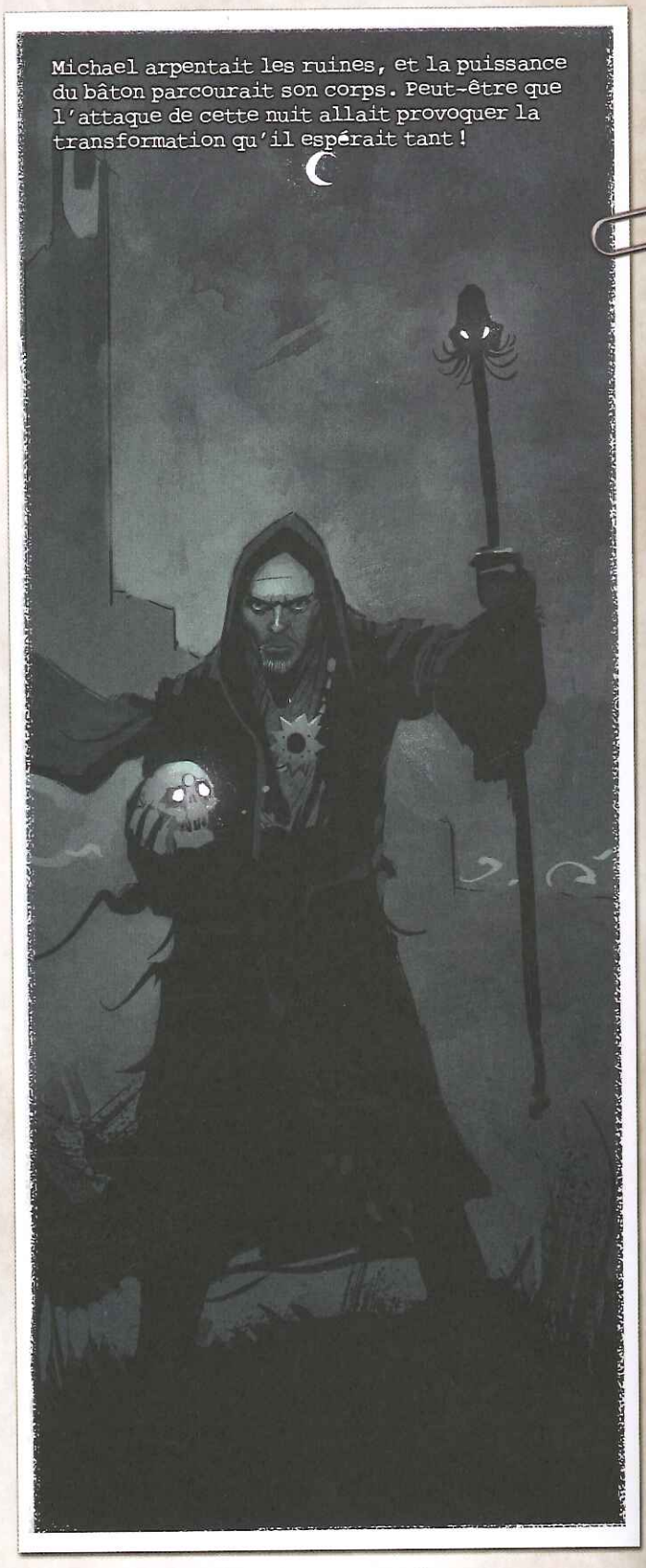
Le Soleil Noir pendant la guerre

La guerre ayant submergé l'Europe, le Soleil Noir est libre d'effectuer son travail sans restriction et ses Chanoines parcourent le champ de bataille, escortés par les troupes de choc des SS *Einsatzgruppen*, tandis qu'ils utilisent leur magie noire sur leurs ennemis. Ils sont déployés pour la première fois durant l'invasion de Pologne, convoquant des nuages d'insectes extraterrestres (p.242) qui découpent et éviscèrent les troupes polonaises tentant de retarder l'avancée allemande. La résistance polonaise s'effondre sous les assauts impies, et les Chanoines marchent bientôt sur Cracovie, impatients de s'emparer des nombreux tomes interdits détenus à l'Université Jagellonne.

Aux Pays-Bas et en France, le Norn commence ses assauts sur l'esprit de ses ennemis en amont de chaque bataille. Se projetant eux-mêmes dans le plan astral, les membres du Norn traquent les rêves des commandants ennemis, brûlant leur cerveau et les laissant comme des coquilles vides. Seuls les Britanniques sont épargnés par ces attaques grâce aux actions de la Fraternité de la Lumière Intérieure, sous le commandement involontaire de Dion Fortune (p.64). Les véhicules de débarquement se rassemblent en France, et les cieux s'assombrissent durant la bataille aérienne désespérée de Grande-Bretagne, le Norn s'attaque alors à l'esprit des membres du commandement britannique. N'attendant aucune résistance, les membres du Norn sont mis en déroute lorsqu'ils sont assaillis par des gardiens silencieux en robe rouge qui apparaissent soudainement dans les rêves des victimes pour les défendre. Le Norn perd la moitié de ses membres dans l'attaque britannique, et ceux qui ont survécu souffrent pour la plupart de traumatismes mentaux permanents.

En Norvège, les Chanoines du Soleil Noir accompagnent le *Fallschirmjäger* pendant l'invasion initiale et font appel aux Halja (p.247), les esprits vengeurs de glace, pour semer la discorde derrière les lignes alliées. Puisant dans la magie arctique apprise durant la première expédition en Finlande, leurs incantations convoquent de nombreuses horreurs, et les Britanniques commencent à retrouver leurs patrouilles disparues sous la forme de corps gelés et brisés comme ayant chuté d'une falaise.

Tandis qu'il découvre la vérité qui se cache derrière l'embuscade désastreuse subie par le Norn, le Soleil Noir est choqué de découvrir la présence d'un ennemi maîtrisant les sciences occultes. Dans leur arrogance, les membres du Soleil Noir avaient pensé que leurs activités resteraient sans opposition, mais l'échec de l'offensive contre les Britanniques les pousse à reconsidérer leur stratégie.



Ne engagez pas ces gars sans un soutien adéquat.
-R.D.

Les membres du Norn, qui ne sont plus un moyen d'attaque efficace et qui vacillent encore du revers essuyé contre les Britanniques, sont écartés du front psychique et réassignés.

Leur mission est désormais de surveiller la patrie et sa population, mais aussi celles des territoires occupés, pour détecter toute menace envers le culte, il s'agit d'une partie du *Projekt Trugbild*. Le programme les voit également être utilisés de manière défensive, mais aussi s'engager dans un jeu mystérieux du chat et de la souris avec les mystiques britanniques dans les flèches rêveuses des cités du royaume du sommeil. Le Norn travaille aux côtés de la *Gestapo*, dont les membres sont un peu trop violents pour déchiffrer les pensées et les rêves de leurs ennemis, particulièrement ceux de l'intérieur. Les membres du Norn deviennent bientôt des experts en matière d'interrogatoire, utilisant leurs capacités astrales pour contrôler le sens de la réalité des prisonniers, brisant ainsi leur volonté avec une relative aisance.

Dans les territoires occupés, les Maîtres (p.96) mènent des unités de *Sonderkommando* dans des raids sur des bibliothèques, des musées, et des collections privées à la recherche de connaissances mystiques. Selon l'accord établi avec *Nachtwölfe*, tout artefact présentant un intérêt technologique est transmis aux opérateurs rivaux du Soleil Noir, mais toute connaissance ayant trait à la magie est immédiatement rapportée au Wewelsburg pour une analyse détaillée. Un groupe, nommé le *Sonderkommando* H (pour *Hexen*) est chargé de l'investigation sur les rapports d'église, y cherchant des preuves de procès de sorcellerie. Même si ces investigations sont suspectées comme une tentative de constituer un dossier contre l'Église catholique, en réalité le *Sonderkommando* H est beaucoup plus intéressé par les sorcières en elles-mêmes que par la persécution de l'Église.

Dans chaque région nouvellement conquise par le *Reich*, les Novices du Soleil Noir sont envoyés en expédition pour commencer à excaver les ruines de ces nouveaux territoires. Outrageant les populations occupées, ils pillent systématiquement les anciennes tombes et tombeaux dans leur quête de connaissance.

Membres clés

L'EXARQUE

Reinhardt Weissler est le messie incontesté du Soleil Noir, craint et respecté jusque dans les plus hautes strates du régime nazi. Sa réputation de sorcier et l'indéniable puissance du Soleil Noir lui octroient une autorité importante, qu'il utilise avec délectation pour poursuivre ses objectifs sans relâche. Voyant les Nazis comme un moyen de parvenir à ses fins, il leur offre des tours de passe-passe et des démonstrations de magie rudimentaire de manière à conserver leur soutien, mais il n'hésiterait pas à les mettre à l'écart dans la minute si cela lui permettait d'avancer dans sa quête, celle de relâcher le Soleil Noir sur notre monde.

Brillant orateur, Weissler a brodé autour du Soleil Noir un tissu de mythes et de légendes qui alimentent les croyances nazies concernant leurs racines aryennes, mais ce ne sont en réalité rien de plus que des contes de fées. Seuls ceux qui sont initiés au Soleil Noir apprennent le véritable sens de leur foi.

La seule véritable inquiétude de Weissler concerne la malédiction qui l'affecte, résultat de l'offrande sournoise de Nyarlathotep. Tandis que son corps ne vieillit plus, et qu'il semble habité par une relative jeunesse malgré son âge véritable de 102 ans, sa dépendance en Reiner Lang, l'infâme Prieur, pour ses transfusions signifie qu'il lui est redevable. Ses propres recherches pour découvrir un remède ont jusqu'à présent été vaines, mais il espère secrètement que la magie hyperboréenne puisse détenir une réponse.

Weissler ne se montre jamais seul. Il est toujours accompagné d'au moins deux de ses gardes du corps du *Toten* et par une suite de ses sorciers les plus accomplis.

Ces puissants sorciers supervisent la plupart des opérations de l'Ordre, agissant avec la même autorité que Weissler.

REINHARDT WEISSLER, EXARQUE DU SOLEIL NOIR

Apparence : Malgré son âge avancé, les secrets de Nyarlathotep ont permis de préserver son grand corps maigre. Ses cheveux noirs sont balayés d'un gris argent, quelques rides s'insinuent peu à peu sur son visage anguleux et autour de ses yeux bruns flamboyants, extérieurement il ne semble pas avoir plus de cinquante ans. L'intervention de Nyarlathotep a en effet permis d'interrompre le processus de vieillissement de Weissler, mais à un certain coût. Une fois par mois, une transfusion de sang est vitale pour éviter que son corps ne retrouve son âge centenaire, une perspective qui lui serait sans doute fatale.

Cth

FOR 12	DEX 12	INT 17	CON 7
TAI 15	APP 13	POU 23	ÉDU 19
SAN n/a	Points de Vie : 11		

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance des rêves 70%, Esquive 50%, Médecine : 70%, Mythe de Cthulhu 60%, Persuasion 60%, Psychologie 45%, Rêver 70%, Sciences de la vie : biologie 45%, Sciences de la vie : pharmacologie 35%, Sciences formelles : astronomie 30%, Sciences formelles : chimie 30%, Sciences humaines : archéologie 60%, Sciences occultes 80%, Trouver Objet Caché 70%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 95%, Grec 85%, Hyperboréen 45%, Latin 80%.

Armes : *Canne d'Acier noir* (Arme de mêlée – Bâton) 60%, impact 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sorts : *Aspirer l'Essence, Bénédiction du Soleil Noir, Bénir la Lame, Changer le temps, Concocter la potion onirique, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Déflagration Mentale, Domination, Équinoxe effroyable, Esquiver toute blessure, Hypnotisme, Immunisation / Rempart de Chair, Instiller la Peur, Invoquer un Rejeton Sanglant, Invoquer/ Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un*

Vampire de Feu, Lier l'Âme, Lier un ennemi, Malédiction de l'enveloppe putride, Perversion corporelle de Gorgoroth, Pluie noire, Poing de Yog-Sothoth, Souffle des profondeurs, Tourmenter, Trou de Mémoire.

Sav **Attributs** : Agilité d6, Âme d12+3, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Biologie) d6, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Grec) d12+1, Connaissance (Hyperboréen) d6, Connaissance (Latin) d12, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (Pharmacologie) d6, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d12, Détection d10, Intimidation d12, Investigateur d12, Persuasion d8, Rêver d10, Sarcasmes d10, Soigner d10.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 9 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Arrogant, Assoiffé de sang, Malveillant, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : Commandement, Élan, Esquive supérieure, Ferveur, Inspiration, Instinct de tueur, Parade supérieure, Présence de commandement, Sang-froid supérieur, Très chanceux, Volonté de fer.

Équipement : *Canne d'Acier noir* (voir ci-dessous).

Capacités spéciales

- **Canne d'Acier noir** : For+d6, +1 Parade, Arme magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Dément** : Weissler est totalement fou. Sa folie lui confère une force inhumaine. Il profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Il ignore les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Il est également immunisé contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Faiblesse (Transfusions)** : si Weissler ne reçoit pas sa transfusion mensuelle de sang frais son âge le rattrapera et il succombera très probablement au choc.
- **Mauvaise réputation** : La pénalité au Charisme de Weissler se transforme en bonus lors de tests d'Intimidation et de Sarcasmes.
- **Sorts** : Weissler peut lancer *Aspirer l'Essence, Bénédiction du Soleil Noir, Bénir la Lame, Changer le temps, Concocter la potion onirique, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Déflagration Mentale, Domination, Équinoxe effroyable, Esquiver toute blessure,*

Sav Nouvelle compétence : Rêver (Âme)

Contrairement aux autres compétences, tous les investigateurs commencent avec un d4 dans la compétence Rêver. Ils ont manipulé leurs propres rêves pendant toute leur vie – même sans le savoir.

La compétence Rêver est utilisée pour altérer la réalité des Contrées du rêve. Quoi qu'il en soit, elle ne peut être utilisée que dans un rêve ordinaire. Le rêveur doit être endormi et en train de rêver. Le rêveur choisit, consciemment ou inconsciemment, ce qu'il crée. Il peut créer quelque chose de petit, comme un morceau de fruit, ou il peut réaliser quelque chose de vraiment merveilleux. La création peut prendre un seul rêve et un seul test de Rêver pour être finalisée, ou elle peut nécessiter plusieurs efforts créatifs séparés, de nombreux rêves, et beaucoup de temps.

Si l'impulsion créative provient du subconscient du rêveur, le gardien peut décider en partie ou en totalité de ce qui est créé. En général, les créations ne représentent pas une menace pour le rêveur (son subconscient ne rêverait probablement pas de se faire attaquer par un Profond), sauf si bien entendu, le rêveur est dément.

Plus l'objet que souhaite créer l'investigateur est grand et complexe, plus importante est la pénalité attribuée au test de Rêver. Voici ci-dessous une liste reprenant des suggestions de pénalités cumulatives :

Vivant	-4
Mécanique	-4
Chaque taille +1	-1
Richement décoré	-2

Cth Connaissance des rêves (01%)

Cette compétence représente la connaissance générale des Contrées du rêve du personnage, et avec un test réussi elle lui permet de savoir quelque chose à propos d'un lieu spécifique, d'un individu, ou d'un évènement. La compétence de Connaissance des rêves apparaît après la première visite des Contrées du rêve du personnage, et est égale à la moitié de sa compétence Mythe de Cthulhu (arrondie à l'inférieur). Chaque tranche de deux points en Mythe de Cthulhu augmente la Connaissance des rêves d'un point, que l'augmentation soit liée ou non aux Contrées du rêve.

Rêver (00%)

La compétence Rêver permet au personnage d'entrer dans les Contrées du rêve, et d'altérer directement sa réalité. Un personnage ne reçoit cette compétence qu'après sa première visite des Contrées du rêve à un pourcentage égal à son POU. Chaque visite supplémentaire des Contrées du rêve réussie augmente sa compétence par l'intermédiaire d'un test d'expérience.

Note : La compétence Rêver sera explorée plus en détails dans de futures publications. Si le gardien souhaite introduire plus d'éléments concernant la compétence Rêver, référez-vous au supplément *Les Contrées du Rêve*.

Hypnotisme, Immunisation / Rempart de Chair, Instiller la Peur, Invoquer un Rejeton Sanglant, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Lier l'Âme, Lier un ennemi, Malédiction de l'enveloppe putride, Perversion corporelle de Gorgoroth, Pluie noire, Poing de Yog-Sothoth, Souffle des profondeurs, Tourmenter, et *Trou de Mémoire.*

Les Prieurs

Après la défection de Mina Wolff partie pour créer *Nachtwölfe*, il ne reste plus que quatre Prieurs du Soleil Noir. Ces puissants sorciers supervisent la plupart des opérations de l'Ordre, agissant avec la même autorité que Weissler. Tandis que chacun à son propre domaine d'expertise, ils sont tous capables de commander l'Ordre de plein droit. Ils passent la majeure partie de leur temps au Wewelsburg ou dans sa réplique des Contrées du rêve, même si pour les opérations vitales ils n'hésiteront pas à s'aventurer sur le terrain pour commander aux rangs inférieurs.

ALBRECHT LOHMANN, PRIEUR DU SOLEIL NOIR

Albrecht Lohmann est le commandant militaire du Soleil Noir, ayant sous sa juridiction les Chanoines et *die Toten*. Cruel et sans cœur, son zèle concernant l'accomplissement du but ultime du Soleil Noir attire l'attention de Weissler. L'Exarque compte de plus en plus sur lui pour appliquer ses stratégies et punir les transgresseurs, à l'intérieur et à l'extérieur du Soleil Noir, depuis la trahison de Mina Wolff.

À l'exception de Weissler, Lohmann est sans aucun doute le plus puissant sorcier du Soleil Noir, et, préférant diriger par l'exemple, il est réputé pour se charger lui-même des missions les plus critiques sur le terrain. Sa volonté de se tenir à leurs côtés au combat a créé un lien très fort entre Lohmann et les Chanoines qui lui sont d'une loyauté sans faille, ce qui inquiète de plus en plus les autres Prieurs. L'Exarque est aussi conscient du danger potentiel mais il mesure sa propre capacité à gérer Lohmann et préfère l'encourager, car la dévotion des Chanoines à son égard représente un avantage très utile.

Apparence : Quoiqu'ayant les tempes grisonnantes, Lohmann possède toujours une beauté revêche, même si ses yeux gris perçants et ses sarcasmes permanents lui donnent un air antipathique et arrogant. Toujours vaniteux, Lohmann passe beaucoup de temps à entretenir son physique athlétique et il aime porter l'uniforme des SS, persuadé que celui-ci met en valeur ses formes. Pour lui, son seul défaut physique est la cicatrice qu'il porte au niveau du cou, causée par la varicelle pendant son enfance, et qu'il masque par des cols ou des cravates.

Cth

FOR 17	DEX 16	INT 15	CON 17
TAI 15	APP 15	POU 18	ÉDU 18
SAN n/a	Points de Vie : 16		

Impact : +1D6.

Compétences : Commandement 63%, Connaissance des rêves 63%, Écouter 45%, Arts martiaux 60%, Équitation : 73%, Esquiver 60%, Grimper 55%, Lancer 61%, Mythe de Cthulhu 50%, Nage 75%, Pister 59%, Premiers soins 40%, Psychologie 43%, Rêver 55%, Sauter 55%, Sciences formelles : physique 23%, Sciences occultes 67%, Tactique 63%, Trouver Objet Caché 64%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 90%, Hébreu 34%, Hyperboréen 23%.

Armes : *Sabre du Soleil Noir* (Arme de mêlée – Épée) 65%, impact 1D8+2+1D6, atts 1, portée de base contact.

Pistolet Walther PPK (Arme de poing) 80%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 60%, impact 1d10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sorts : *Aspirer l'Essence, Atrophie d'un Membre, Bénédiction du Soleil Noir, Déflagration Mentale, Domination, Équinoxe effroyable, Esquiver toute blessure, Invoquer un Rejeton Sanglant, Perversion corporelle de Gorgoroth, Pluie Noire, Poing de Yog-Sothoth, Tourmenter.*

Sav

Attributs : Agilité d10, Âme d12+1, Force d12, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Combat) d8, Connaissance (Hébreu) d6, Connaissance (Hyperboréen) d4, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (Physique) d4, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Équitation d10, Intimidation d8, Lancer d8, Nage d10, Persuasion d12, Pister d8, Rêver d8, Soigner d6.

Allure : 8 ; **Charisme** : -2 ; **Parade** : 9 ; **Résistance** : 10 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Arrogant, Assoiffé de sang, Bizarrerie (Porte toujours des cols ou des cravates), Malveillant, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : Acrobate, Bagarreur, Charismatique, Cogneur, Commandement, Costaud, Esquive supérieure, Ferveur, Inspiration, Instinct de tueur, Parade, Pieds légers, Présence de commandement, Rapide, Séduisant, Tacticien.

Équipement : *Sabre du Soleil Noir* (voir ci-dessous), *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *Pistolet Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Dément** : Lohmann est totalement fou. Sa folie lui confère une force inhumaine. Il profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Il ignore les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Il est également immunisé contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Frappe vampirique** : si Lohmann fait couler le sang avec son sabre, il peut tenter un test de Vigueur opposé contre la cible. S'il réussit, ses blessures sont soignées

sur une base de 1-1. S'il n'est pas blessé, ou s'il n'a fait que secouer son adversaire, alors il gagne la capacité spéciale Robuste (voir ***Savage Worlds***). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois, elle est cependant cumulable.

- **Sabre du Soleil Noir** : For+d6, +1 Parade, Sabre magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Sorts** : Lohmann peut lancer *Aspirer l'Essence, Atrophie d'un Membre, Bénédiction du Soleil Noir, Déflagration Mentale, Domination, Équinoxe effroyable, Esquiver toute blessure, Invoquer un Rejeton Sanglant, Perversion corporelle de Gorgoroth, Pluie Noire, Poing de Yog-Sothoth*, et *Tourmenter*.

ASTRID URNER, PRIEUR DU SOLEIL NOIR

Depuis son plus jeune âge, Astrid Urner démontra un talent fou pour les langues et, encouragée par ses parents très libéraux, elle apprit bientôt un grand nombre d'entre elles, passant de nombreuses années à étudier à l'Université d'Oxford, où elle développa une fascination pour les langues mortes et classiques. Ce fut durant ses études qu'elle mit la main de manière fatidique sur l'infâme traduction du *Livre d'Eibon* de Gaspard du Nord. Intriguée par les révélations contenues dans le livre, elle entreprit de rechercher des indices menant au tome original et aux runes hyperboréennes depuis longtemps oubliées, persuadée qu'il s'agit de la source à partir de laquelle toutes les langues humaines dérivent.

Ses investigations attirent bientôt l'attention de Weissler, qui l'approche durant l'été 1935, en l'alléchant avec des fragments d'écritures hyperboréennes récupérés par le Soleil Noir, et lui promettant bien plus encore en retour de son allégeance. Plus que jamais assoiffée de connaissance, Urner accepte volontiers et jure un serment de fidélité sous l'orbe brûlant lui-même. Elle dirige désormais la section d'analyse du Soleil Noir, scrutant chaque fragment de savoir qu'ils pillent à la recherche d'indices sur la langue hyperboréenne. Obsessionnelle et déterminée, Urner possède une autorité directe sur les Novices du Soleil Noir, et rejoint personnellement les expéditions et les fouilles dès que possible.

Malgré le fait qu'elle soit la plus académique des Prieurs restants, Urner est une sorcière accomplie qui a glané de nombreux sorts dans le matériel récupéré par ses investigateurs. Bien que loyale à Weissler et au Soleil Noir, Urner entretient une amitié de longue date avec Mina Wolff et, même après sa défection pour *Nachtwölfe*, elle lui transmet régulièrement des informations dans l'espoir d'éveiller un sentiment de reconnaissance.

Apparence : Les années passées à fouiller parmi les restes poussiéreux d'antiquités ont largement usé Urner. Elle marche le dos voûté et à l'aide d'une canne à cause de la détérioration de sa colonne vertébrale. Sa respiration est souvent laborieuse et ronflante en raison de l'exposition à la poussière et aux autres contaminants, et ses prises de parole sont souvent ponctuées de crises de toux sèche. Ses cheveux autrefois auburn sont maintenant ternes et cassants, et ses yeux bruns humides louchent derrière une épaisse paire de lunette. Elle a tendance à s'habiller de manière conservatrice en tweed, préférant les vêtements civils à l'uniforme militaire, ce qui lui donne plutôt l'allure d'une tante vieille fille que d'une sorcière employant la magie noire.

Cth

FOR 10 DEX 10 INT 18 CON 8
TAI 11 APP 8 POU 20 ÉDU 20
SAN n/a **Points de Vie : 10**

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 91%, Médecine 62%, Connaissance des rêves 83%, Mythe de Cthulhu 55%, Psychologie 49%, Rêver 71%, Sciences de la terre : géologie 48%, Sciences de la vie : histoire naturelle 71%, Sciences de la vie : pharmacologie 21%, Sciences formelles : astronomie 45%, Sciences humaines : anthropologie 75%, Sciences humaines : archéologie 55%, Sciences humaines : histoire 83%, Sciences occultes 83%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 99%, Anglais 71%, Atlante 71%, Copte 51%, Grec 81%, Hébreu 49%, Hyperboréen 71%, Latin 78%, Franco-normand 71%.

Armes : *Canne d'Acier noir* (Arme de mêlée – Bâton) 38%, impact 1D8, atts 1, portée de base contact.

Sorts : *Aspirer l'essence, Bénédiction du Soleil Noir, Brasser la bière spatiale, Concocter la potion onirique, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Enchanter une Dague sacrificielle, Envoyer des Rêves, Équinoxe effroyable, Forme de chauve-souris, Identifier un Esprit, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier un Ennemi, Malédiction des ténèbres, Pluie noire, Prédiction, Provoquer la cécité, Roue de brouillard d'Eibon, Signe des Anciens, Trou de mémoire*.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d12+5, Force d6, Intellect d12+4, Vigueur d4.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Anthropologie) d10, Connaissance (Atlante) d6, Connaissance (Copte) d6, Connaissance (Franco-normand) d8, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Grec) d8, Connaissance (Hébreu) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Histoire) d12, Connaissance (Hyperboréen) d8, Connaissance (Latin) d8, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (Pharmacologie) d4, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d10, Détection d6, Investigation d12, Persuasion d6, Rêver d10, Soigner d8.

Allure : 4 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : Démente.

Handicaps : Anémique, Assoiffée de sang, Bizarrerie

(Obsessionnelle), Boiteuse, Malveillante, Mauvaise vue, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : Érudite (Anthropologie, Histoire, Sciences occultes), Investigatrice, Linguiste.

Équipement : *Canne d'Acier noir* (voir ci-dessous).

Capacités spéciales

- **Canne d'Acier noir** : For+d6, +1 Parade, Arme magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Démente** : Urner est totalement folle. Sa folie lui donne une force inhumaine. Elle profite d'un bonus de +2 en Résistance et aux tests pour éviter d'être Secouée. Elle ignore les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Elle est également immunisée contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Sorts** : Urner peut lancer *Aspirer l'essence*, *Bénédiction du Soleil Noir*, *Brasser la bière spatiale*, *Concocter la potion onirique*, *Contacter Nyarlathotep*, *Création de Portail*, *Enchanter une Dague sacrificielle*, *Envoyer des Rêves*, *Équinoxe effroyable*, *Forme de chauve-souris*, *Identifier un Esprit*, *Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse*, *Lier un Ennemi*, *Malédiction des ténèbres*, *Pluie noire*, *Prédiction*, *Provoquer la cécité*, *Roue de brouillard d'Eibon*, *Signe des Anciens*, et *Trou de mémoire*.

REINER LANG, PRIEUR DU SOLEIL NOIR

L'infâme Lang incarne ce qu'il y a de pire chez l'homme, et même dans les rangs du Soleil Noir on le regarde avec mépris et répulsion. Natif de Munich, depuis son plus jeune âge, Lang a montré un certain talent pour la science mais même en tant qu'étudiant certaines de ses pratiques étaient considérées comme préoccupantes par la faculté. Fasciné par le travail des premiers alchimistes, Lang passa énormément de temps à parcourir les livres interdits pour augmenter sa propre expérience scientifique, mais sa carrière prit une tournure inattendue lorsqu'il fut obligé de quitter Munich, après avoir été associé à une série de meurtres de sans-abris.

Quoique soucieux de la négligence de Lang et de l'attention qu'il avait éveillée autour de lui, Weissler vit tout de même clairement le potentiel qu'il avait à offrir. Son initiation dans l'Ordre du Soleil Noir offrit à Lang tout ce qu'il pouvait espérer – les ressources nécessaires pour mener ses recherches sans obstacle et sans répercussion, et l'immunité vis-à-vis de la loi, toute la latitude nécessaire pour lui permettre de satisfaire ses désirs meurtriers.

Lang est désormais responsable du programme de développement et de recherche du Soleil Noir, exploitant les magies qu'ils découvrent pour le bien du *Reich*. Il est responsable de la création des *die Gefallenen* et de l'adaptation de nombreuses formules et sorts employés par les Maîtres et les Chanoines.

Il passe le plus clair de son temps dans son laboratoire privé du Wewelsburg à composer des sorts impies, autant pour l'Exarque que pour satisfaire ses propres caprices. Sa fonction la plus importante est de veiller aux transfusions de sang régulières dont a besoin l'Exarque pour empêcher son corps de se décomposer sous les effets de l'offrande de Nyarlathotep, un devoir qui, pense-t-il, le place au-dessus des autres Prieurs.

Apparence : Un homme infâme et malsain, pourvu d'un corps avachi et transpirant qui lui vaut le surnom de « *Nacktschnecke* » (ou « la limace ») par les personnes qui le connaissent et le méprisent. Son corps et sa tête moites sont dépourvus de cheveux et de poils, et même de sourcils, un effet secondaire de ses expériences comportant des substances nocives, quant à ses yeux sombres exorbités et ses dents pourries, ils ne font que propulser Lang plus haut sur l'échelle de l'horreur.

Malgré la disgrâce de son adiposité, il insiste pour porter des uniformes qui échouent à contenir ses bourrelets de graisse, ses vêtements se gonflant et manquant d'éclater lorsqu'il bouge. Il ne montre que peu d'intérêt pour l'hygiène, et même son uniforme se retrouve maculé et barbouillé de souillures provenant de son dernier repas ou de restes de ses expériences.

Lang se considère au-dessus de ses pairs, les autres Prieurs, et il croit fermement que leur aversion pour lui, particulièrement celle de Fleischer (qui le dénigre ouvertement), résulte d'une forme de jalousie plutôt que de la répulsion.

Cth

FOR 13	**DEX 9**	**INT 16**	**CON 11**
TAI 15	**APP 5**	**POU 17**	**ÉDU 19**
SAN n/a	**Points de Vie : 13**		

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance des rêves 61%, Écouter 51%, Médecine 87%, Mythe de Cthulhu 42%, Rêver 63%, Sciences de la terre : géologie 39%, Sciences de la vie : biologie 74%, Sciences de la vie : histoire naturelle 63%, Sciences de la vie : pharmacologie 91%, Sciences formelles : astronomie 45%, Sciences formelles : chimie 82%, Sciences formelles : physique 50%, Sciences humaines : histoire 38%, Sciences occultes 71%, Trouver Objet Caché 51%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 95%, Hyperboréen 28%, Latin 79%.

Armes : *Couteau d'Acier noir* (Arme de mêlée – Couteau) 51%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Pistolet Walther PPK (Arme de poing) 38%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sorts : *Aspirer l'essence*, *Atrophie d'un Membre*, *Bénédiction du Soleil Noir*, *Cercle nauséeux*, *Concocter la potion onirique*, *Créer un Gefallene*, *Flétrissement*, *Instiller la Peur*, *Invoquer/Contrôler un Byakhee*, *Lier un Ennemi*, *Provoquer la cécité*.

Sav **Attributs** : Agilité d6, Âme d10, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Biologie) d8, Connaissance (Chimie) d10, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Hyperboréen) d6, Connaissance (Latin) d10, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Pharmacologie) d12, Connaissance (Physique) d6, Connaissance (Sciences occultes) d10, Détection d6, Rêver d8, Soigner d12, Tir d6.

Allure : 5 ; **Charisme** : -10 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 8 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Arrogant, Assoiffé de sang, Étranger, Malveillant, Obèse, Répugnant, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : Coup puissant, Guérisseur, Instinct de tueur, Sans pitié.

Équipement : *Couteau d'Acier noir* (voir ci-dessous), *Pistolet Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Couteau d'Acier noir** : For+d4. Arme magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Dément** : Lang est totalement fou. Sa folie lui confère une force inhumaine. Il profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Il ignore les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Il est également immunisé contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Frappe chirurgicale** : Lang connaît les points vitaux du corps humain. Les relances sur ses tests de Combat font un d8 de dégâts supplémentaires plutôt qu'un d6.
- **Sorts** : Lang peut lancer *Aspirer l'essence*, *Atrophie d'un Membre*, *Bénédiction du Soleil Noir*, *Cercle nauséeux*, *Concocter la potion onirique*, *Créer un Gefallene*, *Flétrissement*, *Instiller la Peur*, *Invoquer/Contrôler un Byakhee*, *Lier un Ennemi*, et *Provoquer la cécité*.

KLAUDIA FLEISCHER, PRIEUR DU SOLEIL NOIR

Klaudia Fleischer commande les rêveurs du Norn. De tous les Prieurs elle est la plus connue en dehors du Soleil Noir, entretenant une relation régulière avec ses homologues de l'effroyable *Gestapo* tandis que ses rêveurs s'introduisent dans les esprits endormis des gens, toujours appliqués à découvrir les signes d'une éventuelle trahison.

Née dans une riche famille de banquiers de Coblence, Fleischer était une enfant troublée sujette aux crises d'hystérie et à la dépression, ce qui la conduisit à plusieurs tentatives de suicide. Inquiète pour sa santé mentale, sa famille la fit interner, et elle resta enfermée sous l'influence de puissants sédatifs durant plusieurs années, avant d'être remarquée par Weissler. Appâtée par sa promesse de mettre fin à ses craintes et ses souffrances, elle accepta facilement de contempler le Soleil Noir de ses propres yeux, mais la vision fut une épreuve bien trop éprouvante pour son esprit. À son retour dans le Monde de l'éveil, Fleischer attrapa un rasoir et s'ouvrit les veines du poignet jusqu'au coude. Seule la magie de Weissler lui permit d'échapper à une mort certaine, et depuis ce jour elle éprouve à la fois de la reconnaissance et du ressentiment vis-à-vis de cette intervention.

Puissante rêveuse, Fleischer a largement contribué à l'expansion du Wewelsburg II, particulièrement après l'effondrement mental de Karl Maria Wiligut. Avant la désastreuse « bataille de Grande-Bretagne » du Norn, elle passe beaucoup de temps à explorer les Contrées du rêve, mais plus tard pendant la guerre elle est forcée d'adopter une existence plus ordinaire, travaillant en étroite collaboration avec la *Gestapo*.

Apparence : Le modèle de la véritable femme aryenne, la beauté naturelle de Fleischer a été comparée à celle de Dietrich ou Garbo, même si la vision de son regard glacial met rapidement fin à des comparaisons si frivoles. Rigoureuse et économe à la fois dans sa tenue vestimentaire et sa conduite, Fleischer préfère l'uniforme des SS parce qu'il est un moyen pratique d'évoquer clairement ses impitoyables intentions. Toujours parfaitement présentée, les cheveux tirés en arrière, elle exclut le port de bijoux ou de maquillage, sa beauté dégageant une aura de froideur et de sévérité. La seule parure inhabituelle qu'elle arbore est une paire de manchettes en argent couvrant ses poignets, et dissimulant ainsi les horribles cicatrices qui courent le long de ses bras ; les stigmates de sa tentative presque réussie de mettre fin à ses jours.

Cth

FOR 11	**DEX 15**	**INT 17**	**CON 12**
TAI 13	**APP 18**	**POU 19**	**ÉDU 18**
SAN n/a	**Points de Vie : 13**		

Impact : aucun.

Compétences : Arts martiaux 55%, Connaissance des rêves 77%, Culture artistique : mode 69%, Équitation 42%, Psychanalyse 61%, Psychologie 45%, Rêver 92%, Sciences de la vie : pharmacologie 31%, Sciences formelles : astronomie 35%, Sciences humaines : histoire 64%, Sciences occultes 71%, Trouver Objet Caché 51%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 90%, Aklo 34%, Hyperboréen 61%, Leng 35%.

Armes : *Sabre du Soleil Noir* (Arme de mêlée – Épée) 65%, impact 1D8+2, atts 1, portée de base contact.

Pistolet P08 Luger (Arme de poing) 60%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Arc court (Arc) 53%, impact 1D6+1, atts 1, portée de base 15m.

Sorts : *Âme errante*, *Apporter la Pestilence*, *Aspirer*

l'essence, Bénédiction du Soleil Noir, Cauchemar, Concocter la potion onirique, Contacter Nyarlathotep, Devenir un Chasseur Spectral, Envoyer des Rêves, Implanter une suggestion, Invoquer la Peste, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Miroir de Leng, Provoquer une maladie, Signe des Anciens, Sort létal, Vision onirique.

Sav **Attributs** : Agilité d8, Âme d12+1, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Aklo) d6, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Hyperboréen) d8, Connaissance (Leng) d6, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Pharmacologie) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Équitation d6, Intimidation d8, Rêver d12, Sarcasmes d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : -3 ; **Parade** : 8 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : Démente.

Handicaps : Assoiffée de sang, Habitude (Insiste pour avoir une apparence impeccable), Malveillante, Serment (le Soleil Noir), Suicidaire.

Atouts : Artiste martiale, Parade, Très séduisante, Volonté de fer.

Équipement : Sabre du Soleil Noir (voir ci-dessous), P08 Luger (12/24/48, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto), Arc court (12/24/48, 2d6).

Capacités spéciales

- **Dément** : Fleischer est totalement folle. Sa folie lui confère une force inhumaine. Elle profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Elle ignore les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Elle est également immunisée contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Frappe vampirique** : si Fleischer fait couler le sang avec son sabre, elle peut tenter un test de Vigueur opposé contre la cible. Si elle réussit, ses blessures sont soignées sur une base de 1-1. Si elle n'est pas blessée, ou si elle n'a fait que secouer son adversaire, alors elle gagne la capacité Robuste (voir ***Savage Worlds***). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois, elle est cependant cumulable.
- **Sabre du Soleil Noir** : For+d6, +1 Parade, Sabre magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Sorts** : Fleischer peut lancer *Âme errante, Apporter la Pestilence, Aspirer l'essence, Bénédiction du Soleil Noir, Cauchemar, Concocter la potion onirique, Contacter Nyarlathotep, Devenir un Chasseur Spectral, Envoyer des Rêves, Implanter une suggestion, Invoquer la Peste, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Miroir de Leng, Provoquer une maladie, Signe des Anciens, Sort létal*, et *Vision onirique*.

Les Chanoines

Tout de suite reconnaissables grâce aux masques de soie noire qui couvrent leur visage, les Chanoines sont les forces principales du Soleil Noir sur le champ de bataille, utilisant les arts occultes pour infliger de terribles dommages à leurs ennemis. Seuls les Maîtres les plus zélés et les plus impitoyables sont acceptés dans les rangs des Chanoines, où ils sont entraînés à l'usage de la magie dans le but d'infliger la souffrance, la terreur, et la mort. Lorsqu'on les rencontre sur le champ de bataille, ils sont toujours accompagnés de troupes de combat pour assurer leur sécurité pendant qu'ils jettent leurs terribles enchantements.

Cth **FOR 9-11 DEX 10-12 INT 15-18 CON 10-12**
TAI 10-12 APP 10-12 POU 17-18 ÉDU 15-18
SAN n/a Points de Vie : 10-12

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance des rêves 32%, Esquiver 31%, Mythe de Cthulhu 20%, Premiers Soins 37%, Rêver 30%, Sciences occultes 34%, Trouver Objet Caché 40%, plus une compétence spécialisée 50%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75-90%.

Armes : *Sabre du Soleil Noir* (Arme de mêlée – Épée) 65%, impact 1D8+2, atts 1, portée de base contact.

Pistolet Walther PPK (Arme de poing) 38%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sorts : *Aspirer l'essence, Atrophie d'un Membre, Bénédiction du Soleil Noir, Créer un Gefallene, Déflagration mentale, Disparaître, Esquiver toute blessure, Flétrissement, Instiller la peur, Invoquer un Halja, Invoquer un Rejeton Sanglant, Percevoir la vie, Tourmenter.*

Attributs : Agilité d6, Âme d10, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d6, Intimidation d8, Rêver d6, Sarcasmes d8, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : Commandement, Esquive, Instinct de tueur, Volonté de fer.

Équipement : *Sabre du Soleil Noir* (voir ci-dessous), Pistolet *Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Dément** : Les Chanoines sont totalement fous. Leur folie leur confère une force inhumaine. Ils profitent d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Ils ignorent les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Ils sont également immunisés contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépensent pas le coût des sorts du Mythe.
- **Frappe vampirique** : si un Chanoine fait couler le sang avec son sabre, il peut tenter un test de Vigueur opposé contre la cible. S'il réussit, ses blessures sont soignées sur une base de 1-1. S'il n'est pas blessé, ou s'il n'a fait que secouer son adversaire, alors il gagne la capacité Robuste (voir ***Savage Worlds***). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois, elle est cependant cumulable.
- **Sabre du Soleil Noir** : For+d6, +1 Parade, Sabre magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Sorts** : Un Chanoine peut lancer *Aspirer l'essence*, *Atrophie d'un Membre*, *Bénédiction du Soleil Noir*, *Créer un Gefallene*, *Déflagration mentale*, *Disparaître*, *Esquiver toute blessure*, *Flétrissement*, *Instiller la peur*, *Invoquer un Halja*, *Invoquer un Rejeton Sanglant*, *Percevoir la vie*, et *Tourmenter*.

Les Maîtres

Les Maîtres sont les opérateurs principaux du Soleil Noir sur le terrain, déployés pour commander les Novices dans leur quête des trésors d'Europe. Les Maîtres tendent à opérer sous la couverture des SS, et seuls leurs insignes du Soleil Noir les en distinguent lorsqu'ils sont en uniformes. En plus du commandement sur le terrain, les Maîtres sont souvent déployés dans des opérations plus secrètes derrière les lignes ennemies. Même si leurs capacités au combat sont inférieures à celles des Chanoines, leur puissance ne devrait jamais être sous-estimée.

MAÎTRE DU SOLEIL NOIR

Cth FOR 13-15 DEX 11-13 INT 13-16 CON 11-14
TAI 12-14 APP 10-13 POU 15-17 ÉDU 13-15
SAN n/a **Points de Vie : 11-14**

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissance des rêves 28%, Esquiver 35%, Mythe de Cthulhu 10%, Premiers Soins 35%, Rêver 30%, Sciences humaines : archéologie 60%, Sciences humaines : histoire 75%, Sciences occultes 55%, Trouver Objet Caché 35%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 65-75%.

Armes : *Sabre du Soleil Noir* (Arme de mêlée – Épée) 65%, impact 1D8+2, atts 1, portée de base contact.

Pistolet Walther PPK (Arme de poing) 45%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sorts : *Atteindre, Esquiver toute blessure, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Mimétisme, Signe des Anciens, Trou de Mémoire.*

Sav **Attributs** : Agilité d6, Âme d10, Force d8, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d6, Intimidation d8, Rêver d6, Sarcasmes d8, Soigner d6, Connaissance (Archéologie) d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : Commandement, Esquive, Instinct de tueur, Volonté de fer.

Équipement : *Sabre du Soleil Noir* (voir ci-dessous), Pistolet *Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Dément** : Les Maîtres sont totalement fous. Leur folie leur confère une force inhumaine. Ils profitent d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Ils ignorent les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Ils sont également immunisés contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépensent pas le coût des sorts du Mythe.
- **Frappe vampirique** : si un Maître fait couler le sang avec son sabre, il peut tenter un test de Vigueur opposé contre la cible. S'il réussit, ses blessures sont soignées sur une base de 1-1. S'il n'est pas blessé, ou s'il n'a fait que secouer son adversaire, alors il gagne la capacité Robuste (voir ***Savage Worlds***). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois, elle est cependant cumulable.
- **Sabre du Soleil Noir** : For+d6, +1 Parade, Sabre magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Sorts** : Un Maître peut lancer *Atteindre, Esquiver toute blessure, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Mimétisme, Signe des Anciens*, et *Trou de Mémoire.*

Novices du Soleil Noir

Les Novices sont l'infanterie du Soleil Noir et travaillent en tant que chercheurs, investigateurs et analystes à la fois sur le terrain et au château de Wewelsburg. Tandis que les Maîtres et les Chanoines ont été témoins de la véritable puissance du Soleil Noir, les Novices sont exclus de la réalité du culte jusqu'à ce qu'ils soient considérés comme prêts pour être initiés dans l'ordre véritable. Les Novices secondent régulièrement les autres unités et départements de la machine nazie, en particulier l'*Ahnenerbe*, entreprenant des recherches et des expéditions archéologiques pour le Soleil Noir.

En général, les Novices ne sont pas entraînés au combat et ils s'appuient sur les SS pour le soutien au combat. Quelques-uns peuvent être capables de magie et de sorcellerie (et ceux-là forment une partie du Hexenzirkel du Soleil Noir), mais ce sont pour la plupart des universitaires ou des scientifiques spécialisés. Seuls ceux qui démontrent un réel engagement et du zèle pour la cause sont élevés au rang de Maîtres.

NOVICE DU SOLEIL NOIR

Cth **FOR 9-12 DEX 8-13 INT 13-16 CON 9-14**
TAI 9-14 APP 9-12 POU 12-15 ÉDU 15-20
SAN 60* Points de Vie : 9-14
***moins 10 (Mythe de Cthulhu)**

Impact : variable.

Compétences : Bibliothèque 50%, Culture artistique : une spécialité 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Sciences de la terre : géologie 20%, Sciences de la vie : biologie 30%, Sciences de la vie : histoire naturelle 40%, Sciences formelles : astronomie 30%, Sciences formelles : physique 40%, Sciences humaines : anthropologie 56%, Sciences humaines : archéologie 55%, Sciences humaines : histoire 60%, Sciences occultes 55%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75-99%, plus une langue spécialisée 60%.

Armes : Pistolet *Luger P08* (Arme de poing) 40%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sorts : aucun, seuls quelques membres peuvent éventuellement connaître un sort au choix du gardien.

Sav **Attributs** : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Biologie) d6, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Choisir un langage) d8, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d6, Détection d6, Investigation d8,Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : aucun.

Équipement : Pistolet *Luger P08* (12/24/48, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto).

L'Exarque est accompagné par deux puissants membres du Norn pour le prévenir d'éventuelles menaces.

Les forces du Soleil Noir

LE NORN

Recrutés dans les asiles et les sanatoriums du *Reich*, les membres du Norn sont des individus possédant des capacités à rêver au-dessus de la moyenne. Bien que certains aient rejoint le Soleil Noir à la sortie d'autres départements étant donné leur inclination inhabituelle à rêver, la plupart d'entre eux sont identifiés grâce à des dossiers médicaux et l'opportunité d'être libres leur est offerte en rejoignant le Norn. Au début de la guerre, leur puissance est déployée contre les esprits ensommeillés des commandants ennemis mais après le triomphe des rêveurs britanniques sur le Norn en 1940, ils sont uniquement assignés à des tâches défensives, en plus d'assister la *Gestapo* pour la sécurité intérieure et le contre-espionnage. On raconte que l'Exarque en personne est accompagné par deux des membres les plus puissants du Norn pour lire dans l'esprit de ceux avec qui il traite, et le prévenir d'éventuelles menaces.

Le Norn est aussi employé pour étendre et renforcer le Wewelsburg II, même si cela demande un grand sacrifice personnel de ressources mentales. De nombreux membres du Norn ont en effet l'esprit brûlé par la tension qu'impliquent ces rêves. Même si le Norn compte des hommes et des femmes, il semble que la majorité des membres soient des femmes, certainement pour leurs dispositions empathiques et émotionnelles prononcées. Indépendamment de leur sexe, la plupart des membres du Norn affichent des névroses et des troubles de la personnalité, résultat inévitable d'un recrutement effectué dans les institutions psychiatriques du *Reich*.

RÊVEUR DU NORN

Cth FOR 9-10 DEX 10-14 INT 15-17 CON 9-12
TAI 9-12 APP 10-13 POU 16-18 ÉDU 9-12
SAN n/a Points de Vie : 9-12

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance des rêves 60%, Discrétion 45%, Écouter 45%, Équitation 30%, Lancer 45%, Mythe de Cthulhu 15%, Persuasion 30%, Pister 30%, Psychologie 40%, Rêver 70%, Sciences occultes 30%, Se cacher 40%, Trouver Objet Caché 35%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 45-60%.

Armes : *Sabre du Soleil Noir* (Arme de mêlée – Épée) 65%, impact 1D8+2, atts 1, portée de base contact.

Arc court (Arc) 53%, impact 1D6+1, atts 1, portée de base 15m.

Grande Lance d'Acier noir (Arme de mêlée – Lance) 45%, 1D10+1, atts 1, portée de base 2m.

Sorts : *Âme errante, Apporter la Pestilence, Cauchemar, Concocter la potion onirique, Envoyer des Rêves, Implanter une suggestion, Lier un Ennemi, Vision onirique.*

Sav **Attributs** : Agilité d6, Âme d10, Force d6, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d6, Discrétion d6, Équitation d6, Lancer d6, Persuasion d6, Pister d6, Rêver d10, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 8 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (le Soleil Noir).

Atouts : aucun.

Équipement : *Sabre du Soleil Noir* (voir ci-dessous), *Arc court* (12/24/48, 2d6), *Lance d'Acier noir* (voir ci-dessous).

Capacités spéciales

- **Dément** : Les membres du Norn sont totalement fous. Leur folie leur confère une force inhumaine. Ils profitent d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Ils ignorent les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Ils sont également immunisés contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépensent pas le coût des sorts du Mythe.
- **Frappe vampirique** : si un membre du Norn fait couler le sang avec son sabre, il peut tenter un test de Vigueur opposé contre la cible. S'il réussit, ses blessures sont soignées sur une base de 1-1. S'il n'est pas blessé, ou s'il n'a fait que secouer son adversaire, alors il gagne la capacité Robuste (voir ***Savage Worlds***). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois, elle est cependant cumulable.
- **Lance d'Acier noir** : For+d6, +1 Parade, Portée 1, nécessite deux mains. Lance magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Sabre du Soleil Noir** : For+d6, +1 Parade, Sabre magique. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Sorts** : Les membres du Norn peuvent lancer *Âme errante, Apporter la Pestilence, Cauchemar, Concocter la potion onirique, Envoyer des Rêves, Implanter une suggestion, Lier un Ennemi* et *Vision onirique*.

Die Toten

Rares sont ceux qui ont rencontré les *die Toten* en dehors des membres du Soleil Noir, et plus rares encore sont ceux qui vivent toujours pour en parler. Les *die Toten* constituent à la fois la garde personnelle de Weissler et ses guerriers d'élite.

Seuls les membres de haut rang du Soleil Noir connaissent la vraie nature des *die Toten*, même si leur nom est assez évocateur. Les *die Toten* sont créés à partir de cadavres de soldats tombés au combat, leurs corps et leurs esprits étant préservés par une magie perverse. La plupart sont ranimés à partir des corps des SS *Einsatzgruppen* au service du Soleil Noir, et sont dotés d'une force et de réflexes inhumains gagnés lors des cérémonies profanes qui se déroulent dans les cryptes ténébreuses du Wewelsburg.

Nés dans l'obscurité, les *die Toten* ont une faiblesse. Leur chair grise et morte est incroyablement sensible à la lumière naturelle et, après une trop longue exposition, elle commence à fumer puis à brûler sous son éclat. Pour contrer cet effet, leurs corps sont protégés par des uniformes épais et leurs visages couverts par des masques d'acier sans trous pour les yeux. On pense que les *die Toten* ne misent pas sur leur vue pour traquer leurs proies, ils les détectent plutôt grâce à des sens pervertis gagnés durant leur résurrection.

Les *die Toten* sont des êtres d'une loyauté inébranlable envers leurs maîtres du Soleil Noir, ainsi aucun argument ne peut les raisonner ou les détourner de leur mission. Seuls ceux qui portent le *Totenkopfring* peuvent les commander.

Apparence : Leurs visages sont dissimulés derrière des masques d'acier caractéristiques, et leurs uniformes noirs incrustés de runes argentées. Les *die Toten* possèdent une vigueur et une rapidité surnaturelles, ils sont ainsi capables d'atteindre leurs ennemis avec une rapidité foudroyante et de s'en débarrasser à l'aide de griffes d'Acier noir, vicieuses et greffées chirurgicalement, tout en ignorant les coups de feu répétés, et tout ceci dans le plus grand silence.

DIE TOTEN

Cth

FOR 28	DEX 18	INT 15	CON 24
TAI 16	APP n/a	POU 15	ÉDU n/a
SAN n/a	Points de Vie : 20		

Impact : +2D6 ; Déplacement : 12.

Compétences : Arts martiaux 60%, Discrétion 45%, Écouter 40%, Esquiver 50%, Grimper 60%, Lancer 60%, Pister 40%, Sauter 60%, Trouver Objet Caché 60%.

Armure : 6 points d'acier recouvrent leur tête, tandis que leurs uniformes épais leurs fournissent 4 points de protection. Les armes perforantes et les balles ne leur infligent que le minimum de dégâts à cause de leur résistance profane.

Armes : *Griffes d'Acier noir* (Arme de mêlée – Couteau) 80%, impact 1D8+2+2D6, atts 2, portée de base contact.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points lors de la première rencontre avec un *die Toten*.

Sav

Attributs : Agilité d12+2, Âme d8, Force d12+4, Intellect d8, Vigueur d12+4.

Compétences : Combat d10, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d8, Intimidation d10, Lancer d8, Pister d6.

Allure : 8 ; **Parade** : 8 ; **Résistance** : 15 (2).

Capacités spéciales

- **Armure +2** : les *die Toten* sont enveloppés dans des uniformes lourds et renforcés. Leurs masques d'acier leurs fournissent un bonus d'armure de +4 à la tête.
- **Faiblesse (Lumière du jour)** : si leur peau est exposée à la lumière du jour, elle fume avant de se mettre à brûler, ce qui cause un d10 de dégâts par tour. Si l'on obtient un 6 sur un d6, le feu se propage et inflige +2 dégâts ; à vérifier chaque tour. Ces dégâts sont concernés par la règle de l'As.
- **Frénésie** : une attaque de Combat supplémentaire avec une pénalité de -2.
- **Griffes d'Acier noir** : For+d4, +1 Parade. Griffes magiques. L'Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'il blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.
- **Mort-vivant** : bonus de +2 à la Résistance et aux tentatives visant à éliminer un état Secoué. Les *die Toten* ignorent également les pénalités dues aux blessures et sont immunisés contre la peur.

- **Peur** : quiconque fait face à ces abominations silencieuses doit réussir un test d'Âme ou souffrir d'une pénalité de -1 à toutes ses actions pour le reste de la rencontre.
- **Pieds légers** : Les *die Toten* lancent des d10 comme dés de course.
- **Rapide** : défaussez une carte piochée d'une valeur de 5 ou moins et piochez de nouveau.
- **Sens surnaturels** : Les *die Toten* sont immunisés contre les pénalités dues à l'obscurité.
- **Taille +1** : les *die Toten* sont beaucoup plus imposants qu'un homme normal.

Die Auserwählten

Durant le processus d'élévation au rang de Maître, chaque initié du Soleil Noir doit se tenir devant le Soleil Noir lui-même et se baigner dans sa lumière, tandis qu'il sonde au plus profond du cœur de l'initié. La plupart des initiés qui subissent ce rituel sont considérés dignes et élevés au rang de Maître, mais il en y a d'autres dont l'âme est pour toujours pervertie par l'œil de la terrible déité. Parmi eux, une majorité est réduite à l'état de masses corrompues et hurlantes, des tas de chair et d'ossements se tordant dans d'horribles lamentations, ceux-là sont emprisonnés dans les profondes cryptes sous les fondations du Wewelsburg II ou, s'ils se montrent incontrôlables, sont purifiés par le feu.

Les autres, aux esprits et aux corps métamorphosés et corrompus, rejoignent les rangs des *die Auserwählten*, les Élus. Ces simulacres d'humains sont déployés pour protéger les lieux les plus secrets du Soleil Noir, principalement au Wewelsburg II où leur apparence ne risquera pas d'effrayer les non-initiés. Quoi qu'il en soit, au fil de la guerre, et particulièrement après l'échec de la campagne soviétique, le Soleil Noir commence à les relâcher sur le champ de bataille pour agir en tant que troupes de choc face au rouleau compresseur soviétique qui force son chemin vers Berlin. En avril 1945, désespéré de voir le conflit lui échapper, le Soleil Noir s'abaisse même à relâcher dans les rues de Berlin ceux qui étaient considérés auparavant comme dangereusement instables, ajoutant ces terrifiantes abominations aux horreurs plus humaines de la guerre.

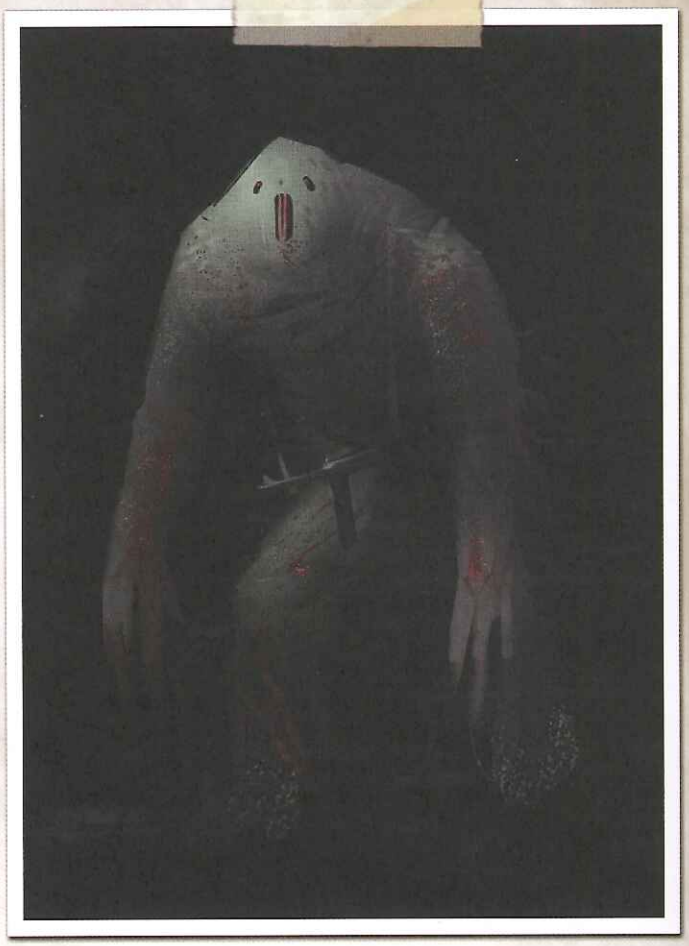
L'effet du Soleil Noir sur les *die Auserwählten* est imprévisible, aucun n'étant affecté de la même manière, mais tous portent les marques de souillure du Soleil Noir, d'où germent de nouveaux poumons et des appendices tentaculaires qui se tortillent sans cesse. L'esprit des *die Auserwählten* est aussi perverti que leurs corps. Certains ne possèdent rien de plus qu'une intelligence bestiale après leur transformation, d'autres sont toujours capables de pensées rationnelles et même d'utiliser des armes ou de l'équipement.

DIE AUSERWÄHLTEN

Cth

FOR 6-30 DEX 3-25 INT 3-12 CON 15-30
TAI 12-20 APP n/a POU 3-12 ÉDU n/a
SAN n/a **Points de Vie : 9-25**

Impact : variable ; **Déplacement** : 6.



Compétences : aucune.

Armes : *Étreinte tentaculaire* 50%, impact 1D6+Étreinte, atts 1-3, portée de base 4m.

Poing corrompu 40%, impact 1d10+imp, atts 1-2, portée de base contact.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 40%, impact 1d10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sorts : aucun.

Sav

DIE AUSERWÄHLTEN INFÉRIEUR

Attributs : Agilité d4, Âme d6, Force d8, Intellect d6 (A), Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d8, Intimidation d8.

Allure : 4 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 6.

Capacités spéciales

- **Frénésie** : une attaque de Combat supplémentaire avec une pénalité de -2.
- **Peur** : quiconque fait face à ces abominations perverties doit réussir un test d'Âme ou souffrir d'une pénalité de -1 à toutes ses actions pour le reste de la rencontre.
- **Physique surnaturel** : Les *die Auserwählten* sont immunisés contre les Tirs visés.
- **Poing corrompu** : For+d6, PA 1.
- **Tentacule** : For+d4, +1 Parade, ignore le bonus de bouclier à la Parade.

Sav ✡ ***DIE AUSERWÄHLTEN SUPÉRIEUR***

Attributs : Agilité d12+2, Âme d6, Force d12+3, Intellect d6, Vigueur d12+4.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d6, Escalade d8, Intimidation d8, Tir d6.

Allure : 4 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 14 (1).

Équipement : *MP38 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Armure +1** : peau caoutchouteuse.
- **Frénésie** : une attaque de Combat supplémentaire avec une pénalité de -2.
- **Peur** : quiconque fait face à ces abominations perverties doit réussir un test d'Âme ou souffrir d'une pénalité de -1 à toutes ses actions pour le reste de la rencontre.
- **Physique surnaturel** : Les *die Auserwählten* sont immunisés contre les tirs visés. Ils bénéficient également d'un bonus de +2 pour récupérer de l'état Secoué.
- **Poing corrompu** : For+d6, PA 1.
- **Taille +3** : ces *die Auserwählten* sont beaucoup plus imposants qu'un humain.
- **Tentacule** : For+d4, +1 Parade, ignore le bonus de bouclier à la Parade.

L'ASCENSION DE NACHTWOLFE

« Si le Soleil Noir est une mécanique à cauchemars, Nachtwölfe est la machine menaçante qui vrombit d'un grognement inhumain et ressuscite quelques terribles desseins. »

– Prof. Richard Deadman.

La scientifique de l'occulte

L'étoile Mina Wolff brûle pour la première fois au début des années 20, lorsqu'elle apparaît aux yeux du public comme un membre de la Société de Thulé. Prétendument la protégée de quelques industriels méconnus, plusieurs investigations concernant son passé se terminent prématurément, toutes par des disparitions macabres. Il semble que celui ou celle qui veille sur elle depuis les ombres tient à ce que son histoire personnelle reste un mystère.

Membre actif de la Société de Thulé, Mina est l'une des plus ferventes adeptes des légendes de l'Atlantide et de l'Hyperborée. Pendant ses voyages archéologiques, elle développe l'impression grandissante que l'ancien peuple caché derrière ces deux grandes sociétés recèle des secrets qui, si seulement il était possible de les découvrir, seraient la clé d'une véritable société globale, une idée qu'Hitler est plus que prêt à entendre. Tandis que beaucoup sont obsédés par le besoin de prouver l'existence de la pureté raciale, Mina travaille avec détermination pour trouver les indices qui lui permettront de découvrir où ces anciennes races se sont éteintes.

Wolff rencontre Reinhardt Weissler pour la première fois durant une expédition organisée par la Société de Thulé dans d'étranges ruines sur l'île de Sumatra. Ensemble ils déterrent ce qui ressemble à des inscriptions hyperboréennes, ainsi que des fragments d'un étrange cristal bleu. Mina trouve un compagnon de foi en la personne de Weissler, dont l'obsession pour l'Hyperborée grandit en même temps que son influence au sein de la Société de Thulé, ce qui permet à Mina d'obtenir un appui pour organiser d'autres expéditions.

La noblesse du Loup

Ce n'est pas une coïncidence si, pendant la guerre, Hitler se fait souvent surnommer « le Loup », ou s'il donne aux quartiers généraux des Oberkommando der *Wehrmacht* (OKW) et des *Oberkommando des Heeres* (OKH) en Ukraine le nom de code de : Werwolf. Le fait que son QG du front Est porte aussi le nom de code la Tanière du Loup – en réalité, la plupart des noms de code de ses quartiers généraux sont composés du mot « loup » – et que le plan d'Himmler d'opérer derrière les lignes avancées de l'ennemi s'intitule opération Werewolf ne devrait donc pas être une surprise. Hitler tombe amoureux du concept du loup lorsqu'il rencontre pour la première fois une certaine étoile montante de la Société de Thulé, Mina Wolff, au début des années 30. Impressionné par la description qu'elle fait de lui d'un « grand loup noble qui mènera l'Allemagne à la grandeur », il est prêt à lui apporter son aide lorsqu'elle en aura besoin, et prend en considération même ses plans les plus étranges.

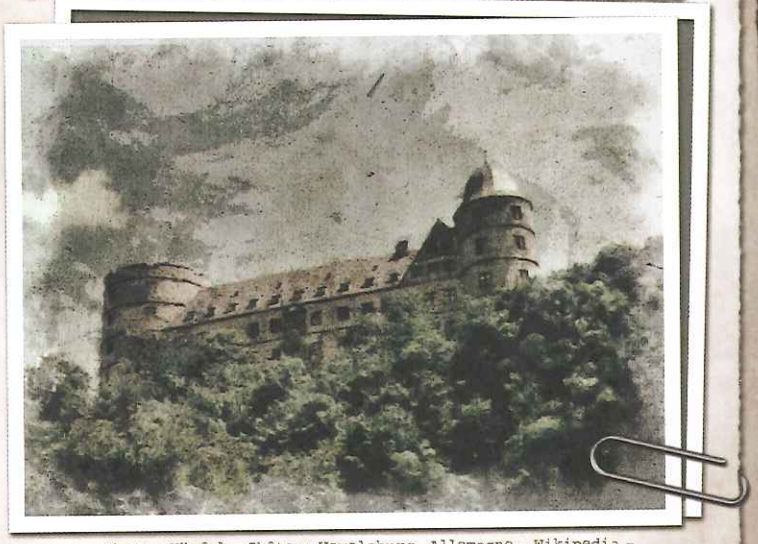


Photo : Würfel - Château Wewelsburg, Allemagne - Wikipedia - Creative Commons Attributio-Share Alike 3.0 Unported.

Comme si nous n'avions pas assez de problèmes à régler avec ces désaxés du Soleil Noir !

A. T.

Lorsque Mina rejoint finalement le culte de Weissler et qu'elle est emmenée dans la Vallée du Soleil Noir, elle est choquée par l'énergie pure qui matérialise autour d'elle l'espace et le temps. Si son expérience se révèle très profonde, elle confirme également dans son esprit que la fable qu'elle se récite à propos d'une ancienne technologie atlante n'est pas qu'un simple rêve d'archéologue, mais au contraire quelque chose de maintenant presque tangible. Elle n'est pas affectée de la même manière que les autres disciples de Weissler et, de manière inexplicable, elle reste imperméable à l'esprit dominateur de Weissler et à la tentation du Soleil Noir. Elle prend ainsi une précaution toute particulière à masquer cette réalité, et même les membres du Norn ne sont pas capables de déceler sa perfidie.

À la recherche de l'Hyperborée

Mina est largement impliquée dans la recherche d'antiquités et d'objets occultes dans les bibliothèques et les musées d'Europe dans les années 30, une quête accomplie par la coercition, la force, ou l'application libérale du *Reichs*mark. Tandis que Weissler souffre toujours de son désir obsessionnel de découvrir toute connaissance occulte à propos de l'Hyperborée, l'excitation de Mina grandit encore lorsqu'elle découvre de vagues références faites à l'Atlantide et aux possibles merveilles technologiques qu'elle recelait jadis.

En 1934, alors que le Soleil Noir engrange lentement du pouvoir sous les auspices d'Heinrich Himmler, Mina dirige d'autant plus de raids sur des collections privées et secrètes. Elle prend alors conscience avec gravité que Weissler n'est pas réellement intéressé par les connaissances sur l'Atlantide, même si la détention de si prometteuses trouvailles ferait un bien fou au Troisième *Reich*, désespérément à la recherche de prouesses technologiques. Même alors, elle garde consciencieusement ses opinions pour elle et gravit les échelons un à un jusqu'à devenir le bras droit de Weissler.

WEWELSBURG

Dans les profondeurs du château de Wewelsburg, les chercheurs du Soleil noir entassent les nombreuses trouvailles de leurs expéditions. Mina, désormais adjointe de Weissler parmi les Prieurs, devient de plus en plus frustrée que de telles richesses technologiques, et indices potentiels, soient simplement stockés pour que son Maître puisse se concentrer sur les trouvailles relatives aux incantations et aux sortilèges. Poussée à bout, elle décide d'exposer le problème à Weissler qui, hors de lui, va jusqu'à lui interdire de poursuivre les recherches dans cette direction, et s'inquiète de son manque d'intérêt pour les mystères hyperboréens, bien plus importants pour lui.

Réalisant la délicatesse de sa situation, Mina l'apaise, et découvre en 1936 quelque chose qui lui octroie le temps dont elle a besoin. Tandis qu'elle fouille la Suède à la recherche d'indices concernant l'Atlantide, l'expédition de Mina tombe à la place sur des pétroglyphes qui correspondent à des runes hyperboréennes. Weissler est extatique et félicite Mina d'avoir « ouvert la porte de la gloire », avant de s'enfermer pour examiner ses trouvailles.

La naissance et l'expansion de *Nachtwölfe*

Une fois certaine que l'absence de Weissler sera de longue durée, Mina ne perd pas une minute pour ouvrir les archives, et permet à l'un des professeurs en chef du Soleil Noir, Krafft Heimburg (qui partage ses idées) de fouiller les caisses pleines d'artefacts, de parchemins et d'autres antiquités soi-disant inutiles pour le Soleil Noir. Il travaille contre la montre avec son équipe pour rapidement identifier ces pièces qui se révèlent très prometteuses.

Prenant le contrôle du Soleil Noir, Mina utilise chaque parcelle de ses ressources pour pousser plus loin les expérimentations qui n'intéressaient pas Weissler. Heimburg découvre même des formules secrètes, déterrées lors de l'expédition sur l'île de Sumatra où Mina avait rencontré Weissler pour la première fois. C'est la découverte que Mina attendait tant. Les résultats sont terrifiants. Heimberg crée un sérum qui peut être appliqué à des tissus inanimés. Le combat contre les horribles créatures du laboratoire qui résultent de ces échantillons entraîne plusieurs morts, mais l'affaire est rapidement dissimulée.

Une trouille bleue

Au contraire de ce que pense *Nachtwölfe*, ce ne sont pas seulement les cristaux bruts qui influencent les esprits de sa main-d'œuvre – le Blauer Kristall traité affecte également les personnes à proximité, mais seulement lorsqu'il est présent en grande quantité. Cette grave erreur est commise car la plupart de ceux qui sont affectés par la Fièvre Bleue sont des techniciens de bas niveau qui manipulent les cristaux et les raffinent pour en obtenir des formes plus utiles. Ceux qui utilisent l'équipement manufacturé à partir du Blauer Kristall possèdent souvent un mental plus solide que les laborantins et, par conséquent, ils ont tendance à devenir l'hôte de Celui Qui Enlève Les Voiles plutôt que de succomber à la folie qu'il inspire.

Cth En présence de plus d'1kg de cristaux bruts ou de 10kg de Blauer Kristall (p.151) pendant plus de 8 heures consécutives, les personnages doivent réussir un test de Santé Mentale toutes les 8 heures ou être assaillis par d'étranges visions pendant leur sommeil. Une fois que ces visions s'installent, ils doivent réussir un test de Santé Mentale ou basculer dans un rêve éveillé dans lequel ils découvrent la vue du cosmos et toutes les horreurs qu'il renferme. S'ils sont victimes du rêve éveillé, alors ils doivent réussir un test de Santé Mentale chaque heure, ou se réveiller et commencer à assassiner toute créature visible de la plus horrible manière qui soit, avant de se donner eux-mêmes la mort.

SaV En présence de plus d'1kg de cristaux bruts ou de 10kgs de Blauer Kristall (p.151) pendant plus de 8 heures consécutives, les personnages doivent réussir un test d'Âme toutes les 8 heures ou être assaillis par d'étranges visions pendant leur sommeil. Une fois que ces visions s'installent, ils doivent réussir un autre test d'Âme ou basculer dans un rêve éveillé dans lequel ils découvrent la vue du cosmos et toutes les horreurs qu'il renferme. S'ils sont victimes du rêve éveillé, alors ils doivent réussir un autre test d'Âme chaque heure, ou se réveiller et commencer à assassiner toute créature visible de la plus horrible manière qui soit, avant de se donner eux-mêmes la mort.

Orientant sa réflexion sur la concrétisation militaire de sa découverte, Mina propose une version en aérosol du sérum destinée à être lancée comme une bombe sur les positions ennemies. Convoyant Heimberg et son équipe vers un lieu secret, ainsi que toutes les reliques importantes et ses autres partisans loyaux, Mina met son plan en action. Organisant une démonstration spéciale, prétendument avec l'accord de Weissler, Mina présente l'arme au haut-commandement nazi dans le centre de recherche de Peenemünde. Tandis que les amas de chairs et d'ossements prennent vie sur le terrain d'essai le haut-commandement est horrifié, mais Mina remarque le regard calculateur du *Führer*. L'histoire que raconte Mina au *Fürher* est simple : le régime nazi est bâti sur la science et le progrès et, si la technologie du passé peut être exploitée, alors le *Reich* millénaire n'aura pas de limites, et même l'emprise de la mort pourrait être transgressée.

Émergeant de son isolement, Weissler est furieux en découvrant la trahison de son lieutenant, mais Mina est déjà hors d'atteinte, s'étant assurée les bonnes grâces du « Noble Loup ». Hitler voit clair dans son jeu, et il sait que le Soleil Noir travaillera dans l'ombre pour un jour laver l'affront qu'il a subi. Mais, en attendant, il est bien content de pouvoir exploiter son ardeur et son ambition afin de pouvoir donner vie aux plus grandes machines de guerre du Troisième *Reich*.

Fin 1940, juste au moment où Weissler impressionne Hitler avec le Wewelsburg II, Mina révèle au haut-commandement allemand ses plans pour la Tanière du Loup, qui devient le centre de commandement secret d'Hitler à l'Est. Non contente d'avoir fourni à son nouveau maître une telle forteresse, elle révèle également les détails d'une série d'armes à la puissance grandissante qui renverseront le cours de la guerre. Le *Fürher* est abasourdi par les merveilles technologiques qu'elle lui promet et, pendant les derniers temps de la guerre, il retourne fréquemment la voir pour qu'elle lui présente ces armes miraculeuses, espérant qu'au moins l'une d'entre elles deviendra la clé de la victoire.

Au summum de la guerre, les expéditions de *Nachtwölfe* s'étendent à travers le vieux monde à la recherche de caches d'artefacts provenant de temps immémoriaux. Une équipe d'expédition typique consiste en un Maître de la Force, plusieurs Spécialistes (tels que des archéologues et des techniciens), et un détachement de sécurité de la *Wehrmacht*. Avec un arsenal grandissant d'équipements inhabituels pour détecter, tracer et déterrer les anciennes reliques qu'elles recherchent, les expéditions sont capables de réunir et de convoyer rapidement leurs trouvailles jusqu'au très secret Siège de Fenrir, le quartier général expérimental de *Nachtwölfe*, quelque part dans les montagnes autrichiennes.

Une bombe à retardement

Mina ou Heimburg n'ont pas conscience de la vraie nature de la technologie qu'ils sont en train de réveiller. Inextricablement liée aux forces ésotériques du passé, cette science « brisée » de l'Atlantide et de l'Hyperborée promet un pouvoir bien plus grand que celui de la mythique bombe atomique, mais cette puissance s'accompagne d'un lourd tribut. Au départ, la « Fièvre bleue » semble être le produit d'une trop longue exposition à de dangereux composants, desquels ils ne savent toujours que peu de choses, mais tandis que la guerre avance Mina commence à craindre que la technologie atlante soit finalement plus capricieuse qu'elle le pensait jadis. Toutefois, elle ne réalise pas que les signes de la Fièvre bleue sur des victimes mentalement fragiles trahissent en réalité les assauts d'une puissance malveillante. Mais le véritable danger réside plutôt chez ceux qui semblent en bonne santé, et dissimulent malgré eux la lente chute de *Nachtwölfe* face à une force abominable tirée de sa torpeur millénaire.

LA FIÈVRE BLEUE

Au départ, les violentes et surprenantes épidémies au sein du personnel de *Nachtwölfe* restent un mystère, mais il devient vite évident qu'une trop longue exposition à de hautes concentrations de ces étranges cristaux bleus (trouvés pour la première fois durant l'expédition sur l'île de Sumatra, puis découverts ensuite en de petites quantités sur plusieurs sites dans le monde entier) est la source de ce que l'on connaît comme la Fièvre bleue.

Durant les premières phases de la Fièvre bleue, les sujets adoptent un regard vague et lointain, un comportement qui peut durer plusieurs heures avant qu'ils ne se « réveillent » de manière soudaine pour se donner la mort, après avoir assassiné toute personne à portée, en employant tous les moyens possibles. La gravité de la situation devient claire et plusieurs victimes sont incarcérées au Siège de Fenrir ou à la Tanière du Loup, et examinées pour découvrir ce qui pourrait éventuellement atténuer les symptômes, ou soigner les tendances meurtrières des sujets.

La Fièvre bleue affecte les personnes mentalement fragiles par le biais d'une exposition prolongée à d'importantes quantités de cristaux bleus. Ces personnes sont alors capables d'entendre dans leur tête leur véritable nom, murmuré par le toucher de plumes du Dieu Extérieur Daoloth. Enfin ouvert à la véritable nature du cosmos, leur esprit est anéanti tandis qu'ils reprennent conscience de leur environnement terrestre, ce qui déclenche chez eux une terrible volonté de meurtre et d'autodestruction. Ceux d'une plus grande force mentale souffrent d'encore plus grands tourments alors que l'essence de Daoloth s'empare de leur âme, dans le but de répandre un peu plus d'elle-même dans l'univers.

Le toucher de Daoloth

Nachtwölfe ne réalise toujours pas que les cristaux bleus, et l'équipement en *Blauer Kristall* qu'ils fabriquent, renferment tous une minuscule fraction de Daoloth. La découverte des Atlantes et l'usage des cristaux avaient contribué à leur disparition, car s'ils fournissent une grande puissance, ces cristaux agissent également comme un portail insoupçonné préparant la venue de Daoloth dans notre dimension ; et tandis que les cristaux étaient accumulés encore et toujours par la société atlante, Daoloth s'insinuait dans l'esprit d'un peuple qui n'était pas protégé par le Pentacle des Plans.

Daoloth est le gardien des Véritables Noms de tout être. Épeler le véritable nom d'un être le pousse à révéler l'horrible nature qui se cache en lui, et tandis que l'essence de Daoloth s'unissait aux rêves des Atlantes, ses murmures apportèrent une soif de destruction, de pouvoir, et de richesse parmi les gens du peuple, l'entraînant finalement à disparaître. Tandis que l'Atlantide s'effondrait, les survivants encore aveugles et inconscients du danger emportèrent avec eux quelques cristaux. Puis, ils se dispersèrent, et avec eux la concentration de l'essence de Daoloth. Le Dieu Extérieur redevint alors une chimère, à peine capable d'effleurer leurs esprits.

Comme *Nachtwölfe* réunit toujours plus de cristaux bleus, la présence de Daoloth s'intensifie à nouveau. Alors que sa conscience grandit, il devient de plus en plus fasciné par ce nouveau monde et prend peu à peu le contrôle des esprits les plus forts du groupe.

Daoloth n'est pas nécessairement maléfique, mais simplement curieux, et il désire ouvrir chaque esprit à la véritable nature du cosmos.

L'exposition prolongée au *Blauer Kristall* affaiblit la force mentale des sujets et permet à l'essence de Daoloth de s'infiltrer au plus profond de leur âme. Dans tous les aspects de son comportement, la victime semble se conduire normalement, mais tous ceux qui sont touchés deviennent des pions à leur insu – comme faisant partie d'un esprit de ruche, lorsqu'ils sont activés, ils agissent en osmose et ne font plus qu'un avec Celui Qui Enlève Les Voiles.

Exerçant son esprit comme un nouveau-né, Daoloth aide déjà les scientifiques de *Nachtwölfe* possédés par son essence à découvrir toujours plus de cristaux. Un exemple de l'intervention de Daoloth est l'expédition allemande en Antarctique de 1938-1939. Le navire Schwabenland, et les avions qui l'assistent sont équipés d'appareils de détection de cristaux rudimentaires. Ils laissent tomber des drapeaux en forme de croix gammée depuis les avions de reconnaissance pour marquer les possibles endroits de dépôts de cristaux dans l'intention d'une collecte ultérieure.

Ce n'est qu'une question de temps avant que Daoloth ne s'installe pleinement dans les esprits des plus puissants membres de *Nachtwölfe*, gagnant ainsi l'accès aux technologies les plus dévastatrices que possède le genre humain. Le chemin qu'emprunteront les technologues et les bellicistes de Mina Wolff prendra une voie très différente de celle qu'elle avait planifiée. Jusqu'à présent seuls quelques membres de choix de Nachtwolfe ont été compromis, Mina Wolff et son cercle intérieur, dont les personnalités sont suffisamment fortes pour résister, ont jusqu'ici repoussé les scrutations de Daoloth. Mais avec l'accumulation grandissante de cristaux et le désir de Mina de pousser l'expérimentation encore plus loin pour conserver le soutien de son *Führer* bien-aimé, *Nachtwölfe* est au bord du désastre.

Daoloth n'est pas nécessairement maléfique, mais simplement curieux de découvrir le monde, et il désire ouvrir l'esprit de chaque être à la véritable nature du cosmos. Dans ce but, il va manipuler *Nachtwölfe* pour découvrir l'emplacement des derniers cristaux. Si Daoloth parvient à fusionner sans aucune forme de contrôle grâce à la convergence des cristaux bleus, alors son essence pénétrera dans notre univers, grossissant jusqu'à engouffrer la planète et détruire la Terre. La population sera, en conséquence, projetée vers des mondes terrifiants et de sombres dimensions sans espoir de retour.

Les forteresses cachées

LA TANIÈRE DU LOUP

Absente des plans du centre de commandement du *Führer* révélés au public, profondément enfouie sous terre et jalonnée de portes anti-souffle fermées même aux officiels du plus haut rang, se trouve la véritable Tanière du Loup. Conçue pour résister à la destruction de la base au-dessus d'elle, et construite dans le plus grand secret, elle représente les fondements de la future forteresse gigantesque du Siège de Fenrir.

Des trois bases principales de *Nachtwölfe*, la Tanière du Loup sert de centre de commande opérationnel pour les actions de terrain destinées au soutien de la *Wehrmacht*. Les *Wolfszahn* (Crocs du Loup ; p.105) sont commandés d'ici.

PEENEMÜNDE

Détruite en 1943 par le bombardement allié portant le nom de code opération Hydra, l'usine d'armement de Peenemünde est l'un des premiers foyers de *Nachtwölfe*. Le site voit l'avancée du travail sur le prototype *Der Adler*, un immense avion à réaction qui promet à la *Luftwaffe* une domination totale du ciel.

LE SIÈGE DE FENRIR

Évolution du refuge secret habité par Heimberg et ses chercheurs pendant les stades de développement embryonnaires de *Nachtwölfe*, le Siège de Fenrir ne voit véritablement le jour qu'après la chute de la base de Pennemünde, bien que sa construction ait commencé dès le début de la guerre. Profondément dissimulé dans les montagnes autrichiennes, et profitant de l'expérience acquise lors de la construction de la Tanière du Loup, il s'agit d'une base représentant le sommet du génie créatif nazi, améliorée grâce à des secrets oubliés depuis la nuit des temps. Le travail sur le *Der Adler* est déplacé ici à partir de 1943, ainsi que le projet Wolfszorn (voir *Achtung! Cthulhu : Guide du Front de l'Est* pour plus de détails).

Nachtwölfe pendant la guerre

Nachtwölfe est actif dans plusieurs bases reculées avant le début de la guerre, travaillant dur pour développer une technologie fondée sur d'anciennes techniques, et de vieux artefacts récupérés dans les cryptes du Soleil Noir. Mina dirige les membres de son équipe technique de manière implacable, vivant dans la peur constante que le Soleil Noir ne relâche son épouvantable dieu à tout moment. C'est pourquoi ils doivent être opérationnels et dotés du meilleur équipement possible pour défendre le Troisième *Reich*, en prévision du pire. Il n'est pas rare que les forces de *Nachtwölfe*, ou plus précisément ses officiers et ses spécialistes, refusent d'intervenir lorsque le Soleil Noir est la cible d'attaques alliées, pensant préférable que celui-ci soit affaibli autant que possible.

Nachtwölfe procure souvent des unités surentraînées aux forces de la *Wehrmacht*, parfois dans le but de tester du nouvel équipement ou en leur fournissant des spécialistes de choc supplémentaires lorsque la situation le requiert, particulièrement contre les forces spéciales des Alliés. Quelques fois c'est l'intégralité de la puissance de *Nachtwölfe* qui est requise pour faire face aux Alliés, c'est dans ces moments-là que sont lâchés les Crocs du Loup.

WOLFSZAHN (LES CROCS DU LOUP)

Les Crocs du Loup sont la seule force entièrement militarisée sous le contrôle direct de *Nachtwölfe*. Basés à la Tanière du Loup, et consistant en un seul bataillon de terrain, ils bénéficient des dernières technologies expérimentales, ce qui en fait un redoutable

adversaire. Les troupes sont constituées de soldats de la *Wehrmacht* entraînés par *Nachtwölfe* et soutenus par ses spécialistes (pour les opérations requérant un armement ou des véhicules inhabituels avec lesquels les *Wolfszahn* sont déployés).

Membres clés

GENERALOBERST MINA WOLFF, *COMMANDANTE DE* NACHTWÖLFE

Mina est le leader de *Nachtwölfe*. Elle occupe également un rang théorique de général de la *Wehrmacht*, mais seulement pour les relations avec les forces régulières ; par exemple, pour la réquisition de ressources. Pour tous les autres aspects de leurs activités, Mina sort des limites de la structure de commandement normale de la *Wehrmacht* puisqu'elle fait son rapport au *Führer* en personne.

Apparence : Mina est une beauté foudroyante approchant probablement la trentaine. Personne ne se souvient de l'avoir vue beaucoup changer au cours des deux dernières décennies, comme si le temps lui-même s'était suspendu devant un si beau visage. Bien sûr, ceux qui posent trop de questions à propos de son âge exact et de ses origines ont tendance à disparaître sans laisser de traces. Les pommettes ciselées, des cheveux blonds à hauteur d'épaule (rigoureusement attachés sous son béret de commandante), et de magnifiques yeux bleus font clairement sortir Mina du lot. Particulièrement souple, elle entretient une forme olympique. Son endurance est légendaire, alors qu'elle travaille sans relâche à la tête de son équipe pour découvrir les secrets oubliés des Atlantes. Plus important, elle pense de manière stratégique, et tire le meilleur de ceux qui travaillent avec elle. Elle n'a pas non plus cet attrait pour les jeux politiques qui handicape la direction du Parti nazi.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 17 CON 12
TAI 11 APP 17 POU 20 ÉDU 17
SAN n/a **Points de Vie : 13**

Impact : +1D4.

Compétences : Connaissances des Rêves 55%, Équitation 65%, Esquiver 48%, Grimper 50%, Métier : électricité 60%, Métier : mécanique 70%, Mythe de Cthulhu 45%, Négociation 50%, Orientation (Air, Mer) 35%, Persuasion 70%, Piloter (Monomoteur) 55%, Piloter (Multimoteurs) 60%, Rêver 60%, Sciences de la vie : biologie 21%, Sciences formelles : astronomie 35%, Sciences formelles : chimie 60%, Sciences formelles : physique 50%, Sciences humaines : anthropologie 36%, Sciences humaines : archéologie 45%, Sciences occultes 65%, Utiliser technologie atlante 75%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 85%, Aklo 20%, Anglais 60%, Atlante 35%, Hyperboréen 25%, Latin 55%, Runes scandinaves 30%.

Armes : *Coup de Poing* 50%, impact 1D3+1D4.

Cravache « Die blaue Reitgerte » (Arme de mêlée – Bâton) 45%, impact 1D2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Pistolet *Walther P38* (Arme de poing) 40%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Machinenpistole Shewolf (Arme de poing ou Pistolet-mitrailleur) 60%, impact 2D8+2, atts 2 ou rafale, portée de base 25m, défaill. 96.

Sorts : *Aspirer l'Essence, Bénédiction du Soleil Noir, Concocter la potion onirique, Contacter Nyarlathotep, Création de portail, Déflagration mentale, Domination, Envoyer des Rêves, Équinoxe effroyable, Esquiver toute blessure, Hypnotisme, Immunisation / Rempart de Chair, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier l'Âme, Lier un Ennemi, Malédiction de l'enveloppe putride, Poing de*

Die blaue Reitgerte

Au cours des expériences initiales sur les cristaux bleus, les scientifiques de *Nachtwölfe* ont appliqué différents extraits sur d'innombrables matériaux, l'un desquels fut le cuir. Même si le cuir se colora d'une teinte bleutée et devint beaucoup plus solide, les scientifiques furent incapables d'y trouver un usage pratique, ils fabriquèrent plutôt une cravache pour leur commandante, Mina Wolff. Cavalière émérite, Mina ne sort jamais sans sa cravache, connue sous le nom de « Die blaue Reitgerte », un outil particulièrement redouté qu'elle n'hésite pas à utiliser sur ceux qui la trahissent ou lui font défaut. Même s'il n'inflige pas plus de dégâts qu'une cravache ordinaire, les blessures se couvrent d'une teinte indigo surnaturelle et deviennent particulièrement difficiles et longues à guérir.

Voir les Tableaux des Armes p.156 pour plus de détails sur les caractéristiques de la *Die blaue Reitgerte*.

Maschinenpistole Shewolf de Nachtwölfe

Basé sur le Mauser C96 M1932 Schnellfeuer-Pistole, le Maschinenpistole Shewolf a été conçu et manufacturé par les ingénieurs de *Nachtwölfe* pour leur commandante. Elle porte ainsi le seul exemplaire connu de cette arme, même si la rumeur raconte qu'il existerait un exemplaire de rechange en cas de perte de l'original. Il s'agit d'un pistolet-mitrailleur automatique capable de tirer trente balles à la fois. Mina s'est longuement entraînée avec cette arme, notamment à exécuter des tirs simples, et de courtes rafales de trois balles. Ce pistolet-mitrailleur fut le résultat des expériences initiales de *Nachtwölfe* sur le Blauer Kristall. Le résultat est une arme affichant une légère finition bleue, presque surnaturelle, et possédant deux fois la vitesse au sortir du canon d'un C96 standard. Le museau du canon éjecte des flammes d'un bleu azur singulier, tout de suite reconnaissable sur le champ de bataille. Le recul est inexplicablement plus violent que celui d'un C96 standard.

Voir les Tableaux des Armes p.156 pour plus de détails sur les caractéristiques du Shewolf.

SaV Nouvelle compétence : Technologie atlante (Intellect)

Cette compétence représente la capacité à utiliser les anciens artefacts de l'Atlantide et la technologie créée par les scientifiques de *Nachtwölfe* qui en dérive. Un échec à ces tests se solde par une impossibilité d'utiliser les artefacts, qui sont temporairement déréglés et qui dans certains cas extrêmes, peuvent exploser, infligeant 2d6 points de dégâts à toute personne se trouvant dans un Petit Gabarit d'Explosion.

Cth Utiliser Technologie atlante (10%)

Cette compétence représente la capacité à utiliser les anciens artefacts de l'Atlantide et la technologie créée par les scientifiques de *Nachtwölfe* qui en dérive. Contrairement à la technologie des races extraterrestres du Mythe, il semble que tout humain soit capable de se servir intuitivement des appareils atlantes et de leurs dérivés, ce qui explique les 10% de base dans cette compétence.

Spécialisation : Plaques de force – pour plus de détails, voir la description du Maître de la Force p.110.

Yog-Sothoth, Roue de brouillard d'Eibon, Signe des Anciens, Souffle des profondeurs, Tourmenter, Trou de mémoire.

SaV **Attributs** : Agilité d8, Âme d12+2, Force d8, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Aklo) d4, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Atlante) d6, Connaissance (Biologie) d4, Connaissance (Chimie) d8, Connaissance (Hyperboréen) d4, Connaissance (Latin) d8, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Navigation) d6, Connaissance (Physique) d8, Connaissance (Runes scandinaves) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Équitation d8, Escalade d6, Intimidation d10, Persuasion d10, Pilotage d8, Réparation d8, Rêver d8, Sarcasmes d10, Technologie atlante d12.

Allure : 6 ; **Charisme** : -0 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 7.

Santé Mentale : Démente.

Handicaps : Assoiffée de sang, Fanatique, Malveillante, Serment (le Führer).

Atouts : Aptitude à la mécanique, Assemblage, Charismatique, Commandement, Esquive, Inspiration supérieure, Instinct de tueuse, Parade supérieure, Rapide, Sang-froid supérieur, Très chanceuse, Très séduisante, Volonté de fer.

Équipement : *Cravache « Die blaue Reitgerte »* (For, inflige une pénalité de -2 aux tests pour Soigner ses blessures et aux tests visant à éliminer l'état Secoué), Pistolet *Walther P38* (12/24/48, 2d6-1, Coups 8, Semi-auto), *Maschinenpistole* (12/24/48, 2d8, Cad. 1 ou 3, Coups 15, PA 1, Auto, Courte rafale)

Capacités spéciales

- **Endurance incroyable** : Wolff n'est jamais fatiguée et est immunisée contre toute Fatigue provoquée par l'effort.
- **Dément** : Wolff est totalement folle. Sa folie lui confère une force inhumaine. Elle profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Elle ignore les deux premiers points de pénalité dus aux blessures. Elle est également immunisée contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Sorts** : Wolff peut lancer *Aspirer l'Essence, Bénédiction du Soleil Noir, Concocter la potion onirique, Contacter Nyarlathotep, Création de portail, Déflagration mentale, Domination, Envoyer des Rêves, Équinoxe effroyable, Esquiver toute blessure, Hypnotisme, Immunisation/Rempart de Chair, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lier l'Âme, Lier un Ennemi, Malédiction de l'enveloppe putride, Poing de Yog-Sothoth, Roue de brouillard d'Eibon, Signe des Anciens, Souffle des profondeurs, Tourmenter,* et *Trou de mémoire.*

OBERSTLEUTNANT OSKAR RICHTER, COMMANDANT (BATAILLON WOLFSZAHN)

L'un des sept Obersts du Cercle Intérieur chargé de la gestion des différents départements, des installations, et des expéditions. Richter dirige le bataillon des *Wolfszahn*, une force de combat d'élite qui agit sous le contrôle direct de *Nachtwölfe*.

Apparence : Ses cheveux blancs trahissent le modèle de pureté nazi. Mesurant un peu plus d'1m80, son physique tonique et son entraînement régulier encouragent ses hommes à entretenir une très bonne condition physique. Il est la seule personne à avoir utilisé le sérum original Vitalität pour améliorer ses prouesses au combat, il s'entraîne régulièrement avec les soldats sous son commandement, qui le suivraient littéralement jusqu'en enfer s'il l'ordonnait. Richter est rarement vu dans son uniforme d'officier, préférant se salir les mains sur le front, et prenant personnellement le contrôle de tanks expérimentaux avec une garde de Spécialistes, de Traqueurs, et de Maîtres de la Force à ses côtés.

Cth

FOR 17	DEX 15	INT 16	CON 16
TAI 16	APP 12	POU 14	ÉDU 15
SAN 60	**Points de Vie : 16**		

Impact : +1D6.

Compétences : Artillerie (Tir direct – Canons de tank)

50%, Arts martiaux (Judo) 40%, Commandement 65%, Conduite : chenillé 60%,Connaissance du terrain 55%, Doctrine militaire 55%, Écouter 50%, Esquiver 48%, Grimper 35%, Lancer 60%, Métier : mécanicien 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Opérateur Radio 55%, Orientation (Terre) 55%, Sauter 50%, Tactique 65%, Trouver Objet Caché 50%, Utiliser Technologie atlante 65%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75%.

Armes : *Coup de Poing* 60%, impact 1D3+1D6.

Lutte 50%, impact Spécial.

Coup de Pied 35%, impact 1D6+1D6.

Poing ganté 60%, impact 1D3+1+1D6

Pistolet Luger P08 (Arme de poing) 55%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Kar. 98k (Fusil à verrou) 50%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP40 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 50%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sav **Attributs** : Agilité d10, Âme d10, Force d12, Intellect d10, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Conduite d8, Connaissance (Artillerie) d8, Connaissance (Combat) d8, Connaissance (Communication) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Navigation) d8, Détection d6, Escalade d6, Lancer d8, Réparation d6, Technologie atlante d10, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 9 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Acrobate, Artiste martial, Bagarreur, Charismatique, Cogneur, Commandement, Costaud, Esquive supérieure, Ferveur, Inspiration, Meneur d'hommes, Nerfs d'acier supérieurs, Présence de commandement, Rapide, Sang-froid supérieur, Tacticien.

Équipement : *Couteau* (For+d4), Pistolet *Luger P08* (12/24/48, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto), Fusil *Kar. 98k* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire), *MP40* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

HAUPTMANN GERD SCHMIDT, COMMANDANT (GARDE DU LOUP)

Schmidt est aux commandes des Gardes du Loup, troupe d'élite de *Nachtwölfe* chargée de la sécurité personnelle de Mina. Symbole de perfection, la précision de son commandement n'a d'égale que son apparence impeccable. La compagnie, constituée des meilleurs Spécialistes, Traqueurs et Maîtres de la Force de *Nachtwölfe* est toujours en train de tester l'équipement le plus puissant de *Nachtwölfe* lorsqu'elle est sous pression, mais leur priorité est d'assurer que ni les agents du Soleil Noir, ni les Alliés ne s'approchent de Mina. Parfait inconnu intégré dans le groupe *Nachtwölfe* dès le démarrage du projet, puis propulsé au rang de capitaine de la garde par Mina elle-même, Schmidt possède un passé particulièrement trouble.

Apparence : Visage énigmatique, regard impénétrable, Schmidt semble taillé dans la pierre. Dans l'opinion de nombreuses personnes, il représente la manifestation du diable à l'affut des trouble-fêtes de l'entourage de Mina.

Cth

FOR 14	DEX 16	INT 15	CON 14
TAI 14	APP 10	POU 14	ÉDU 14
SAN 50	Points de Vie : 14		

Impact : +1D4.

Compétences : Arts martiaux (Karaté) 50%, Commandement 55%, Connaissance du terrain 55%, Doctrine militaire 50%, Écouter 50%, Esquiver 58%, Grimper 35%, Lancer 60%, Métier : mécanicien 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Opérateur Radio 55%, Orientation (Terre) 55%, Sauter 50%, Tactique 65%, Trouver Objet Caché 50%, Utiliser Technologie atlante (Plaques de force) 65%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 70%.

Armes : *Coup de Poing* 65%, impact 1D3+1D4.

Frappe de Karaté 50%, impact 2D3+1D4.

Lutte 50%, impact Spécial.

Coup de Pied 35%, impact 1D6+1D4.

Tacle de Karaté 45%, impact 2D6+1D4.

Poing ganté 65%, impact 1D3+1+1D4.

Couteau Eisenstachel 50%, impact 1D6+1D4.

Plaques de force (Utiliser Technologie atlante) 65%, Spécial – voir p.153 pour plus de détails.

Pistolet Luger P08 (Arme de poing) 65%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Kar. 98k (Fusil à verrou) 50%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 80m.

MP40 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 70%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sav **Attributs** : Agilité d10, Âme d8, Force d8, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Combat) d8, Connaissance (Communication) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Navigation) d8, Détection d6, Grimper d6, Intimidation d8, Lancer d8, Réparation d6, Sarcasmes d8, Technologie atlante d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Artiste martial, Commandement, Esquive supérieure, Tacticien, Volonté de fer.

Équipement : *Couteau Eisenstachel* (For+d4), *Gant* (For +2d4), *Pistolet Luger P08* (12/24/48, 2d6-1, Coups 7,

Semi-auto), *Fusil Kar. 98k* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire), *MP40 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *Plaques de force* (voir ci-dessous).

La précision de son commandement n'a d'égale que son apparence impeccable.

Capacités spéciales

- **Plaques de force** : Schmidt porte deux étranges plaques de métal striées qui sont alternativement alimentées par un lourd boîtier d'alimentation dans son dos. Sur un test de Technologie atlante réussi, les effets suivants peuvent être générés :
  - » *Onde de choc*. Une onde de choc télékinétique qui inflige 2d6 points de dégâts à toute personne se trouvant dans un Gabarit Conique. De plus, toutes les personnes affectées doivent réussir un test de Force ou de Vigueur contre le montant des dégâts (qu'elles aient subi des blessures ou non) ou être projetées au sol.
  - » *Véhicule harmonique*. Si Schmidt place les deux plaques de force contre le côté d'un véhicule, il crée une harmonie télékinétique qui inflige 2d6 points de dégâts à l'équipage. Les jets de dégâts sont effectués normalement, mais au lieu d'infliger des blessures, l'attaque inflige des dégâts de Fatigue. Cet effet draine l'énergie des plaques de force pour deux tours.
  - » *Soulèvement télékinétique*. En concentrant et en ciblant l'énergie des plaques de force, de lourds objets peuvent être soulevés dans les airs. Soulever un véhicule pesant jusqu'à deux tonnes et demi draine l'énergie des plaques de force pour deux tours ; soulever un véhicule pesant jusqu'à quarante tonnes draine l'énergie des plaques pour quatre tours ; et soulever un véhicule pesant au-delà draine l'énergie des plaques pour six tours. Une fois dans les airs, l'utilisateur des plaques de force peut soit déplacer le véhicule sur un total de 10m avec précaution, soit le lancer jusqu'à 30m. Toute personne présente à l'intérieur du véhicule lorsqu'il est projeté subit 3d6 points de dégâts.

PROFESSEUR KRAFFT HEIMBURG

Krafft Heimburg est l'ancien chef du Laboratoire Numéro 7 du château Wewelsburg, celui qui fut détruit durant la première expérience de Mina. Abandonnant le Soleil Noir aux côtés de sa maîtresse, il est tout comme elle persuadé que la technologie des anciens sera la clé qui permettra de révéler les grands mystères de l'univers et de créer un Troisième *Reich* mondial. Heimburg est un homme pratique et il a embrassé la vision de Mina à cent pour cent, s'engageant à développer l'équipement et les améliorations dont elle a besoin.

Apparence : Même s'il approche la cinquantaine, Heimburg est plutôt bien affuté pour un scientifique, ayant servi en tant qu'apprenti ingénieur durant la Première Guerre mondiale avant d'être introduit à la Société de Thulé, où il devint membre de leur jeune équipe scientifique encore naissante. De légers nuages grisonnants gâchent ses cheveux rabattus vers l'arrière dans un style décontracté, mais il peut toujours compter sur ses profonds yeux verts. Dernièrement il est assailli de rêveries étranges à propos de machines à la géométrie improbable, des fantasmagories qu'il met sur le compte des longues heures passées avec son équipe à mettre à jour les dernières inventions basées sur la technologie atlante.

Cth

FOR 14 **DEX** 13 **INT** 16 **CON** 13
TAI 12 **APP** 11 **POU** 17 **ÉDU** 19
SAN n/a **Points de Vie** : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 60%, Connaissance du terrain 30%, Folklore 25%, Génie de combat 50%, Métier : électricien 75%, Métier : mécanique 85%, Mythe de Cthulhu 35%, Sciences formelles : chimie 60%, Sciences formelles : physique 70%, Sciences humaines : archéologie 25%, Sciences humaines : histoire 45%, Trouver Objet Caché 35%, Utiliser Technologie atlante 70%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 95%, Anglais 55%, Atlante 30%, Hyperboréen 15%.

Armes : *Coup de Poing* 50%, impact 1D3+1D4.

Pistolet Walther P38 (Arme de poing) 50%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sorts : *Chant de Thoth, Déflagration Mentale, Esquiver toute blessure, Hypnotisme, Immunisation/Rempart de Chair, Poing de Yog-Sothoth, Roue de brouillard d'Eibon, Signe des Anciens, Trou de Mémoire*.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d12, Force d8, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Archéologie) d4, Connaissance (Atlante) d6, Connaissance (Chimie) d8, Connaissance (Folklore) d4, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Hyperboréen) d4, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Physique) d10, Détection d6, Investigation d8, Réparation d12, Technologie atlante d10, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -2 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 8 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Aptitude à la mécanique, Assemblage, Érudit (Chimie, Physique).

Équipement : *Pistolet Walther P38* (12/24/48, 2d6-1, Coups 8, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Dément** : Heimburg est totalement fou. Sa folie lui confère une force inhumaine. Il profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Il ignore les deux premiers points de

pénalité dus aux blessures. Il est également immunisé contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.

- **Sorts** : Heimburg peut lancer *Chant de Thoth*, *Déflagration Mentale*, *Esquiver toute blessure*, *Hypnotisme*, *Immunisation/Rempart de Chair*, *Poing de Yog-Sothoth*, *Roue de brouillard d'Eibon*, *Signe des Anciens*, et *Trou de Mémoire*.

Les forces de *Nachtwölfe*

Les membres de *Nachtwölfe* sont connus pour leurs uniformes ajustés gris et noirs, même si l'on se souvient plutôt des lueurs (typiquement bleutées) émises par d'étranges artefacts et un équipement expérimental fixé à leur casque ou à leur ceinture. Tandis que les autres uniformes allemands sont souvent ajustés pour l'effet, ceux-là semblent avoir été conçus pour résister à des conditions extrêmes. Les concepteurs, conscients de la nature exacte de leur pire ennemi, ont d'abord pensé aux conflits avec les forces du Mythe, sachant que *Nachtwölfe* sera en première ligne contre le Soleil Noir lorsque, comme le suspecte Mina, ceux-ci se retourneront finalement contre le Troisième *Reich*.

Les forces de terrain tendent à porter une Armure Thoracique NW (p.154) et des casques de fantassins allemands inhabituels, beaucoup plus épais que les standards ; une version modifiée existe pour les unités d'élite Nachtjäger (p.1112). Dans les conditions rigoureuses, les troupes portent un respirateur *Nachtwölfe* (p.152) qui complète le casque et l'uniforme pour constituer un ensemble imperméable aux conditions extérieures.

STÄRKEMEISTER (MAÎTRE DE LA FORCE)

Le Maître de la Force est appelé sur le champ de bataille uniquement dans les situations critiques, mais son apparition s'est toujours révélée désastreuse pour les forces alliées. De tous les dévots de *Nachtwölfe*, les Stärkmeister subissent le régime d'entraînement le plus ciblé, reposant presque exclusivement sur les plaques de force (p.153) et ignorant les autres pièces dérivées de la technologie atlante. Cette instruction intensive dure approximativement trois mois, après quoi ils sont assignés sur le terrain. Un Maître de la Force sorti des classes n'est pas considéré par ses pairs comme faisant partie de leur groupe d'élite tant qu'il n'a pas tué tout l'équipage d'un tank ennemi grâce à ses plaques de force.

Habillés comme des officiers, ces Maîtres ont habituellement sous leur commandement un nombre variable de Spécialistes, le nombre exact assigné à chaque équipe dépendant des objectifs de la mission.

Cth

FOR 13 DEX 15 INT 14 CON 14
TAI 14 APP 13 POU 13 ÉDU 13
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Commandement 45%, Connaissance du terrain 45%, Écouter 40%, Esquiver 48%, Explosifs 25%, Grimper 30%, Lancer 60%, Métier : mécanicien 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Opérateur Radio 25%, Orientation (Terre) 25%, Sauter 50%, Tactique 40%, Trouver Objet Caché 40%, Utiliser Technologie atlante (Plaques de force) 55%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 65%.

Armes : *Coup de Poing* 60%, impact 1D3+1D4.

Lutte 50%, impact Spécial.

Coup de Tête 40%, impact 1D4+1D4.

Coup de Pied 35%, impact 1D6+1D4.

Poing ganté 60%, impact 1D3+1+1D4.

Couteau Eisenstachel 50%, impact 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

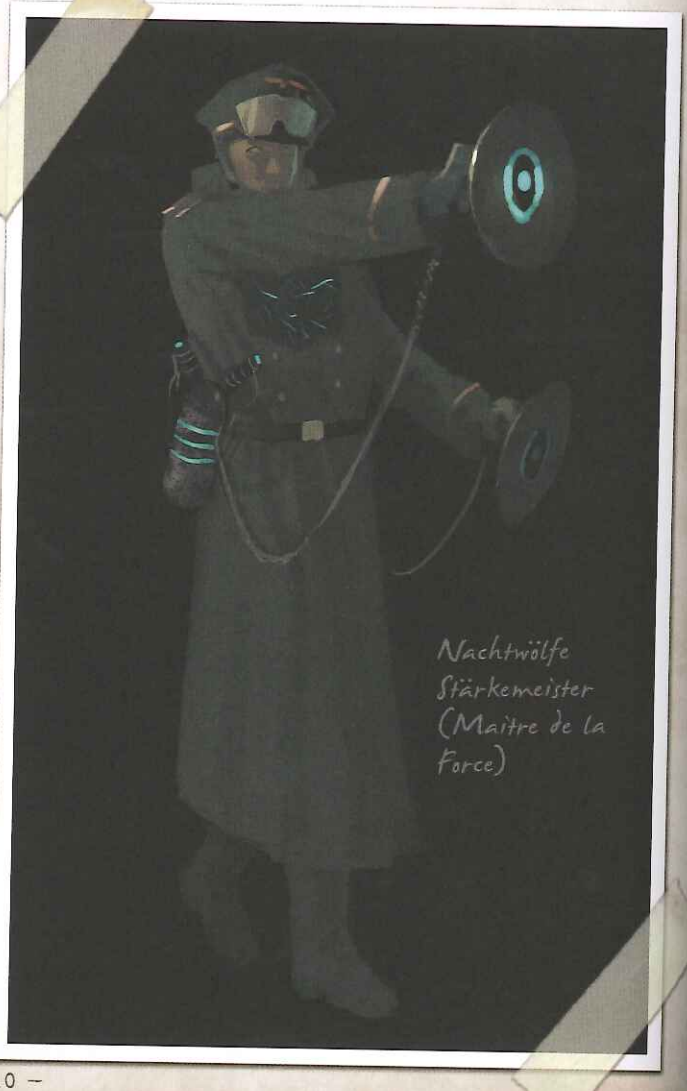
Plaques de force (Utiliser Technologie atlante) 55%, Spécial – voir p.153 pour plus de détails.

Pistolet Luger P08 (Arme de poing)* 45%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

*Ne peut être utilisé en portant les gants des plaques de force.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.



Compétences : Combat d8, Connaissance (Combat) d6, Connaissance (Communication) d4, Connaissance (Explosifs) d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Navigation) d4, Détection d6, Escalade d6, Réparation d6, Technologie atlante d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Bagarreur, Cogneur, Commandement, Esquive, Tacticien.

Équipement : *Gants* (For+d4+2), *Couteau Eisenstachel* (For+d4), *Pistolet Luger P08* (12/24/48, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto), *Plaques de force* (voir ci-dessous).

Capacités spéciales

- **Plaques de force** : un Maître de la Force porte deux étranges plaques de métal striées qui sont alternativement alimentées par un lourd boîtier d'alimentation dans son dos. Sur un test de Technologie atlante réussi, les effets suivants peuvent être générés :
  - » *Onde de choc*. Une onde de choc télékinétique qui inflige 2d6 points de dégâts à toute personne se trouvant dans un Gabarit Conique. De plus, toutes les personnes affectées doivent réussir un test de Force ou de Vigueur contre le montant des dégâts (qu'elles aient subi des blessures ou non) ou être projetées au sol.
  - » *Véhicule harmonique*. Si le Maître de la Force place les deux plaques de force contre le côté d'un véhicule, il crée une harmonie télékinétique qui inflige 2d6 points de dégâts à l'équipage. Les jets de dégâts sont effectués normalement, mais au lieu d'infliger des blessures, l'attaque inflige des dégâts de Fatigue. Cet effet draine l'énergie des plaques de force pour deux tours.
  - » *Soulèvement télékinétique*. En concentrant et en ciblant l'énergie des plaques de force, de lourds objets peuvent être soulevés dans les airs. Soulever un véhicule pesant jusqu'à deux tonnes et demi draine l'énergie des plaques de force pour deux tours ; soulever un véhicule pesant jusqu'à quarante tonnes draine l'énergie des plaques pour quatre tours ; et soulever un véhicule pesant au-delà draine l'énergie des plaques pour six tours. Une fois dans les airs, l'utilisateur des plaques de force peut soit déplacer le véhicule sur un total de 10m avec précaution, soit le lancer jusqu'à 30m. Toute personne présente à l'intérieur du véhicule lorsqu'il est projeté subit 3d6 points de dégâts.

SPÉCIALISTE

De nombreux Spécialistes sont présents parmi les forces de *Nachtwölfe*, même s'ils mettent plutôt l'accent sur la qualité que la quantité. Ils sont souvent assignés aux unités de la *Wehrmacht* au lieu de former leurs propres groupes de combat, néanmoins tout Spécialiste représente, techniquement, une « force de combat » à lui tout seul – des snipers aux assassins, des experts techniques aux pilotes expérimentaux en passant par les opérateurs armés, le génie de ces hommes (et de ces femmes) représente l'épine dorsale des troupes terrestres de *Nachtwölfe*. Les caractéristiques de deux types de Spécialistes particuliers, le Testeur et le Sniper Nachtjäger, sont présentés ci-dessous.

TESTEUR TERRAIN DE NACHTWÖLFE

Cth

FOR 14 DEX 12 INT 14 CON 13
TAI 14 APP 11 POU 15 ÉDU 14
SAN 55 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 40%, Grimper 40%, Métier : électricien 40%, Métier : mécanicien 50%, Mythe de Cthulhu 20%, Sciences de la vie : biologie 25%, Sciences de la vie : histoire naturelle 30%, Sciences formelles : astronomie 25%, Sciences formelles : chimie 35%, Sciences formelles : physique 40%, Sciences humaines : anthropologie 45%, Sciences humaines : archéologie 40%, Sciences humaines : histoire 45%, Trouver Objet Caché 40%, Utiliser Technologie atlante 55%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 70%, plus une langue spécialisée 50%, plus une langue spécialisée concernant le Mythe 15%.

Armes : *Pistolet Walther PPK* (Arme de poing) 40%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

MP40 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 40%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sorts : aucun, bien que certains membres puissent peut-être connaître un ou deux sorts au choix du gardien.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Astronomie) d4, Connaissance (Biologie) d4, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d6, Détection d6, Escalade d6, Investigation d6, Réparation d6, Technologie atlante d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : aucun.

Équipement : *Pistolet Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto), *MP40 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

SNIPER NACHTJÄGER

Cth

FOR 15 DEX 16 INT 13 CON 14
TAI 13 APP 12 POU 12 ÉDU 12
SAN 40 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Mitrailleuse) 45%, Connaissance du terrain 55%, Corps à corps 40%, Écouter 70%, Esquiver 40%, Grimper 55%, Lancer 45%, Pister 60%, Premiers Soins 45%, Trouver Objet Caché 65%, Utiliser Technologie atlante 50%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55%.

Armes : *StGw44* (Fusil d'assaut) 70%, impact 2D6+2, atts 1 ou rafale, portée de base 80m.

Kar. 98k (Fusil à verrou) 70%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 145m.

Sorts : aucun, bien que certains membres puissent peut-être connaître un ou deux sorts au choix du gardien.

Dissimulation : détecter un sniper bien dissimulé qui vient de tirer est un test Trouver Objet Caché *Difficile*, les tirs suivants ramènent le test à une difficulté Normale tandis que le flash du canon et le son du coup de feu aident à localiser le tireur.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d10, Escalade d8, Lancer d6, Pister d8, Soigner d6, Technologie atlante d8, Tir d10.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Esquive, Mains stables, Tireur d'élite.

Équipement : *Fusil d'assaut StGw44* (24/48/96, 2d8-1, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto), *Fusil de sniper à verrou Kar. 98k.* (24/48/96, 2d8, Coups 5, PA 2, Snapfire, visée télescopique).

Capacités spéciales :

- **Dissimulation** : pour détecter un sniper dissimulé qui vient de tirer, faites un test de Détection (-2) contre un jet opposé représentant la Discrétion du sniper. Un deuxième tir réduit cette pénalité à 0, et tous les tirs suivants donnent un bonus de +2 aux tests de Détection.

TRAQUEUR

Le rôle du Traqueur est de soutenir les forces de *Nachtwölfe* ou de la *Wehrmacht* en première ligne avec leur puissance de feu supérieure. Les candidats pour devenir Traqueur de *Nachtwölfe* doivent être au sommet de leur condition physique et subir un programme de trois mois d'un entraînement physique intense combiné à des injections quotidiennes d'une concoction expérimentale connue sous le nom de Vitalität IX (p.107). La puissance de la drogue est augmentée tout au long du programme, et elle cause une impressionnante augmentation de la stature et de la force du candidat. Dans le même temps, le candidat perd toute capacité de raisonnement cognitif et devient beaucoup plus agressif.

Apparence : Menace culminant à plus de 2m, le Traqueur n'a aucun problème pour porter le très lourd canon expérimental StGw43A Jagdgewehr grâce à l'impressionnante musculature de ses bras, tandis que son uniforme gris et noir peine à contenir les déséquilibres de son imposante stature. Sur le champ de bataille, son physique massif, ses gants blindés et son équipement spécial insufflent à ses adversaires l'horrible sentiment de combattre quelque chose d'inhumain.

Cth

FOR 21 DEX 14 INT 09 CON 16
TAI 21 APP 10 POU 14 ÉDU 13
SAN 60 **Points de Vie : 19**

Impact : +2D6.

Compétences : Commandement 25%, Connaissance du terrain 40%, Dissimulation 45%, Écouter 40%, Esquiver 48%, Explosifs 25%, Grimper 34%, Lancer 60%, Métier : mécanicien 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Opérateur Radio 25%, Orientation (Terre) 25%, Trouver Objet Caché 40%, Sauter 50%,Tactique 30%, Utiliser Technologie atlante 25%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 65%.

Armes : *Coup de Poing* 60%, impact 1D3+2D6.

Coup de Poing blindé 60%, impact 1D3+2+2D6.

Lutte 50%, impact Spécial.

Coup de Tête 25%, impact 1D4+2D6.

Coup de Pied 35%, impact 1D6+2D6.

Coup de Botte d'acier 35%, impact 1D6+2+2D6.

MP38 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 60%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Flammenwerfer 41 (Lance-flammes) 50%, 2D6+choc, atts 1, portée de base 30m ; ou StGw43A Jagdgewehr (Fusil d'assaut) 60%, impact 3D6+3, atts 2 ou rafale, portée de base 90m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d12+2, Intellect d4, Vigueur d12.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Communications) d4, Connaissance (Explosifs) d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Navigation) d4, Détection d6, Discrétion d6, Escaladed6, Intimidation d8, Lancer d8, Réparation d6, Technologie atlante d4, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 9 ; **Santé Mentale** : 5.

Le sel de la vie

Alors qu'ils espéraient à tout prix découvrir l'une de ces caches de cristaux bleus dont ils ont tant besoin, les archéologues de *Nachtwölfe* déterrèrent, durant l'une de leurs fouilles au Moyen-Orient, une chose aussi intrigante qu'inattendue.

À l'intérieur d'une boîte décorée d'origine inconnue, ils découvrirent quatre flacons taillés dans du quartz, trois desquels étaient malheureusement brisés. Le quatrième contenait une petite quantité d'un fluide laiteux, dont l'analyse détaillée révéla la propriété « d'augmenter » les tissus vivants. Impatient de savoir si le sérum était capable d'améliorer ses soldats, l'Obertsleutnant Richter se porta volontaire pour être le premier cobaye humain.

Encouragés par les améliorations évidentes du physique, de l'endurance et des réflexes de Richter, les scientifiques de *Nachtwölfe* commencèrent alors à développer leur propre version du die Vitalität (ainsi avaient-ils baptisé le sérum), étant donné qu'il n'en restait qu'une trop petite quantité pour étendre la démarche à l'ensemble du programme d'entraînement. Malheureusement, une reproduction exacte du sérum se révéla impossible. Ce qui arriva exactement aux hommes qui reçurent le *Vitalität I-VIII* reste un secret étroitement gardé, mais avec le *Vitalität IX* les chercheurs sont parvenus à établir un composé qui, bien qu'imparfait, augmente réellement les prouesses martiales des sujets (quoiqu'au détriment de leur perspicacité intellectuelle).

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Bagarreur, Cogneur, Commandement, Costaud, Esquive, Nerfs d'acier supérieurs, Parade, Reflexes de combat.

Équipement : MP40 *Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), ou *Fusil d'assaut StGw43A Jagdgewehr* (24/48/96, 2d8, Cad. 3, Coups 30, PA 2, Auto, Courte rafale, lance-grenade intégré) ou *Flammenwerfer 41* (Gabarit Conique, 2d10, ignore le blindage).

CHERCHEUR DE TERRAIN DE NACHTWÖLFE

La mission du Chercheur de terrain est de sillonner le globe à la recherche de technologies oubliées, atlantes ou autre, pour que les scientifiques et technologues de *Nachtwölfe* puissent les adapter à la cause nazie.

Cth

FOR 12	DEX 12	INT 14	CON 13
TAI 13	APP 11	POU 13	ÉDU 15
SAN 50	Points de Vie : 13		

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 50%, Grimper 35%, Mythe de Ctulhu 10%, Négociation : 25%, Persuasion 40%, Sciences de la terre : géologie 20%, Sciences de la vie : biologie 25%, Sciences de la vie : histoire naturelle 40%, Sciences formelles : astronomie 25%, Sciences formelles : chimie 35%, Sciences formelles : physique 35%, Sciences humaines : anthropologie 50%, Sciences humaines : archéologie 60%, Sciences humaines : histoire 65%, Sciences occultes 50%, Trouver Objet Caché 40%, Utiliser Technologie atlante 25%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75%, plus une langue spécialisée 60%, une autre langue spécialisée 50%, plus une langue spécialisée concernant le Mythe 10%.

Armes : Pistolet *Walther* PPK (Arme de poing) 40%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

MP40 *Maschinenpistole* (Pistolet-mitrailleur) 40%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sorts : aucun, bien que certains membres puissent peut-être connaître un ou deux sorts au choix du gardien.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Astronomie) d4, Connaissance (Biologie) d4, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Géologie) d4, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d6, Connaissance (une autre langue) d4,

Détection d6, Escalade d6, Investigation d6, Persuasion d6, Réparation d6, Technologie atlante d4, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : aucun.

Équipement : *Pistolet Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto), *MP40 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

SCIENTIFIQUE DE NACHTWÖLFE

Le Scientifique se retrouve rarement sur le terrain, il a bien trop de travail à terminer dans la (relative) sécurité de son laboratoire.

Cth

FOR 12	DEX 12	INT 15	CON 13
TAI 12	APP 11	POU 14	ÉDU 15
SAN 55	**Points de Vie :** 13		

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 60%, Métier : électricien 65%, Métier : mécanicien 65%, Mythe de Cthulhu 15%, Sciences humaines : histoire 45%, Trouver Objet Caché 35%, Utiliser Technologie atlante 45%, plus deux compétences de science ou d'ingénierie à 70%, et deux à 45%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75%, plus une langue spécialisée 50%, et une langue spécialisée concernant le Mythe 10%.

Armes : *Pistolet Walther PPK* (Arme de poing) 40%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Biologie) d10, Connaissance (Chimie) d10, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Langue supplémentaire) d6, Connaissance (Langues du Mythe) d4,Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d10, Détection d6, Réparation d8, Investigation d8, Technologie atlante d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Aptitude à la mécanique.

Équipement : *Pistolet Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Coups 7, Semi-auto).

CHAPITRE 6

Avions, trains, et tout ce qui explose

La majorité de l'équipement militaire et secret dont auront besoin les investigateurs peut être consultée au Chapitre 8 dans *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète d'***Achtung! Cthulhu**. Ce chapitre traite en revanche des différents types de véhicules qu'ils seront susceptibles de rencontrer au cours de leurs investigations, mais aussi de la durée des trajets pour se rendre d'un point A à un point B en temps de guerre, ainsi que de l'armement et de l'équipement sur lesquels ils risquent de tomber une fois arrivés à destination. Il décrit également les objets utilisés par les abominables forces qui se dresseront sur leur chemin.

LES DÉPLACEMENTS

Le grand espace aérien

La plupart des voyages transcontinentaux pendant la période de la Guerre Secrète s'effectuent par bateau, et se comptent en jours voire en semaines. Les voyages aériens sont plus rapides et, d'une certaine manière, plus pratiques mais seules les villes majeures et celles situées à des positions stratégiques possèdent des aéroports, certains ne consistant qu'en de simples pistes d'envol près de stations de kérosène. Voler sur de longues distances durant cette période nécessite en général un ou plusieurs arrêts de ravitaillement, étant donné la gamme limitée d'avions disponibles à cette époque. Les voyages sont ainsi beaucoup plus tortueux qu'à l'heure actuelle.

Le déplacement par avion est également extrêmement cher, à tel point que seuls les officiels de haut rang du gouvernement ou les gens vraiment très riches peuvent se l'offrir. Pendant la guerre, l'équipement et le personnel crucial sont transportés à l'étranger par les airs, mais la grande majorité des marchandises, de l'équipement et des gens voyagent par train à l'intérieur des frontières, et par bateau en dehors.

Manquant de pistes d'atterrissage suffisamment longues pour recevoir des avions de grande taille, les vols transatlantiques sont réalisés grâce à des avions conçus pour amerrir et baptisés, de manière assez appropriée, « hydravions ». En mars 1939, Pan American Airlines fait son premier vol transatlantique avec un Boeing 314, nom de code « *The Yankee Clipper* », de Botwood, sur l'île de Terre-Neuve au Canada, jusqu'à Foynes, en Irlande, sur une durée de 29 heures. Rempli de passagers et d'une cargaison limitée, le Yankee Clipper exécute son vol à une moyenne de 251 km/h. En juin 1939, Pan Am commence à offrir un service régulier pour les passagers entre New York et Marseille, France. L'aller simple s'élève à 375 $, l'équivalent de 5 000 $ de nos jours. Le mois suivant, les services commencent à proposer la destination New York - Southampton, Angleterre.

Tableau 3:
Distances des principaux voyages aériens

Route	Distance (miles)	Distance (kilomètres)
Chicago - New York	718	1 156
New York - Marseille	3 952	6 361
Londres - Paris	235	378
Paris - Berlin	563	905
Berlin - Rome	761	1 225
Rome - Le Caire	1 296	2 096

Tableau 4 : Aéroports majeurs

Nom	Ville	Pays
Aérodrome d'Aspern	Vienne	Autriche
Kbely	Prague	Tchécoslovaquie
Le Bourget	Paris	France
Berlin-Tempelhof	Berlin	Allemagne
Ciampino	Rome	Italie
Aéroport d'Anfa	Casablanca	Maroc
Aéroport de Schiphol	Amsterdam	Pays-Bas
Welschap	Eindhoven	Pays-Bas
Waalhaven	Rotterdam	Pays-Bas
Aéroport Varsovie-Okécie	Varsovie	Autriche
Aéroport Lisbonne-Portela (1942)	Lisbonne	Portugal
Croydon	Londres	Royaume-Uni
Aéroport Newark Liberty	New York / New Jersey	États-Unis
Aéroport de North Beach	New York City	États-Unis
Aéroport municipal de Chicago	Chicago	États-Unis
Aéroport international de Miami	Miami	États-Unis
Aéroport municipal de Miami	Miami	États-Unis
Aéroport municipal de Mills Field	San Francisco	États-Unis

La route

Voyager en automobile est plus accessible durant cette période, tandis que le prix des voitures devient plus abordable et que la qualité du réseau routier s'améliore. Pendant la guerre, l'Allemagne possède un excellent système autoroutier, le *Reich*sautobahnen, qui en 1945 compte 3 600 km de route. Une autre portion de 2 400 km est en construction lorsque la pénurie due à la guerre oblige à suspendre le projet. Très utile pour le déplacement rapide des troupes à travers le pays, le réseau routier est tout aussi pratique pour ceux qui possèdent, ou ont accès, à une voiture puisqu'il leur permet de sortir du cadre urbain pour profiter de la campagne. Même à l'apogée de l'expansion économique allemande dans les années 30, il n'existe que peu de voitures civiles pour profiter de cette aubaine qui est offerte au secteur automobile. Le *Reich*sautobahnen possède néanmoins un désavantage : il ne compte aucune connexion directe avec les villes, et se veut donc principalement un réseau rural. Les conducteurs citadins doivent emprunter des voies urbaines puis des routes de campagnes, parfois durant des heures, avant d'atteindre le réseau autoroutier.

Dans les villes d'Europe et des États-Unis, de nombreuses routes sont faites de pavés et traversées par des rails de tramway, ce qui rend les trajets désagréables même à faible allure. Pire, de nombreuses villes européennes possèdent des rues sinueuses qui datent du Moyen âge. Élargir de telles voies se révèle être presque impossible à cause des bâtiments qui les longent, à moins d'entreprendre une reconstruction à grande échelle. Les wagons et camions de marchandises en bordure de trottoir peuvent ainsi déclencher de très gros embouteillages, parfois pendant plusieurs heures.

Aux États-Unis, la Works Progress Administration (WPA), fondée en 1935, emploie des millions d'américains pour l'accomplissement de projets urbains, notamment des améliorations substantielles de l'infrastructure du pays, sans parler des routes et des ponts. Les voies urbaines sont ainsi largement modernisées, le béton remplaçant les pavés et les pavés les chemins de terre.

La construction des rails

Parce que les lignes de chemin de fer sont omniprésentes et qu'elles s'étendent sur de très longues distances à travers l'Europe et les États-Unis, les trains représentent la meilleure option pour un transport terrestre rapide. Même si les trains européens ne s'arrêtent pas dans tous les villages et hameaux, ils peuvent tout de même vous rapprocher considérablement de votre destination finale, et chaque ville conséquente possède sa propre station de chemin de fer, les plus grandes en possédant même deux ou davantage. Les nœuds ferroviaires majeurs ne sont pas réservés aux plus grandes villes, et on les trouve également à des endroits stratégiques. Les trains de passagers roulent en général à une vitesse de 56 km/h, tandis que les trains de fret vont moitié moins vite, les plus rapides d'entre eux allant seulement dix ou vingt pour cent moins vite.

Pendant cette période, approximativement quatre-vingt pour cent des marchandises manufacturées sont

Les noeuds ferroviaires majeurs ne sont pas réservés aux plus grandes villes, et on les trouve également à des endroits stratégiques.

convoyées en train à un moment ou un autre entre leur fabrication et leur utilisation. Les trains sont le pivot de toutes les économies industrielles impliquées dans la guerre, ce qui en fait des cibles privilégiées de sabotage. L'Allemagne, en particulier, utilise les trains pour transporter des marchandises, troupes et véhicules pour un déploiement éclair qui fait partie du mode opératoire de l'infâme *Blitzkrieg*, ce qui les rend d'autant plus essentiels à l'effort de guerre. Les Alliés exploitent largement ce fait en bombardant les infrastructures ferroviaires allemandes.

Photo : Zoll - Départ des jeunes recrues à la station, Berlin, 1937 - Bundesarchiv, Bild 183-c15446 / CC-BY-SA.

Le wagon standard de l'époque mesure approximativement 12m de long pour 3m de large, et peut contenir environ 50 tonnes de marchandises. De nombreuses variantes existent, et des wagons spéciaux sont développés pour transporter toute sorte de choses, du charbon aux liquides en passant par des vivres congelés. Ils sont typiquement en bois et renforcés par une armature en acier ; les roues et le charriot sont fabriqués en acier avec un lit en bois pour la cargaison. Les wagons à plates-formes, qui existent depuis bien longtemps, peuvent transporter une plus grosse cargaison en la chargeant sur une hauteur plus importante, avec pour seule limitation la hauteur des ponts et des tunnels sous lesquels le train doit passer. Les wagons à plates-formes sont à ciel ouvert et, par conséquent, ils ne sont pas destinés à tout type de marchandise. Ils sont adaptés pour les tanks, les pièces d'artillerie et les voitures, et sont également utilisés pour le transport des marchandises les plus conséquentes tout au long de la guerre.

Écartement des voies

À la fin des années 30, presque toutes les nations européennes ont standardisé la largeur des voies de chemin de fer, au moins à l'intérieur de leur pays. L'Union soviétique est une exception notable à cette règle. Il est totalement possible qu'une cargaison de marchandises provenant d'une partie de l'Europe appartenant à l'Union soviétique et qui se rend vers la côte Pacifique soit déchargée, convoyée par chariots sur quelques kilomètres, puis rechargée sur un autre train, chaque train ne pouvant rouler que sur son propre rail. Ce décalage devient un cauchemar pour les soviétiques lorsqu'ils tentent de ravitailler des troupes en détresse derrière la ligne de front, et il offre également de grandes opportunités pour les contrebandiers. Après tout, il est relativement facile d'introduire un colis, ou même un wagon chargé, pendant le transit, qui disparaîtra ensuite parmi le reste du chargement.

La vie sur le grand bleu

Les navires ne sont pas aussi rapides que les avions, mais ils peuvent emporter une cargaison beaucoup plus importante et à un prix moindre. De plus, ils n'ont pas besoin de refaire le plein aussi souvent que leurs homologues du ciel. Il faut une semaine pour traverser l'Atlantique de New York jusqu'aux ports de Southampton ou Londres pour un paquebot relativement rapide, mais le voyage sera probablement beaucoup plus confortable ici que dans l'espace confiné d'un avion. Protégés par des destroyers et autres vaisseaux d'escorte équipés pour la lutte anti-sous-marine, les navires sont agencés de manière à réaliser des convois massifs qui permettent de minimiser les pertes navales, tout en faisant payer un lourd tribut aux sous-marins allemands.

La vitesse du convoi est lente pour permettre à tous les navires de rester groupés, mais aussi pour offrir un temps de reconnaissance suffisant aux éclaireurs. Les navires de cargaison et de troupes, qui sont beaucoup plus lents que les paquebots, peuvent mettre jusqu'à deux semaines pour traverser l'Atlantique, à une vitesse moyenne d'un peu moins de 10 nœuds.

Navires de marchandises

Un grand nombre de navires de marchandises sont spécifiquement construits dans le but de transporter du matériel et des provisions des États-Unis vers l'Union soviétique. Nombre d'entre eux, surnommés les « Liberty Ships », sont destinés à suppléer les pertes de la marine britannique dues à l'activité des U-Boot allemands, et à

Tableau 5: Ports majeurs

Nom	Pays	Nom	Pays	Nom	Pays
Alexandrie	R-U/Égypte	Danzig	Allemagne	Naples	Italie
Alger	France/Algérie	Gibraltar	R-U/Gibraltar	New York	États-Unis
Anvers	Belgique	Hambourg	Allemagne	Oran	France/Algérie
Athènes	Grèce	Hong Kong	R-U/Hong Kong	Rotterdam	Pays-Bas
Barcelone	Espagne	Istanbul	Turquie	San Francisco	États-Unis
Beyrouth	Liban	Kiel	Allemagne	Shanghai	Japon/Chine
Benghazi	Italie/Lybie	Le Havre	France	Singapour	R-U/Malaisie
Bergen	Norvège	Leningrad	Union soviétique	Southampton	R-U
Bombay (Mumbai)	R-U/Inde	Londres	R-U	Sydney	Australie
Boston	États-Unis	Lisbonne	Portugal	Trieste	Italie
Bremerhaven	Allemagne	Lübeck	Allemagne	Tripoli	Italie/Libye
Calcutta	R-U/Inde	Marseille	France	La Valette	R-U/Malte
Le Cap	R-U/Afrique du Sud	Mombasa	R-U/Kenya	Valence	Espagne
Casablanca	Maroc	Mourmansk	Union soviétique	Yokohama	Japon

transporter de vastes quantités d'armes et d'équipement vers l'Europe dans le cadre du programme prêt-bail. Le modèle standard mesure 134m de long, possède un tirant d'eau de 8.5m, et une capacité de chargement de plus de 10 000 tonnes. Les Liberty Ships peuvent atteindre la vitesse de 11 nœuds au large et accomplir 20 000 milles nautiques (37 000 km) sans maintenance ou ravitaillements majeurs.

La météo joue un rôle primordial dans la vitesse à laquelle se déplace un navire. Lutter contre des vagues de 6 mètres de haut pendant une tempête revient presque à réduire la vitesse d'un navire à néant. Pour mieux gérer l'économie de carburant, la plupart des navires voyagent en dessous de leur vitesse maximale, bien souvent à la moitié de leur possibilité. Les navires possédant une grosse vitesse de pointe ne réduisent pas nécessairement leur vitesse de moitié, mais cette hypothèse est un bon début pour établir des temps de trajet.

Les navires de tramping sont omniprésents dans les ports majeurs. Indépendants, ils vont de cargaison en cargaison, espérant obtenir une nouvelle commande après avoir délivré leur équipement. Dans cette optique, les capitaines de ces navires tentent de rester en bon terme avec les capitaineries, puisque de telles relations sont vitales dans leur travail, et notamment pour savoir qui a besoin de quoi. Les navires de tramping sont une façon de voyager plus anonyme, et les fonds supplémentaires gagnés en transportant quelques passagers permettent de garder le navire à flot durant les périodes de disette.

Même si les navires de tramping varient énormément en termes de taille, de capacité de chargement et d'intégrité du capitaine et de son équipage, une bonne réputation est la clé de la réussite pour les capitaines de ces vaisseaux indépendants. Ainsi, ils prennent soin de se montrer digne de confiance envers leurs clients pour s'assurer qu'ils parlent d'eux de belle manière. À moins d'un contrat de livraison très lucratif, la plupart des vaisseaux de tramping évitent les zones de combat de peur d'être arrêtés, capturés, ou même coulés, sans doute avec tout le monde à bord.

Les navires de marchandises possèdent typiquement de larges écoutilles étanches sur le pont supérieur, la cargaison étant chargée soit à l'aide d'une grue depuis le port, soit par l'intermédiaire des propres treuils du bateau. Charger et décharger la cargaison demande énormément de temps, et afin de maximiser le profit de chaque voyage, les marchandises tendent à être entassées sur chaque centimètre possible du navire. En règle générale, le transport de courrier est un commerce particulièrement bénéfique, bien mieux rémunéré par livre que les cargaisons typiques, et de taille suffisamment modeste pour ne pas interférer avec la cargaison normale du manifeste de fret. En un clin d'œil, les sacs de courrier peuvent être stockés dans les quartiers du capitaine, générant un revenu supplémentaire pour les propriétaires du navire tout en ne prenant presque pas de place.

À condition d'y mettre le prix, des capitaines de navires de marchandises moins scrupuleux peuvent être tentés de transporter des passagers ou de petites cargaisons officieuses. Mais c'est une époque dangereuse, pendant laquelle la moindre suspicion peut conduire en prison sans autre forme de procès. Avec ceci à l'esprit, des réfugiés,

Tableau 6 : Distances des principaux voyages par bateau

Itinéraire	Distance (miles)	(miles nautiques)	(kilomètres)
New York - Londres	3 455	3 003	5 561
Londres - Gibraltar	1 091	948	1 756
Gibraltar - Beyrouth	2 298	1 997	3 699
Gibraltar - Le Cap	5 203	4 520	8 372
Le Cap - Calcutta	6 094	5 296	9 808
Calcutta - Sydney	5 671	4 929	9 128
Sydney - San Francisco	7 420	6 448	11 941

Contrebande

Déplacer les gens et les marchandises à travers des frontières gardées est une tâche difficile dans le meilleur des cas. La plupart du temps, les contrebandiers s'appuient sur le chantage ou les pots-de-vin pour passer l'inspection des gardes-frontières, et ces méthodes fonctionnent généralement plutôt bien, sans compter les occasionnelles inspections surprises d'officiels en visite.

fuyant les persécutions ou la police, et bien d'autres choses encore, tentent assez fréquemment d'utiliser de tels navires de manière clandestine pour se faufiler dans un port étranger et y trouver refuge. Néanmoins, certains de ces clandestins n'arrivent jamais à destination. Ils sont parfois dépouillés et jetés par-dessus bord en pleine mer, dénoncés aux autorités avant même que le navire ne quitte le port, lorsqu'ils ne décident pas de sauter à l'eau pour disparaître de manière plus efficace.

Le Tableau 5 recense les ports majeurs actifs durant les années 30. Assez vaste, il ne s'agit toutefois pas d'un manifeste complet. Il existe de nombreux ports moins importants qui peuvent parfois mieux correspondre aux attentes du gardien ou des joueurs, étant à l'abri des intrusions du gouvernement, ou peut-être plus proches d'endroits solitaires et désolés dans lesquels personne ne s'est aventuré depuis des siècles.

La traversée des frontières

Pour de bonnes raisons, la paranoïa est à son comble avant et pendant la guerre. Alors que traverser les frontières en Europe avant la Seconde Guerre mondiale se veut relativement simple, bien que chronophage, le faire pendant le conflit, particulièrement pour pénétrer sur des territoires hostiles, se révèle beaucoup plus compliqué. Les modes de transport habituels d'avant-guerre sont désormais pour la plupart interdits aux civils. Le transport en trains à l'intérieur d'un pays est toujours viable, bien qu'ils soient souvent bondés de soldats en route vers leurs postes de rassemblement.

Traverser les frontières sans l'aval du gouvernement doit se faire dans l'obscurité pour de meilleures chances de réussite, il faut également veiller à éviter les zones peuplées et le grand nombre de patrouilles militaires que l'on peut s'attendre à y trouver. Les diverses forces de résistance dans les territoires occupés peuvent généralement fournir de l'aide, mais même celles-ci ne sont pas à l'abri des agents doubles et des profiteurs. Dévier un groupe d'étrangers vers une patrouille de soldats peut rapporter à ces agents une grosse somme d'argent, ou leur permettre d'obtenir d'importantes faveurs, pour peu qu'ils connaissent les bonnes personnes. En général, ces délateurs sont découverts et « retirés de la circulation », mais l'utilisation des réseaux souterrains adéquats prend du temps et demande une planification minutieuse.

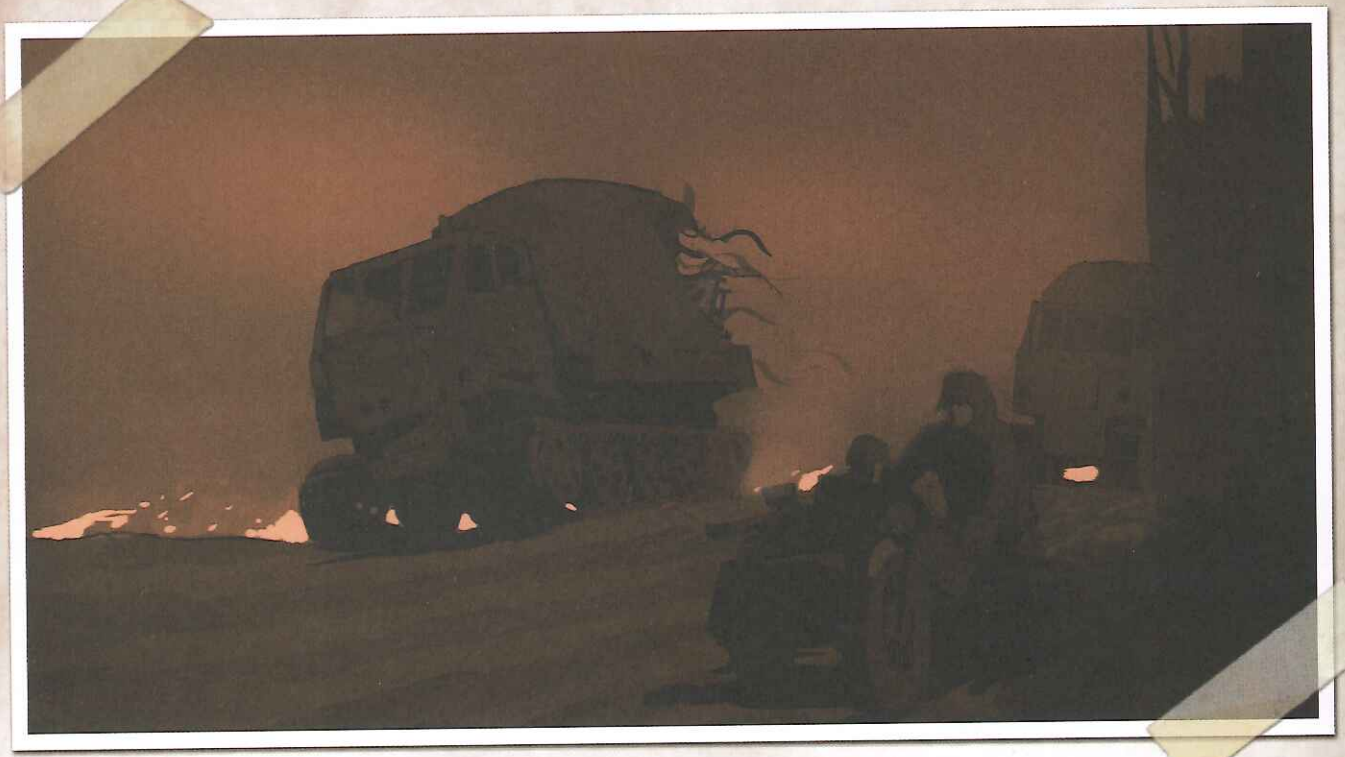
Les tunnels

Les humains creusent des tunnels depuis l'aube des temps. Aujourd'hui encore, les tunnels sont nécessaires pour transporter des marchandises de contrebande en dehors des frontières nationales, il est donc logique que cette pratique ait été la même durant la période de guerre.

Creuser des tunnels demande une compétence d'ingénierie. Consolider des tunnels de manière adéquate pour prévenir les éboulements, éviter les sols friables, rester à l'écart des nappes et structures souterraines sont quelques-unes des précautions à prendre pour éviter les dangers inhérents à leur création. Creuser des tunnels demande aussi du temps et une grande force de travail, particulièrement lorsque les ouvriers doivent travailler avec des outils à main pour éviter d'attirer l'attention, chose impossible avec un équipement plus efficace mais aussi plus bruyant.

À moins qu'ils ne soient utilisés pour traverser des obstacles impossibles à franchir avec des moyens conventionnels, la plupart des tunnels sont conçus pour permettre aux gens et aux marchandises d'entrer ou de quitter un point « chaud » sans être repérés par les autorités et, dans ce but, ils sont souvent reliés à des réseaux de caves ou d'égouts qui masquent leurs points d'entrée et de sortie.

Au vu des choses, il y avait dans ces tunnels plus que des contrebandiers.
—Capt. Harris



EN AVANT

Les véhicules militaires sont un point essentiel de l'effort de guerre, et peuvent se révéler très importants pour les investigateurs qui souhaitent se rendre d'un endroit à l'autre en conservant leurs fournitures et leur équipement, selon l'axe de votre campagne. La section suivante détaille une sélection des principaux véhicules terrestres, maritimes et aériens que les investigateurs sont susceptibles de rencontrer au cours de leurs voyages. D'autres véhicules seront décrits dans le supplément traitant du théâtre de guerre auquel ils sont le plus souvent associés.

VÉHICULES MILITAIRES TERRESTRES COMMUNS

Allemagne

MOTO BMW R75

La moto militaire allemande la plus commune est la BMW R75. Elle est typiquement utilisée pour la reconnaissance et le transport rapide de messages et de personnels importants sur les lignes de front. Elle peut être équipée d'un side-car pour transporter un paquet important ou un second passager dans un confort relatif. Au début de la guerre les unités de combat motorisées emploient largement la R75, mais son utilisation décroit après 1941.

KÜBELWAGEN

La Kübelwagen (« voiture bassine ») est la voiture omniprésente du personnel de l'armée allemande, conçue par Ferdinand Porsche et construite par Volkswagen. Elle remplit parfaitement son rôle de transport léger, avec cinq places confortables, et un compartiment pour les bagages dans le coffre.

CHASSEUR DE CHAR MARDER

Le chasseur de char Marder est plus répandu sur le front Est, mais il reste utilisé sur tous les théâtres de guerre auxquels les Allemands participent. Néanmoins, le véhicule possède plusieurs défauts, son blindage léger le rend vulnérable aux grenades, sa tourelle fixe ne lui permet de cibler que les ennemis qui lui font face, et son profil relativement haut en fait une cible idéale.

Toutes les versions possèdent un toit ouvert, et l'arrière est également exposé dans les versions les plus récentes, ce qui entraîne un faible taux de survie de l'équipage, surtout dans les combats urbains. Le Marder I nécessite un équipage de cinq personnes. Le Marder II nécessite trois membres d'équipage contre quatre pour le Marder III. Malgré ses lacunes, le Marder II sert de manière admirable comme une version plus mobile du canon antichar Pak-40. Moins de 700 de ces véhicules sont mis en service, certains d'entre eux étant réparés à partir de restes de *Panzer* II démantelés en 1943-1944.

MERCEDES-BENZ 770K

Tandis que la Kubelwägen suffit pour le transport des unités du bas de la hiérarchie de l'armée allemande, les hauts gradés préfèrent rouler avec style, et la *Wehrmacht* entretient ainsi un certain nombre d'automobiles de luxe pour un usage officiel. La voiture d'officiels la plus reconnaissable est la Mercedes-Benz 770, aussi connue comme la Grosser Mercedes (la Grande Mercedes) pour sa carrosserie profilée et son moteur suralimenté. Arborant une capote, ces monstres se situent bien au-delà du pouvoir d'achat des civils, qui se contentent de les contempler avec émerveillement lors des visites des membres du haut-commandement nazi, installés dans leurs compartiments de luxe, à Berlin.

CAMION OPEL BLITZ

L'Opel Blitz est l'un des véhicules de transport de la *Wehrmacht* les plus fiables et les plus largement utilisés. Ce modèle est employé pour transporter du ravitaillement, de l'équipement, et des troupes partout entre l'Afrique du Nord et Stalingrad. Il peut emporter une douzaine de soldats ou jusqu'à trois tonnes de cargaison.

PANZER *I*

Entrant en production en 1934, le *Panzer*kampfwagen I est prévu comme un tank d'entraînement pour présenter aux troupes allemandes les nouveaux concepts des conflits blindés. Il se retrouve au combat pour la première fois durant la guerre d'Espagne, puis dans les campagnes de Pologne, France, Afrique du Nord et Russie. Bien que son châssis soit utilisé comme base pour les premiers chasseurs de char et canons d'assauts, son blindage léger et l'absence de canon principal (remplacé par deux mitrailleuses) le limite à un usage anti-infanterie. Il est rapidement relégué à des tâches de reconnaissance, avant d'être écarté par la supériorité du *Panzer* II.

PANZER *II*

Initialement conçu comme une mesure palliative temporaire pendant que d'autres tanks plus massifs et plus puissants sont construits, la famille des *Panzer* II a largement le temps de voir le combat en Europe et en Afrique du Nord. Armé d'un canon 20mm, il représente une nette amélioration du *Panzer* I et, avec l'introduction des versions avancées *Panzer* III et IV, le *Panzer* II supplante bientôt le *Panzer* I en lui volant son rôle de tank de reconnaissance capable de quitter le combat aussi vite qu'il y est entré. Même si sa production se termine en 1943, le châssis du *Panzer* II sert de base pour plusieurs canons autopropulsés, tels que le Wepse et le Marder II. Le *Panzer* II nécessite un équipage de trois personnes composé d'un commandant/tireur, un conducteur et un chargeur.

PANZER *III*

Le *Panzer* III est conçu comme un char moyen destiné à engager les colonnes d'unités blindées de l'ennemi. À l'origine seulement armé d'un canon 37mm, ce calibre est considéré suffisant pour percer le blindage de la plupart des véhicules alliés.

Premier char allemand à posséder un blindage incliné, le Panther se montre implacable dans le combat à longue distance et en terrain découvert.

Après avoir rencontré le T-34 soviétique, les versions suivantes sont équipées d'un canon 50mm mais, à cette époque, de nouveaux chars ont déjà fait leur apparition et ils remplacent bientôt le *Panzer* III qui devient un support d'infanterie équipé d'un canon 75mm. Le *Panzer* III nécessite un équipage relativement important, composé d'un commandant, un tireur, un chargeur, un conducteur et un opérateur radio (qui gère également les tourelles).

PANZER *IV*

Conçu à l'origine pour occuper le rôle de véhicule de soutien d'infanterie, le *Panzer* IV est peut-être le char le plus utilisé dans l'armée allemande. La version « D » entre en service avant l'invasion de la Pologne en 1939, et plus de 8 000 modèles sont produits. Introduit en 1942 la version « G », également appelée *Panzer* IV « Spécial », possède un blindage largement supérieur – comprenant l'ajout de plaques latérales pour protéger les chenilles – et un canon plus long que le Mark D. La taille allongée du canon augmente l'efficacité du tank à longue distance. Le *Panzer* IV possède habituellement un équipage de cinq personnes : un commandant, un conducteur, un tireur, un chargeur de canon et un opérateur radio (qui arme également la mitrailleuse frontale dès que nécessaire). Les deux modèles incluent des tourelles rotatives. Même après le développement des modèles *Panzer* suivants, le *Panzer* IV reste en service grâce à sa fiabilité et sa construction relativement facile.

PANZER V « *PANTHER* »

Développé comme une réponse directe au T-34 russe, et en remplacement des *Panzer* III et IV, le Panther est un véritable véhicule nouvelle génération, combinant blindage, mobilité et puissance de feu à un niveau frisant l'excellence. Premier char allemand à posséder un blindage incliné, le Panther se montre implacable dans le combat

La sécurité plutôt que le style

L'une des images les plus évocatrices de la guerre est sans doute celle du char, et du vacarme tonitruant qu'il produit alors qu'il traque l'ennemi sur le champ de bataille. La Seconde Guerre mondiale a sans doute porté la puissance destructrice de ces canons mobiles à son apogée, mais en tant que véhicules, ils sont loin d'être les moyens de transport les plus efficaces. Ils offrent, néanmoins, un important degré de sécurité et de protection à leurs occupants qu'aucun autre véhicule terrestre ne permet d'égaler. Les chars représentent le fer de lance de la technologie de l'époque, et chaque nation impliquée dans la guerre produit sa propre gamme. Certains ne sont rien de plus que des voitures blindées équipées d'une arme lourde, tandis que d'autres constituent le summum des machines de guerre et sont virtuellement inarrêtables. À cause du poids additionnel de leur blindage, les chars sont d'extraordinaires consommateurs de carburant. Leur talon d'Achille repose dans leur impossibilité à agir sans carburant, couper leurs lignes de ravitaillement pendant un certain temps les mettra donc hors d'état de nuire jusqu'à ce qu'ils trouvent de l'essence, même s'il s'agit d'une toute petite unité de blindés.

Cth Tous les tanks, canons autopropulsés, et chasseurs de tank nécessitent la compétence Conduite : chenillé pour être utilisés de manière effective. Ces véhicules sont plus compliqués à conduire qu'une simple voiture, et si faire un test de Conduite sur une route de campagne est une chose, tenter de manœuvrer sous le feu ennemi (ou en tirant) est un problème d'une tout autre envergure, et devrait être traité comme un test *Difficile*.

Le Baron Noir

Très probablement l'un des plus fameux commandants de la Seconde Guerre mondiale, Michael Wittmann était un capitaine de la Waffen-SS, et l'un des as du pilotage de Panzer allemands. Servant dès le début de la guerre en France et en Pologne, puis sur le front Est (où il s'illustra dans la bataille de Koursk), il était déjà un commandant émérite à l'heure du débarquement en Normandie comme le prouvèrent ses combats les plus célèbres.

À la tête d'un seul Panzer VI « Tigre », Wittmann tendit une embuscade à des éléments de la 7ème division de blindés britannique et détruisit 14 tanks et transports de troupes à lui tout seul, ainsi que des douzaines de véhicules légers, en l'espace de quinze minutes. Ses actions démontrèrent la puissance du Tigre, notamment entre les mains expertes d'un commandant, et furent le terreau de la peur de croiser ce monstre mécanique qui hanta longtemps les Alliés, « la peur du Tigre ».

Malgré tout son talent, Wittmann fut tué au combat par les forces britanniques en août 1944.

à longue distance et en terrain découvert, en revanche, à cause d'un blindage latéral relativement faible, il est vulnérable en combat rapproché et en environnement urbain. Le Panther est équipé d'un long canon 75mm, sa phase de production est précipitée pour qu'il soit présent lors de la bataille de Koursk, ce qui le conduit à subir de nombreuses pannes et défaillances.

Quoi qu'il en soit, aux côtés du *Panzer* IV et du Tigre, il devint une partie intégrante de la force de combat blindée allemande. Son équipage est constitué d'un conducteur, un commandant, un opérateur radio/mitrailleur, un tireur, et un chargeur.

PANZER VI « TIGRE »

L'année 1942 voit la présentation de l'effroyable Tigre ; très complexe, cher, et difficile à produire, le Tigre devient l'un des véhicules blindés allemands les plus redoutés du conflit. Alors que des problèmes de production ne permettent pas de l'aligner en quantité suffisante pour assurer la victoire allemande, et que des problèmes techniques empêchent certains d'entre eux de rejoindre le champ de bataille, il s'agit probablement du char le plus dangereux et le plus efficace toutes forces confondues.

Avec son imposante armature de 60 tonnes recouverte d'un blindage de 120mm, le Tigre est presque imperméable aux obus alliés à longue distance, tandis que son canon principal, adapté du canon antiaérien dévastateur de 88mm, est virtuellement capable de transformer n'importe quel char en carcasse brûlante à cette même distance. Le Tigre est le premier véhicule blindé à posséder une tourelle électrique, ce qui lui permet de pivoter beaucoup plus vite que celles des autres tanks. La technologie du Tigre est Top Secrète, et le tank est équipé d'une charge explosive pour assurer que les Alliés ne mettent pas la main dessus.

Le blindage lourd du Tigre implique un inconvénient de taille, les suspensions et la boîte de transmission sont près de céder sous la pression de son poids. Le « Tigre Royal » (ou « Tigre II ») est développé plus tard pendant la guerre, et possède un blindage encore plus épais et incliné. Heureusement pour les Alliés, moins de 400 Tigres Royaux sont produits. Les Tigre I et II nécessitent un équipage de cinq membres.

STURMGESCHÜTZ *(STUG)*

Le Sturmgeschütz, ou « canon d'assaut », est un canon blindé sur plate-forme. Initialement utilisé comme soutien d'infanterie, il se révèle particulièrement utile contre les blindés ennemis et, à la fois plus fiable et plus abordable qu'un tank, il devient une unité essentielle des forces allemandes à partir de 1941. Le seul véritable défaut dans la conception du StuG est qu'il ne possède pas de tourelle, ainsi son canon frontal n'offre qu'un champ de tir restreint. Au départ, on ne sait pas très bien quelle branche de l'armée utilisera les StuG, puisque les corps de tanks et l'infanterie ne font l'économie d'aucune ressource ; la responsabilité de leur utilisation revient finalement à la division d'artillerie. Le StuG III nécessite un équipage de quatre membres.

SD. KFZ. 2

Étrange combinaison de moto et de véhicule chenillé, le Kettenkrad (puisqu'il est aussi connu ainsi) est principalement utilisé par la *Luftwaffe* pour sortir les avions des hangars jusqu'aux pistes d'envol en Afrique du Nord et sur les fronts de l'Est. Ce véhicule est peu commun, et sa conception unique le rend très facilement reconnaissable. Lorsqu'il est à vide, l'arrière est totalement libre, et si quatre personnes peuvent s'y asseoir en plus du conducteur, il n'offre absolument aucune protection à ses occupants. Il n'est utilisé en situation de combat qu'en dernier recours.

SD. KFZ. 251

Probablement l'un des véhicules les plus versatiles de la *Wehrmacht*, le Sd. Kfz. 214 est un gros semi-chenillé blindé très largement utilisé. Capable de transporter du personnel ou de petites cargaisons, et même des pièces d'artillerie, il est produit en grande quantité, et se veut l'un des piliers des forces armées allemandes. Il peut accueillir douze personnes à l'arrière, et deux en plus du conducteur à l'avant.

Royaume-Uni

CHURCHILL MARK VII

Avec son blindage lourd et son canon principal de 75mm, le Churchill Mark VII est un véhicule formidable mais particulièrement lent. De nombreuses variantes spécialisées sont créées et l'une d'entre elles, baptisée le Churchill « Crocodile », remplace la mitrailleuse par un lance-flammes pour défendre l'infanterie contre les attaques rapprochées. Le Churchill VII nécessite un équipage de cinq membres.

CHAR LÉGER M3 « STUART »

L'un des éléments transférés aux services britanniques grâce au programme prêt-bail est le tank léger M3 (Stuart) américain, qui rend de nombreux services face à l'infanterie et aux véhicules légers, même si son canon principal de 37mm ne lui permet pas de faire face aux engins allemands plus grands et plus lourdement blindés. Entre les forces américaines et celles du Commonwealth britannique, plus de 14 000 tanks de ce type voient le jour pendant la guerre. Le M3 nécessite un équipage de quatre membres. Malheureusement, le tank léger M3 et le tank moyen M3 sont tous deux mis en service simultanément, ce qui porte à confusion et conduit les forces britanniques à les nommer d'après les noms de célèbres généraux américains pour les différencier. Un surnom britannique alternatif et officieux de ce tank est le « Honey ».

CHARS D'INFANTERIE MATILDA I & II

Le Matilda I d'origine, baptisé A11, est conçu pour des interventions rapides lorsque la Grande-Bretagne se retrouve elle-même au combat. Construit à partir d'éléments de différents véhicules, et équipé d'une mitrailleuse lourde comme seule arme offensive, le Matilda I entre en action pour la première fois pendant la bataille de France où son manque de puissance antichar le relègue au combat anti-infanterie. Après avoir perdu un grand nombre de ces tanks dans l'évacuation de Dunkerque, les Britanniques les retirent définitivement de la circulation.

Le Matilda II (A12) est un char d'infanterie largement supérieur, presque deux fois plus lourd que sa version antérieure, et arborant un blindage beaucoup plus épais, ainsi qu'un canon antichar de 2 livres. Au début de la guerre, le blindage du Matilda II se montre virtuellement imperméable aux canons 37mm et 50mm présents dans le camp allemand, et seuls les plus larges de 75mm et les effroyables 88mm peuvent le pénétrer. Néanmoins, le poids de son blindage ajouté à un moteur faible et particulièrement compliqué (dérivé de deux moteurs de bus), réduisent son efficacité, et il se contente de ramper lentement même sur les plus belles routes.

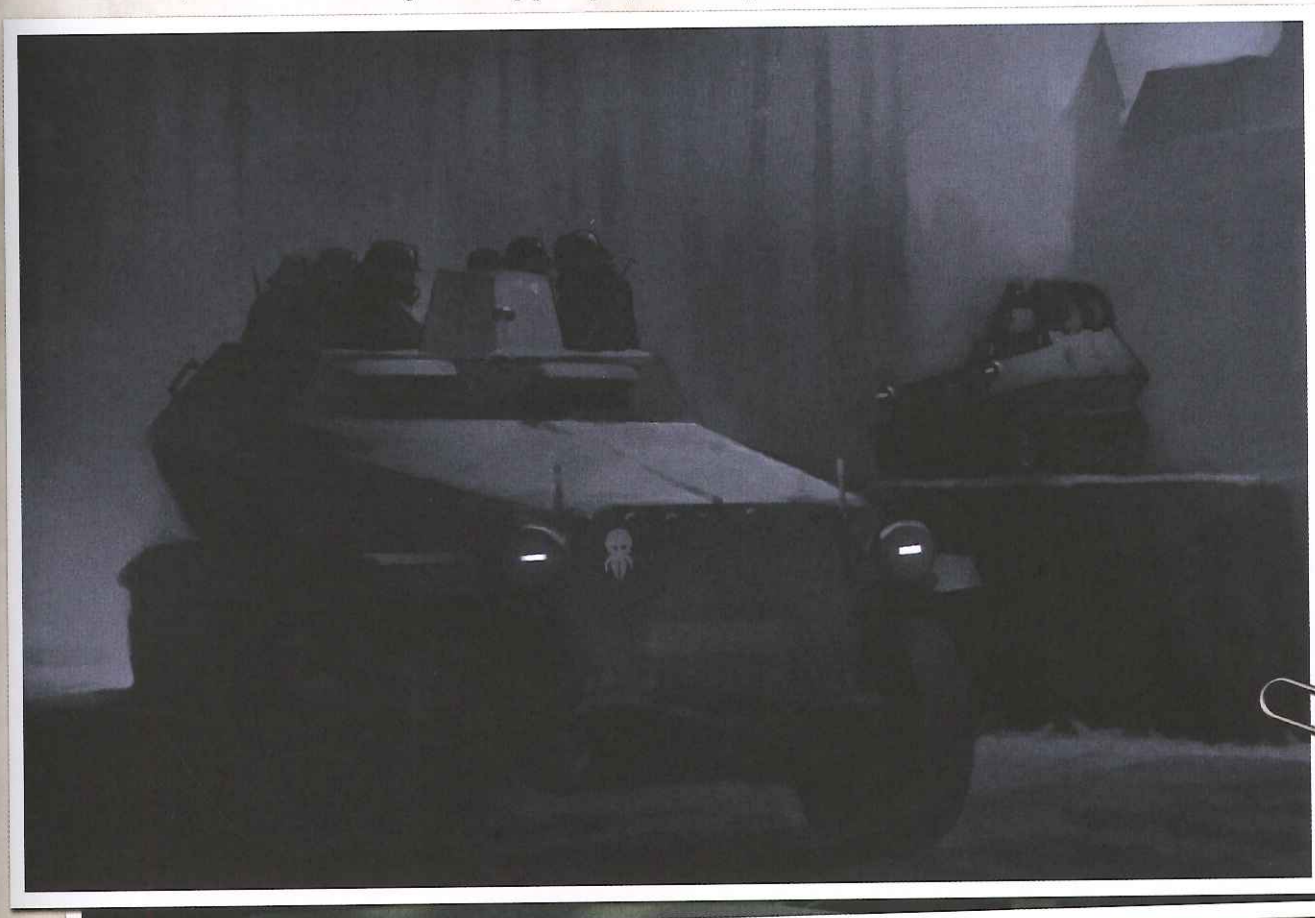
Malgré ses défaillances, le Matilda II se débrouille bien pendant la bataille de France, et celle-ci fut notamment l'occasion de voir seize Matilda II décimer la 7ème division de *Panzer* d'Erwin Rommel.

UNIVERSAL CARRIER

L'Universal Carrier, ou Char Bren-Carrier, est un véhicule chenillé typiquement britannique qui se décline en deux versions, l'une à ciel ouvert et l'autre à tourelles. Plus de 110 000 de ces véhicules de transport blindés sont produits à partir de 1934. Sa fonction première est de tracter l'équipement léger, ce qui inclut l'artillerie, mais il est également utilisé comme mitrailleuse mobile sur plate-forme. Il peut emporter trois personnes en tant que transport, contre quatre lorsqu'il est en mode mitrailleuse sur plate-forme. Il est parfois équipé du fusil antichar Boys.

JEEP WILLYS

La jeep américaine est un autre véhicule populaire provenant du programme prêt-bail. Quoique l'origine de son appellation reste trouble, il s'agit de l'un des véhicules les plus fiables toutes nations confondues. Elle est utilisée



principalement comme véhicule de reconnaissance/repérage par les États-Unis et les Britanniques du Commonwealth. Elle peut emporter quatre personnes dans un confort relatif, et peut être équipée d'une mitrailleuse de calibre .50 sur un poste rotatif au centre du compartiment passager.

Les États-Unis

CAMION CCKW

Également connu comme le « deux tonnes cinq », le camion CCKW de 2.5 tonnes est, aux côtés de la Jeep, l'un des piliers de l'effort de guerre allié, et l'on s'y réfère comme à « l'arme secrète » des Alliés. Dans l'Europe en guerre, les infrastructures routières sont plus qu'aléatoires, et le camion CCKW permet de garder les Alliés constamment ravitaillés avec les marchandises dont ils ont besoin, tandis que les forces allemandes se reposent toujours étonnamment sur des chevaux et des chariots pour transporter leur ravitaillement. Ce camion est l'épine dorsale des forces américaines, transportant le matériel et les hommes avec une grande fiabilité. Il peut transporter jusqu'à 2.5 tonnes de cargaison ou une douzaine de soldats à l'arrière, et trois à l'avant.

VÉHICULE AMPHIBIE DUKW

Le DUKW est un véhicule amphibie basé sur le châssis du camion CCKW, avec en plus une coque étanche et une hélice. Il peut atteindre la vitesse de 80km/h (50mph) sur route pavée, et 5 nœuds dans l'eau. Bien qu'il soit légèrement blindé, le DUKW est équipé d'une pompe d'assèchement très résistante, capable de garder le véhicule à flot même avec des trous de 5cm au-dessous de la ligne de flottaison.

Le DUKW est principalement utilisé pour convoyer le ravitaillement des bateaux vers le rivage, mais aussi les blessés de la côte vers les navires-hôpitaux. Il est largement utilisé dans le Pacifique, en Méditerranée pendant l'invasion de Sicile, et pendant le Jour J. Un sur quatre est équipé d'un affut à bague pour mitrailleuse lourde. Environ 2 000 sont envoyés en Grande-Bretagne grâce au programme prêt-bail, contre 600 en Union soviétique sous les mêmes termes. Avec un minimum de cargaison à bord, le DUKW peut facilement transporter une douzaine de soldats au moins.

CHAR MOYEN M3 « LEE/GRANT »

Le char moyen M3 est un char du début de la guerre qui possède de nombreuses lacunes. Sa forme relativement imposante en fait une cible facile, et son canon principal de 75mm en demi-tourelle sur le devant ne lui offre qu'un champ de tir très limité (la tourelle rotative étant abandonnée au profit du moins puissant canon 37mm) ; son blindage n'est de plus qu'une faible amélioration de celui du M3 Stuart. En bref, il comporte trop de handicaps pour faire face aux corps de blindés allemands mieux équipés.

Il s'agit d'un autre renfort permis par le programme prêt-bail. Connu comme le M3 Lee ou M3 Grant en dehors des États-Unis (selon la tourelle utilisée), les Britanniques en reçoivent plus de 3 600, et les Soviétiques 1 300. Les Soviétiques, peu impressionnés par ses performances, le surnomment « un cercueil pour sept frères ».

CHAR M4 « SHERMAN »

Le tank Sherman est le bourreau de travail de l'armée américaine. Produit sous de nombreuses déclinaisons au cours de la guerre, les premiers Sherman sont rapidement surpassés par presque tous les chars allemands. Les variantes ultérieures proposent un meilleur blindage, une plus grande puissance de feu, et parviennent heureusement à tenir tête à leurs vis-à-vis. Plus de 55 000 chars Sherman sont produits entre 1942 et 1945, un nombre qui dépasse la production totale de chars de la *Wehrmacht* tous modèles et tous styles confondus. Les Sherman nécessitent un équipage de cinq membres, comprenant un conducteur, un tireur, un commandant, un chargeur, et un copilote.

SEMI-CHENILLÉ M5

Le Semi-chenillé est produit en grand nombre, 43 000 étant mis en service pendant la guerre. Le M5, qui est fourni aux Britanniques et aux Soviétiques dans le cadre de l'accord prêt-bail, en est la variante la plus célèbre. Il s'agit d'un véhicule polyvalent qui fonctionne comme transport de troupes et tracteur d'artillerie, tout en emportant une tonne ou plus de cargaison. Il est légèrement blindé et peut supporter une mitrailleuse de calibre .50 derrière le compartiment du conducteur.

Dans l'Europe en guerre, les infrastructures routières sont plus qu'aléatoires, et le camion CCKW permet de garder les Alliés constamment ravitaillés avec les marchandises dont ils ont besoin.

CHASSEUR DE CHAR M10

Plus de 6 000 chasseurs de char M10 et M10A1, sa variante, sont produits par Ford et General Motors entre 1942 et 1943. Ils sont d'une conception si fiable que certains restent encore en service longtemps après la fin de la guerre. Sacrifiant son blindage au prix d'une vitesse et d'une manœuvrabilité plus importantes, le M10 est équipé d'un canon de 37mm dans une tourelle à ciel ouvert. Construit à partir du châssis du M4 Sherman, mais avec un blindage incliné, sa vitesse lui permet de déborder les chars les plus lourds de la *Wehrmacht*, et même de conserver une longueur d'avance sur la vitesse de rotation des canons des chars allemands, évitant ainsi le feu ennemi capable de transpercer la minceur de sa coque. L'équipage du M10 est composé de cinq personnes incluant un conducteur, un commandant, et trois hommes pour utiliser le canon.

CHASSEUR DE CHAR M18

Le chasseur de char M18 ou « Hellcat » est un autre véhicule qui sacrifie le blindage au profit de la vitesse. Comme le M10, les plaques de blindage d'une épaisseur de 2.5cm du M18 ne protègent presque pas de la

puissance de feu ennemie. Sa vélocité et sa capacité à changer de direction plus vite que la plupart des autres chars permettent au M18 de remplir son rôle de manière étonnante. Il évite ainsi la plupart des tirs directs grâce à sa conception agile et son puissant moteur Buick. Transportant pas moins de 45 obus pour son canon de 76mm, le M18 peut atteindre la vitesse de 96km/h (60mph). Le M18 possède un moteur refroidi par air avec extraction dans le compartiment de l'équipage, c'est pourquoi les cinq membres à bord se retrouvent dans un environnement particulièrement froid et inconfortable pendant les campagnes hivernales dans le nord de l'Europe. Comme celui du Sherman, l'équipage du M18 inclut un commandant, un conducteur, un tireur, un chargeur et un copilote.

AVIONS

Allemagne

PLANEUR DFS-230

Le DFS-230 est le planeur utilisé par les infâmes Fallshirmjäger pour atterrir en secret derrière les lignes ennemies. Avec une capacité de charge de 1 200kg et de la place pour embarquer neuf personnes, le DFS-230 est parfait pour les petites opérations nécessitant l'intervention d'équipes spécialisées. Développé pour la première fois en 1933, ce planeur doit être tracté par un avion jusqu'aux environs du site d'atterrissage. Le décollage sans la présence d'un autre avion pour le tracter est presque impossible, les vols de DFS-230 sont donc presque toujours des allers simples.

FIESELER FI 156 « STORCH »

Le Fieseler Fi 156 Storch excelle comme véhicule de reconnaissance, ambulance, et transport. Ce planeur léger pour deux personnes peut atterrir sur de très courtes pistes grâce à sa faible vitesse de décrochage de 50km/h (32mph). Le Storch a été rendu célèbre par l'intervention des Commandos allemands en septembre 1943 pour libérer Benito Mussolini de sa captivité dans un refuge des montagnes du nord de l'Italie, où il était détenu et assigné à résidence (p.37). Le planeur possède également des amortisseurs innovants sur le train d'atterrissage, idéals pour se poser en terrain difficile. Le Fi 156 peut seulement atteindre une vitesse de 175km/h (109mph), échapper à une prise en chasse aérienne est donc presque impossible.

FOCKE-WULF 190

La série des Focke-Wulf 190 est produite en grand nombre. Des variantes de ces avions de combat sont également équipées de petits chargements de bombes pour ajouter de la polyvalence à leur mode d'attaque, et quelques 20 000 avions de ce type et de différents modèles sont en service

Jeter les dés

Lorsque vous observez les Tableaux des véhicules, p.134-139, pour vérifier les dégâts d'un avion, vous remarquerez que les dégâts des torpilles et des bombes possèdent la mention « Spécial ». Nous avons longtemps pensé à fournir le nombre exact de dés de dégâts pour chaque type de bombe mais, comme nous l'évoquons dans *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète d'Achtung! Cthulhu*, des munitions aussi puissantes atteignent leur cible et la détruisent, ou pas.

Donc encore une fois, nous vous conseillons de traiter les dégâts causés par des explosions aussi massives comme au cinéma. Si une bombe frappe directement un building, est-il intéressant pour l'intrigue qu'il s'écroule complètement ? Ne vaut-il pas mieux qu'une partie tienne encore debout, et que les investigateurs risquent leur vie pour y chercher des éléments fondamentaux ou des personnages ? Traiter les dégâts des explosions de cette manière permettra à votre aventure de ne pas être interrompue par une série de lancer de dés, et aidera à maintenir la tension en évitant de briser le rythme.

Bien sûr, il existe certaines créatures du Mythe qui peuvent résister à la puissance de feu des plus grosses bombes. Pour plus d'informations sur les combats cthulhien d'envergure et les effets que peuvent avoir ces armes, référez-vous à ***Achtung! Cthulhu*** *: les Horreurs de la Guerre Secrète.*

à partir d'août 1941. Capables de voler à plus de 9 000m (30 000ft) d'altitude, ces avions peuvent atteindre une vitesse maximale de 640km/h (400mph) sur une distance de 800km (495 miles).

En emportant des bombes, le Focke-Wulf 190 perd de la vitesse et environ vingt pour cent de son autonomie. Avec deux canons de 20mm, une capacité de transport de bombes de 1 200kg (2 700 lbs), et deux mitrailleuses de 13mm et 20mm, le Focke-Wulf 190 est un avion de combat solide qui peut causer, entre des mains expertes, de terribles dégâts aux cibles ennemies. Aux côtés du Messerschmitt Bf-109, le Focke-Wulf 190 représente l'épine dorsale de la *Luftwaffe*.

JUNKERS JU-52

Le Junkers Ju-52 est un avion de transport essentiel dans les plans de transport aériens du Troisième *Reich*. Très polyvalent, il peut être utilisé pour transporter des troupes ou des marchandises, larguer des parachutistes, et évacuer les blessés des zones proches du combat. Dans sa conception initiale il ne dispose que d'un seul moteur, mais les modèles suivants en comptent trois, lui offrant ainsi une plus grande puissance et un plus grand rayon d'action. Le Ju-52 est armé de quatre mitrailleuses 7.92mm, dont une tournée vers l'arrière sur le fuselage supérieur. Le Ju-52 peut emporter jusqu'à dix-huit soldats complètement équipés, douze brancards, ou plus de 6 000kg (13 000lbs) de cargaison.

JUNKERS JU-87

Le Ju-87 ou Stuka (du mot Sturzkampfflugzeug, signifiant « bombardier en piqué ») est rendu célèbre par les infâmes lamentations que crachent ses « trompettes de Jericho » lorsqu'il plonge en piqué vers sa cible. Conçues pour terroriser les populations, les sirènes (installées à la pointe des ailes) sont finalement retirées plus tard pendant la guerre tandis que leur impact psychologique a presque disparu ; mais aussi car le dispositif réduit la vitesse de l'avion de 15 à 30km/h (certains obus sont alors conçus pour émettre un sifflement similaire pendant leur chute).

Équipé de mitrailleuses avant et arrière, de porte-papillons, et d'un système de remontée automatique après un piqué (pour assurer que l'avion remonte après une descente en piqué même si le pilote s'évanouit), le Ju-87 peut atteindre une vitesse maximale de 410km/h (255mph). Il possède une autonomie de 821 km (510 miles), et peut emporter 1 800kg de charge utile (4 000 lbs).

Environ 6 500 Ju-87 sont produits entre 1936 et 1944.

JUNKERS JU-88

Initialement conçu comme un bombardier à grande vitesse, affecté par des problèmes techniques pendant son développement, le Ju-88 devient finalement l'un des avions allemands les plus polyvalents et gagne le surnom de « bonne à toute faire ». Il est capable de remplir les rôles de chasseur lourd, chasseur nocturne, avion de reconnaissance, bombardier, bombardier en piqué, bombardier torpilleur, et même de bombe volante (vers la fin de la guerre).

Plus de 16 000 variantes du Ju-88 sont produites par l'industrie allemande entre 1936 et 1945, et après un long processus de conception, le design final de cet avion reste finalement presque inchangé pendant la guerre.

Les moteurs jumeaux du Ju-88 peuvent pousser l'engin jusqu'à une vitesse de pointe de 480-640km/h (300 - 400mph, selon le modèle), avec une autonomie de plus de 1 900km (1 200

Photo : Pfeiffer - Junkers Ju-52, 1943 - Bundesarchiv, Bild 101I-330-3017-15 / Pfeiffer / CC-BY-SA.

miles). Les bombardiers Ju-88 peuvent emporter jusqu'à 3 500kg (7 900lbs) d'explosifs. Le Ju-88 compte jusqu'à sept mitrailleuses de 7.9mm, dont deux tournées vers l'arrière, une au-dessous et une au-dessus du cockpit.

MESSERSCHMITT BF-109

Le Messerschmitt Bf-109 et le Focke-Wulf-190 représentent l'épine dorsale de la *Luftwaffe*. L'un des chasseurs les plus avancés de son temps, le Bf-109 possède des fonctions innovantes comme un train d'atterrissage rétractable et un cockpit fermé. Il peut atteindre une vitesse maximale de 560-640km/h (400mph). L'autonomie de cet avion varie entre 720 et 800km (450-500 miles) avec un seul réservoir de carburant. Faisant ses armes entre 1937 et 1939 pendant la guerre civile Espagnole, le Bf-109 est continuellement développé et amélioré jusqu'à sa dernière vague de production en avril 1945. Concernant l'armement, le Bf-109 est équipé de deux canons 20mm et de deux mitrailleuses 7.9mm.

MESSERSCHMITT ME-262

Entrant en service actif en 1944, le Messerschmitt Me-262 possède un design en avance sur son temps. Le Me-262 est un avion à réaction capable d'atteindre une vitesse de 800km/h (500mph), ce qui fait de lui l'appareil le plus rapide dans le ciel. Loin d'être invincible, il peut être abattu par des avions plus conventionnels malgré sa grande vitesse. Les réacteurs possèdent une durée de vie d'environ vingt-cinq vols avant de griller et devoir être changés. L'atout majeur des Me-262 au combat repose sur la surprise et la vitesse impressionnante à laquelle ils peuvent entrer au combat, engager l'ennemi, puis rompre le combat. En ligne droite, rien ne peut les rattraper et ils se mettent rapidement hors de portée de leurs poursuivants. Le Me-262 utilise tout son carburant en une heure à pleine vitesse et peut parcourir 950km (600 miles). Il possède quatre canons de 30mm sur son nez, et emporte vingt-quatre missiles air-air non-guidés sous ses ailes.

Royaume-Uni

AIRSPEED AS.51 « HORSA »

L'Airspeed AS.51 Horsa est un planeur de transport de troupes conçu pour répondre aux besoins britanniques en matière d'opérations secrètes. Capable d'emmener jusqu'à trois soldats plus deux membres d'équipage et jusqu'à 6 800kg (15 000lbs) de cargaison au total, le Horsa supplante le Waco CG-4A américain grâce à sa capacité de charge supérieure, et se révèle être une véritable amélioration par rapport aux précédents planeurs. Même s'il doit être tracté en grande partie jusqu'à sa destination, le Horsa peut atteindre une vitesse approchant les 160km/h (100mph) lorsqu'il plane. Mis en service en 1941, le Horsa entre réellement en action en novembre 1942 pendant l'attaque infructueuse contre les installations norvégiennes produisant de l'eau lourde dans le cadre du programme d'armement nucléaire du Troisième *Reich*. En 1945, plus de 3 600 Horsas ont été construits.

AVRO LANCASTER

Le bombardier moyen Avro Lancaster n'est pas mis en service avant 1942, mais son impact sur l'effort de guerre britannique devient ensuite indéniable. Volant à plus de 156 000 reprises et larguant plus de 608 000 tonnes de bombes, le Lancaster est considéré, même par de nombreux pilotes allemands, comme le meilleur bombardier nocturne de la guerre. Son statut légendaire dans l'armée britannique est encore renforcé par son utilisation durant les raids des « Dam-Busters » (les Briseurs de barrages) dans l'opération Chastise en 1943. Grâce au design de sa soute à bombes, le Lancaster peut emporter, dans des conditions normales, un chargement de bombes de 6 350kg (14 000lbs) maximum, il peut sinon être modifié pour transporter une seule bombe Grand Slam de 9 980kg (22 000lbs). Le type d'obus du Lancaster dépend de la nature du bombardement, et de multiples types de bombes, de tailles différentes, peuvent être larguées simultanément. La charge « habituelle » d'un Lancaster est incluse dans les Tableaux des véhicules aux pages 137-139.

DE HAVILLAND MOSQUITO

Le Mosquito est probablement l'un des avions les plus polyvalents de la Grande-Bretagne et, lorsqu'il entre en production en 1941, il est aussi l'un des plus rapides du monde. Il s'agit également du seul avion opérationnel sur la ligne de front entièrement construit en bois, ce qui allège considérablement son fuselage. Initialement conçu pour être un bombardier rapide sans autre armement, sa polyvalence et sa fiabilité lui permettent de s'adapter à différents rôles, ce qui inclut les bombardements à haute altitude, l'interception aérienne, les attaques en mer, l'orientation (pour les missions de bombardement de la RAF) et les missions rapides de photo-reconnaissance. Il réalise ce dernier type de mission aux côtés du Spitfire, volant à basse altitude le long de la côte française pour identifier les zones du débarquement dans le cadre de l'invasion en Normandie.

Le Lancaster est considéré, même par de nombreux pilotes allemands, comme le meilleur bombardier nocturne de la guerre.

Même s'il est lent par rapport aux autres avions de cette période, le Mosquito possède deux moteurs Rolls-Royce Merlin montés sur les ailes et se montre capable d'atteindre une vitesse de 580km/h (360mph). Volant à une altitude de 8 840m (29 000ft), il reste bien au-dessus de la plupart des menaces ennemies. L'avion est armé de quatre canons 20mm montés dans le fuselage, et de 4 mitrailleuses Browning sur son nez lorsqu'il agit en configuration chasseur. En configuration bombardier, il peut emporter 1 800kg (4 000lbs) d'obus.

FAIREY SWORDFISH

En 1939, le Fairey Swordfish possède déjà de longs et glorieux états de service. Présenté pour la première fois en 1936, le Swordfish est alors classé comme un

« bombardier-torpilleur » et peut emporter 680kg (1 500lbs) de bombes ou une torpille de 46cm (18»). Avec deux mitrailleuses de calibre .303, le Swordfish est loin d'être sans défense, mais avec une vitesse de pointe de seulement 225km/h (140mph) au niveau de la mer, il est une cible facile pour les chasseurs ennemis. La tactique typique du bombardier-torpilleur est d'attendre qu'une escadrille de chasseurs engage et distrait les avions ennemis, le Swordfish se glisse alors lentement et à une altitude d'environ 6m (20ft) au-dessus du niveau de la mer pour larguer la torpille à approximativement 900m (1 000 yards) du navire ennemi.

Avec une autonomie maximum de 1 600km (1 000 miles), ce petit biplan ne peut pas aller très loin par lui-même, mais il parvient quand même à servir avec distinction tout au long de la guerre en Europe. L'une des mitrailleuses du Swordfish est fixe et tournée vers l'avant, tandis que la seconde est montée derrière le cockpit et tournée vers l'arrière.

GLOSTER METEOR

Le Meteor possède la particularité d'être le premier avion à réaction des Alliés, propulsé par le turboréacteur révolutionnaire de Frank Whittle. Mis en service pour la première fois en 1944, le Meteor est déployé dans un premier temps pour contrer la menace que représente la bombe volante V1 allemande, parvenant à détruire quatorze de ces engins en plein air. Opérant comme un avion de combat, le Meteor se montre plus rapide que le Messerschmitt Me-262, il possède également une plus grande autonomie, une meilleure manœuvrabilité, et une altitude maximum supérieure, faisant de lui une menace pour l'avion à réaction allemand. Quoi qu'il en soit, les Alliés craignent que les Allemands ne récupèrent un Meteor après l'avoir abattu, c'est pourquoi ils sont interdits de survoler l'espace aérien allemand jusque début 1945. Le Meteor est armé de quatre canons de 20mm, avec en option jusqu'à seize missiles de 7.62cm (3») montés sous les ailes.

HAWKER HURRICANE

Introduit en 1937, le Hawker Hurricane est un avion très fiable mis en service dans tous les théâtres de guerre, il représente notamment soixante pour cent des dégâts infligés par les Britanniques pendant la bataille de Grande-Bretagne. Sa vitesse n'est pas son atout principal – 500km/h (310mph) pour le modèle Mark I – alors que son autonomie de plus de 800km (500 miles) est respectable.

Le modèle Mark II est une nette amélioration. Introduit beaucoup plus tard que le Mark I et remanié en 1940, sa vitesse de pointe n'a que peu changé tandis que son autonomie a presque doublé passant à plus de 1 500km (900 miles). La charge militaire, conçue à l'origine pour les attaques terrestres, est rationnalisée avec deux canons de 40mm situés dans des nacelles sous les ailes, et deux mitrailleuses de 7.7mm sur celles-ci. Les variantes ultérieures comprennent une capacité de bombardement, des missiles, et des mitrailleuses supplémentaires sur les ailes. Utilisés dans le Commonwealth, il n'est pas rare de voir les Hawker Hurricanes dans les forces aériennes de la Nouvelle-Zélande, du Canada, de l'Inde ou même de la Finlande.

HAWKER TYPHOON

Excellent en tant qu'intercepteur à basse altitude, le Hawker Typhoon comporte des défauts de conception. Destiné à remplacer le Hawker Hurricane, il n'y parvint jamais. Sa conception est toutefois modifiée en 1942 pour qu'il puisse emporter des bombes puis des missiles, ce qui lui permet de devenir un avion d'attaque au sol particulièrement efficace. Son armement comprend quatre canons de 20mm et une charge utile de 900kg (2 000lbs) de bombes ou huit missiles de 7.62cm. Avec une autonomie d'environ 1 600km (1 000 miles) et une vitesse maximale de 660km/h (410mph), le Hawker Typhoon surmonte ses difficultés initiales pour devenir une arme importante contre la *Luftwaffe*.

SUPERMARINE SPITFIRE

L'avion le plus emblématique de l'arsenal de la RAF, le Supermarine Spitfire est le seul chasseur britannique dont la production continue après la guerre. Les premiers de la gamme sont équipés de huit mitrailleuses de calibre .303, tandis que les productions suivantes en troquent la moitié contre des canons 20mm. Le Spitfire possède un taux d'attrition inférieur à celui du Hurricane, et il est perçu par le public comme le meilleur chasseur de combat de la RAF. En réalité, les Spitfires souffrent de défauts à haute altitude, ce qui les rend généralement inférieurs aux Messerschmitt Bf-109 auxquels ils font face. Les Spitfires endossent de multiples rôles, incluant celui de chasseur-transporteur aérien, d'avion de reconnaissance, de chasseur-bombardier, et d'intercepteur. Plus de 20 000 unités de ces superbes machines sont construites.

WESTLAND LYSANDER

Conçu à l'origine comme un avion militaire d'observation et de liaison avec pour objectif de convoyer les messages, le personnel, et de détecter l'artillerie, le Lysander se voit retirer de la circulation lorsque ses attributions principales

Les traceurs

Une pratique courante consiste à charger les canons des chasseurs de manière à ce que toutes les cinq munitions se trouve une cartouche traçante supposée aider au ciblage. Néanmoins, à longue distance les cartouches traçantes se comportent très différemment des munitions standards, ce qui signifie que si votre cartouche traçante atteint sa cible, il est très probable que les quatre munitions suivantes la ratent en contrepartie, se contentant d'annoncer à l'ennemi votre présence et votre direction.

La pratique consistant à charger une série de cartouches traçantes à la fin d'un chargeur de munitions pour annoncer la pénurie à venir est une moins bonne idée encore, car elle envoie malheureusement le même message à l'ennemi. De manière peu surprenante, les unités qui cessent d'utiliser les cartouches traçantes voient leur taux de réussite presque doubler, et les pertes diminuent de manière drastique.

Comme un vieil adage de l'armée l'explique très justement : « Les traceurs fonctionnent dans les deux sens ».

deviennent obsolètes. Quoi qu'il en soit, la capacité de cet avion à décoller sur de courtes distances et sa construction robuste en font le véhicule de transport idéal pour les missions clandestines. En 1941, l'Escadron 138 de la RAF (forces spéciales) est formé pour apporter un soutien dédié au contact entre le SOE et la Résistance française.

Tandis que d'autres avions sont utilisés pour larguer du ravitaillement, le Lysander est largement employé pour introduire des agents en territoire occupé. Ils sont modifiés et comportent désormais une échelle fixe sur les flancs permettant un accès rapide au cockpit arrière, ainsi que des réservoirs de carburant pour augmenter leur autonomie. Peint en noir mat pour le camouflage durant les opérations nocturnes, le Lysander n'est capable de transporter qu'un seul passager à l'arrière, même si trois d'entre eux peuvent se serrer dans le compartiment en cas d'urgence et à condition de ne pas transporter d'équipement.

Le Lysander peut être armé si nécessaire. Il est en effet capable de transporter deux mitrailleuses Browning .303 à l'avant dans les carénages des roues, et deux canons Lewis à disposition du passager à l'arrière, bien qu'en pratique l'armement soit évité de manière à alléger l'avion pour les missions clandestines.

WHITLEY MARK V

Introduit pour la première fois en 1937, le A.W.38 Whitley, ou Whitley Mark V est, au début des hostilités, l'un des bombardiers britanniques de première ligne. Rapidement remplacé par des modèles supérieurs, il se retrouve relégué aux missions de reconnaissance, tractage des planeurs et au transport de marchandises. Avec cinq membres d'équipage, le Mark V est capable d'atteindre une vitesse maximale de 370km/h (230mph) et peut transporter plus de 6 350kg (14 000lbs) de cargaison. Il utilise comme armement une mitrailleuse Vickers de calibre .303 en tourelle sur son nez, et quatre mitrailleuses Browning de même calibre en tourelles sur sa queue. Comme bombardier, il peut transporter douze bombes de 113kg (250lbs) et deux bombes de 226kg (500lbs), ainsi que des bombes uniques de 900kg (2 000lbs) en cas de nécessité.

États-Unis

DOULGAS C-47 « DAKOTA »

Le Douglas C-47 Skytrain, que la RAF nomme « Dakota », est un avion-cargo mis en service pendant la guerre. Basé sur le modèle du plus conventionnel DC-3, le C-47 est modifié pour inclure un plancher renforcé à l'intérieur du fuselage ainsi qu'une plus grande porte de fret avec un engin de levage. Il est principalement utilisé pour transporter des marchandises ou des passagers, bien qu'il soit également utilisé pour les exercices (et quelques missions) des parachutistes, et pour tracter des planeurs. Ses deux moteurs de 1 200ch peuvent le propulser à une vitesse de plus de 320km/h (200mph), et il possède une autonomie approximative de 2 500km (1 600 miles) aller simple. Son petit frère, le Douglas C-53 Skytrooper, est plus largement utilisé pour le parachutage, et sert également de véhicule de lancement pour les planeurs. Les deux modèles nécessitent un équipage de quatre membres : un pilote, un copilote, un navigateur et un opérateur radio. L'avion peut également transporter vingt-huit passagers et une charge utile de trois tonnes. Plus de 10 000 C-47 sont construits, dont plus de la moitié entre 1943 et 1945.

Photo : Richard Muck - Junkers Ju-52, Russie, 1943 - Bundesarchiv, Bild 101I-700-0256-38 / Muck, Richard / CC-BY-SA.

GRUMMAN AVENGER

Le principal bombardier-torpilleur de la flotte américaine est le Grumman Avenger. En service à partir de 1942, le Avenger peut atteindre une vitesse maximale de 400km/h (250mph) au niveau de la mer, et transporte typiquement une torpille pesant jusqu'à 997kg (2 200lbs). La seule soute à bombe du Avenger peut renfermer une unique bombe de 900kg (2 000lbs), ou jusqu'à quatre bombes de 226kg (500lbs). Près de 10 000 Avengers entrent en service pendant la guerre, une grande partie étant vendue aux Britanniques dans le cadre du programme prêt-bail.

LOCKHEED P-38

Le Lockheed P-38 Lightning est facile à identifier grâce à sa silhouette caractéristique. Son double fuselage recèle deux moteurs, et malgré sa capacité de roulis exécrable (le rendant très mauvais pour les manœuvres lors de duel aérien), il excelle dans les attaques au sol, le bombardement en piqué, et les escortes longue distance. Il peut atteindre une altitude proche de 12 000m (40 000ft) sans problème. Étonnamment silencieux pour un avion de combat, le P-38 transporte deux cannons de 20mm et quatre mitrailleuses de 127mm. Les premiers modèles peuvent emporter 900kg de bombes (2 000lbs), contre 1450 (3 200) pour les versions suivantes. Des améliorations sont réalisées concernant la vitesse de pointe de l'avion et son autonomie, qui passent respectivement de 560km/h (350mph) à 660km/h (410mph) et de 2 250km (1 400 miles) à 3 500km (2 200 miles).

P-51 MUSTANG

Le P-51 Mustang est probablement l'avion américain le plus célèbre en activité pendant la guerre. Plus de 15 000 de ces chasseurs sont mis en service entre 1941 et 1943, et les moteurs évolués des modèles B, C et D débarrassent la gamme des limitations d'altitude qui la concernaient à sa création. Avec quatre mitrailleuses de 127mm (six sur un P-51D), il possède une puissance de feu décente et peut également transporter 900kg (2 000lbs) de bombes ou six missiles de 12.7cm. Il possède une bonne vitesse de pointe de 700km/h (440mph), et son autonomie effective dépassant les 3 200km (2 000 miles) le place dans la partie haute du tableau. Le chasseur entre en action en Europe et Afrique du Nord, principalement comme chasseur-bombardier, mais aussi comme escorte de bombardier.

WACO CG-4A

Le Waco CG-4A, que la RAF surnomme « Hadrian », est un planeur spécifiquement conçu pour le parachutage clandestin derrière les lignes ennemies, basé sur les succès des *Fallschirmjäger* allemands du début de la guerre. Le Waco CG-4A peut accueillir treize passagers, ou emmener un objet aussi large qu'une jeep ou un obusier de 75mm pour le soutien des troupes. Étant un planeur, il n'y a aucune garantie de retour, et le personnel parachuté doit trouver une solution pour rentrer du front par ses propres moyens. Près de 14 000 Waco Cg-4A sont produits par la compagnie aérienne Waco.

NAVIRES MILITAIRES

Porte-avions

Au début de la Seconde Guerre mondiale, les flottes japonaise, britannique et américaine possèdent toutes un certain nombre de porte-avions, les Américains et les Japonais ayant à ce moment-là le plus d'expérience dans leur déploiement effectif. Curieusement, l'Allemagne ne possède et ne possédera jamais de porte-avions ; le *Reichsmarschall* Hermann Göring préfère jalousement conserver son pouvoir de commandant de la *Luftwaffe* et ne souhaite rien qui puisse venir saper ou diminuer son autorité.

Un porte-avions ne sort jamais sans son escorte de croiseurs, et même de cuirassés, pour le protéger de la flotte ennemie.

Par conséquent, il sabote et entrave presque littéralement le développement du premier porte-avions allemand, le KMS Graf Zeppelin, jusqu'à son abandon en 1943. Bien que techniquement lancé en 1938, le Graf Zeppelin ne dépasse jamais les quatre-vingt pour cent du stade de son développement. Possiblement à cause des ingérences de Göring, le projet de production de porte-avions n'obtient jamais le soutien total d'Adolf Hitler. Les historiens de par le monde se sont demandés comment les choses auraient tourné si le développement du Graf Zeppelin (et de nombreux autres porte-avions allemands commandés mais jamais terminés) avait été porté à terme.

Les porte-avions sont d'énormes vaisseaux, certains étant capables de lancer jusqu'à 100 avions. Il faut plusieurs torpilles pour couler un tel bâtiment, alors que détruire la piste d'envol peut se faire par l'intermédiaire d'une seule bombe bien placée. À la lumière de ces éléments, les porte-avions possèdent des défenses significatives, sous la forme de batteries antiaériennes qui permettent de garder à distance les avions ennemis. Un porte-avions ne sort jamais sans son escorte de croiseurs, et même de cuirassés, pour le protéger de la flotte ennemie. Les raids aériens et le soutien aux débarquements des véhicules amphibies sont les tâches principales du porte-avions pendant la guerre, des emplois qu'il est parfaitement capable de remplir. La stratégie aérienne en est toujours à ses balbutiements pendant la Seconde Guerre mondiale, mais des avancées en matière de tactique et d'armement, comme le largage par avions de bombes guidées, poussent les porte-avions à devenir les navires les plus importants de la flotte navale.

Cuirassés

Les massifs cuirassés dreadnoughts du début du XX^{ème} siècle représentent toujours une partie essentielle de la puissance des premières marines mais, comme l'a prédit le général américain Billy Mitchell, avec l'avènement du porte-avions leur temps est compté. Si un cuirassé peut causer de terribles dégâts, les dégâts infligés par les nombreux avions lancés depuis un porte-avions sont tout aussi

conséquents ; de plus, ils représentent une multitude de cibles de petite taille par opposition à l'imposant croiseur qui devient obsolète à mesure que la guerre approche de son dénouement.
Quoi qu'il en soit, au début de la guerre, les cuirassés sont toujours les vaisseaux principaux de la flotte, et représentent la clé de voute de la stratégie militaire navale. Avec un blindage d'une épaisseur de 40cm (16») à la ligne de flottaison, les cuirassés ont peu de chance de se faire couler par une seule torpille, bien qu'ils restent vulnérables face à un torpillage soutenu.

Croiseurs

Les croiseurs, en tant que catégorie, sont destinés à opérer indépendamment de la flotte, agissant comme éclaireurs, imposant des blocus navals, et prenant en filature les plus gros navires ennemis pour aider le reste de la flotte à les localiser. Les croiseurs sont dotés d'une grande autonomie pour mener à bien de telles opérations en mer.
Les croiseurs légers sont habituellement utilisés pour protéger les porte-avions, cuirassés, et convois des attaques aériennes. En plus de quinze canons de 15cm, ils tendent à emporter un grand nombre d'armes antiaériennes et sont parfois équipés de torpilles, même si celles-ci disparaissent au début de la guerre, les croiseurs étant plutôt destinés à repousser les attaques aériennes.
Comme les croiseurs légers, les croiseurs lourds sont construits pour servir de protection aux navires plus spécialisés, et favorisent le combat antiaérien plutôt que naval. Les huit ou neuf canons de 20cm d'un croiseur lourd sont toutefois capables de venir à bout de vaisseaux de même taille ou plus petits, quant au blindage de ses ponts et de sa coque, il permet de repousser les attaques d'obus appuyées pendant un certain temps.

Destroyers

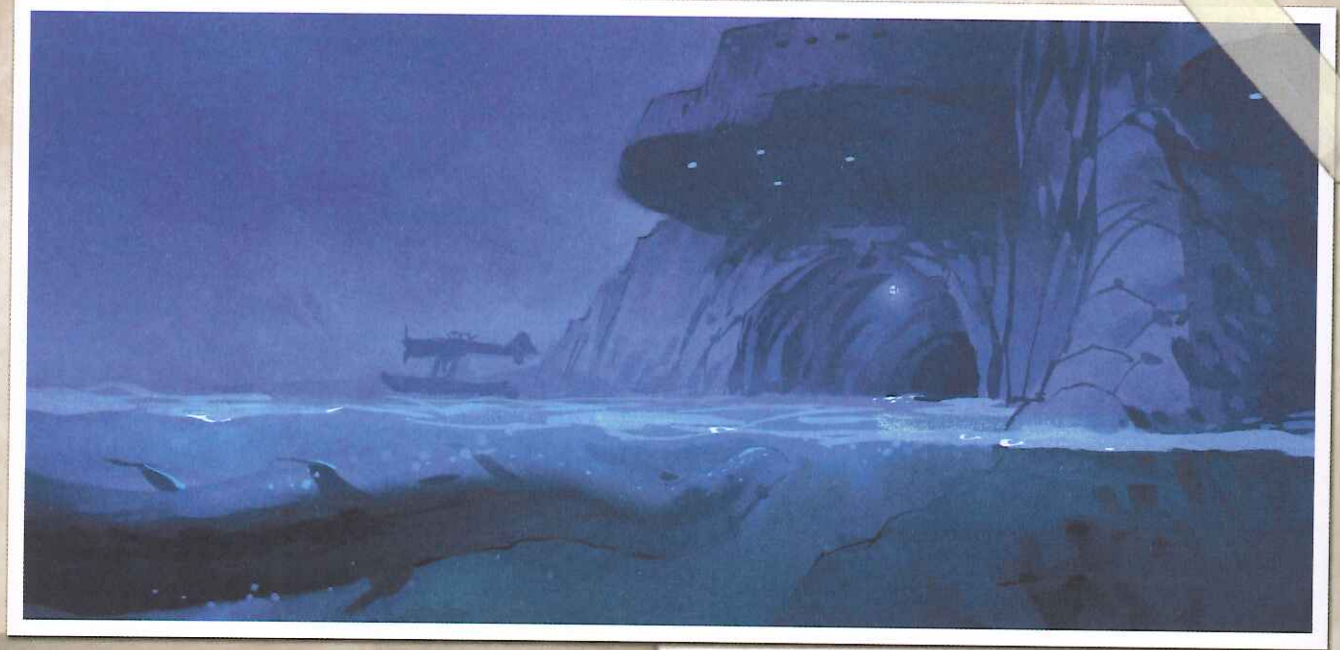
Les destroyers endossent de nombreux rôles pendant la Seconde Guerre mondiale : escorteurs de convoi et de flotte, mouilleurs de mines, vaisseaux de patrouille et chasseurs de sous-marins. C'est leur polyvalence qui les rend populaires, mais aussi le fait qu'ils soient moins chers et plus rapides à construire que les cuirassés, croiseurs, et porte-avions, ce qui les rend plus abordables pour les nations ne disposant que d'un faible budget militaire. Un destroyer est équipé de nombreux canons principaux de 12cm, de canons antiaériens, de tubes lance-torpilles, d'équipement de mouillage de mines, et de grenades sous-marines.
Les destroyers sont en général utilisés pour protéger les cuirassés et les porte-avions, jouant les trouble-fêtes pour permettre aux plus grands vaisseaux d'atteindre une portée d'attaque optimale sans subir de dégâts sévères. Néanmoins, avec le développement de sous-marins et d'avions plus dangereux et mieux équipés, les destroyers ne deviennent rien de plus que des cibles flottantes. Ceci conduit les destroyers lourds à être remplacés par des vaisseaux de combat plus petits et moins chers, spécifiquement conçus pour la guerre anti-sous-marine. Appelés corvettes ou frégates par la Royal Navy, et destroyers d'escorte par l'US Navy, ces vaisseaux deviennent la bête de somme de leurs marines respectives à l'approche de la fin de la guerre.

PT boats

Les PT boats sont de petits navires dotés d'un tube lance-torpilles. Ils transportent en général deux à quatre torpilles, et sont utilisés au début de la guerre pour couler des vaisseaux plus importants avec un minimum de risques et de dépenses. Tandis que les groupes de porte-avions deviennent un standard, les PT boats sont neutralisés par les patrouilles aériennes, lesquelles sont capables d'endommager et de détruire ces petits navires avant même qu'ils n'atteignent leur cible.
Avec une coque inspirée de celle des navires de course, et une vitesse de pointe atteignant 35-40 nœuds, le PT boat peut facilement poursuivre des navires plus importants, mais ses petits réservoirs et son manque de place pour le ravitaillement le destinent à parcourir de courtes distances, et entreprendre des missions de courte durée. En dehors de son tube lance-torpilles, le PT boat transporte également un petit nombre de grenades sous-marines, ainsi que deux mitrailleuses de calibre 50 (plus tard remplacées par un canon de 20mm) pour la défense antiaérienne et pour échanger quelques tirs avec les autres navires.
La plupart des PT boats américains sont déployés dans le Pacifique. Les Britanniques (qui les appellent vedettes lance-torpilles) et les Italiens les utilisent avec grand succès au début de la guerre, particulièrement dans la mer Méditerranée.

E-Boats (Allemands)

Officiellement nommé S-Boot (Schnellboot ou « bateau rapide ») mais baptisé E-Boat par les Britanniques, il s'agit d'un navire d'attaque rapide capable de naviguer à une vitesse de 50 nœuds. Sa coque en bois lui permet de traverser les champs de mines magnétiques et, avec une autonomie de 700 miles nautiques, ce navire est largement utilisé pour patrouiller dans la mer Baltique et la Manche. Armés de deux tubes lance-torpilles, de quatre torpilles, d'un canon double de 20mm, d'un simple canon de 20mm et d'un canon antiaérien de 37mm, les E-boats sont une menace omniprésente qui pèse sur les navires alliés, ayant coulé plus de 100 navires marchands, ainsi que plusieurs douzaines de petits vaisseaux de combat.
Pendant la traversée de la Manche par les Alliés au début de l'opération Overlord, les E-boats sont la première opposition qu'ils rencontrent, lesquels, lorsqu'ils se retrouvent confrontés à l'entière force d'invasion, décident judicieusement de tirer leurs torpilles à distance maximum avant de fuir vers le port de Cherbourg.
Grâce à leur faible tirant d'eau ces navires sont capables de naviguer sur les embouchures des rivières les plus profondes, ils se montrent alors inestimables pour accomplir des missions clandestines dans les zones côtières,



La menace des profondeurs

Les grenades sous-marines représentent un danger non-négligeable pour les sous-marins, bien que souvent indirect. Il s'agit de larges bombes activées par des amorces répondant à la pression de l'eau, conçues pour exploser à une profondeur prédéterminée. L'explosion génère une onde de choc capable de faire sauter la soudure et les rivets de la coque d'un sous-marin, ce qui le conduit à remonter à la surface s'il ne veut pas couler. Ces puissants explosifs pèsent leur poids, et il faut des appareils spéciaux pour larguer dans l'eau ces charges de plus de 900kg (2 000lbs).

Les grenades anti-sous-marines sont au mieux des armes imprécises. Jusqu'à la fin de la guerre, la plupart des navires larguent les bombes anti-sous-marines depuis l'arrière lorsqu'ils passent directement au-dessus d'un sous-marin, mais il y a un problème : au moment exact ou le navire se trouve au-dessus du sous-marin, le contact sonar est perdu, lui laissant une chance de s'échapper. La plupart des sous-marins sont endommagés par les bombes anti-sous-marines lorsqu'elles sont disposées en barrage, mais couler ou endommager un sous-marin avec une seule grenade est virtuellement impossible.

Une grenade anti-sous-marine doit exploser à environ 4.5m (15ft) du sous-marin pour infliger des dégâts à sa coque, laquelle est, après tout, destinée à supporter la pression intense de l'océan. Les grenades anti-sous-marines sont particulièrement efficaces pour déloger les sous-marins qui se cachent dans des endroits peu profonds, une tactique couramment utilisée par les sous-mariniers pour éviter la détection sonar. En larguant systématiquement des explosifs, un destroyer ou une unité anti-sous-marine donne au sous-marin le choix de fuir ou de couler avec tout son équipage.

À la fin de la guerre, la combinaison de meilleurs systèmes de largage (ce qui inclut les débuts du déploiement par avion) et d'équipages plus expérimentés a conduit les sous-marins à enregistrer de lourdes pertes à cause des grenades anti-sous-marines.

et sont souvent utilisés dans ce but par l'*Abwehr*. Les navires de la Royal Navy patrouillent constamment le long des côtes britanniques, mais la vitesse et l'agilité du E-boat sont parfaites pour se faufiler et déposer des agents sur les étendues calmes de la côte Est. Comptant entre vingt-quatre et trente membres d'équipage, tenter de prendre d'assaut un tel navire est suicidaire sans un renfort adéquat, même si une attaque surprise dans de bonnes conditions pourrait se révéler fructueuse à condition qu'elle soit bien planifiée par les investigateurs.

Sous-marins nains (Allemands)

L'Allemagne développe un grand nombre de sous-marins nains, comme ceux de classe Seehund, à l'origine construits à partir de deux sous-marins britanniques de classe X récupérés par la Kriegsmarine et ayant participé à la tentative de couler le cuirassé *Tirpitz*. Conçu comme un navire pour deux hommes, la longueur de 12m (40ft) du Seehund signifie que les systèmes de détection alliés de l'époque comme l'ASDIC ne peuvent pas détecter sa coque, si l'on ajoute à cela son moteur silencieux, il se révèle pratiquement indétectable au moyen d'hydrophones.

Même si les Seehunde sont déployés dans la Manche et parviennent à couler avec succès huit navires, leur usage est trop restreint et trop tardif. Quoi qu'il en soit, en 1945 les Seehunde sont lancés dans une mission spéciale, celle de ramener des vivres à la garnison allemande isolée de Dunkerque, en les transportant dans des containers spéciaux (nom de code « torpilles au beurre ») à la place des obus, puis de quitter la garnison avec des containers pleins de courrier.

Armés de deux torpilles, ces vaisseaux peuvent semer le chaos dans certaines conditions, mais leur potentiel en tant que transports et messagers silencieux est beaucoup plus intéressant.

Sous-marins

Les sous-marins de l'époque passent le plus clair de leur temps à la surface, puisqu'aller sous l'eau requiert l'utilisation des moteurs électriques et des batteries, qui possèdent une réserve d'énergie limitée. Les moteurs principaux du sous-marin sont alimentés en diesel, et peuvent le propulser à une vitesse de 20 nœuds à la surface. Les moteurs électriques permettent d'atteindre une vitesse de 9 nœuds une fois immergé, et peuvent fonctionner sous l'eau pendant 48h en maintenant une vitesse constante de 2 nœuds.

Les sous-marins de cette période fonctionnent comme n'importe quel autre bateau, excepté qu'ils possèdent la capacité de s'immerger pour de courtes périodes afin de porter des attaques surprises. Les sous-marins peuvent rester soixante-quinze jours en patrouille sans se ravitailler en nourriture et en munitions, et ils transportent en général un maximum de vingt-quatre torpilles à la fois. Les sous-marins sont souvent utilisés pour faire accoster le personnel secret, comme les saboteurs, les espions et les commandos, lors des missions de haute priorité.

Pour le besoin des missions de patrouille, chaque centimètre du sous-marin est utilisé. Les couchettes sont situées au-dessus des torpilles à l'avant et à l'arrière, et les douches peuvent être inutilisables pendant parfois plus d'une semaine après le lancement de la mission, puisqu'elles sont remplies de caisses de vivres et qu'elles ne peuvent donc pas être utilisées tant que l'une d'entre elles n'est pas vide.

L'arme principale du sous-marin est la torpille, tirée depuis des tubes pressurisés à l'avant et à l'arrière de l'appareil. Ces bombes autopropulsées explosent au contact d'un objet solide et sont également utilisées par des navires plus conventionnels, ou parfois même larguées par avion, dans le même but : paralyser ou couler les vaisseaux ennemis.

La Résistance française a rapporté d'étranges activités près des abris d'U-Boot ces derniers jours. Envoyez A. D. pour jeter un œil.

A. T.

Cth Tableau 7 : Véhicules des Alliés et de l'Axe

VÉHICULES DE SOUTIEN

Véhicule	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	Blindage (Av., Côtés, Arr., Toit)	PV	Manœuvre	Acc./Déc.
BMW R75	Allem.	5	—	—	1	0	15 (20 avec sidecar)	16	×8
Kübelwagen	Allem.	4	—	—	1+3	0	25	4	×3
M-B 770K	Allem.	8	—	—	1+3	0	25	4	×3
Opel Blitz	Allem.	4	—	—	1+20	0	40	-6	×1
Sd.Kfz.2	Allem.	3	—	—	1	0	20	-2	×3
Sd.Kfz.251	Allem.	3	—	—	1+10	2	50	0	×2
Universal Carrier	GB	2	Aucune	0	1+3	1	35	4	×2
			mitrailleuse .303	2D6+4					
			Fusil antichar Boys	2D6+4					
Willys Jeep	GB/É.-U.	5	—	—	1+4	0	25	10	×3
Camion CCKW	É.-U.	3	—	—	1+20	0	50	-6	×1
DUKW (terre)	É.-U.	4	—	—	2+25	2	30	-2	×1
DUKW (mer)	É.-U.	1	—	—	2+25	2	30	-2	×1
Semi-chenillé	É.-U.	3	—	—	1+10	2	50	-4	×2

Sav

VÉHICULES DE SOUTIEN

Véhicule	Acc./VM	Résistance (Av., Côtés, Arr.)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
BMW R75	20/36	5 (1)	1	—	—	—
Kübelwagen	10/40	7 (1)	1+3	—	—	—
M-B 770K	15/50	6 (1)	1+3	—	—	—
Opel Blitz	10/25	12 (1)	1+20	—	—	—
Sd.Kfz.2	5/12	6 (2)	1	—	—	—
Sd.Kfz.251	5/15	14/9/9 (2/1/1)	1+10	Blindage lourd, Semi-chenillé.	—	—
Universal Carrier	5/10	14/9/9 (2/1/1)	1+3	Blindage lourd, Chenillé.	Mitrailleuse .303 (3 000 munitions)	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto
Willys Jeep	10/40	7 (1)	1+4	—	—	—
Camion CCKW	10/25	12 (1)	1+20	—	—	—
DUKW (terre)	5/10	14/14/11 (4/4/1)	2+25	—	—	—
DUKW (mer)	2.5/3	14/14/11 (4/4/1)	2+25	—	—	—
Semi-chenillé	5/15	14/9 9 (2/1/1)	1+10	Blindage lourd, Semi-chenillé.	—	—

Cth

CHARS ALLEMANDS

Véhicule	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	Blindage (Av., Côtés, Arr., Toit)	PV	Manœuvre	Acc./Déc.
Panzer I	Allem.	3	2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4	2	4/4/4/4	20	1	×2
Panzer II	Allem.	3	Canon 20mm	3D6	3	5/5/5/5	30	1	×2
			Mitrailleuse 7.92mm	2D6+4					
Panzer III	Allem.	2	Canon 50mm	8D6	5	8/6/6/6	40	1	×2
			2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4					
Panzer IV	Allem.	2	Canon 75mm	10D6	5	10/10/10/20	50	0	×2
			2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4					
Panzer V (Panther)	Allem.	3	Canon 75mm	10D6	5	60/35/35/25	60	0	×2
			2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4					
Sturmgeschütz (StuG)	Allem.	2	Canon 75mm	10D6	4	10/10/10/20	50	1	×2
			Mitrailleuse 7.92mm	2D6+4					
Tigre I	Allem.	2	Canon 88mm	12D6	5	75/45/75/75	75	-2	×2
			2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4					
Tigre II	Allem.	2	Canon 88mm	12D6	5	65/75/65/120	80	-5	×1
			2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4					
Marder Tank Destroyer	Allem.	2	Canon 75mm	10D6	3	25/25/25/10	45	-1	×2

Sav

CHARS ALLEMANDS

Véhicule	Acc./TS	Résistance (Av., Côtés, Arr.)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
Panzer I	5/10	13/13/13 (3/3/3)	2	Chenillé.	2 Tourelles MG34 (2 250 munitions)	30/60/120, 2d8, Cad. 3,PA 2, Auto, +1 au Tir.
Panzer II	5/10	13/13/13 (3/3/3)	3	Blindage lourd, Chenillé.	Canon 20mm (150 munitions)	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
					MG 34 coaxiale (2 250 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
Panzer III	5/10	18/18/18 (8/8/8)	5	Blindage lourd, Chenillé.	Tourelle 50L60 (PA 69, HE 30)	70/140/280, Pénétration d'Armure 3d10 ou Hautement Explosif 2d8, PA 10 (PA) ou 3 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1,
					MG 34 coaxiale (1 500 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
					MG 34 de caisse (1 200 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.

(la suite à la page suivante...)

(... suite de la page précédente)

Véhicule	Acc./ TS	Résistance (Av., Côtés, Arr.)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
Panzer IV	5/10	20/15/14 (8/3/2)	5	Blindage lourd, Chenillé.	Tourelle 75mm (PA 45, HE 45, Fumigène 2)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 13 (PA) ou 5 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					MG 34 coaxiale (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
					MG 34 de caisse (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
Panzer V (Panther)	5/12	29/20/20 (14/5/5)	5	Blindage lourd, Chenillé.	Tourelle 75mm (PA 45, HE 45, Fumigène 2)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 13 (PA) ou 5 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					MG 34 coaxiale (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
					MG34 de caisse (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
					MG34 sur pied (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
Sturmgeschütz (StuG)	5/10	19/14/14 (8/3/3)	4	Canon fixe, Blindage lourd, Chenillé.	Tourelle 75mm (HE 33, PA 18, Fumigène 3)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 13 (PA) ou 5 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					MG 34 coaxiale (500 munitions)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
					MG34 télécommandée, toit (500 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
Tigre I	4/9	25/23/23 (10/8/8)	5	Blindage lourd, Chenillé.	Tourelle 88mm (HE 45, PA 45, Fumigène 2)	100/200/400, Pénétration d'Armure 4d10+1 ou Hautement Explosif 4d8, PA 16 (PA) ou 8 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					MG 34 coaxiale (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
					MG34 de caisse (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
Tigre II	5/10	40/25/25 (24/9/9)	5	Blindage lourd, Blindage incliné, Chenillé.	Tourelle 88mm (HE 35, PA 35, Fumigène 2)	100/200/400, Pénétration d'Armure 4d10+1 ou Hautement Explosif 4d8, PA 16 (PA) ou 8 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					MG 34 coaxiale (1 000 munitions)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
					MG34 de caisse (1 000 mun.)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
Chasseur de char Marder	5/10	12/12/10 (2/2/0)	4	Canon fixe, Blindage lourd, Toit ouvert, Chenillé.	Tourelle 75mm (HE 10, PA 15, Fumigène 2)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 13 (PA) ou 5 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.

Cth

CHARS BRITANNIQUES & AMÉRICAINS

Véhicule	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	Blindage (Av., Côtés, Arr., Toit)	PV	Manœuvre	Acc./Déc.
Churchill Mark VII	GB	1	Canon 75mm	10D6	5	90/55/55/75	70	-8	×1
			Mitrailleuse 7.92mm	2D6+4					
			Lance-flammes	2D6+choc					
Char léger M3 "Stuart"	GB	3	Canon 37mm	6D6	4	35/20/20/35	40	1	×3
			Mitrailleuse .30-0	2D6+4					
Matilda I	GB	1	Mitrailleuse .303	2D6+4	2	30/15/15/10	25	-2	×1
Matilda II	GB	1	Canon de 2 livres	10D6	4	50/25/25/25	50	-4	×1
			Mitrailleuse 7.92mm	2D6+4					
Char léger M3 "Lee/Grant"	É.-U.	2	Canon 37mm	6D6	7	40/40/40/50	60	-4	×1
			Canon 75mm	10D6					
			Mitrailleuse .30-06	2D6+4					
M4 "Sherman"	É.-U.	2	Canon 75/76mm	10D6	5	40/40/40/50	60	0	×2
Chasseur de char M10	É.-U.	2	Canon de 3"	8D6	5	35/20/15/15	60	2	×3
Chasseur de char M18 "Hellcat"	É.-U.	5	Canon 76mm	10D6	5	35/20/15/15	60	2	×3

Sav

CHARS BRITANNIQUES & AMÉRICAINS

Véhicule	Acc./VM	Résistance (Av., Côtés, Arr.)	Équipage	Notes	Armes	Statistiques des armes
Churchill Mark VII	5/5	23/22/21 (9/8/7)	5	Blindage lourd, Chenillé.	Tourelle 75mm (HE 40, PA 40, Fumigène 4)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 6 (PA) ou 4 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					mitrailleuse 7.92mm (1 000 mun.)	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
					lance-flammes	2d10, Gabarit conique, ignore l'armure.
M3 "Stuart" Light Tank	2.5/8	14/13/13 (5/4/4)	5	Blindage lourd, Chenillé.	37mm turret (HE 125, PA 53)	50/100/200, Pénétration d'Armure 4d8 ou Hautement Explosif 4d6, PA 3 (PA) ou 3 (HE), Cad. 3, Gabarit Moyen d'Explosion, Arme lourde.
					mitrailleuse .30-06 (3 000 munitions)	24/48/96, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.

(la suite à la page suivante...)

IL N'Y A RIEN DE TEL QUE LE BON VIEIL ACIER AMÉRICAIN LORSQU'ON SE RETROUVE FACE À L'UN DE CES GROS TAS DE FERRAILLE.

-SGT. CARTER

Photo : Kempe - Russie 1942 - Bundesarchiv, Bild 101I-748-0100A-08 / Kempe / CC-BY-SA.

(... suite de la page précédente)

Véhicule	Acc./ VM	Résistance (Av., Côtés, Arr.)	Équi-page	Notes	Armes	Statistiques des armes
Matilda I	2.5/6	10/9/9 (4/3/3)	3	Blindage lourd, Chenillé.	Mitrailleuse .303 (3 000 munitions)	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
Matilda II	2.5/6	17/16/16 (5/4/4)	4	Blindage lourd, Chenillé.	Canon de 2 livres	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d8 ou Hautement Explosif 3d6, PA 5 (PA) ou 2 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					Mitrailleuse .303 (3 000 munitions)	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
Char moyen M3 "Lee/Grant"	2.5/6	17/16/16 (5/4/4)	5	Blindage lourd, Chenillé.	Tourelle 37mm (HE 125, PA 53)	50/100/200, Pénétration d'Armure 4d8 ou Hautement Explosif 4d6, PA 3 (PA) ou 3 (HE), Cad. 3, Gabarit Moyen d'Explosion, Arme lourde.
					Tourelle 75mm (HE 40, PA 40, Fumigène 4)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 6 (PA) ou 4 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
					Mitrailleuse .30-06 (3 000 munitions)	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
M4 "Sherman"	5/12	21/16/16 (9/4/4)	5	Blindage lourd, Stabilisateurs (modèles récents), Chenillé.	Tourelle 75mm (HE 50, PA 40, Fumigène 7)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 6 (PA) ou 4 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde.
Chasseur de char M10	5/12	19/15/15 (7/3/3)	5	Blindage lourd, Toit ouvert, Chenillé.	Canon 7.62cm (HE 15, PA 33, Tungstène 6)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 12 (PA) ou 5 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde, les munitions au Tungstène sont perforantes PA 27.
Chasseur de char M18 "Hellcat"	5/22	18/14/14 (7/3/3)	5	Blindage lourd, Toit ouvert, Chenillé.	Canon 7.62cm (HE 17, PA 30, Tungstène 5)	75/150/300, Pénétration d'Armure 4d10 ou Hautement Explosif 3d8, PA 12 (PA) ou 5 (HE), Gabarit Moyen d'Explosion, Rechargement 1, Arme lourde, les munitions au Tungstène sont perforantes PA 27.

Cth

AVIONS ALLEMANDS

Véhicule	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	PV (Av., Côtés, Arr., Toit, Ventre)	Manœuvre	Acc./Déc.
Focke-Wulf 190	Allem.	34	2× Canons 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	12	×6
			2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4				
			1 x Bombe de 226kg	Spécial*				
			2× Bombes de 113kg	Spécial*				
Junkers Ju-52	Allem.	13	4× Mitrailleuses 7.9mm	2D6+4	1	15/15/10/15/15	4	×1
Junkers Ju-87	Allem.	19	3× Mitrailleuses 7.9mm	2D6+4	2	20/15/10/10/10	10	×5
			1× Bombe de 1 800kg	Spécial*				
Junkers Ju-88	Allem.	26	7× Mitrailleuses 7.9mm	2D6+4	4	25/20/15/15/15	10	×5
			7× Bombes de 450kg	Spécial*				

(la suite à la page suivante...)

Sav

AVIONS ALLEMANDS

Véhicule	Acc./VM	Moteurs	Ascencion	Résistance	Manœuvr.	Autonomie (km)	Équipage	>
Planeur DFS 230	—/100 (150 when towed)	0	0	10	-3	25-30 en planant	2+9	>
Fieseler Fi 156 "Storch"	10/44	1	15	8	2	1 014	1+1	>
Focke-Wulf 190	20/163	1	20	12 (2)	2	805	1	>
Junkers Ju-52	10/71	3	15	13 (1)	-2	1 034	2+18	>
Junkers Ju-87	15/97	1	15	12 (2)	0	600	2	>
Junkers Ju-88	15/117	2	15	14 (2)	-2	2 729	4	>
Messerschmitt Bf-109	20/140	1	25	11 (2)	2	523	1	>
Messerschmitt Me-262	30/216	2	20	12 (2)	4	845	1	>
Der Adler	40/250	8	40	?	5	Non-confirmée	12	>

(... suite de la page précédente)

Véhicule	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	PV (Av., Côtés, Arr., Toit, Ventre)	Manœuvre	Acc./Déc.
Messerschmitt Bf-109	Allem.	31	2× Canon 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	12	×6
			2 x Mitrailleuses 7.92mm	2D6+4				
Fieseler Fi 156 "Storch"	Allem.	8	—	—	1	5/5/5/5/5	4	×1
Planeur DFS 230	Allem.	Spécial	—	—	1	5/5/5/5/5	6	n/a
Messerschmitt Me-262	Allem.	43	4 x Canons 30mm	4D6	1	20/15/10/10/10	14	×10
			24× Missiles R4M A2A	6D6				
Der Adler	*Nachtwölfe*	Spécial	16 x Mitrailleuses MG131 Rheinmetall-Borsig	2D8+4	12	Spécial	Spécial	Spécial
			3 x Canons Mauser MG151/20 20x82mm	3D10+5 +1D6 Explosion				

*pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

> Véhicule	Notes	Armes	Statistiques des armes
> Planeur DFS 230	—	—	—
> Fieseler Fi 156 "Storch"	Capable de décoller sur de courtes distances.	—	—
> Focke-Wulf 190	Cockpit en forme de bulle, Turbocompresseur.	2× Canons 20mm	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		2 x Mitrailleuses 7.92mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
		1 x Bombe de 226kg	Spécial*.
		2 x Bombes de 113kg	Spécial*.
> Junkers Ju-52	—	1× Mitrailleuse 7.92mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
> Junkers Ju-87	Dispositif de redressement automatique, ajoute +1 aux tests de Pilotage visant à redresser l'appareil.	2x MG 7.92mm (ailes) 1x MG 7.92mm (cockpit arrière)	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
		2x Bombes de 113kg	Spécial*.
> Junkers Ju-88	—	7× Mitrailleuses 7.9mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
		7x Bombes de 450kg	Spécial*.
> Messerschmitt Bf-109	Turbocompresseur, Injection d'eau.	2× Canons 20mm	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		2 x Mitrailleuses 7.92mm	30/60/120, 2d8, Cad. 3, PA 2, Auto.
> Messerschmitt Me-262	Cockpit en forme de bulle, Turbocompresseur.	4 x Canons 30mm	50/100/200, 3d8, PA 6, Cad. 3, Arme lourde.
		24× Missiles R4M A2A	100/200/400, 3d8, PA 4, Cad. 1, Gabarit Moyen d'Explosion.
> *Der Adler*	Invisible au Radar.	4x Mitrailleuses MG131 Rheinmetall-Borsig	50/100/200, 2d8+3, PA 2, Cad. 3.
		3x Canons Mauser MG151/20 20x82mm	50/100/200, 2d10, PA 2, Cad. 3.

*pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

Cth

NAVIRES MILITAIRES

Véhicule	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	PV	Manœuvre	Acc./Déc.
PT Boat	É.-U.	8 (max)	—	—	12-17	35	20	×6
E Boat	Allem.	10 (max)	—	—	24-30	55	10	×7
Sous-marins nains	Allem.	2 (max)	—	—	1-2	25	20	×1
Sous-marin	tous	3 (max)	Torpilles	Spécial*	Variable (typiquement 80 ou moins)	150	5	×2

*pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

Sav

NAVIRES MILITAIRES

Véhicule	Acc./VM	Résistance	Équipage	Notes	Armes	Carac. des armes
PT Boat	4/19	13 (0)	12-14	Blindage lourd.	—	—
E Boat	4/16	13 (0)	8-10	Blindage lourd.	—	—
Sous-marins nains	3/10	7 (0)	1-2	Blindage lourd, Invisible au Sonar.	—	—
Sous-marin	2 (1 immergé)/ 7 (3 immergé)	20 (0)	Variable (typiquement 80 ou moins)	Blindage lourd.	Torpilles	Spécial*

*pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

Cth

AVIONS BRITANNIQUES & AMÉRICAINS

Véhicule	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équipage	PV (Av., Côtés, Arr., Toit, Ventre)	Manœuvre	Acc./Déc.
Planeur Airspeed As.51 "Horsa"	GB	Spécial	—	—	2	5/5/5/5/5	6	n/a
Avro Lancaster	GB	22	7× Mitrailleuses .303	2D6+4	7	20/20/20/20/20	4	×1
			1× Bombe de 1 800kg	Spécial*				
			24× Bombettes incendiaires de 15kg	Spécial*				
De Havilland Mosquito	GB	28	4× Mitrailleuses .303	2D6+4	2	10/10/10/10/10	10	×5
			4× Canons 20mm	3D6				
Fairey Swordfish	GB	11	2× Mitrailleuses .303	2D6+4	3	10/10/10/10/10	8	×2
			1× Torpille de 725kg	Spécial*				
			3× Bombes de 225kg	Spécial*				
Gloster Meteor	GB	46	4× Canon 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	16	×8
			16× Missiles de 7.62cm	6D6				
Hawker Hurricane	GB	26	2× Canons 40mm	4D6	1	20/15/10/10/15	10	×6
			2× Mitrailleuses 7.9mm	2D6+4				
Hawker Typhoon	GB	32	4× Canons 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	10	×6
			8× Missiles de 12kg	6D6				
			2× Bombes de 450kg	Spécial*				
Supermarine Spitfire	GB	34	2× Canon 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	12	×6
			4× Mitrailleuses .303	2D6+4				
Westland Lysander	GB	16	2× Mitrailleuses .303	2D6+4	1	5/5/5/5/5	6	×1
Bombardier Whitley Mark V	GB	18	5× Mitrailleuses .303	2D6+4	5	15/15/10/15/15	6	×1
			12× Bombes de 113kg	Spécial*				
			2× Bombes de 226kg	Spécial*				
Douglas C-47 "Dakota"	É.-U.	19	—		4	25/30/20/30/30	4	×1
Grumann Avenger	É.-U.	21	2× Mitrailleuses 7.62mm	2D6+4	3	10/10/10/10/10	8	×2
			2× Mitrailleuses 12.7mm	2D6+4				
			1× Torpille d'1t	Spécial*				
			1× Bombe de 910kg	Spécial*				
			4× Bombes de 226kg	Spécial*				
			8× Missiles montés sur les ailes	6D6				
Lockheed P-38	É.-U.	34	Canon 20mm	3D6	1	20/15/10/10/10	8	×5
			4× Mitrailleuses 127mm	2D6+4				
			4× Bombes de 226kg	Spécial*				
P-51 Mustang	É.-U.	34	6× Mitrailleuses 127mm	2D6+4	1	20/15/10/10/10	12	×6
			2× Bombes de 450kg	Spécial*				
			6× Missiles 12.7cm	6D6				
Planeur Waco CG-4A	É.-U.	Spécial	—		1	5/5/5/5/5	6	n/a

*pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

Sav

AVIONS BRITANNIQUES & AMÉRICAINS

Véhicule	Acc./VM	Moteurs	Asc.	Rés.	Manœuvr.	Autonom. (km)	Équip. >
Planeur Airspeed As.51 "Horsa"	—/100 (150 tracté)	0	0	10	-3	25-30 en planant	2+9 >
Avro Lancaster	10/115	4	15	15 (2)	-3	4070 (2670 à pleine charge)	7 >
De Havilland Mosquito	30/230	2	20	12 (2)	4	845	1 >
Fairey Swordfish	10/55	1	10	11 (2)	0 (-2 à pleine charge)	879	2 >
Gloster Meteor	30/230	2	20	12 (2)	4	845	1 >
Hawker Hurricane	20/138	1	20	11 (1)	1	740	1 >
Hawker Typhoon	20/165	1	15	12 (2)	1	820	1 >
Supermarine Spitfire	15/145	1	15	10 (1)	3	635	1 >
Westland Lysander	20/152	2	15	12 (1)	1	2 993	2 >
Bombardier Whitley Mark V	15/114	4	10	16 (2)	-3	2 028	7 >
Douglas C-47 "Dakota"	10/92	2	10	13 (1)	-2	3420	3+24 >
Grumann Avenger	10/110	1	15	13 (2)	0	4 072 (1 609 à pleine charge)	3 >
Lockheed P-38	20/166	2	20	12 (2)	1	1 891	1 >
P-51 Mustang	20/175	1	25	13 (2)	3	2 092 (3 701 avec réservoirs additionnels)	1 >
Planeur Waco CG-4A	—/100 (150 tracté)	0	0	10	-3	25-30 en planant	2+9 >

> Véhicule	Notes	Armes	Statistiques des armes
> Planeur Airspeed As.51 "Horsa"	—	—	—
> Avro Lancaster	—	7× Mitrailleuses .303	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
		1× Bombe de 1 800kg	Spécial*.
		24× Bombettes incendiaires de 15kg	Spécial*.
> De Havilland Mosquito	—	4× Mitrailleuses .303	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
		4× Canons 20mm	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
> Fairey Swordfish	—	2× Mitrailleuses .303	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
		1× Torpille de 725kg	Spécial*.
		3× Bombes de 225kg	Spécial*.
> Gloster Meteor	Cockpit en forme de bulle. Turbocompresseur.	4× Canons 20mm	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		16× Missiles de 7.62cm	100/200/400, 3d8, PA 4, Cad. 1, Gab. Moyen d'Expl.
> Hawker Hurricane	—	12x Mitrailleuses .303	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
> Hawker Typhoon	Cockpit en forme de bulle	2× Canons 20mm	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		8x Missiles de 12kg	100/200/400, 3d8, PA 4, Cad. 1, Gab. Moyen d'Expl.
		2× Bombes de 450kg	Spécial*.
> Supermarine Spitfire	Cockpit en forme de bulle	2× Canon 20mm	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		2x Mitrailleuses .50	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Arme lourde, Auto.
> Westland Lysander	—	2× Mitrailleuses .303	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
> Bombardier Whitley Mark V	—	5× Mitrailleuses .303	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto.
		12× Bombes de 113kg	Spécial*.
		2× Bombes de 226kg	Spécial*.
> Douglas C-47 "Dakota"	—	—	—
> Grumann Avenger	—	2 × Mitrailleuses 7.62mm	40/80/160, 2d8+1, PA 2.
		2 × Mitrailleuses 12.7mm	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Arme lourde.
		1 × Torpille d'1t	Spécial*.
		1 × Bombe de 910kg	Spécial*.
		4 × Bombes de 226kg	Spécial*.
		8 × Missiles montés sur les ailes	100/200/400, 3d8, PA 4, Cad. 1, Gab. Moyen d'Expl.
> Lockheed P-38	Turbocharger.	1× Canon 20mm	50/100/200, 3d8, PA 3, Cad. 3, Arme lourde.
		4 × Mitrailleuses 127mm	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Arme lourde, Auto.
		226kg de bombes	Spécial*.
> P-51 Mustang	Cockpit en forme de bulle. Turbocompresseur.	6 × Mitrailleuses 127mm	50/100/200, 2d10, PA 4, Cad. 3, Arme lourde, Auto.
		2 × Bombes de 450kg	Spécial*.
		6 × Missiles 12.7cm	100/200/400, 3d8, PA 4, Cad. 1, Gab. Moyen d'Expl.
> Planeur Waco CG-4A	—	—	—

*pour de grandes quantités d'explosifs, traitez les dégâts de manière cinématographique (p.121).

ÉQUIPEMENT MILITAIRE ALLEMAND : TYPE STANDARD

Pour plus de détails sur l'équipement militaire des Alliés, veuillez consulter le Chapitre 8 dans *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète d'***Achtung! Cthulhu**.

FALLSCHIRMJÄGERGEWEHR 42 (FG42)

Pour augmenter la puissance de feu des *Fallschirmjäger* sur le terrain, la *Luftwaffe* décide de remplacer les *Kar.* 82k, MP40, et MG34 par une seule arme. Si le FG42 répond à tous les prérequis de la *Luftwaffe*, il possède également quelques inconvénients de taille : le chargeur déséquilibre l'arme, la flamme du canon est trop importante, et le tir automatique est difficile à contrôler à cause du sursaut de la bouche du canon et de la légèreté de l'arme.

Le FG42 entre en action en 1943. Il existe deux modèles, un ancien et un récent, qui sont dans le fond des améliorations du même produit, bien qu'ils diffèrent grandement en apparence. Les deux modèles possèdent un bipied, une baïonnette rétractable, et un rail pour installer une lunette télescopique ZF41.

FLAMMENWERFER 35 & 41

Le *Flammenwerfer* 35 est un lance-flammes pour une personne, capable de cracher un mélange d'huile/pétrole/goudron jusqu'à 25m (27 yards). Le FmW35 est une conception de la Première Guerre mondiale, il pèse 36kg (80lbs) et contient presque 12 litres (2.5 gallons) de carburant.

Le *Flammenwerfer* 41 remplace le FmW35 en 1941. Il est 9kg (20lbs) plus léger, et possède la même capacité de carburant ainsi qu'une portée augmentée de 32m (34 yards). Les lance-flammes allemands sont destinés aux sapeurs, mais ceux-ci sont souvent affectés aux unités d'infanterie d'assaut. Les cibles préférées des utilisateurs de *Flammenwerfer* sont statiques et dans un espace clos. Elles sont approchées grâce à la couverture de fumigènes ou de tirs alliés, et les échappatoires sont alors directement attaquées au lance-flammes.

GEWEHR OU KARABINER 43 (G/K43)

Le *Gewehr* 43 (rebaptisé plus tard *Karabiner* 43) est un fusil semi-automatique à emprunt de gaz introduit en 1943. Il est destiné à remplacer le *Kar.* 98k, mais ce but n'est jamais complètement atteint. La *Wehrmacht* reconnaît le besoin d'un fusil semi-automatique en 1940, et se montre particulièrement surprise de se retrouver confrontée à de telles armes lors de la tentative d'invasion de l'URSS en 1941. Le K43 est largement inspiré du *Tokarev* SVT-40 soviétique.

Le K43 possède un chargeur de dix cartouches, et tout K43 peut utiliser une lunette télescopique ; la variante pour sniper utilise un *Zielfernrohr* 4 (ZF 4). En termes de jeu, la variante pour sniper double la portée de base de l'arme. Le K43 peut aussi utiliser le lance-grenades *Schiessbecher*, et un silencieux spécialement conçu pour lui.

GRANATWERFER 36

Le GrW36 est un mortier léger conçu pour apporter un soutien de type explosif au-delà de la portée de lancer des grenades à main. Jusqu'en 1938 les modèles utilisent des lunettes télescopiques, alors que ceux conçus après cette date sont pourvus de marques graduées. Retiré du service de première ligne en 1942, le GrW36 reste populaire parmi les troupes jusqu'aux derniers jours du conflit.

COUTEAU KAMPFMESSER 42

Produit pendant la Première Guerre mondiale, le *Kampfmesser* 42 est un couteau de combat utilisé par les forces armées allemandes et la *Waffen-SS*.

KARABINER 98K

La *Karabiner* 98k est le fusil standard de la *Wehrmacht*. De type fusil à verrou, la *Kar.* 98k est en réalité la dernière itération du fusil à verrou *Mauser*, et plus de onze millions de ces armes sont produites. La *Kar.* 98k possède un chargeur de cinq cartouches chargé par clip, et peut utiliser un lance-grenades *Schiessbecher*.

La variante pour sniper est produite à partir de fusils sélectionnés à l'usine pour leur précision, et améliorés par une lunette télescopique ZF39 ou 41 ; plus de 120 000 fusils de sniper sont manufacturés en tout. En termes de jeu, la variante pour sniper du *Kar.* 98k double la portée de base de l'arme.

COUTEAU DE PARACHUTISTE DE LA LUFTWAFFE

Connu également sous le nom de *Fallschirmjäger-Messer*, ce couteau est destiné aux équipages aériens et aux *Fallschirmjäger*. Il possède une lame de 10cm (4») qui se déploie par la gravité et d'une seule main, ce qui peut se révéler utile si l'autre est enchevêtrée dans les suspentes d'un parachute. Il possède également un poinçon pour délier les nœuds qui peut être utilisé comme arme.

Les Britanniques copient des exemplaires récupérés de ces couteaux et les fournissent à leurs propres parachutistes. Le SOE et l'OSS le distribuent également comme « couteau de poche de saboteur » avec une lame supplémentaire capable de crever les pneus.

MASCHINENGEWEHR 34 (MG34)

La MG34 est la mitrailleuse standard de la *Wehrmacht* depuis son adoption en 1936 et jusqu'à ce qu'elle soit surpassée par d'autres modèles en 1942. La MG34 possède deux modes d'utilisation : léger (utilisant un bipied et des ceintures ou tambours à munitions dans un rôle de soutien d'infanterie ou d'arme secondaire sur un véhicule) et lourd (utilisant des trépieds et des ceintures à munitions dans un rôle de mitrailleuse moyenne ou antiaérienne).

"La meilleure arme contre un ennemi est un autre ennemi."
- Friedrich Nietzsche

Des tambours à munitions de cinquante ou soixante-quinze cartouches sont utilisés jusqu'à la fin de l'année 1941, ils laissent ensuite leur place à des ceintures métalliques. La MG34 possède deux modes de tir : automatique et semi-automatique.

MASCHINENGEWEHR 42 (MG42)

La MG42 est moins chère et plus facile à produire que la MG34. Plus tolérante à la boue et à la neige que son ancêtre, la MG42 supplante la MG34 dans les rangs de la *Wehrmacht* à partir de 1942. La cadence de tir élevée de la MG42 (1 200 tr/m) est l'une de ses caractéristiques, ainsi que le système de changement rapide de canon, qui peut être réalisé en six secondes par un utilisateur entraîné. Comme la MG34, la MG42 peut être utilisée en mode léger ou lourd. Le seul inconvénient de la MG42 est sa grande consommation de munitions.

Entre 400 000 et 700 000 MG42 sont produites pendant la guerre. À cause de ses détonations assourdissantes, elle est surnommée « la scie d'Hitler » ou « la scie à os » par les troupes allemandes, et « la scie circulaire d'Hitler » ou « la fermeture éclair » par les forces alliées. Des sources britanniques la surnomment également « Spandau » d'après les marques de manufacture découvertes sur les premiers exemplaires récupérés.

PISTOLET-MITRAILLEUR MP38 & 40

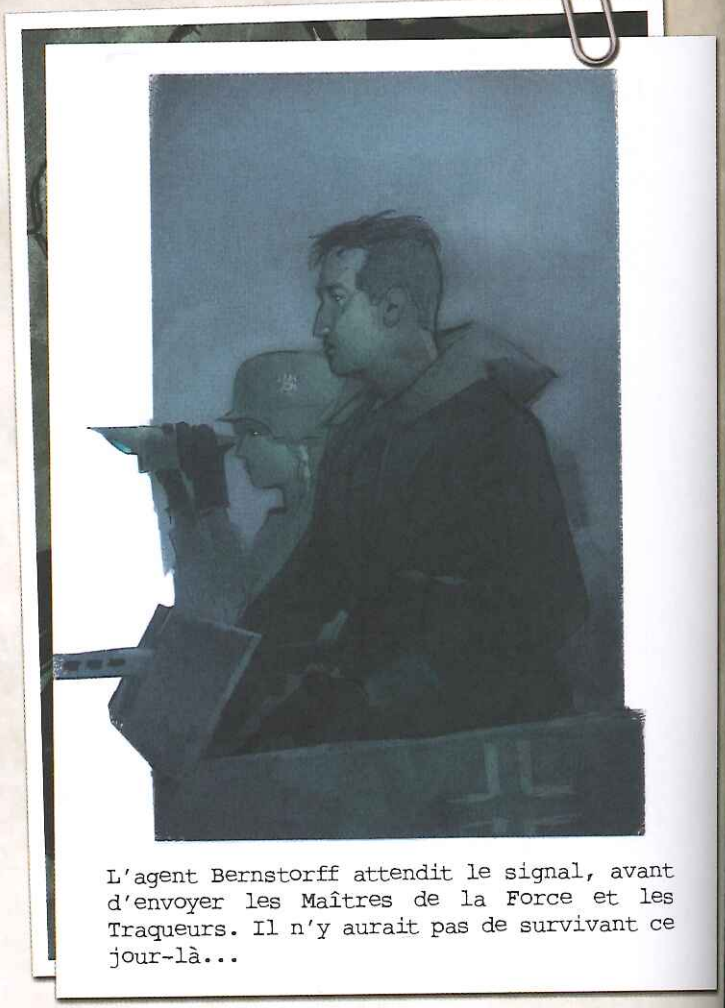
Le *Maschinenpistole* 40, ou MP40, est le pistolet-mitrailleur standard de la *Wehrmacht*. Il s'agit d'une arme automatique à culasse ouverte et mobile, équipée d'un chargeur de 32 munitions. Construit à partir d'acier embouti, il est moins cher à produire que son prédécesseur, le MP38, et ne possède pas son problème de tir accidentel lorsqu'on le laisse tomber. La faiblesse du MP40 réside dans son chargeur qui peut conduire l'arme à s'enrayer s'il est sale ou abimé. Le MP40 est destiné aux chefs d'escouades et de pelotons, aux *Fallschirmjäger*, et aux équipages de chars. Les Britanniques l'appellent, à tort, le « Schmeisser ».

PANZERFAUST

Le *Panzerfaust* est une arme antichar à un coup, sans recul, et à charge creuse. C'est aussi l'arme la plus commune de l'arsenal antichar allemand. En 1945, il en existe cinq variantes distribuées, avec une pénétration de blindage et une portée croissantes, le *Panzerfaust* 60 étant le modèle le plus courant. Trente-six *Panzerfausts* sont délivrés aux compagnies d'infanterie et de sapeurs, soit un pour cinq soldats.

PISTOLE MODELL 38 (P38)

Le P38 est un pistolet semi-automatique 9mm conçu par *Walther* pour remplacer le très coûteux P08 Luger. Il est destiné aux officiers, sous-officiers, *Fallschirmjäger*, aux équipages des mitrailleuses et des mortiers, ainsi qu'à ceux des tanks, aux estafettes, et aux signaleurs. Précis et facile à utiliser, le P38 fait forte impression dans l'enfer gelé du front Est. Le P38 est un trophée de guerre populaire, et se retrouve utilisé comme arme de secours par de nombreux soldats alliés.



L'agent Bernstorff attendit le signal, avant d'envoyer les Maîtres de la Force et les Traqueurs. Il n'y aurait pas de survivant ce jour-là...

PISTOLE, PARABELLUM, MODELL 1908 (P08)

Le P08 *Luger* 9mm est la signature de l'armée allemande. Cependant, il est particulièrement cher à produire et résiste mal à la boue ou au sable, d'où son remplacement par le P38 de *Walther* (bien que la production de *Luger* continue jusqu'en 1942). Il est délivré aux officiers, sous-officiers, *Fallschirmjäger*, aux équipages de mitrailleuses et de mortiers, ainsi qu'à ceux de tanks, aux estafettes, et aux signaleurs. De nombreux officiers d'état-major et d'unités d'échelon inférieur achètent le modèle 7.65mm à la place du 9mm standard. Il s'agit du trophée de guerre principal des troupes alliées.

POIGNARD SS

Ces poignards sont remis aux membres de la SS lorsqu'ils montent de grade. Considéré comme un insigne faisant officiellement partie intégrante de la tenue de cérémonie, on peut trouver un poignard SS sur la ligne de front et de tels objets sont considérés comme des trophées de guerre par les troupes alliées. Autrement, il est possible d'en retrouver entre les mains d'interrogateurs nazis expérimentés ou de fanatiques de la *Waffen-SS*.

STIELHANDGRANATE 24

La *Stielhandgranate* 24 est la grenade à manche allemande classique, aussi connue comme la grenade « presse purée » dans les rangs alliés. Le manche permet au soldat de lancer la

Photo : Inconnu - Fantassin allemand avec un Sturmgewehr 44 - Bundesarchiv, Bild 146-1979-118-55 / CC-BY-SA.

grenade deux fois plus loin qu'une grenade alliée. La StG24 est classée grenade « offensive », utilisant de puissants explosifs pour créer le souffle de l'explosion. Il existe également une variante fumigène : la NbG39. De plus, un manche à fragmentation, ou *Splitterring*, existe et projette des éclats en plus de l'explosion de la grenade. Finalement, une variante de type charge explosive concentrée est également disponible, elle consiste en six bâtonnets d'explosifs attachés autour d'un septième, cette variante est utilisée par les sapeurs.

STURMGEWEHR 44 (STGW44)

Le *Sturmgewehr* 44 est l'archétype du « fusil d'assaut ». Le projet d'origine, pendant lequel le fusil porte le nom de *Maschinenpistole* 43 (MP43), est officiellement annulé, mais la demande des troupes du front Est qui utilisent des versions d'essai permet de relancer sa production qui devient bientôt une priorité, le fusil est alors rebaptisé par Hitler en 1944.

Le StGw44 est un fusil d'assaut automatique à emprunt de gaz et à tir sélectif. Il possède un chargeur de trente munitions, et peut utiliser le lance-grenades Schiessbecher et la lunette télescopique ZF4. Plus de 400 000 sont manufacturés entre 1943 et 1945.

WALTHER PP & PPK

Le *Walther PP* (Polizei Pistole) est introduit en 1929, quelques temps avant sa version plus petite le PPK. Suivant l'ascension nazie vers le pouvoir et le réarmement militaire, le PP et le PPK sont délivrés aux officiers d'état-major de la *Wehrmacht*, à la *Luftwaffe* et aux officiels du Parti nazi. Hitler se suicide à l'aide d'un PPK en avril 1945.

MUNITIONS LOURDES

La vengeance de l'Allemagne

LA BOMBE VOLANTE V1

Après avoir subi l'horreur des bombardements nocturnes du Blitz en 1940-1941, les Britanniques se sont habitués aux menaces venues du ciel et ils continuent de vivre leur vie presque comme si de rien n'était. Malgré une série de plus petits raids en 1943 et 1944 (après le débarquement en Normandie) le sentiment général est que la guerre se terminera bientôt et que les bombardements seront bientôt du passé.

Alors qu'en public certains évoquent le travail des scientifiques d'Hitler sur des armes secrètes, la plupart des gens peinent à croire ces rumeurs jusqu'à la nuit du 13 juin 1944, lorsqu'un son étrange et jusqu'alors inconnu prend possession du ciel. Un bruit décrit comme celui d'une moto sans silencieux d'échappement ou d'une machine à vapeur en peine, et qui s'accompagne d'une trainée de lumière dans le ciel étoilé ; ce que les témoins prennent pour un avion en détresse. Le son prend fin sans prévenir et, tandis que son moteur s'éteint pour la laisser plonger sur sa cible, la bombe volante V1 frappe Londres pour la première fois.

Depuis quelques temps, les services de renseignement alliés étaient au courant du développement d'une arme, nom de code Diver, et ils menaient depuis 1943 une campagne pour détruire les sites de lancement avec l'aide du Bomber Command de la RAF, une opération qui a permis de

retarder de six mois son déploiement. Néanmoins, malgré les efforts des Alliés, les Allemands parviennent à lancer la V1 sur sa première cible près de Liverpool Street Station à Londres. Les jours suivants voient le taux de lancement de V1 croître à une vitesse terrifiante, et en seulement cinq jours plus de 500 de ces missiles sont tombés sur Londres, dissipant tout doute sur l'existence d'une arme de vengeance allemande.

Aucun endroit n'est à l'abri de recevoir une V1 et sa cible est impossible à prédire, puisque l'arme est conçue pour couper son moteur avant de plonger, évitant ainsi de donner toute indication sur le point d'impact jusqu'à ce qu'elle ne l'atteigne. La RAF s'engage dans une chasse désespérée pour intercepter les missiles qui, même s'ils sont rapides, peuvent être interceptés par les Spitfires. Un grand nombre de ces missiles sont détruits en plein ciel au-dessus du sud de l'Angleterre, et quelques pilotes apprennent même à voler côte à côte avec les missiles pour les détourner de leur cible grâce aux ailes de l'avion, et les forcer à tomber en rase campagne ou en mer.

Le missile balistique V2

La terreur insufflée par le V1 n'est rien comparée à celle qu'entraine l'apparition du missile V2. Monstre de treize tonnes voyageant dans la stratosphère à une vitesse de 5 000km/h (3 000mph), il frappe sans avertissement l'ouest de Londres le 8 septembre 1944, changeant les rues verdoyantes de Chiswick en un cratère fumant. Comme pour le V1, les services de renseignement britanniques sont au courant de son existence, mais ils présument à tort que les sites de lancement ont été détruits après le débarquement en Normandie. Néanmoins, contrairement au V1 qui nécessite une rampe horizontale pour être lancé, le V2 décolle à la verticale et, malgré les plans allemands visant à développer des installations renforcées permanentes, il peut être lancé à partir de plates-formes mobiles.

Le V2 transporte une ogive explosive de 900kg (2 000lbs), et son incroyable vitesse l'immunise contre les défenses antiaériennes et les patrouilles de chasseurs. Plongeant d'une altitude d'environ 100km (330 000ft) à une vitesse qui dépasse plusieurs fois le mur du son, le seul signe d'une attaque de V2 est le bang sonique créé lorsqu'il fonce vers le sol, mais même ce maigre avertissement arrive trop tard pour éviter sa charge explosive considérable.

L'Allemagne lance environ 1 100 missiles V2 contre l'Angleterre, la plupart ciblant Londres, et tandis que leur capacité destructrice est impressionnante, leur impact psychologique est encore bien plus grand. Des propositions sont présentées, au moment même où l'armée soviétique marche sur l'Allemagne, pour développer une version lancée par sous-marin à utiliser contre les États-Unis. Certains rapports suggèrent que *Nachtwölfe* est en train de mettre ce plan à exécution alors que son activité sous-marine augmente drastiquement dans les derniers jours de la guerre, mais, encore aujourd'hui, la vérité sur ce sujet reste inconnue.

Le canon V3

Aux côtés des V1 et V2, les Allemands développent une autre arme de vengeance destinée à semer le chaos dans les rues de Londres, et qui relève cette fois d'une technologie plus conventionnelle. Le V3 est un immense canon, long de 140m (460ft), intégré dans un flanc de colline et calibré pour lancer des obus de 140kg (300lbs) à plus de 165km (100 miles). Pour propulser le projectile à la vitesse nécessaire, le canon est complémenté par une série de propulseurs d'appoint à combustible solide, orientés dans le canon principal pour que leur poussée ajoute de la vitesse, une vitesse qui peut atteindre 1 500m/s (5 000ft/s).

À l'origine prévu pour être installé à Mimoyecques, près de Calais, le programme V3 est interrompu par le débarquement du Jour J, et même si de nouvelles installations sont construites plus à l'est et qu'elles parviennent à faire feu sur le Luxembourg, elles se montrent relativement imprécises. Après que les sites soient endommagés par les bombardements de l'US Air Force, le projet est en grande partie abandonné. *Nachtwölfe* s'intéresse de près aux deux sites dans l'éventualité de créer des véhicules de lancement pour ses agents biologiques Draugr (p.245), mais les Alliés échappent à la vision de cette horreur puisque les scientifiques nazis décident plutôt de concentrer leurs ressources sur d'autres projets.

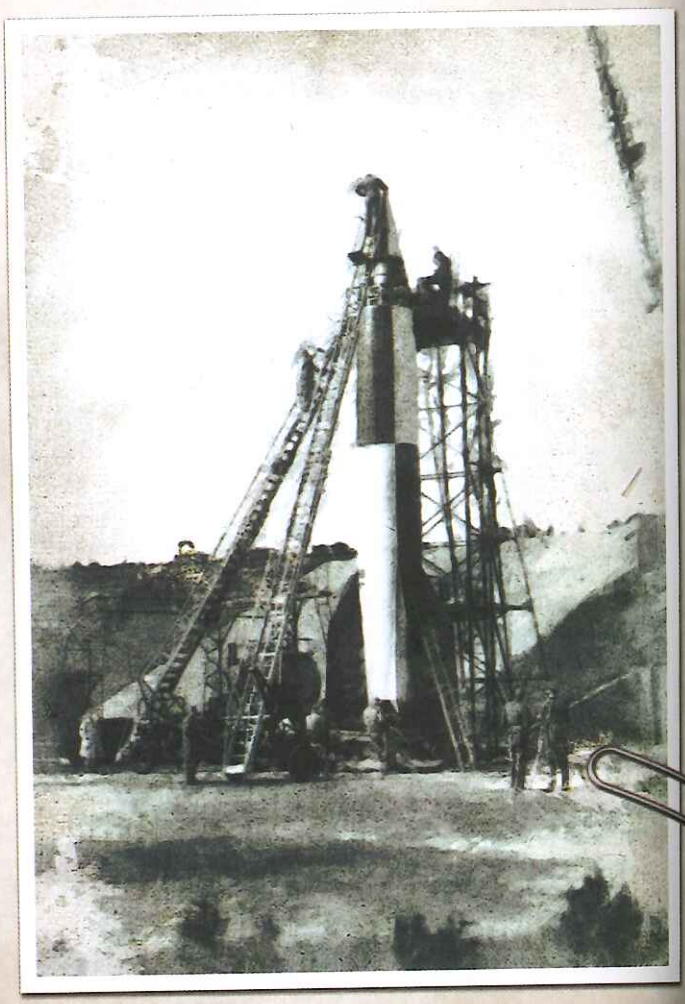


Photo : Inconnu - Peenemünde 1942 - Bundesarchiv, RH8II Bild-B0788-42 BSM / CC-BY-SA.

Le rêve atomique de l'Allemagne

En janvier 1939 deux chimistes allemands, Otto Hahn et Fritz Strassmann, publient les résultats de leurs recherches à la suite d'une série d'expériences concernant les effets d'un bombardement de neutrons sur de l'uranium. Les scientifiques découvrent qu'un nouvel élément, le baryum, résulte de ce bombardement, et la communauté scientifique réalise que le noyau de l'uranium a été séparé en deux – en d'autres termes, la fission nucléaire a été accomplie. Peu de temps après l'invasion de la Pologne, l'Army Ordnance allemande établit un programme de recherche pour enquêter sur le potentiel de cette fission dans le cadre d'une application militaire.

Le physicien Werner Heisenberg calcule qu'une telle fission nucléaire pourrait être prolongée pour créer une réaction en chaîne, il émet également l'hypothèse qu'une réaction contrôlée saurait être créée pour produire une « machine à uranium », ou un réacteur, capable de produire une grande quantité d'énergie. À partir de cette découverte, l'usage potentiel d'une réaction incontrôlée est rapidement atteint – lequel est capable de produire une explosion plusieurs fois supérieure à la plus puissante des bombes conventionnelles.

Les Allemands sont chanceux car les monts Métallifères qui séparent l'Allemagne de la Tchécoslovaquie peuvent leur fournir une source d'uranium, contrairement aux Alliés qui sont forcés de chercher plus loin ce matériau essentiel. Sous la plus haute sécurité, les Nazis commencent à creuser dans les montagnes en 1940, et même s'ils parviennent à extraire des filons plusieurs centaines de kilos d'uranium, toutes les opérations sont soudainement arrêtées en 1942 de manière inexpliquée. Le personnel du site n'a pas le droit de révéler ce qui s'y passe, et la plupart des mineurs sont transférés sur le front Est. Néanmoins, quelques rumeurs parviennent aux oreilles des Alliés au sujet d'une découverte que les mineurs auraient enregistrée dans leurs fichiers, baptisée « le Fouisseur », bien qu'il puisse s'agir d'une nouvelle fausse piste destinée à tromper les services de renseignement alliés.

Les efforts de l'Allemagne pour développer un réacteur nucléaire fonctionnel sont entravés par le manque d'autres ressources essentielles, particulièrement l'eau lourde nécessaire pour ralentir la réaction à un taux gérable et contrôlé. La principale source d'eau lourde est l'usine Norsk Hydro en Norvège occupée mais, grâce aux efforts de la résistance norvégienne, l'usine est sabotée et ses stocks d'eau lourde sont détruits.

Malgré ce revers, les Allemands continuent leur recherche et, s'ils sont incapables de développer un réacteur fonctionnel, des rumeurs suggèrent qu'ils sont parvenus à déployer une arme nucléaire rudimentaire, déclenchée par une charge de forme sphérique enveloppée autour d'un cœur d'uranium. Que cette arme ait été testée avec succès ou non reste un mystère, et le temps qu'elle soit développée l'Allemagne nazie a déjà perdu la guerre. Néanmoins, les projets secrets sur lesquels *Nachtwölfe* travaille dans le Siège de Fenrir, ou à Peenemünde, restent énigmatiques. Ces chercheurs nazis ont accès à une technologie très éloignée de celle dont disposent les Alliés. Ainsi, peut-être que leurs découvertes sur les Atlantes ou les Hyperboréens leur accorderont la solution qui leur permettra de créer des appareils bien plus terribles encore...

Les efforts de l'Allemagne pour développer un réacteur nucléaire fonctionnel sont entravés par le manque d'autres ressources essentielles.

ÉQUIPEMENT ÉSOTÉRIQUE : PAS SI STANDARD QUE ÇA

Le Soleil Noir

Résolus à offrir une nouvelle aube « glorieuse » à l'humanité, Reinhardt Weissler et ses laquais du Soleil Noir (p.79) usent de leur connaissance des arcanes pour progresser dans cette cause.

L'ACIER NOIR

Il s'agit d'une création du Soleil Noir forgée dans les entrailles du château Wewelsburg II, celui des Contrées du rêve (p.85). Des minerais métalliques sont extraits du Plateau de Leng et combinés avec des fragments d'obsidiennes retirés de la Vallée du Soleil Noir dans le but de produire un alliage extraterrestre qui possède un nombre conséquent de propriétés inhabituelles, et surpasse de loin l'acier terrestre.

Comme son nom le suggère, il s'agit d'un métal noir de jais qui semble frémir et ondoyer sous sa surface. D'un froid glacial au toucher, il est imperméable aux températures les plus extrêmes une fois forgé.

L'Acier noir est intrinsèquement magique, il permet donc sous la forme d'une lame de blesser les créatures du Mythe qui sont immunisées contre les armes ordinaires. De plus, les armes en Acier noir possèdent un effet parasite.

Cth Pour chaque coup porté, une arme en Acier noir draine 1 Point de Magie à la victime pour le transférer à son porteur. Un empalement à l'Acier noir draine automatiquement 1D6 Points de Magie.

Sav Une arme en Acier noir inflige une pénalité cumulative de -1 à la capacité de lancer des sorts des individus qu'elle blesse ou rend Secoué. Cette pénalité dure une heure. À l'inverse, le porteur de l'arme en Acier noir gagne un bonus cumulatif de +1 sur sa capacité à lancer des sorts pendant une heure.

SABRE DU SOLEIL NOIR

Créé par Albrecht Lohmann, le commandant militaire du Soleil Noir, il s'agit d'une variante de l'Épée SS, le sabre

longiligne de la SS utilisé pour les cérémonies officielles. Le goût de Lohmann pour le combat rapproché le mène à concevoir ces armes destinées aux soldats d'élite, aux gardes du corps et aux assassins du Soleil Noir.

Forgées en Acier noir, ces armes sont fabriquées sur mesure pour mieux réagir à la taille de leur porteur, et sont parfaitement équilibrées. Portant des inscriptions runiques complexes, ces lames possèdent les propriétés naturelles de toute arme en Acier noir, mais sont également enchantées pour drainer la vie de leurs victimes.

Cth Chaque coup porté avec une telle lame soigne le porteur d'1D3 Points de Vie si sa CON dépasse celle de sa victime sur la Table de Résistance (***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, p.53-55).

Sav Lorsqu'un sabre inflige une blessure ou le statut *Secoué* à un adversaire, le porteur peut tenter un test de Vigueur opposé contre la cible. S'il réussit, ses blessures sont soignées sur une base de 1-1. S'il n'est pas blessé, ou s'il n'a fait que secouer son adversaire, alors il gagne la capacité Robuste (voir ***Savage Worlds***). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois, elle est cependant cumulable.

LIERRE ÉBÈNE

Adaptation des plantes grimpantes et perverses à barbelures qui étranglent les sols marécageux de la Vallée du Soleil Noir, le Lierre Ébène est une forme de plante grimpante acérée qui possède l'intelligence d'un petit animal, et se retrouve déployée par le Soleil Noir à la place des fils barbelés traditionnels. Le Lierre Ébène pousse lorsque des graines sont lancées au sol, elles s'enfouissent alors pour prendre racine, et sont mêmes capables de fissurer le béton pour trouver un sol fertile. 1D6 tours après avoir été semées, elles laissent place à des vrilles épaisses qui commencent à se contorsionner hors de terre et sur lesquelles germent des barbelures vicieuses. Couvrant une surface de 3m (10ft) de côté sur 1.5m (5ft) de haut, elles dansent et frétillent en permanence comme pour percevoir leur environnement.

Incroyablement résistant, le Lierre Ébène peut être sectionné par les armes tranchantes, mais rapidement de nouvelles vrilles se mettent à germer pour remplacer les anciennes. Seul le feu est capable de le détruire définitivement. Quiconque est assez malchanceux ou téméraire pour risquer de traverser un espace de Lierre Ébène se retrouve fouetté et griffé par la plante, qui tente alors de piéger sa proie pour la déchiqueter.

Cth Une seule parcelle de Lierre Ébène doit subir 40 points de dégâts de feu pour s'effondrer en une masse frémissante de racines incandescentes. Pour les règles concernant le traitement des dégâts de feu, voir ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, p.57.

Attaque agrippante : *Lutte* 40%, impact : 1D6, atts 1D6, portée de base : toucher. Le Lierre Ébène utilise cette attaque à chaque tour jusqu'à ce que sa victime soit tuée ou qu'elle réussisse à s'échapper (FOR 20 pour se libérer, autrement la victime subit 1D6 points de dégâts par tour jusqu'à ce qu'elle soit libre).

Sav **Attributs** : Agilité n/a, Âme n/a, Force d12+2, Intellect n/a, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8.

Allure : 0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 11.

Capacités spéciales :

- **Élémentaire** : ne subit aucun dégât additionnel provenant des Tirs visés ; Sans peur ; n'est pas sujet aux tests d'Âme.
- **Faiblesse (feu)** : les attaques de feu rajoutent +4 points de dégâts et les chances que la créature s'enflamme sont de 5-6 sur un d6.
- **Inébranlable** : l'arbre carnivore ne peut pas être Secoué, ce qui l'empêche également d'être mis à terre par deux résultats de ce type.
- **Invulnérable (attaques ciblées)** : à moins qu'une attaque cible une vrille en particulier, le Lierre Ébène est immunisé contre toute attaque qui n'utilise pas de Gabarit d'Explosion.
- **Large** : les attaquants ajoutent +2 à leur tests d'attaque lorsqu'ils s'en prennent à cette créature.
- **Régénération (rapide)** : le Lierre Ébène effectue un test de Vigueur à chaque tour. Un succès permet de guérir les dégâts subis. Il n'est pas capable de régénérer les dégâts causés par le feu.
- **Taille +4** : cette terrible plante couvre un espace important.
- **Vignes agrippantes** : cette créature ressemble à une masse de vrilles dansantes et frétillantes à barbelures. Lorsque sa proie arrive à portée, le lierre tente d'agripper la créature pour la déchiqueter. Si la cible est touchée et qu'elle échoue à un test de Force opposé, elle est enchevêtrée et subit 2D6 points de dégâts par tour, jusqu'à ce qu'elle se libère ou que la vrille soit détruite. Une vrille peut être rompue par un Tir visé (malus de -2), elle possède une Résistance de 4, en revanche un 1 sur le dé de Combat ou de Tir signifie que la victime a été touchée à la place.

Le pistolet à vapeur d'Harris semble être une bonne alternative au feu, au moins temporairement.

Parker

CELLULE DE KLEIN

Ayant étudié les fragments de géométrie hyperboréenne découverts lors de leurs expéditions en Afrique du Nord, et les ayant combinés au travail du mathématicien allemand Felix Klein, le Soleil Noir a créé ces dispositifs uniques et dérangeants qui peuvent servir de prisons et d'instruments de torture. À partir des théories de Klein concernant une surface dans laquelle les notions de direction ne peuvent être clairement définies et en exploitant ce concept en quatre dimensions, le Soleil

Noir est parvenu à créer une enceinte qu'il est impossible de quitter une fois à l'intérieur.

Une cellule de Klein apparaît comme une étrange forme à la géométrie variable, elle se rapproche d'une boîte d'un verre noir luisant qui semble papilloter entre le visible et l'invisible tout en tournant et se déformant.

Une victime est projetée à l'intérieur d'une cellule de Klein en touchant sa surface. Ce contact (qui n'est pas nécessairement un contact direct avec la peau) est suffisant pour l'attirer dans un autre espace dimensionnel, elle se retrouve alors dans un labyrinthe tubulaire où tous ses mouvements semblent la mener dans la même direction. Cet emprisonnement a pour effet de rendre la cible rapidement folle. Grâce à leur magie, les sorciers du Soleil Noir peuvent superviser la progression de la victime et décider si elle est prête à être interrogée ou, si une folie irréversible est déjà établie, exterminée.

Bien qu'elles soient impossibles à briser de l'intérieur, les cellules de Klein sont relativement fragiles, d'une solidité semblable à celle du verre qui les compose. Briser une cellule de Klein permet de libérer le prisonnier qu'elle contient, même si le choc soudain d'un retour de l'espace hyperdimensionnel vers un espace normal en trois dimensions peut avoir des effets catastrophiques. Il revient au gardien de déterminer s'il existe d'autres moyens moins violents de libérer les individus captifs d'une cellule de Klein.

Comme une cellule de Klein englobe l'infini, l'espace non-euclidien, il n'y a techniquement pas de limite au nombre d'êtres ou de créatures qu'elle peut contenir.

Cth Les individus pris au piège à l'intérieur d'une cellule de Klein souffrent d'une perte d'1D10 points de Santé Mentale pour chaque jour d'emprisonnement. Une victime qui retourne à la réalité après l'explosion de la cellule doit faire une réussite spéciale au test de Volonté ou perdre 3D10 points de Santé Mentale tandis que son esprit se retrouve submergé par l'effet de la transition.

Sav Ces boîtes infernales forcent leurs prisonniers à réussir un test d'Âme chaque jour avec un malus de -1 cumulatif. Un échec inflige un point de Démence. Si le prisonnier est libéré de sa cellule par sa destruction depuis l'extérieur, il doit réussir un test d'Âme (-2) ou prendre 3 points de Démence.

Quelque chose d'ancien...

En eux-mêmes, les cristaux bleus tant chéris par *Nachtwölfe* paraissent relativement inoffensifs, à moins qu'ils ne soient percutés avec suffisamment de force pour causer une réaction. Dans ces conditions, les cristaux relâchent une énergie qui agit contre la force appliquée, l'annihilant dans la plupart des cas.

Les cristaux eux-mêmes sont plus lourds que l'or et, en les examinant de près, on peut remarquer que leur structure intérieure ressemble à peu de chose près à l'œil humain. Les personnages ayant accès à un laboratoire bien équipé peuvent analyser les cristaux avec un test réussi de Chimie ou de Physique, ils découvrent alors qu'ils sont composés d'un élément transuranien jusqu'alors inconnu avec un numéro atomique très élevé.

Ils se montrent également radioactifs, et un contact prolongé avec la peau nue cause une brûlure au troisième degré. *Nachtwölfe* a été capable d'isoler l'équipement qui contient des fragments de cristaux bruts en utilisant des tissus spécialement traités, selon des méthodes découvertes dans un ancien texte tibétain, pour protéger les utilisateurs de cet effet secondaire relativement banal.

Nachtwölfe

Motivés par les exigences d'un conflit qui s'intensifie, les membres de *Nachtwölfe* produisent d'innombrables innovations basées sur d'anciennes antiquités, toutes plus spéciales les unes que les autres. Pendant ce temps leur recherche fil rouge sur les secrets du passé continue, même alors que les combats se rapprochent inexorablement de la patrie.

CASQUE ANDERSSEHER

Les étranges casques volumineux portés par les Traqueurs de *Nachtwölfe* (p.112) ont été renforcés par du *Blauer Kristall* pour pouvoir supporter de lourdes lentilles ajustables. Basées sur les lentilles Cornwallis volées par les loyalistes allemands à New World Incorporated dans les années 30, ces lunettes possèdent trois configurations. La première propose un grossissement égal à une paire de jumelles standard, tandis que la seconde offre une vision nocturne semblable à celle du *Zielgerät* 1229 à visée infrarouge (p.155). La troisième configuration permet quant à elle de discerner les êtres et les créatures que l'œil humain est ordinairement incapable de voir, ce qui inclut les Vampires Stellaires et les Polypes Volants.

Une version de ces casques sans l'amélioration optique est fournie aux troupes de *Nachtwölfe*.

BLAUER KRISTALL I & II

Les expériences initiales ont trouvé de nombreuses utilités aux petites quantités de ce matériau bleu cristallin découvert dans l'excavation à Sumatra (puis plus tard durant d'autres fouilles), ce qui inclut de puissants appareils portatifs et des armes expérimentales. Il peut également servir à créer un métal composite, utilisable pour la protection des troupes et le blindage des véhicules et des avions, il se montre beaucoup plus léger et capable de résister à de bien plus gros impacts que les alliages courants. Développé d'après les instructions secrètes d'anciens parchemins, ce *Blauer Kristall* est l'une des avancées prometteuses basées sur l'ancienne technologie que Reinhard Weissler avait décidé d'ignorer.

Une fois qu'il est fusionné à de l'acier grâce à un processus tenu secret, le matériau composite ressemble à s'y méprendre à du métal noir, mais en s'y attardant, il recèle un luisant bleu inquiétant. Il est également capable d'absorber certaines énergies ésotériques, ce que Mina Wolff croit particulièrement utile dans l'éventualité d'un affrontement direct avec leurs alliés du Soleil Noir dévoués au Mythe.

Le mécanisme composite est toujours à l'étude, et seules deux formes stables du composite existent à l'heure actuelle. Elles sont connues comme Mark I et Mark II. La technique étant toujours en cours de perfectionnement, il existe un danger que les blindages Mark I et Mark I se brisent dans certaines conditions. Des expériences pour développer un alliage Mark III sont en cours. Des inscriptions récemment découvertes devraient accélérer le processus lorsqu'elles seront déchiffrées, mais le projet pourrait tout aussi bien se retrouver paralysé si *Nachtwölfe* ne parvient pas à obtenir suffisamment de cristaux bruts lors de ses différentes fouilles archéologiques.

RESPIRATEUR

Le respirateur est un imposant masque à gaz avec des tubes reliés à un sac porté à la taille. Lorsqu'il porte le respirateur, l'utilisateur n'a plus besoin de se nourrir, ni de boire, il peut également respirer sous l'eau et dans le vide comme dans l'air au détriment d'1 Point de Vie par heure, ou par tour en situation de combat. L'utilisateur est également protégé des lumières éblouissantes par des lentilles polarisées, qui offrent également une vision trouble et indistincte à travers 15cm de matériau solide. Si le sac est ouvert, une étrange substance poudreuse est découverte à l'intérieur d'une doublure métallique. La poudre est impossible à identifier mais elle semble absorber efficacement une grande variété de gaz et de liquides, les transformant en air respirable. Les respirateurs sont souvent portés par la 1ère division de Nachtjäger, mais ils sont également mis à disposition des autres troupes de *Nachtwölfe* qui servent dans des conditions extrêmes.

DER ADLER *(L'AIGLE)*

L'Aigle est basé sur le Horten H.XVIII A, un grand avion aux ailes lisses possédant six réacteurs enfouis dans les ailes (de manière à réduire son profil radar et être plus difficile à détecter par les Alliés). Après avoir reçu les fichiers du projet de l'Horten (secrètement fournis par un assistant d'Hermann Göring) la division aéronautique de *Nachtwölfe* utilise plusieurs de ses technologies en développement pour améliorer sa conception.

Le *Der Adler* possède huit gros réacteurs et une envergure d'aile trois fois plus large que l'Horten original. Les propriétés de construction antiradar « stealth » en bois et en carbone du H.XVIII original ont aussi été améliorées, et l'infrastructure renforcée par l'ajout du tout dernier *Blauer Kristall* II.

Une fois dans les airs, le *Der Adler* se pose peu fréquemment, et l'accès à l'avion se fait par le Luftwolf, un mini-zeppelin à réaction capable d'emporter dix passagers en plus d'une petite cargaison. La soute à bombes du *Der Adler* est suffisamment grande pour contenir un Luftwolf, qui est habituellement rangé avec ses airbags dégonflés. Le *Der Adler* doit ralentir et se mettre près de sa vitesse de décrochage pour accueillir ou déployer le Luftwolf, qu'il « capture » en descendant un crochet spécial auquel il suspend l'avion avant de le remonter dans la soute à bombes.

Au cœur du *Der Adler* se trouve une pièce fermée contenant une machine étrange au bourdonnement léger, éclairée par des lumières palpitantes et de mystérieux liquides. Des conduits courent à travers l'avion, lesquels nourrissent des parties éloignées de la superstructure avec ces fluides inquiétants.

Au cœur du Der Adler se trouve une pièce fermée contenant une machine étrange au bourdonnement léger.

Le *Der Adler* est armé de quatre tourelles MG131 *Hecklafette* HL131V montées en quatuor : une sous chaque aile, une tournée vers l'arrière derrière le cockpit, et une autre sous le ventre de la soute à bombes. Chaque canon est alimenté par une ceinture de 300 munitions.

De plus, le *Der Adler* possède trois canons *Mauser* MG151/20 de 20mm positionnés de manière homogène : un sur la queue et un sur chaque emplacement des tourelles ventrales et dorsales devant le cockpit. Ces deux types de tourelles sont de conception unique *Blütenblatt* (ou « pétale ») pour éviter d'interférer avec les propriétés antiradar de l'avion.

Avec une vitesse de croisière de 800km/h (500mph) et une vitesse maximale en suivant les règles de sécurité de 950km/h (590mph ; bien qu'en cas d'urgence il puisse pousser jusqu'à 1 000km/h (620mph) sur de courtes périodes), il existe peu d'avions alliés, voire aucun, capable de se mettre à portée de tir du *Der Adler*, excepté peut-être le *Gloster Meteor*. Ainsi, le *Der Adler* sera probablement aperçu comme une vision fugitive dans le ciel (avant, pendant, ou après une attaque), ou bien dans un hangar hautement sécurisé lors de l'une des ses maintenances de routine.

FEUERFLÜGEL

Ce type de munition expérimentale est capable de pénétrer les armures légères et moyennes pour exploser au contact de sa cible, projetant des matériaux incandescents jusqu'à 6m (20ft) autour du point de déflagration.

Destiné à être utilisé avec un fusil d'assaut NW-*Jagdgewehr*-StGw43-A (p.155), un seul tir est généralement suffisant pour tuer un humain, puisqu'il embrase également la victime. Si la munition percute une cible solide, l'explosion projette une pluie de fragments incendiaires qui enflamment tous les combustibles environnants dans un rayon de 3m (10ft). Ceci suffit généralement à brûler vif tout humain assez malchanceux pour se trouver à distance.

Heureusement pour les Alliés, ce type de munition reste plutôt rare, et se rencontre peu fréquemment sur le terrain.

Cth La munition *Feuerflügel* inflige 2D10 points de dégâts plus 1D3 points de dégâts de feu. Toute cible biologique, ce qui inclut certaines créatures du Mythe, subit également 1D4 points de dégâts de feu par tour pendant 1D6 tours, ou jusqu'à ce que le feu soit éteint. Tout individu se trouvant dans un rayon de 3m (10ft) d'une cible solide heurtée par une munition

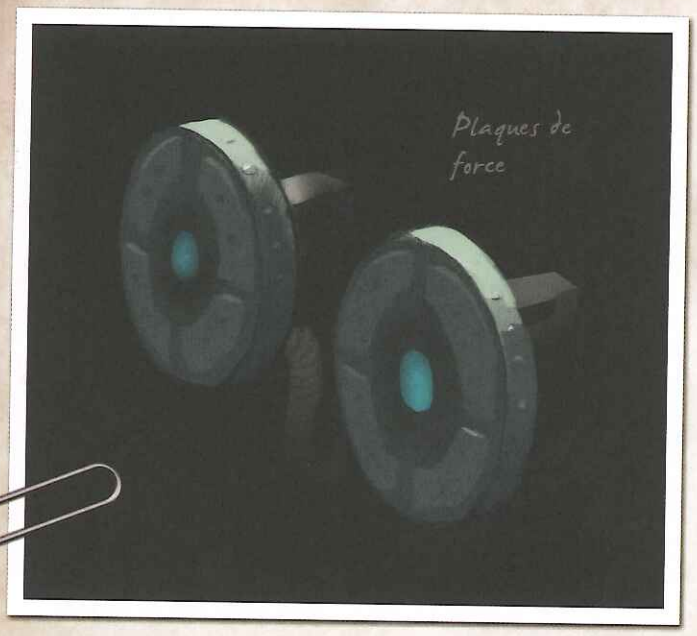
Feuerflügel, ce qui inclut les véhicules et les bâtiments, doit réussir un test de Chance ou être frappé par des fragments incendiaires causant 1D3 points de dégâts.
Tout combustible compris dans le rayon d'explosion a 25% de chance de s'enflammer. Si une munition *Feuerflügel* pénètre une cible solide, comme un bâtiment ou un véhicule, le test de Chance pour éviter les fragments incendiaires devient Difficile pour quiconque se trouve à l'intérieur, et le pourcentage de chances que des matériaux s'enflamment passe à 50%.

Sav

Cette munition inflige 2D10 points de dégâts dans un Petit Gabarit d'Explosion, possède une valeur Perforante de 5, et s'apparente à une Arme lourde. Les cibles biologiques directement percutées s'embrasent et subissent 1D10 points de dégâts par tour. Ces dégâts subissent une pénalité cumulative de -1 et dès que le montant de dégâts est inférieur à 1, le feu s'éteint. Les objets inflammables se trouvant dans le rayon de déflagration de la munition ont 1 chance sur 6 (D6) de s'embraser.

PLAQUES DE FORCE

Il s'agit d'épaisses plaques striées en fer forgé irriguées par un treillis métallique incandescent, et pourvues de deux poignées robustes. Un épais câble court de chaque plaque vers une lourde bombonne d'alimentation portée comme un sac à dos. Lorsqu'elles ne sont pas actives, les plaques sont clipsées à la ceinture de l'utilisateur. Un utilisateur entraîné peut lancer des impulsions « télékinétiques » par l'intermédiaire des plaques de force, ce qui entraine divers effets. Un utilisateur expérimenté peut lancer une onde de choc de chaque plaque une fois par tour.
Si les deux plaques sont placées directement contre le flanc d'un véhicule blindé, l'opérateur peut créer une vibration harmonique capable de plonger dans le coma l'équipage du véhicule. Utiliser cette attaque draine temporairement l'énergie disponible des plaques de force, elles restent inutilisables pendant deux tours.
En concentrant et en ciblant l'énergie expulsée par les plaques de force, il est possible de soulever des objets lourds, mais une telle manœuvre implique un drain de leur énergie. Soulever un véhicule pesant jusqu'à deux tonnes et demi – typiquement une jeep ou un camion – draine l'énergie pendant deux tours ; soulever un véhicule pesant jusqu'à quarante tonnes, comme un T34 ou un tank Sherman, draine l'énergie pour quatre tours ; enfin, soulever un véhicule pesant au-delà draine l'énergie pour six tours. Une fois dans les airs, l'utilisateur des plaques de force peut soit déplacer le véhicule sur un total de 10m avec précaution, soit le lancer jusqu'à 30m. Le poids maximal qu'un opérateur peut soulever à l'aide des plaques de force reste à la discrétion du gardien.
Les individus qui utilisent les plaques de force se servent rarement d'armes plus ordinaires, même s'il est courant pour les opérateurs de *Nachtwölfe* de porter des pistolets de service en prévision de dysfonctionnements de la bombonne d'alimentation. Tandis que des gants de protection isolants sont habituellement portés en utilisant les plaques de force, chaque manipulateur est également équipé d'un grand couteau spécialement adapté, connu sous le nom de « Eisenstachel » (« l'Épine de fer » ; 1D6/1d6 dégâts de base), doté d'une prise élargie et d'un anneau épais sur sa garde. En insérant son pouce dans l'anneau, un utilisateur de plaques de force peut maintenir sa prise sur l'arme malgré le port de ses gants, et s'en servir si nécessaire.



Cth L'attaque de base des plaques de force est une simple onde de choc concentrée, avec une portée de base de 10m, elle inflige 2D6+6 points de dégâts à 1D6 adversaires. De plus, chaque adversaire doit faire un test sur la Table de Résistance, en utilisant la moyenne de sa FOR et de sa TAI contre les dégâts reçus. Si le test est un échec, la cible est projetée à terre, s'il est réussi, elle parvient à rester sur ses pieds et ne subit que la moitié des dégâts.

Dans une tentative de vibration harmonique, les plaques doivent être en contact direct avec le véhicule cible pour que l'attaque fonctionne. Chaque membre de l'équipage subit 2D6+6 points de dégâts, et doit effectuer un test sur la Table de Résistance en utilisant sa CON contre les dégâts reçus. Si le test est un échec, le membre de l'équipage subit la totalité des dégâts et tombe inconscient pour 1D6 tours. Si le test est un succès, il ne subit que la moitié des dégâts et reste conscient. Toute personne se trouvant dans un véhicule projeté subit 5D6 points de dégâts, ou seulement la moitié sur un test de Chance réussi.

Sav L'attaque de base des plaques de force inflige 2D6 points de dégâts dans un Gabarit Conique. Les cibles frappées par cette attaque doivent réussir un test de Force ou de Vigueur, en utilisant le montant des dégâts comme seuil (qu'elles aient subi des blessures ou non) ou être projetées à terre.

Lorsque les plaques de force sont utilisées contre un véhicule, les dégâts sont déterminés normalement, mais au lieu d'infliger des blessures, elles infligent des dégâts de Fatigue. Toute personne se trouvant dans un véhicule projeté subit 3D6 point de dégâts.

LA PESTE FERREUSE

Cette arme chimique est découverte de manière chanceuse lorsque les scientifiques de *Nachtwölfe* travaillent sur le développement de nouveaux alliages de métaux, dans le cadre de leur programme concernant des sous-marins et des avions de pointe. Les premières expériences les mènent à enquêter sur des matériaux inhabituels ramenés d'une expédition en Arabie, et sur leur réaction potentielle au contact de divers métaux. Alors que le premier groupe de l'un des composés expérimentaux fut mélangé avec de la poudre de fer, il prit feu violemment, produisant un épais nuage de fumée grise et huileuse qui commença à dissoudre toute la matière ferreuse qui l'entourait, y compris les armatures en acier du laboratoire et ses épaisses portes anti-souffle. Les chercheurs furent tués dans l'effondrement du laboratoire, mais les autopsies pratiquées sur ce qui restait d'eux démontrèrent que leurs corps ne semblaient pas avoir été affectés par le mystérieux nuage. Cette conclusion mena au développement de cette poudre comme une potentielle arme anti-blindage.

Le composé est utilisé sous la forme d'une grenade à deux compartiments. L'un contient le composé, l'autre la poudre de fer et une charge explosive destinée à briser les deux compartiments et embraser la mixture. Après la détonation, le nuage explosif se répand rapidement pour couvrir une zone de 6m (20ft) de diamètre. Le but de *Nachtwölfe* est de commencer la production industrielle de ces armes dans l'espoir qu'elles se révèleront particulièrement efficaces contre le métal de qualité inférieure des chars soviétiques.

Cth L'explosion d'une Peste Ferreuse cause 3D6 points de dégâts de déflagration à quiconque se trouve à distance. Tout métal ferreux se trouvant dans le nuage commence à se dissoudre, se transformant en bouillie visqueuse en l'espace de 6 tours. Le fer, l'acier, et l'acier inoxydable sont des métaux ferreux, à l'inverse de l'aluminium et du cuivre. Les matériaux plus épais, comme les plaques de blindage d'un tank, mettront plus de temps à se dissoudre, mais ils continueront de se dégrader jusqu'à ce que le nuage se dissipe au bout de 3D6 tours.

Sav La grenade inflige 3D6-2 points de dégâts à quiconque se trouve dans un Grand Gabarit d'Explosion, 2D10 points de dégâts sont ensuite infligés à toute structure métallique se trouvant dans le rayon de l'explosion. Ces dégâts ne peuvent pas faire d'As, ils ignorent en revanche l'armure et le blindage. Le nuage se dissipe après 3D6 tours.

ARMURE NW (THORAX)

Cette armure thoracique à l'épreuve des balles est réalisée à partir du *Blauer Kristall* en alliage d'acier développé par *Nachtwölfe*. Les balles tirées sur une cible portant cette armure ont 50% de chance de la percuter au lieu d'atteindre un autre endroit du corps. Un impact de balle dégage un flash intense d'une lueur bleue qui signifie que le porteur ne subit que la moitié des dégâts.

Cth Chaque fois que l'armure reçoit une balle, elle a 15% de chance d'être détruite pour une conception en métal Mark I, et 5% de chance si fabriquée en métal Mark II.

L'armure possède également les propriétés d'absorption d'énergie magique décrites à la p.149. L'armure redirige les dégâts causés par les attaques de mêlée de la même manière, et celles-ci ont le même pourcentage de chance de la détruire.

Sav Piochez une carte du Paquet Action chaque fois qu'une Armure NW est utilisée. L'armure Mark I est détruite si la carte est de couleur noire, les armures Mark II ne sont détruites que si la carte est un As ou un Roi de trèfle.

FUSIL D'ASSAUT NW-JAGDGEWEHR-STGW43-A

Ayant développé avec succès le *Shewolf Maschinenpistole* pour leur commandante (p.106), les scientifiques de *Nachtwölfe* cherchent à pousser la technologie encore plus loin pour produire une arme destinée aux troupes de terrain. Le temps de réunir les quantités nécessaires de *Blauer Kristall* pour produire de telles armes, les scientifiques avaient déjà choisi le *Maschinenkarabiner* 42 (*Haenel*) comme modèle de conception.

Intégrant des éléments additionnels du MP43 tandis que les tests de terrain affinent ses capacités, le StGw43-A ressemble à une version surdimensionnée du StGw44 avec un canon plus lourd et plus long, ainsi qu'une finition bleutée particulièrement étrange. Malgré la présence de l'alliage cristallin, cette arme imposante possède toujours un recul extrêmement brutal, au point qu'elle est connue pour disloquer les bras et briser les clavicules des utilisateurs trop frêles.

Cth En termes de jeu, l'arme nécessite un minimum de 36 en FOR et en TAI pour être utilisée en toute sécurité ; quiconque tente de s'en servir sans répondre à ces critères subit 1D4 points de dégâts.

Sav Ceux qui tentent d'utiliser le *Jagdgewehr* sans un d8 en Force minimum doivent réussir un test de Force ou être Secoué.

Le *Jagdgewehr* est utilisé pour les premiers tests sur le terrain du dispositif de visée infrarouge *Zielgerät* 1229. Nom de code Vampire, le dispositif consiste en une longue lunette et une lampe infrarouge. La lampe illumine les objets à une longueur d'ondes invisible à l'œil nu, tandis que la lunette permet au tireur de voir la lumière réfléchie de la lampe, lui donnant la possibilité de situer, et d'ouvrir le feu, sur des cibles en pleine obscurité. Le caractéristique feu bleuté expulsé par la bouche du canon n'interfère pas avec le fonctionnement du *Zielgerät*, mais les Traqueurs (les principaux utilisateurs de ce fusil) sont entraînés à constamment changer de position après avoir fait feu, celui-ci trahissant clairement leur position.

Étant donné la rareté des matériaux requis pour produire ces fusils, il n'y en a qu'un nombre limité en service.

Peu de StGw43-A conservent le dispositif infrarouge après le développement du Casque *Andersseher*. Les snipers *Nachtjäger* entraînent les troupes régulières à se servir de la lunette avec le plus compact StGw44.

De plus, le *Jagdgewehr* StGw-43A peut tirer des grenades, transformant le fusil en arme anti-matériel. Les scientifiques de *Nachtwölfe* ont développé des cartouches spéciales à cet effet, contenant soit la Peste Ferreuse (p.154) soit le composé *Feuerflügel* (p.152).

Étant donné la rareté des matériaux requis pour produire ces fusils d'assaut, il n'y en a qu'un nombre limité en service. Trop encombrants pour un usage standard (même lorsqu'ils ne sont pas faits en *Blauer Kristall*), la taille de ces fusils est progressivement réduite pour permettre leur usage par les forces armées régulières ; contrairement à la version précédente, ces armes ne peuvent utiliser que des munitions standards.

Cth Tableau 8 : Armes et équipement des Allemands, de *Nachtwölfe* et du Soleil Noir

ARMES DE CORPS À CORPS

Équipement	Pays	Date	Comp. initiale*	Dégâts	Portée de base	Att./ Tour	Coups	PV	Déf*
Couteau Kampfmesser 42	Allemagne	1915	CC/AM (Couteau)	1D4+2+imp	Contact	1	—	14	—
Couteau de parachutiste de la *Luftwaffe*	Allemagne	1937	CC/AM (Couteau)	1D4+imp 1D3+imp (poinçon)	Contact	1	—	10	—
Poignard SS	Allemagne	1933	CC/AM (Couteau)	1D4+imp	Contact	1	—	12	—
Sabre du *Soleil Noir*	Black Sun	1939	AM (Épée)	1D8+2+imp	Contact	1	—	30	—
Cravache *"Die blaue Reitgerte"*	*Nachtwölfe*	1937	AM (Bâton)	1D2+1D4	Contact	1	—	14	—

*CC = Corps à Corps ; AM = Arme de Mêlée. *Déf = Défaillance

GRENADES & EXPLOSIFS

Équipement	Pays	Date	Comp. initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Déf*
Grenade de démolition	Allemagne	1924	Lancer	11D6/7m	(FOR-3)×3m	1	—	14	—
Grenade fumigène (NbG39)	Allemagne	1939	Lancer	Fumigène	(FOR-2)×3m	1	—	8	—
Grenade à manche (StG24)	Allemagne	1915	Lancer	5D6/2m	(FOR-2)×3m	1	—	8	—
StG24 *à fragmentation*	Allemagne	1942	Lancer	5D6/4m	(FOR-2)×3m	1	—	8	—

ARME DE POING

Équipement	Pays	Date	Comp. initiale	Dégâts	Portée de base	Att./ Tour	Coups	PV	Déf*
Luger P08 9mm	Allemagne	1908	Arme de poing	1D10	15m	2	8	8	97
Luger P08 7.65mm	Allemagne	1908	Arme de poing	1D8	15m	3	8	8	97
Walther P38	Allemagne	1939	Arme de poing	1D10	15m	2	8	8	99
Walther PP	Allemagne	1929	Arme de poing	1D8	10m	3	8	6	99
Walther PPK	Allemagne	1930	Arme de poing	1D8	10m	3	7	6	98
Shewolf *Maschinenpistole*	*Nachtwölfe*	1939	Arme de poing ou Pistolet-mitrailleur	2D8+2	30y	2 ou rafale	10/15	12	96

TU PEUX TE FAIRE UNE BELLE ENTAILLE SI T'ESSAYES DE TE RASER AVEC UN DE CES SABRES NOIRS.

-SGT. CARTER

Sav

ARMES DE CORPS À CORPS

Équipement	Dégâts	Portée	Force min.	Poids	Notes
Couteau Kampfmesser 42	FOR+d4+1	Contact	—	1	—
Couteau de parachutiste de la *Luftwaffe*	FOR+d4	Contact	—	1	—
Poignard SS	FOR+d4	Contact	—	1;5	—
Sabre du *Soleil Noir*	FOR+d6	Contact	—	1.5	voir p.149.
Cravache *"Die blaue Reitgerte"*	FOR	Contact	—	1	Inflige une pénalité de -2 aux tests pour Soigner les blessures infligées et aux tests visant à éliminer l'état Secoué.

GRENADES & EXPLOSIFS

Équipement	Gabarit	Dégâts	Cad.	Portée	Cps*	Force min.	Poids	Notes
Grenade de démolition	Moyen	6d6	—	04/08/16	—	—	10	PA 3, Arme lourde.
Grenade fumigène (NbG39)	Large	Fumigène	—	05/10/20	—	—	2	Grenade fumigène.
Grenade à manche (StG24)	Moyen	3d6-2	—	05/10/20	—	—	2	—
StG24 *à fragmentation*	Large	3d6-2	—	05/10/20	—	—	2	—

*Cps = Coups

ARME DE POING

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Cps*	Force min.	Poids	Notes
Luger P08	2d6-1	1	12/24/48	7	—	2	Semi-Auto.
Walther P38	2d6-1	1	12/24/48	8	—	2	Semi-Auto.
Walther PP	2d6-1	1	10/20/40	8	—	2	Semi-Auto.
Walther PPK	2d6-1	1	10/20/40	7	—	2	Semi-Auto.
Shewolf *Machinenpistole*	2d8	1 ou 3	05/10/20	15	—	12	PA 1, Auto, Courte rafale.

Inconnu - Manœuvres de l'armée 1932 - Bundesarchiv, Bild 102-13869 / CC-BY-SA.

Même Carter ne pouvait se plaindre à propos de la taille du dernier fusil de Nachtwölfe !

-Parker

Cth

FUSILS & FUSILS DE CHASSE

Équipement	Pays	Date	Comp. initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Déf*
Fallschirmjägergewehr 42 (FG42)	Allemagne	1942	Fusil	2D6+2	80m	1 ou rafale	30	10	98
Gewehr/Karabiner 43 (G/K43)	Allemagne	1943	Fusil	2D6+4	100m	1	10	11	98
Karabiner 98k	Allemagne	1935	Fusil	2D6+4	80m	1/2	5	11	00
Sturmgewehr 44 (StGw44)	Allemagne	1944	Fusil	2D6+2	80m	1 ou rafale	30	10	98
Jagdgewehr StGw43-A	*Nachtwölfe*	1943	Fusil	3D6+3	90m	2 ou rafale	30+1 (FF ou PF)	15	96

PISTOLETS-MITRAILLEURS & MITRAILLEUSES

Équipement	Pays	Date	Comp. initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Déf*
Maschinengewehr 34 (MG34)	Allemagne	1934	Armes lourdes	2D6+4	110m	1 ou rafale	50/75 (tambour). 100/150/250 (ceinture)	12	97
Maschinengewehr 42 (MG42)	Allemagne	1942	Armes lourdes	2D6+4	110m	1 ou rafale	50 (tambour)	12	97
Maschinenpistole 38 (MP38)	Allemagne	1938	Pistolet-mitrailleur	1D10	25m	2 ou rafale	32	10	98
Maschinenpistole 40 (MP40)	Allemagne	1940	Pistolet-mitrailleur	1D10	25m	2 ou rafale	32	10	98
Canon Mauser MG151/20 20x82mm	Allemagne	1941	Armes lourdes	3D10+5 +1D6 d'explosion	185m	rafale	120	15	98
Mitrailleuse Rheinmetall-Borsig MG131 13x64mm	Allemagne	1940	Armes lourdes	2D8+4	75m (145m montée)	rafale	300	12	98

*Déf = Défaillance

Sav

FUSILS & FUSILS DE CHASSE

Équipement	Dégâts	Cad.	Portée	Cps*	Force min.	Poids	Notes
Fallschirmjägergewehr 42 (FG42)	2d8	3	24/48/96	30	d6	12.5	PA 2, Auto.
Gewehr/Karabiner 43 (G/K43)	2d8	1	24/48/96	10	d6	10	PA 2, Semi-Auto.
Karabiner 98k	2d8	1	24/48/96	5	d6	9	PA 2, Snapfire.
Sturmgewehr 44 (StGw44)	2d8-1	3	24/48/96	30	d6	11.5	PA 2, Auto.
Jagdgewehr StGw43-A	2d8	3	24/48/96	30	d8	14	Ignore les pénalités dues à l'obscurité, PA 2, Auto, Courte rafale. Portée 10/20/40 pour un tir simple avec munition spéciale du lanceur montée sous le canon. Voir p.152-154 pour plus de détails sur les munitions *Feuerflügel* et Peste ferreuse.

PISTOLETS-MITRAILLEURS & MITRAILLEUSES

Équipement	Gabarit	Dégâts	Cad.	Portée	Cps*	Force min.	Poids	Notes
Maschinengewehr 34 (MG34)	Petit	2d8	3	30/60/120	50	d8	27	PA 2, Auto, Snapfire.
Maschinengewehr 42 (MG42)	—	2d8	3	30/60/120	50	d8	22.5	PA 2, Auto, Snapfire.
Maschinenpistole 38 (MP38)	—	2d6-1	3	12/24/48	32	—	10	PA 1, Auto.
Maschinenpistole 40 (MP40)	—	2d6-1	3	12/24/48	32	—	9	PA 1, Auto.
Canon Mauser MG151/20 20x82mm	—	2d10	3	50/100/200	120	—	60	PA 2, Auto, Immobile.
Mitrailleuse Rheinmetall-Borsig MG131 13x64mm	—	2d8+3	3	50/100/200	300	—	37	PA 2, Auto, Immobile.

*Cps = Coups

Cth

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Pays	Date	Comp. initiale	Dégâts	Portée de base	Att./Tour	Coups	PV	Déf*
Flammenwerfer (FmW) 35	Allemagne	1935	Armes lourdes	2D6 +choc	25m	1	10	8	94
Flammenwerfer (FmW) 41	Allemagne	1941	Armes lourdes	2D6 +choc	30m	1	10	8	95
Granatwerfer (GrW) 36	Allemagne	1936	Artillerie (Indirecte)	4D6/4m	230m	1/2	1	20	00
Panzerfaust 30K	Allemagne	1943	Armes lourdes	3D6/1m	25m	1	1	10	00
Panzerfaust 30	Allemagne	1943	Armes lourdes	4D6/1m	25m	1	1	10	00
Panzerfaust 60	Allemagne	1944	Armes lourdes	6D6/1m	60m	1	1	10	00
Panzerfaust 100	Allemagne	1944	Armes lourdes	8D6/1m	100m	1	1	11	00
Panzerfaust 150	Allemagne	1945	Armes lourdes	10D6/1m	150m	1	1	11	00

*Cps = Coups

Sav

ARMES LOURDES & DIVERSES

Équipement	Gabarit	Dégâts	Cad.	Portée	Cps*	Force min.	Poids	Notes
Flammenwerfer (FmW) 35	Conique	2d10	1	—	—	d8	60	Ignore l'armure.
Flammenwerfer (FmW) 41	Conique	2d10	1	—	—	d6	40	Ignore l'armure.
Granatwerfer (GrW) 36	Moyen	2d8+1	1	50/100/200	1	—	31	PA 1, Arme lourde, Immobile, Portée minimum 25m.
Panzerfaust 30K	Petit	4d8	1	10/20/40	1	—	10	PA 12, Arme lourde.
Panzerfaust 30	Petit	4d8	1	10/20/40	1	—	10	PA 15, Arme lourde.
Panzerfaust 60	Petit	4d8	1	12/24/48	1	—	10	PA 17, Arme lourde.
Panzerfaust 100	Petit	4d8	1	20/40/60	1	—	10	PA 19, Arme lourde.
Panzerfaust 150	Petit	4d8	1	20/40/60	1	—	10	PA 21, Arme lourde.

*Cps = Coups

ARMES & VÉHICULES PERSONNALISÉS

Les armes, véhicules et équipements détaillés ci-dessus sont loin de représenter une liste exhaustive de ce que les investigateurs et leurs ennemis pourront utiliser pendant la Guerre Secrète. Les développements technologiques mènent à des ajustements constants destinés à améliorer tous les aspects d'un objet. Il serait donc impossible d'inclure une liste complète sans sacrifier une grosse dose d'informations et de conseils très utiles sur le système de jeu, nous préférons donc offrir à la place une notice élémentaire qui vous permettra d'élaborer des armes, véhicules, et appareils historiques ou de votre propre création.

Cth Tout d'abord, référez-vous au livre de règles principal de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***. Vous trouverez à la p.65 un vaste assortiment d'armes préconçues pour vous faciliter la tâche. Une liste similaire concernant les véhicules, allant du cheval au semi-remorque 18 roues, peut être trouvée à la p.285, et il existe également de nombreux suppléments disponibles pour ***L'Appel de Cthulhu*** que vous pourrez trouver utiles.

Trouvez un exemple ressemblant de par sa nature et sa conception à l'objet que vous souhaitez créer, puis ajoutez ou retirez des points de vie, des dés de dégâts, de la capacité de chargement, et ainsi de suite, jusqu'à être satisfait et suffisamment proche du véhicule ou de l'arme que vous souhaitez introduire dans votre partie.

ATTENTION !

À aucun moment ni l'auteur, ni aucun membre de Sans-Détour, Chaosium, ou tout autre personne affiliée, ne recommande l'usage d'une bombe aérosol comme arme improvisée. N'ESSAYEZ PAS ÇA CHEZ VOUS ! Cet exemple est uniquement destiné à un usage en jeu.

EXEMPLE 1

Comment votre PNJ Agent de la Résistance peut-il parvenir à concevoir un lance-flammes rudimentaire ? Plus important, comment allez-vous régler ses caractéristiques ? Le point de départ est d'utiliser une bombe aérosol insecticide. De tels objets sont disponibles dès le début de l'année 1941 pour les soldats américains stationnés dans le Pacifique et en Afrique du Nord, afin de leur permettre de se défendre contre les moustiques porteurs de la malaria, cet exemple ne prend donc que quelques libertés vis-à-vis de la réalité historique.

Les caractéristiques pour un type particulier de lance-flammes, le *Flammenwerfer* 35, peuvent être trouvées dans la dernière section du Tableau des armes en p.156, après « Armes lourdes & diverses ». Les chances de succès de base pour une personne incompétente utilisant un lance-flammes sont de 05%. On pourrait répliquer qu'un véritable lance-flammes est sans doute beaucoup plus compliqué d'utilisation qu'un substitut élaboré à partir d'une bombe aérosol, vous pouvez donc augmenter les chances de base, peut-être même jusqu'à 20%.

Photo : Inconnu - Missile V2 Peenemünde, 1942 - Bundesarchiv, RH8II Bild-B0788-42 BSM / CC-BY-SA.

Les véritables lance-flammes sont des armes terrifiantes capables de projeter du liquide enflammé jusqu'à 23m (25 yards), selon leur type. Une bombe aérosol peut, au mieux, embraser quelque chose à moins de 90cm (3ft), et le spray enflammé se disperse plutôt rapidement. Cette portée n'est donc pas très différente de celle d'une arme de corps à corps telle qu'une épée, et selon les règles la portée d'une épée est « contact », contact sera donc la portée de notre arme improvisée. Même si l'on peut voir la projection comme une attaque à distance, la portée de notre aérosol est si faible qu'elle peut difficilement appartenir à cette catégorie.

Les dégâts causés par un vrai lance-flammes sont de 2D6+choc mais, évidemment, les dégâts infligés par notre arme improvisée sont bien moindres : 1D3, par exemple. Néanmoins, il est très possible qu'il enflamme sa cible. Nous pouvons établir que l'utilisateur aura un test de Chance à effectuer pour savoir s'il embrase la victime. S'il réussit, les dégâts perdurent tant que la cible brûle, 1D3 points de dégâts par tour de combat. Le mauvais côté de cette approche réside dans le fait que le feu ne devrait pas être utilisé comme arme de corps à corps. Lorsqu'un zombie (qui veut sans doute juste faire un câlin) prend feu, il y a des chances pour qu'il embrase votre personnage au moment de venir se blottir contre lui.

Ce concept possède également deux autres inconvénients. Quiconque a déjà utilisé un spray sait que l'embout peut se tordre, et qu'il peut tomber à court de combustible au pire moment. Ainsi, un taux de défaillance de 90% serait approprié. Ce taux inclut également l'éventualité que la bombonne s'enflamme, donnant au mieux un tour de combat à l'utilisateur pour la jeter aussi loin que possible avant qu'elle n'explose, une telle déflagration expulsant une multitude de fragments et du gaz enflammé. La bombonne en elle-même est difficile à endommager sans outils, mais une fois perforée, le gaz s'échappe rapidement en fracturant le métal du container, ce qui cause de sérieuses blessures à l'utilisateur et à toute personne près de lui.

Lorsque le zombie prend feu, il y a des chances pour qu'il vienne enflammer votre personnage aussi.

Finalement : combien de temps peut durer le spray ? La capacité, ou le nombre de « munitions », d'un lance-flammes est dix, mais ce n'est pas vraiment comparable à notre bombe aérosol. Sa charge pourrait durer un seul combat, ou un certain nombre de tours de combat. Néanmoins, les probabilités que la bombonne ne soit pas neuve sont élevées, ce qui implique qu'elle ne renferme probablement pas l'intégralité de son contenu d'origine. Il est possible de maintenir un spray constant avec une bombe aérosol pleine pendant un moment, mais après une utilisation pendant plusieurs tours de combat, il est peu probable qu'elle contienne encore suffisamment de combustible pour être réutilisée plus tard dans la partie. En fin de compte, il s'agit d'un objet jetable, traitez-le comme tel. En étant généreux, vous pouvez admettre que la bombonne contiendra suffisamment de combustible pour terminer un combat indépendamment de son nombre de rounds.

Ayant pris en compte toutes ces informations, voici les caractéristiques de notre bombe aérosol lance-flammes improvisée :

Équipement	Chance de base	Dégâts
Bombe aérosol lance-flammes	20%	1D3+spécial

Portée de base	Attaques/ Tour	Coups	PV	Défail.
Contact	1	Spécial	4	90

EXEMPLE 2

Supposons que vous ayez besoin d'établir les caractéristiques d'un véhicule ; disons, pour les besoins de l'argumentation, un bulldozer, un véhicule possédant une durée de vie remarquable en plus de la possibilité de démolir les choses. Vous pourriez prendre le profil d'un tank rudimentaire du début de la guerre comme point de départ, mais admettons que vous ne possédez pas non plus ces informations. Une bonne alternative pour commencer à élaborer votre bulldozer se trouve à la p.285 du livre de règle ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** : le camion 6 tonnes.

Vitesse max.	Manœuvr.	PV	Conducteur/ Passagers	Accél./ Décel.
4	6	70	3 (cabine)	×1

En regardant ce tableau, évaluons à quel point les caractéristiques du camion sont appropriées pour notre bulldozer. Un bulldozer n'est pas fait pour rouler vite, ni pour emprunter une autoroute, sa vitesse doit donc être réduite, disons de quatre à deux, ce qui implique qu'à vitesse maximale il est toujours un peu plus rapide qu'un humain qui marche. Pour nos besoins, supposons que la manœuvrabilité d'un bulldozer ne confère ni bonus ni pénalité, ce qui implique une note de Manœuvrabilité de zéro.

Le nombre de Points de Vie d'un véhicule est quelque peu subjectif, mais un bulldozer est certainement plus solide qu'un camion, il devrait donc avoir plus de Points de Vie, peut-être autour de 90. Même s'ils ne sont pas aussi blindés qu'un char, les bulldozers doivent être solides pour déplacer des tonnes de poussière et de roche toute la journée. Un bulldozer n'est pas pensé pour le transport, il ne possède donc qu'un siège et aucune place où s'asseoir pour une autre personne pendant qu'il se déplace, le nombre de Conducteur/Passagers doit donc changer en conséquence. L'Accélération/Décélération est de x1. Un bulldozer n'est pas un véhicule haute performance, changer de vitesse se révèle donc un peu laborieux, et cet état de fait est donc reflété par la note de x1.

La lame est la plus solide ?

Comment justifier que la lame du bulldozer ait 100 PV, alors que le bulldozer entier n'en a que 90 ? Si un être sensible tente d'attaquer le bulldozer, il est peu probable qu'il commence par s'en prendre à la lame. La lame elle-même est presque séparée du tracteur, et dans la plupart des cas les dégâts infligés au véhicule n'affectent pratiquement pas la lame. Paralysez le moteur ou les chenilles du véhicule, et la menace que représente la lame sera neutralisée. Voyez la lame comme un outil, et le tracteur comme la main qui le pousse.

RAPPEL

N'oubliez pas qu'à aucun moment ni l'auteur, ni aucun membre de Sans-Détour, Chaosium ou tout autre personne affiliée ne recommande l'usage d'une bombe aérosol comme arme improvisée. N'ESSAYEZ PAS ÇA CHEZ VOUS ! Cet exemple est uniquement destiné à un usage en jeu.

Après toutes ces étapes, voici à quoi ressemble le profil de notre bulldozer :

Vitesse max.	Manœuvr.	PV	Conducteur/ Passagers	Accél./ Décel.
2	0	80	1	×1

Même si la conversion n'est pas totalement exacte, la précision n'est pas essentielle dans notre cas.

Trois autres facteurs peuvent s'ajouter à ce profil pour l'améliorer si vous le souhaitez vraiment : la charge maximum, la force du véhicule, et un nombre de Points de Vie pour la lame elle-même. Un bulldozer pèse plus de soixante tonnes, la charge qu'il peut soulever est forcément inférieure à son propre poids, et probablement même à la moitié de celui-ci, ce qui représente une charge maximum d'environ cinq à huit tonnes. Tandis qu'un véhicule de ce type pourrait presque pousser quelque chose qui approche son poids, un travail de ce type ne serait pas possible quotidiennement. Admettons que la Force du bulldozer est de 60. Cela le rend plus fort que cinq hommes moyens (au moins !), et à peu près autant qu'un Shoggoth, ce qui parait raisonnable.

Il est fort possible dans un jeu comme ***Achtung! Cthulhu*** que la lame du bulldozer soit employée comme arme contre d'autres véhicules et/ou monstres d'envergure plutôt que de servir à un usage plus ordinaire. La lame, bloc massif de 10-12cm (4-6») en plaque d'acier, pourrait probablement encaisser 100 points de dégâts avant se détériorer.

Mais si la lame elle-même peut absorber un nombre impressionnant de dégâts, les bras et les gonds qui la supportent représentent son point faible, ainsi pour toute attaque retirant au moins 20 PV, un test de Chance ou de Conduite : engins lourds doit être réalisé par le conducteur. Si le test est réussi, rien ne se passe. Si le test est un échec, un test séparé sur la Table de Résistance doit être réalisé pour voir si les bras supportant la lame sont détruits. La Force du bulldozer représentera la Caractéristique Passive, tandis que la Force de l'attaquant représentera la Caractéristique Active.

De petites créatures n'ont aucune chance d'arrêter un bulldozer, et si certaines puissantes entités de grande taille peuvent trouver la confrontation difficile dans un premier temps, contrairement à la plupart d'entre elles, le bulldozer ne se régénère pas.

Sav

Savage Worlds possède une liste assez complète d'armements, allant des armes médiévales jusqu'aux fusils lasers du futur. Trouver une arme qui vous correspond ne devrait donc pas être compliqué, mais n'ayez pas peur de mélanger et d'adapter les dégâts ainsi que la portée, la cadence de tir, et la capacité en munitions. Quelques fois il suffit simplement d'ajuster les PA ou la cadence de tir d'une arme pour en créer une nouvelle plus terrible encore.

Savage Worlds possède aussi une liste relativement exhaustive de véhicules, du cheval au semi-remorque en passant par le chariot. Trouvez un véhicule qui ressemble à celui que vous souhaitez créer et modifiez ses caractéristiques : Résistance, Blindage, Accélération, Vitesse maximale, Équipage et Notes spéciales. Ajustez-les jusqu'à être satisfait, votre véhicule est alors prêt et il correspond à ce que vous souhaitiez inclure dans la partie.

EXEMPLE 1

Créer une bombe aérosol lance-flammes dans ***Savage Worlds*** est plutôt simple, si tant est que votre investigateur en ait soudainement le besoin irrépressible. Comparons-la avec le *Flammenwerfer* 35 ; cette arme utilise un Gabarit Conique, inflige 2d10 points de dégâts, ignore l'armure et possède une chance d'enflammer la cible.

Une bombe aérosol lance-flammes aurait beaucoup moins de portée et infligerait beaucoup moins de dégâts, elle continuerait cependant d'ignorer l'armure et posséderait la même chance d'enflammer la cible. Voici les caractéristiques qu'elle pourrait avoir :

Équipement	Dégâts	Cad.
Bombe aérosol lance-flammes	2d6	1

Portée	Cps	Poids	Notes
2/4/8	2	1	Ignore l'armure, enflamme la cible sur un résultat de 1 sur un d6.

EXEMPLE 2

Les bulldozers sont des appareils qu'il est particulièrement pratique d'avoir sous la main – on a toujours besoin d'un bulldozer pour dégager un chemin ou – mieux encore – démolir quelque chose. Pour établir les caractéristiques d'un bulldozer dans ***Savage Worlds***, prenons l'exemple d'un véhicule lourd et imposant : un semi-remorque. Voici les caractéristiques d'un semi-remorque classique :

Acc./VM	Résistance	Équip.	Notes
5/30	16 (4)	1+1	—

À la lumière de ces caractéristiques, nous devons ajuster la vitesse maximale et l'accélération. Un bulldozer n'est pas fait pour emprunter des routes ordinaires ou des autoroutes, réduisons donc sa vitesse maximale à 10 ; il sera toujours plus rapide qu'un humain, mais pas tellement plus. Ce n'est pas non plus une fusée au démarrage, ramenons donc son accélération à 3. Un bulldozer est également beaucoup plus solide qu'un camion, nous devrions donc augmenter sa résistance à 20 (8). Il s'agit d'un chiffre arbitraire, mais il semble correct. Un bulldozer ne possède qu'un siège et aucune autre place pour quiconque, nous réduisons donc son Équipage à un. Enfin, un bulldozer est ce qu'il y a de plus robuste, il possède donc un Blindage lourd ; néanmoins, le conducteur n'est pas très protégé et peut être atteint par un Tir visé.

Voici à quoi ressemblent les nouvelles caractéristiques :

Acc./VM	Résistance	Équip.	Notes
3/10	20 (8)	1	Blindage lourd, conducteur exposé aux Tirs visés.

On pourrait dire que le but d'emprunter un bulldozer est de détruire les obstacles et d'utiliser sa lame comme protection. Voici la manière dont nous pouvons gérer ça :

- Lorsqu'il tente de pousser violemment quelque chose, triplez la vitesse du bulldozer pour les dégâts infligés sur les objets, les gens, et les autres véhicules. Le montant des dégâts infligés au bulldozer est déterminé par la vitesse actuelle des véhicules impliqués.
- La lame possède la même Résistance que le reste du véhicule (elle possède donc aussi la capacité Blindage lourd) et ajoute une cinquième blessure au bulldozer dans certaines situations. Si le bulldozer fonce droit sur une menace, alors la lame peut être levée pour protéger le conducteur. Dès qu'une blessure est infligée au bulldozer, la lame est détruite, mais le reste du véhicule est indemne.

Nous y voilà – un bulldozer. Ce n'est probablement pas très réaliste, mais c'est très cinématographique et, espérons-le, particulièrement fun. Gros, robuste, il écrasera beaucoup, beaucoup de Nazis avant d'être immobilisé. Pour un Shoggoth en revanche, il ne représente qu'un challenge modéré...

Les rumeurs racontent que Nachtwölfe est en train de développer quelque chose de grande ampleur. Il ne reste plus qu'à trouver où pour que le Bomber Command passe dire bonjour.

A. T.

CHAPITRE 7

Dans la Mêlée

« Je ne pensais pas vivre assez longtemps pour être blasé d'entendre le bruit de la canonnade, c'est pourtant le cas. »
– George Orwell

Cth Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, c'est la guerre. Le combat est dangereux et parfois inévitable, particulièrement si vos investigateurs ont choisi de faire partie des forces armées, ou s'ils sont impliqués dans les opérations secrètes derrière les lignes ennemies. Même si de nombreuses unités alliées ont en réalité passé plusieurs années dans les camps d'entraînement à attendre de pouvoir se mêler au combat, d'autres services et d'autres branches se trouvaient déjà en plein cœur du conflit au premier jour de la guerre.

Ce chapitre traite de la manière de gérer les différentes situations de combat qui peuvent survenir au cours d'une aventure pendant la Guerre Secrète, en mettant l'accent sur le roleplay plutôt que sur les chiffres. Il réunit des suggestions précédemment faites dans les scénarios : ***Opération : Trois Rois*** (p.282) et ***Opération : Wotan*** (p.316), tout en présentant de nouvelles règles et de nouvelles stratégies pour les combats terrestres et aériens. Des règles simples pour les poursuites et combats en véhicule sont fournies aux p.284-285 du livre de règles de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***. Elles peuvent être utilisées pour des individus attaquant des véhicules et vice versa, en prenant en compte les caractéristiques des armes et la vitesse des véhicules impliqués.

COMBAT AÉRIEN : DOGFIGHTS

Le combat aérien repose sur la capacité à prendre l'avantage : la vitesse, le positionnement, la technique, et la chance sont des éléments qui permettent de prendre l'avantage pendant un duel aérien – après, même les meilleurs pilotes peuvent se faire abattre ! Le pilote le plus habile s'en sort souvent, mais bien d'autres facteurs peuvent venir neutraliser cet avantage très important. Les avions de combat sont rapides et capables d'échapper à leur ennemi grâce à leur vitesse pure ou à leur manœuvrabilité. Les bombardiers et les avions d'observation sont plus lents et plus lourds que les chasseurs, et ils sont donc largement plus vulnérables. Les bombardiers possèdent en général un blindage et des tourelles, ce qui compense un peu les désavantages qu'implique leur manque de « punch ».

Dans une situation de combat, les pilotes commencent par effectuer un test de Trouver Objet Caché pour détecter l'avion ennemi. Le ciel est vaste, les nuages, la position du soleil, et les différences d'altitude entre deux avions sont autant de facteurs capables de nuire à la visibilité. Si un seul pilote parvient à détecter l'avion ennemi, il possède alors un avantage considérable et peut manœuvrer pour se placer dans la meilleure position afin d'attaquer par surprise.

Difficulté des tests de compétence dans *Achtung! Cthulhu*

Certaines situations dans une aventure ***Achtung! Cthulhu***, ou l'un de ses suppléments, représentent un challenge plus ou moins important pour l'investigateur. Dans de tels cas, la valeur de pourcentage de la compétence est temporairement modifiée. Si le challenge est facile, mais qu'il existe toujours une chance d'échouer, la valeur de compétence est doublée. À l'inverse, si le challenge est difficile, la valeur de compétence est divisée par deux et arrondie à l'inférieur. Par exemple, un investigateur avec Trouver Objet Caché 30% confronté à un test Facile dans cette compétence le jouerait avec une valeur augmentée à 60%, contre 15% seulement s'il devait jouer un test Difficile dans cette compétence. Ce modificateur peut s'appliquer également aux tests d'Intuition et de Connaissance. Le gardien est, bien entendu, libre de modifier les bonus/malus appliqués aux tests de compétence d'un investigateur comme il le souhaite et selon la situation.

Si les deux pilotes se détectent simultanément, les manœuvres d'attaque commencent alors immédiatement en suivant les règles p.284 de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***. Si aucun des deux pilotes ne détecte son homologue, les avions peuvent très bien se croiser sans engager le combat.

Déterminer l'avantage

Tout d'abord, comparez la vitesse, l'altitude, la compétence, et la Chance des pilotes impliqués pour déterminer celui qui a l'avantage (pour la vitesse des avions, voir le Tableau des Véhicules aux p.134-135 ; pour l'altitude de vol, voir les descriptions de la section Avions du Chapitre 6, p.125-130). Le meilleur des deux pilotes dans au moins deux de ces facteurs remporte l'avantage pour ce tour de duel aérien. Le pilote avec l'avantage gagne un bonus de +20% aux tests effectués pendant ce tour, ce qui inclut la compétence Piloter (pour manœuvrer ou prendre en chasse) et les compétences adéquates relevant de l'artillerie (pour attaquer).

À tout moment, si le pilote ayant l'avantage effectue un Échec critique (96% ou plus sur un test), il perd son avantage tandis qu'il essaye de dégager sa mitrailleuse enrayée, de corriger sa course après une puissante rafale de vent, en somme de répondre à n'importe quel effet négatif lié au combat aérien. L'avantage passe alors à l'autre pilote, qui doit décider s'il souhaite rompre le combat et s'enfuir, se retourner et attaquer, ou manœuvrer pour se placer dans une meilleure position.

Manœuvrer

Les pilotes peuvent tenter de manœuvrer pour éviter une attaque ou pour reprendre l'avantage. La variété et les détails spécifiques des manœuvres aériennes sont trop complexes pour être décrits ici ; il suffit de dire qu'une manœuvre technique réussie représente la différence entre se faire descendre par une mitrailleuse sans pouvoir répliquer et échapper à un ennemi en position de supériorité.

Attaquer

Un pilote avec l'avantage peut choisir de prendre en chasse un pilote ennemi, il passe alors dernier au rang d'initiative et réagit aux manœuvres du pilote qu'il suit. Si les deux avions sont à portée de tir, le pilote en filature peut choisir d'ouvrir le feu sur sa proie. Le pilote en filature doit choisir à quelle compétence s'applique le bonus de 20% : Piloter (pour maintenir la position), ou la compétence d'artillerie appropriée (pour améliorer les chances de toucher).

S'il semble raisonnable qu'un avion ennemi passe dans la fenêtre de tir d'une tourelle, par exemple derrière un avion possédant un canon arrière, alors, à condition que le canon soit dirigé et opérationnel, il peut être utilisé contre la cible ennemie. Le test d'attaque est réalisé en utilisant la compétence de tir adéquate de l'utilisateur. Si le pilote est en position de désavantage dans le combat, l'action devient *Difficile*.

Tableau 9 : Localisation des dégâts

Direction	Test	Localisation	Test	Localisation	Test	Localisation
Avant	01-70	Moteur	71-00	Pilote	—	—
Arrière	01-50	Gouvernail	51-80	Fuselage	81-00	Pilote
Côté	01-70	Fuselage	71-90	Gouvernail	91-00	Pilote
Par-dessus	01-70	Ailes*	71-90	Fuselage	91-00	Pilote
Par-dessous	01-70	Ailes*	71-95	Fuselage	96-00	Pilote

*Traitez ces dégâts sur les deux moteurs et les deux ailes lorsqu'il s'agit d'avions multimoteurs.

Tableau 10 : Manœuvrabilité des créatures volantes

Créature	TAI	Manœuvr.	Vitesse (en vol)
Byakhee	Moy. 17-18	0	20
Maigre Bête de la Nuit	Moy. 14	0	12
Shantak	Moy. 50	0	30

Les pilotes qui prennent en chasse un ennemi gagnent le bénéfice considérable de pouvoir réagir à ses actions. Un pilote tentant une attaque au passage n'a pas cette possibilité, puisqu'il vole de manière plus téméraire. Le fait de dépasser la cible annule également tout avantage de combat (c.-à-d. le bonus de 20%), ce qui implique que le pilote attaquant doit ensuite réacquérir sa cible et reprendre l'avantage. Pendant que le pilote attaquant se retourne pour préparer une nouvelle attaque de passage, la cible peut simplement se glisser dans les nuages et devenir invisible. Une cible plus agressive pourrait prendre en chasse l'attaquant, transformant le chasseur en proie.

Une attaque de passage est également plus délicate : la fenêtre de tir est plus étroite, puisque l'avion ne fait qu'un passage rapide à portée de tir, ce qui implique qu'en plus de perdre l'avantage, tout test de compétence concernant le tir devient Difficile. Prendre en chasse offre une plus grande plage de temps et augmente les chances de toucher la cible. Les attaques de passage tendent à être réalisées lorsque l'attaquant se retrouve face à des défenseurs en surnombre ; même si les chances de toucher sont inférieures, les attaques de passage réduisent également les chances d'être touché. Les attaques réalisées pendant la prise en chasse prévalent lorsque l'attaquant peut s'offrir le luxe de prendre quelques minutes pour s'assurer d'abattre l'avion ennemi.

Lorsqu'un avion est attaqué, la première chose à connaître est la localisation de l'attaque. Pour déterminer celle-ci, référez-vous au Tableau 9 : Localisation des dégâts, en prenant en compte la direction par laquelle les avions se rencontrent. Si l'appareil attaquant est derrière, les dégâts seront ciblés sur le fuselage et la queue, et pourront même toucher le pilote. Les dégâts infligés par-dessous toucheront probablement les ailes, et peut-être le fuselage. Les dégâts causés au pilote sont calculés séparément des dégâts subis par l'avion.

Une fois qu'un avion tombe à zéro Point de Vie dans un secteur, ce secteur est pratiquement détruit et l'avion risque de se crasher. D'importants dégâts à l'arrière rendent le gouvernail inopérant, ce qui implique une pénalité de -20% à la compétence Piloter pour effectuer des manœuvres (notamment une tentative d'atterrissage). Des dégâts maximums sur les ailes détruiront celles-ci et éventuellement les moteurs, selon le type d'avion. Le crash est alors inéluctable.

De lourds dégâts à l'avant de l'appareil peuvent également détruire le moteur et immobiliser l'avion, avant qu'il ne s'écrase. À moins qu'il n'y ait un autre membre d'équipage pour prendre les commandes, la mort du pilote implique également un crash inévitable.

Les pilotes ont la possibilité de s'éjecter si leur avion subit des dégâts trop importants. Pour pouvoir sauter en parachute en toute sécurité, un pilote doit réussir un test de Volonté pour voir s'il parvient à s'éjecter de l'avion en un seul morceau, et un deuxième pour se poser au sol sans se blesser. Les parachutes possèdent une valeur de défaillance de 90-00% : dans un tel cas, le parachute ne s'ouvre pas, et la situation devient critique. Offrez au pilote un dernier test de Volonté pour démêler et déployer le parachute à la main si une telle situation vient à se passer.

Les attaques de passage tendent à être réalisées lorsque l'attaquant se retrouve face à des défenseurs en surnombre.

LES ATTAQUES CONTRE DES CRÉATURES VOLANTES

Les pilotes qui tentent de mitrailler des créatures volantes s'aperçoivent rapidement qu'elles possèdent une meilleure manœuvrabilité en vol que tous les avions de l'époque, même si elles ne sont peut-être pas aussi rapides. Nombre de ces créatures – les Horreurs Chasseresses par exemple – sont résistantes aux balles, et extrêmement dangereuses à courte distance.

Il est potentiellement plus dangereux encore de les engager à moyenne altitude puisque des lanceurs de sort pourraient les chevaucher ; quelques exemples de montures inhabituelles sont suggérés dans le Tableau

10 : Manœuvrabilité des créatures volantes. Tant que le lanceur de sort est lié télépathiquement à sa monture, il peut se concentrer sur l'échange de tir pendant que la monture agit indépendamment pour esquiver et manœuvrer, ce qui offre à la paire un avantage significatif que le pilote de combat ne possède pas : une pleine attention sur des tâches multiples. Néanmoins, si le cavalier n'est pas lié télépathiquement à son coursier, chacun de ses tests devient *Difficile* puisqu'il ne peut pas prédire les mouvements de sa monture et donc, ne peut plus se concentrer pleinement sur une autre tâche.

Pour chaque tranche de trois points de TAI au-dessous de 30, la créature volante perd un point de Manœuvrabilité et de Vitesse lorsqu'elle transporte un fardeau de taille humaine. Les créatures possédant une TAI inférieure à 10 ne peuvent même pas tenter d'emporter quelque chose d'aussi grand qu'un humain de taille adulte.

Fuir

Fuir en avion n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Les nuages et l'orage peuvent aider en fournissant une couverture mais ils gênent aussi la visibilité, et peuvent eux-mêmes représenter une source de danger à une époque où le radar n'est normalement pas encore disponible pour les pilotes. Le radar est une méthode de détection terrestre et maritime utilisée pendant la guerre, et revenir de derrière les lignes ennemies peut donc se révéler problématique puisque les poursuivants peuvent utiliser leurs compétences Trouver Objet Caché et Pister pour suivre un avion, mais aussi profiter de l'aide des installations radars dans le cadre d'un test réussi sur la compétence Opérateur Radio, des informations leur étant alors fournies par radio pour les aider dans leur traque.

Les avions de combat sont rapides. Les bombardiers et autres avions plus petits qui ne sont pas destinés au combat le sont beaucoup moins. Échapper à un avion de combat dans un appareil d'une autre catégorie est une tâche particulièrement difficile, et cette tentative requiert une extraordinaire compétence de pilotage en plus d'une grande part de chance. Si l'avion a été touché par des shrapnels ou des balles il est possible qu'il laisse échapper une traînée de fumée ou de carburant, ce qui le rend beaucoup plus facile à pister en plein jour et offre un bonus de +30% aux tests de poursuite.

La nuit, les choses sont différentes. Les avions de cette période n'utilisent pas de phares pour des raisons évidentes, c'est pourquoi il est plus facile d'éviter d'être détecté et pris en chasse de nuit. En revanche, le radar fonctionne toujours et les avions sont très bruyants, les pister dans l'obscurité est donc loin d'être impossible. Les projecteurs terrestres et des navires participent également à la détection des cibles aériennes en les illuminant, augmentant les chances de tirs réussis et soutenant la poursuite. La position de la lune et la couverture des nuages auront un impact important sur la visibilité ; la plupart des attaques aériennes réalisées de nuit nécessitent une bonne couverture nuageuse ou une absence de lune pour augmenter les chances de succès.

COMBATTRE DES TANKS

Les investigateurs rencontreront parfois des situations dans lesquelles ils seront opposés à un ou plusieurs tanks, que ce soit en combat ou lors d'opérations clandestines. Si les investigateurs possèdent eux-mêmes un tank, les chances sont à peu près égales. Si ce n'est pas le cas, il ne reste plus qu'à leur souhaiter bonne chance.

Tanks contre tanks

PUISSANCE DE FEU

Les tanks déploient typiquement une artillerie de courte portée comme arme principale. Les obus tirés par les canons d'un tank sont conçus pour concentrer leur puissance de feu sur une petite zone afin de pénétrer le blindage lourd et de réduire en cendres tout ce qui se trouve à l'intérieur du véhicule ennemi. Par conséquent, ils tendent à avoir un plus faible rayon d'explosion que la plupart des explosifs conventionnels. Avec ce rayon relativement faible, le canon du tank est moins efficace contre une artillerie massée ; si le reste a échoué, vous pouvez tenter d'utiliser le tank comme rouleau compresseur contre une position d'artillerie, même s'il s'agit vraiment d'une stratégie de dernière minute. Néanmoins, contre les véhicules, bâtiments et autres cibles d'envergure, le canon du tank est extrêmement efficace. Comme leurs homologues de moindre taille, les canons des tanks varient en calibre et en portée, et à l'exception de quelques modèles du début de la guerre, la plupart d'entre eux partagent le profil de base du Canon 75mm de la p.65 du livre de règles de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** :

Équipement	Chance de base	Dégâts
Canon 75mm	01%	10D6/2m

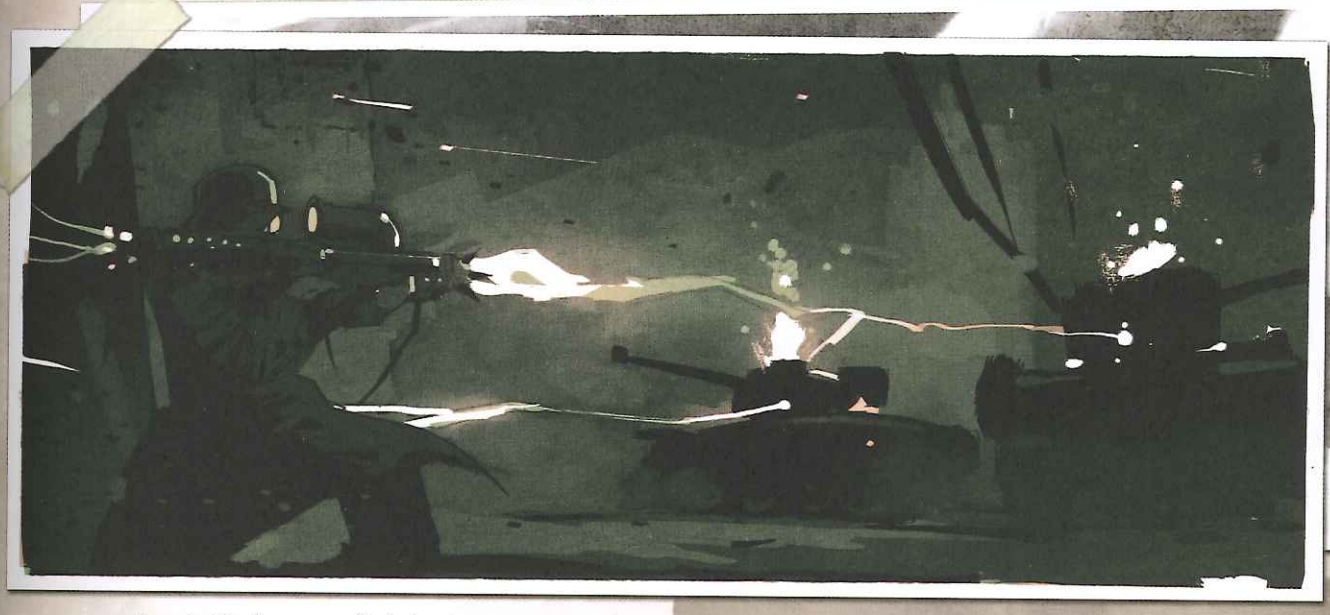
Portée de base	Attaques/ Tour	Coups	PV	Défail.
455m	1/4*	Distinct	40	99

*Un tir tous les quatre tours de combat.

TACTIQUE

Les affrontements de chars impliquent manœuvrabilité, vitesse, et force brute. La tactique ressemble à celle utilisée lors des combats de cavalerie : rentrer dedans, frapper fort sur un flanc ou l'arrière, et tuer tout le monde ou sortir avant que l'ennemi ne puisse contre-attaquer.

Lorsque des chars ennemis se rencontrent, le positionnement initial est important. Puisque la lourde puissance de feu de la plupart des chars permet généralement d'abattre un homologue en un seul tir, être dans la position de tirer le premier est vital ; le timing et la visée sont également deux facteurs importants. La plupart des chars du début de la guerre ont leur blindage le plus épais à l'avant, s'attendant à affronter d'autres tanks de face. Plus tard, des chars légers sont développés



et sacrifient le blindage au profit de la vitesse pour pouvoir esquiver les tirs et attaquer les tanks ennemis par le flanc ou par l'arrière à l'endroit où leur blindage est le plus faible, une stratégie qui fonctionne particulièrement bien.

Le blindage incliné développé avant la guerre et amélioré pendant le conflit permet de faire ricocher de nombreuses munitions explosives au loin, et de ne subir donc que des dégâts minimes. Le point faible d'un char est certainement son ventre, c'est ce que de nombreux membres d'équipage de chars alliés découvrent avec horreur dans le Bocage normand. Tandis que les chars escaladent les petits monticules couverts d'arbrisseaux, les soldats et tanks ennemis concentrent leurs munitions sur le ventre brièvement exposé des Sherman alliés avec un effet dévastateur. De telles conditions ont peu de chance d'être réunies sur la plupart des champs de bataille du reste du monde.

Parfois, manœuvrer est une obligation. Dans de tels cas, les tanks les plus lourds n'ont plus qu'à attendre leur châtiment, et les plus légers, une opportunité d'attaquer. Pour les tanks sans tourelle, la direction de l'attaque est parfois une question de vie ou de mort, mais pour ceux qui possèdent des tourelles rotatives, sa provenance n'est pas décisive puisqu'elles possèdent un champ de tir de 360°.

Les chenilles, ou bandes de roulement, sont probablement les cibles privilégiées sur un tank. Sans elles le tank ne peut pas se déplacer, et ne représente rien de plus qu'une cible encore capable de riposter. Si le tank possède une tourelle, son arc de tir de 360° reste très dangereux, mais sans capacité de mouvement il est beaucoup plus vulnérable qu'en temps normal, et s'il est paralysé au bon endroit, un tank peut même bloquer la progression d'un convoi ou le chemin qu'empruntent les troupes.

Un tank possède d'autres ressources à courte distance, il peut en effet : pousser ou percuter. S'il est assez près, pousser ou percuter un autre tank peut se révéler utile. Ce type d'action peut également causer des dégâts au tank en position de bélier, et ne devrait être envisagé que dans des situations désespérées.

Compétences utiles pour les affrontements de tanks

Armes lourdes (Mines antichars, Armes antichars), Artillerie (Antichar, Tir direct, Tir indirect), Conduite : chenillé, Doctrine militaire, Explosifs, Génie de combat, Observateur (Solutions de tir, Contrôle aérien avancé, Observateur avancé), Opérateur Radio, Tactique.

Infanterie contre tank

Les armes antichars sont efficaces contre le blindage des tanks à divers degrés. Les *Panzerfaust* et *Panzerschrek* allemands (p.146) ainsi que le Bazooka américain sont des lance-grenades spécialisés qui possèdent une puissance de feu suffisante pour transpercer de tels blindages, mais il faut généralement plus d'un tir pour abattre un tank, particulièrement ceux qui possèdent un blindage lourd datant de la fin de la guerre. Le canon PIAT britannique utilise un mécanisme de lancement à ressort pour projeter ses grenades, il possède une puissance de perforation acceptable contre les tanks du début de la guerre mais seulement à courte portée.

En dehors des faiblesses de son blindage sur les flancs et l'arrière, un tank est vulnérable à l'infanterie car il possède de nombreux angles morts. Les tanks ne possèdent que des hublots pour observer l'extérieur, et lorsqu'ils ne sont pas en zone de combat, le commandant passera souvent la tête et les épaules par l'écoutille pour obtenir une meilleure vue, et un bon bol d'air frais. Les angles morts d'un tank signifient que l'infanterie peut s'approcher suffisamment près pour y fixer directement des mines ou des explosifs improvisés, son équipage ne s'apercevant de la supercherie que bien trop tard.

Des explosifs improvisés peuvent également être utilisés pour mettre un tank hors service. La portée est, forcément, très courte et il faut allumer une mèche puis envoyer la bombe sous les chenilles de manière à

ce que l'explosion paralyse le tank. Un test réussi de Métier : mécanique ou de Chimie est nécessaire pour assembler le dispositif, et il faut réussir des tests de Chance et de Lancer pour s'assurer que l'explosif tombe au bon endroit, il serait dommage qu'il explose entre les mains du lanceur. De simples grenades à main ne sont généralement pas assez puissantes pour causer de sérieux dégâts à un tank, en revanche une grenade armée introduite dans le compartiment de l'équipage paralyserait le tank de la même manière que des explosifs d'envergure.

OBUS & MINES

Artillerie

L'artillerie et les mortiers opèrent en projetant des obus explosifs à distance. Il s'agit d'armes à « tir indirect », puisqu'elles sont utilisées contre des cibles qui ne se trouvent pas directement dans la ligne de vue de l'attaquant. Les armes à tir indirect sont plus efficaces en groupe. Il s'agit alors d'une batterie tirant parti du chevauchement des explosions pour s'assurer que rien ne puisse échapper à la zone ciblée. Puisque les batteries se trouvent à distance du combat, elles nécessitent généralement le soutien d'un observateur avancé capable de relayer les informations au personnel d'artillerie par radio, les informant sur la position et la vitesse des cibles, et suggérant des ajustements de la trajectoire de tir pour augmenter les chances de faire mouche.

Il est difficile pour l'infanterie de combattre l'artillerie directement. La plupart des batteries d'artillerie se trouveront loin des personnages – peut-être à plus d'1.5km pour l'artillerie terrestre, et jusqu'à 32km au large s'il s'agit un croiseur ou d'un cuirassé et que l'action prend place près des côtes. Les attaques aériennes, une contre-batterie, ou une artillerie alliée sont les meilleures solutions pour venir à bout d'une artillerie qui harasse l'infanterie et les tanks, mais en l'absence de celles-ci, creuser un trou et se cacher profondément à l'intérieur est sans doute la meilleure solution pour éviter d'être frappé par un tir d'artillerie. L'artillerie ne se montre pas très précise sans un observateur, une stratégie alternative consistant à le neutraliser peut donc se révéler efficace – au moins à court terme. De nuit, des fusées éclairantes sont lancées sur la zone cible pour fournir de la lumière aux observateurs afin qu'ils puissent localiser les cibles potentielles. Des conditions très humides suffisent à interférer avec les fusées éclairantes.

Les tanks possèdent typiquement un blindage moins épais sur le dessus que sur les autres côtés, un tir d'artillerie ou de mortier peut donc paralyser un tank ou le détruire d'un seul tir direct. Encore une fois, la précision dépendra des compétences combinées du personnel d'artillerie et de l'observateur.

Mines

Les mines terrestres sont utilisées contre les tanks et autres véhicules terrestres, et se révèlent particulièrement efficaces pour les endommager ou les détruire lorsqu'elles sont dissimulées. Les mines possèdent un certain niveau d'efficacité même lorsque leur position est connue ; les tanks, et l'infanterie, évitent les champs de mines jusqu'à ce que les soldats du génie soient capables de les marquer et de dégager un chemin grâce aux détecteurs de métaux. Ce détour peut faire gagner du temps, ou créer une stratégie de goulet qui peut être utilisée par un petit groupe pour cerner une force plus importante. Les mines antichars ne représentent pas une grande menace pour l'infanterie, puisqu'il faut généralement une pression supérieure au pas d'un humain ou la présence de grandes quantités de métal pour qu'elles s'activent. Les mines antipersonnel sont moins problématiques, tout comme les mines en bois, construites à partir de matériaux non-métalliques et presque indétectables. Ces mines sont fréquemment utilisées avec des mines plus conventionnelles pour augmenter leur efficacité, à la fois comme arme et comme moyen de dissuasion.

Un champ de mines est difficile à traverser. La plupart des mines sont métalliques, et peuvent être localisées à l'aide d'un détecteur de métaux. Celles qui ne sont pas métalliques sont moins meurtrières, mais plus difficiles à détecter. Une infanterie coupant à travers un champ de mines prend d'énormes risques, mais le risque peut être amoindri en suivant les pas de la personne en tête, lentement, et en espaçant les rangs de quelques mètres, juste au cas où.

Les bulldozers possédant des lames lourdement blindées peuvent être utilisés pour déblayer un champ de mines, mais pas avant que les troupes de combat n'aient quitté la zone. Les tanks sont occasionnellement équipés de dragueur de mines. Ces tanks sont utilisés pour déblayer les champs de mines avant le passage d'une colonne. Les dragueurs de mines sont constitués d'un essieu rotatif sur lequel sont attachées de nombreuses chaines métalliques, ou une lame de bulldozer blindée. Les chaînes balayent le sol comme les poils d'un balai, déclenchant les mines antipersonnel loin devant le tank qui ne subit que peu de dégâts. Dans des situations où cet équipement spécialisé n'est pas disponible, les soldats du génie équipés de détecteurs de métaux peuvent localiser et déclencher les mines antichars en toute sécurité, libérant la voie pour l'avancée des chars (même s'il s'agit d'un procédé beaucoup plus long).

Dans les champs de mines recelant différents types de mines, quelques pertes sont à prévoir. Dès lors, les investigateurs les moins sentimentaux pourraient décider de conduire du bétail ou d'autres animaux à travers un champ de mines, tout en marchant sur leurs traces à une distance respectable.

Pour poser une mine, un investigateur doit réussir un test de Dissimulation ou de Connaissance du terrain pour enterrer le dispositif dans un endroit bien caché où il pourra être activé facilement, puis effectuer un test de Génie de combat ou de Métier : explosifs pour activer le dispositif.

Les attaques aériennes

Les bombardements opérés par des avions à haute altitude ne font pas dans le détail et se concentrent sur des objectifs concernant une « vision d'ensemble ». Même si de la précision est nécessaire, des centaines de bombes sont larguées sur une zone pour augmenter les chances de frapper une cible spécifique, causant des dégâts collatéraux épouvantables. Détruire une usine, un pont, ou une ligne de chemin de fer peut empêcher des vivres et des marchandises de contribuer à l'effort de guerre, jusqu'à ce que la structure soit reconstruite.

Les avions de combat qui transportent des bombes attaqueront plus probablement des cibles individuelles comme un tank. Pour augmenter sa précision, l'avion vole à basse altitude et plonge directement vers sa cible. Les convois sont l'objectif favori de ces bombardements ciblés individuellement. En survolant le convoi en ligne droite, l'avion (même s'il rate sa cible principale) possède de bonnes chances de toucher quelque chose et peut-être même de bloquer le convoi derrière la cible détruite.

En termes de jeu, l'utilisation des bombes, bombettes, et torpilles dépend de la compétence Artillerie (Aérienne) (voir *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* d'***Achtung! Cthulhu*** à la p.86 pour plus de détails).

Compétences utiles pour les cibles difficiles

Armes lourdes, Artillerie, Connaissance du terrain, Déguisement, Discrétion, Génie de combat, Grimper, Imposture, Lancer, Métier : explosifs, Métier : mécanique, Métier : serrurerie, Observateur (Solutions de tir, Contrôle aérien avancé, Observateur avancé), Tactique, Trouver Objet Caché.

BUNKERS & AUTRES CIBLES EN DUR

Les bunkers et casemates à canon sont des positions presque imprenables ! Dans le cas des casemates à canon, elles sont placées stratégiquement pour obtenir un champ de tir complet sur la zone qu'elles gardent. Pour conquérir ces positions la seule solution est de faire pleuvoir les obus d'artillerie jusqu'à ce que les dégâts fracturent le blockhaus, ou d'avancer de couverture en couverture pour se rapprocher suffisamment et lancer une grenade par les petites meurtrières. Une approche nocturne augmente les chances d'en réchapper, mais les investigateurs n'auront peut-être pas le luxe d'attendre la tombée de la nuit. Une fois que le personnel d'une casemate a été neutralisé, entrer à l'intérieur n'est pas un problème, même si cela peut demander un effort supplémentaire, la porte étant probablement fermée ou barrée de l'intérieur. Des installations plus élaborées peuvent inclure une série de tranchées à parois en béton ou des tunnels souterrains reliant plusieurs casemates à canon, plus des champs de mines et des nids de mitrailleuses.

Les bunkers sont encore plus durs à infiltrer ou détruire. Ce sont des forteresses de béton et d'acier profondément enterrées avec des points d'accès limités et dissimulés qui sont aussi lourdement gardés, même s'il n'y parait pas. Il est toujours difficile de s'y faufiler sans passer par une longue série de postes de contrôle, et voici ce qu'on y trouve : des officiels de haut rang, des objets ou des individus que le gouvernement souhaite garder cachés, des chambres de réunions secrètes, des laboratoires expérimentaux, des choses que le gouvernement n'est pas encore en mesure de contrôler, et/ou des vivres au cas où le pire viendrait à arriver et que le fleuron de la nation doive s'y abriter après l'invasion.

Détruire de telles installations nécessite une quantité considérable d'explosifs et le temps nécessaire pour les installer aux endroits clés du complexe, de manière à obtenir un impact maximal. Les bunkers se trouvent généralement loin derrière les lignes ennemies ; avoir suffisamment de temps et de vivres pour terminer le travail constituera donc une partie du challenge dans la plupart des cas. Détruire un secteur crucial de l'installation pourrait être suffisant, mais la mission pourrait également consister à retrouver certains objets ou certaines personnes dans le bunker, compliquant ainsi les tentatives d'évasion.

AU-DESSUS DES FLOTS

Tandis que les batailles navales peuvent être gérées en utilisant les règles de combat des véhicules déjà mentionnées, une menace omniprésente plane sur les mers, ou plutôt dans les profondeurs, le Wolf Pack, les patrouilles d'U-Boot terrifiantes de l'amiral Karl Dönitz. Un sous-marin peut s'engager dans plusieurs types de combat. Le plus évident est l'attaque d'un navire à la surface, ce qu'il peut faire en étant immergé ou lui-même à la surface.

Les bunkers se trouvent généralement loin derrière les lignes ennemies ; avoir suffisamment de temps et de vivres pour terminer le travail constituera donc une partie du challenge.

Remonter à la surface et se rendre visible est quelque chose de dangereux le jour, les sous-marins tendent à utiliser cette tactique uniquement la nuit, se protégeant ainsi des observateurs aériens et navals.

Dans ces conditions, les règles de combat des véhicules standards s'appliquent, même si le sous-marin possède un avantage tant que sa position n'est pas détectée. Néanmoins, les torpilles laissent des bulles dans leur sillage, lesquelles peuvent être identifiées grâce à un test réussi d'Objet Trouver Caché (*Difficile* s'il est tenté de nuit) et, dans ce cas, le pilote du vaisseau ciblé peut entreprendre une manœuvre d'évitement par l'intermédiaire d'un test sur sa compétence Piloter.

Autrement, le son d'un propulseur de torpilles peut être entendu grâce à l'hydrophone du navire par l'intermédiaire d'un test réussi d'Opérateur Radio (Sonar). Étant donné l'aspect rudimentaire de cette technologie, il s'agit d'un test Difficile. Pour plus de détails sur l'utilisation de la compétence Torpille, veuillez consulter *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète d'**Achtung! Cthulhu***, p.95.

Les U-Boot immergés peuvent être détectés par l'ASDIC (ancêtre du sonar), mais seulement être attaqués par des navires de surface possédant des grenades anti-sous-marines ou, à partir de 1943, par une torpille anti-sous-marine larguée depuis les airs (possédant le même système de guidage sonore que les grenades anti-sous-marines). L'utilisation de grenades anti-sous-marines nécessite la réussite d'un test Difficile d'Artillerie (Armes anti-sous-marines), ou Normal si le sous-marin a été repéré et ciblé grâce à un test réussi d'Opérateur Radio (Sonar). Il existe des rapports concernant des combats de sous-marins immergés pendant le conflit, mais ceux-ci sont extrêmement rares.

LES INVESTIGATEURS AU COMBAT

Si les investigateurs sont des soldats, les chances qu'ils soient impliqués dans des batailles de toutes sortes pendant la période courant de 1933 à 1945 sont extrêmement élevées. Néanmoins, lorsque les investigateurs sont en mission secrète, ils devraient prendre beaucoup de

précautions pour éviter les complications armées inutiles. Bien sûr, il vient un moment où l'affrontement est inévitable, et la section suivante fournit les informations nécessaires pour aborder les escarmouches.

Éviter le combat

Si les investigateurs tentent de contourner un conflit ouvert, ou de traverser un champ de bataille sans être remarqués, chacun d'entre eux doit effectuer un test de Chance pour éviter d'être détecté, sinon utiliser sa compétence la plus haute entre Connaissance du terrain et Discrétion. De tels tests peuvent être modifiés par les conditions environnantes et par l'utilisation d'autres compétences telles que Commandement et Tactique. Un seul test de Commandement et de Tactique peut être effectué pour le groupe, même si les deux ne sont pas forcément réalisés par la même personne.

Un test réussi de Connaissance du terrain, Chance, ou Discrétion signifie que l'investigateur a traversé la zone de combat sans se faire remarquer. Un échec inflige 1D6 points de dégâts au personnage qui est blessé par le combat environnant, il doit alors jouer un nouveau test. Si le test est un Échec critique, alors l'investigateur se retrouve au cœur d'une véritable fusillade.

Options de combat

Les combats de masse peuvent être difficiles à simuler dans un jeu de rôle. Pour garder les choses simples, les options standards de l'investigateur en combat sont :

- Attaquer
- Fuir
- Manœuvrer
- Se cacher/Se mettre à couvert

En attaque, les combattants utilisent leurs compétences de combat pour venir à bout d'un adversaire. Pour fuir, les investigateurs doivent réussir un test d'Agilité à -20% pour quitter le champ de bataille. L'investigateur a la possibilité d'Esquiver la première attaque portée contre lui sans pénalité ou, pour augmenter ses chances de s'échapper, il peut sacrifier cette Esquive et jouer à la place un test d'Agilité sans modificateur en remplacement du test de Fuite initial.

Pour Manœuvrer, la ruse et l'astuce sont essentielles, ce sont des compétences qui permettent de prendre une position avantageuse pour attaquer, défendre, ou observer les forces qui s'opposent. Des compétences comme Connaissance du terrain, Se cacher, Discrétion, et même Imposture, ou encore Grimper, Nage, Sauter, et Conduite, peuvent se révéler essentielles pour éviter d'être détecté par les forces ennemies, ou pour s'échapper après avoir été découvert. Plusieurs de ces compétences entrent en jeu également si vous choisissez l'option Se cacher/Se mettre à couvert. Trouver un couvert efficace offre à l'investigateur 20 points d'armure, tant qu'il reste immobile derrière celui-ci ; autrement, le bonus d'armure n'est que d'1D10 s'il trouve simplement un endroit où se cacher. Les tests de Connaissance du terrain/Se cacher peuvent être modifiés par un test réussi de Commandement ou de Tactique.

Tableau 11 : Rencontres de forces hostiles

D100 test	Rencontre
01-25	2D6 fantassins, armés de fusils.
26-35	2D6 fantassins, équipés d'une mitrailleuse.
36-45	2D6 fantassins, équipés d'armes antichar.
46-55	2D6 fantassins, dont un officier et un sniper.
56-65	3D6 fantassins, dont un officier et un sniper, avec des armes antichar, et une mitrailleuse.
66-75	Emplacement fixe : mitrailleuse lourde, plus 2d6 fantassins armés de fusils, d'un mortier, d'armes antichar, avec un officier.
76-85	Un tank, plus 2D6 fantassins armés de fusils.
86-95	Camion de ravitaillement, plus 1D6+2 fantassins armés de fusils.
96-98	Convoi, comprenant 1D6 tanks, 1D6 camions, des véhicules de reconnaissance, et 3D6 fantassins avec des fusils et des mitrailleuses légères.
99	Rejouez deux tests sur ce tableau, ignorez tout résultat au-dessus de 95.
00	Rejouez trois tests sur ce tableau, ignorez tout résultat au-dessus de 95.

Le pouvoir des mots

Si un investigateur tente d'inspirer les troupes à l'aube d'une bataille, permettez-lui de jouer l'un des tests de compétence suivants : Baratin, Persuasion, Psychologie ou Représentation. Si le test est réussi, vous pouvez considérer d'offrir un bonus de +10% aux tests de Volonté des investigateurs et des PNJ alliés pendant toute la durée du combat.

Les rencontres en combat

Les batailles rangées impliquant les investigateurs peuvent se résumer à un passage narratif conté par le gardien, et une seule rencontre – peut-être un tournant essentiel ou un moment décisif de la bataille. Le gardien est libre d'ajuster l'ampleur de la rencontre en fonction de la force, de l'équipement, et des capacités des investigateurs.

Les rencontres en combat peuvent être nombreuses et variées, mais se classent selon deux types de résultats : rencontrer une force inférieure, ou supérieure. Des tests

L'inactivité

Dans les situations de combat aérien, le gardien doit s'assurer que les joueurs restent occupés et que la tension est constante. Interrompez les discussions des joueurs grâce à l'apparition d'avions ennemis (parfois de fausses alertes), une radio qui se brouille, des ajustements de trajectoire nécessaires, ou des instruments qui requièrent leur attention. L'action sera rapide et intense dans ces moments-là, alors gardez vos joueurs concentrés sur la mission et sur leur but en évitant l'écueil des conversations extérieures.

Tableau 12 : Qualité de troupe

D100 Test*	Qualité de troupe Rang	Qualité de troupe Compétence
01-25	Novice	20%
26-70	Régulière	40%
71-90	Vétéran	60%
91-00	Élite	80%

*Des ajustements de pourcentage peuvent être réalisés pour refléter la période dans laquelle la partie a lieu. Au début du conflit, les troupes alliées possèdent un plus grand nombre d'unités Novices que Régulières, surtout comparées aux forces allemandes. La guerre avançant, le nombre de troupes de Vétérans augmente, tandis que le nombre de troupes d'Élites reste relativement faible.

réussis de Trouver Objet Caché ou Tactique, couplés à des tentatives réussies de fuir ou de se cacher, peuvent être utilisés pour éviter des rencontres contre des forces supérieures, comme nous l'avons expliqué plus haut. Consultez le Tableau 11 : Rencontres de forces hostiles pour déterminer le nombre et la composition des forces de combat auxquels sont confrontés les investigateurs pendant un conflit armé. Pour ajouter du réalisme, et augmenter la difficulté, les escouades d'infanterie peuvent également être équipées d'armes de soutien, comme une mitrailleuse MG42 ou Bren.

PRENDRE LE COMMANDEMENT

Dans toute situation de combat, c'est l'officier du plus haut rang qui est en charge des opérations. Parfois, un investigateur peut se retrouver dans cette situation. S'il n'est pas entraîné à la stratégie et à la tactique militaire, ou s'il est seulement malchanceux, les décisions de cet investigateur en charge du commandement pourraient se révéler désastreuses. Avoir un bon sous-officier sous la main, capable de faire des suggestions de manière respectueuse peut permettre de garder la situation sous contrôle, tout en permettant à l'investigateur en charge de paraître compétent aux yeux des soldats sous son commandement.

On attend des membres du personnel non-militaire qu'ils suivent les ordres de l'officier supérieur, à moins qu'il ait été précisé avant la mission qu'un civil prendrait les décisions. Même si c'est le cas, si les investigateurs paraissent indécis ou s'ils prennent de mauvaises décisions, l'officier supérieur usurpera le commandement pour la sécurité de tous, qu'il soit en droit de le faire, ou non.

Dans les airs

Si les investigateurs sont aux commandes d'un raid aérien, un briefing avant d'entrer en action est essentiel pour que chaque membre de l'équipe sache quelle est la partie de la mission qui lui revient. Le contact radio est extrêmement utile, mais les composants d'une radio sont fragiles et ils ont tendance à être détruits par les tirs ennemis. De plus, qui sait quel équipement expérimental est utilisé derrière les lignes ennemies ? Il pourrait s'agir de quelque chose qui interfère avec les ondes radio, ce qui rend d'autant plus vital le briefing d'avant mission.

Dans les situations de dogfights, les avions alliés sont supposés venir donner un coup de main au pilote en difficulté, notamment s'il se retrouve sous le feu ennemi, à moins que cela n'interfère avec les consignes de la mission. Par exemple, si attirer les avions ennemis est le rôle assigné à un investigateur ou un PNJ pour permettre à la mission d'avoir une plus grande chance de réussite, alors secourir, ou même venir en aide à ce personnage ne fait pas partie de l'équation – concrètement, il ne peut alors compter que sur lui-même.

L'océan est vaste et presque vide... il faut du temps pour trouver quelque chose ou arriver à destination.

Pour commander l'équipage d'un bombardier, il est également essentiel que tout le monde connaisse son rôle à la perfection. Il est aussi crucial de s'assurer que si des membres d'équipage venaient à tomber, d'autres puissent prendre le relais et remplir leurs rôles.

Si son escorte de chasseurs est détournée pour une raison ou pour une autre, l'équipage du bombardier devra assurer sa propre défense jusqu'au retour des chasseurs, et ceux qui ne contrôlent pas l'avion directement seront supposés prendre le contrôle des mitrailleuses, s'occuper des blessés, etc. Cela signifie également qu'il faut garder un œil sur les attaques aériennes et les tirs antiaériens venus du sol, mais aussi ne pas jouer au héros et vous faire tuer bêtement, vous ou vos coéquipiers.

Photo : Inconnu - Le commandant de bataillon Heinz von Westerhhagen donne ses instructions aux commandants des chars près d'un Tigre I, 1944 - Bundesarchiv, Bild 101I-299-1805-02 / CC-BY-SA.

Tous à la mer

Commander un navire, ou une flotte, est légèrement différent. Sauf dans les zones de combat les plus chaudes, le développement de l'action est généralement plutôt lent. Les joueurs devraient être encouragés à choisir une activité ou un projet sur lequel ils travailleront ce jour-là, et ils joueront alors quelques tests de compétence pour accomplir ou avancer sur ce projet de manière à rester occupés et passer le temps. Cela permettra également de donner l'impression du temps qui passe sans trop ralentir la partie. L'océan est vaste et presque vide, et même avec les avancées réalisées en matière de navigation, de radar et de sonar, trouver quelque chose ou se rendre à destination peut prendre du temps, d'autant plus lorsque celle-ci se trouve particulièrement loin.

Si la mission implique une cible terrestre, alors les mines flottantes ou ancrées, les sous-marins, et l'artillerie terrestre peuvent représenter une partie du problème. Les avions ne sont utilisés qu'en mesure défensive, et ceux qui larguent des bombes peuvent détruire n'importe quel navire, peu importe son armement ou son blindage. Les autres navires peuvent être eux aussi des obstacles. Si des navires alliés de soutien sont inclus dans les paramètres de la mission, un assaut frontal peut se transformer en succès. Sinon les investigateurs pourraient avoir recours à quelques subterfuges, ou par exemple lancer une opération de débarquement secrète pour éviter la plupart des difficultés de la mission.

Sur le champ de bataille

Il est possible de gérer des batailles à plus grande échelle, c'est-à-dire à l'échelle de l'unité plutôt qu'à l'échelle individuelle, par exemple lorsqu'un investigateur prend le contrôle d'une escouade ou d'un peloton en utilisant sa compétence de Commandement. Les mécaniques suivantes peuvent être utilisées pour gérer de telles rencontres sans être assailli par trop de détails.

Traitez chaque unité impliquée comme un personnage de haut niveau, plutôt que comme un ensemble d'individus. L'unité possède une compétence de Qualité de troupe définie par le gardien, ou en effectuant un test sur le Tableau 12 : Qualité de troupe.

Chaque unité a une taille spécifique : une Section/Escouade (*Gruppe*) comporte 10-13 soldats, ou 1-2 tanks ; un Peloton (*Zug*) contient 30-50 soldats, ou 3-5 tanks ; et une Compagnie (*Kompanie*) est composée de 150-200 soldats, ou 10-25 tanks. Lors d'un combat opposant deux unités de même taille, les unités réalisent des tests de compétence de Qualité de troupe. L'unité qui obtient le plus grand résultat agit la première, et peut appliquer les bonus de Commandement et/ou de Tactique de ses leaders. Chaque échange de Qualité de troupe représente un tour de combat d'unités d'approximativement 15 minutes. Chaque unité ne peut attaquer qu'une fois par tour de combat d'unités.

Si une unité se retrouve dépassée en nombre, soit par une seule unité plus importante soit par de multiples unités de même taille, son test de Qualité de troupe devient *Difficile*. Si l'unité est en surnombre par rapport à son adversaire, alors le test de Qualité de troupe

Et si... ?

Votre partie inclura probablement des situations de combat qui ne sont pas traitées dans cette partie, par exemple un affrontement entre des tanks sur une plage et des bateaux près des côtes. Lorsqu'une telle situation se présente, pensez à ce qui correspondrait le mieux à la réalité d'un tel affrontement selon vous, mais aussi à ce qui est le plus intéressant pour l'intrigue et, plus important encore, ce qui est fun à jouer, puis – lancez-vous !

devient *Facile*. Si vous souhaitez ajouter une touche de réalisme, le surnombre apparaît en termes militaires lorsqu'une unité est trois fois supérieure en nombre à son adversaire.

Des effets additionnels peuvent apparaître selon la nature du résultat du test de Qualité de troupe :

Échec critique : l'unité a commis une erreur tactique désastreuse. Même si elle parvient à éviter les dégâts, la bourde permet à l'unité adverse d'atteindre son objectif stratégique pour ce combat – par exemple, perforer une ligne défensive.

Échec : l'attaque de l'unité échoue, sans autre conséquence.

Réussite : l'unité inflige de terribles dégâts à sa cible. Réduisez la Qualité de troupe de l'adversaire de 20%. Le nombre de troupes ou de véhicules que comporte l'unité est aussi réduit de 20% (arrondi à l'inférieur), si possible.

Spécial : l'unité inflige des dégâts considérables à ses adversaires. Réduisez la Qualité de troupe de l'ennemi de 30%. Le nombre de troupes et de véhicules que comporte l'unité est aussi réduit du même pourcentage (arrondi à l'inférieur), si possible.

Réussite critique : l'unité a infligé des dégâts sévères à l'ennemi. La Qualité de troupe de l'adversaire devrait être réduite de 40%, tout comme son nombre de troupes et de véhicules (arrondi à l'inférieur), si possible. L'unité attaquante parvient également à atteindre son objectif stratégique.

L'horreur de la guerre

Participer à un combat, en mer, sur terre ou dans les airs, est une expérience traumatisante, même pour ceux qui y ont été entraînés. Rien ne prépare un personnage à sa première fois sur la ligne de front, particulièrement sur un champ de bataille ou lors d'un affrontement naval, où le carnage n'a pas de limite. Ce n'est pas seulement le risque personnel, mais les coups de feu assourdissants, les confrontations sanglantes, accompagnées par la puanteur âcre du feu et de la mort.

Quelques investigateurs ont des fonctions qui leur permettent d'obtenir un bonus de résistance à la vue, au bruit, et aux séquelles qu'impliquent les morts et les blessés graves lors d'une situation de combat. Les personnages qui sont militaires de carrière et qui ont connu le combat sont aussi résistants à certains évènements auxquels leurs compatriotes, appelés et naïfs, ne sont pas préparés, comme de se faire tirer dessus. Pour ceux qui n'ont pas de résistances particulières, ou que les horreurs de la guerre ont déjà blessés profondément, référez-vous au Tableau 13 : Traumatismes pour définir les circonstances qui nécessitent un test de SAN.

Tableau 13 : Traumatismes

Événement*	Perte de SAN : Première occurrence	Perte de SAN : Occurrences suivantes
Se faire tirer dessus	0/1	0/1
Voir un ami blessé	0/1	0/1
Être blessé	0/1D3	0/1D2
Être impliqué dans une fusillade	0/1D4	0/1D3
Découvrir un corps	0/1D4	0/1D3
Découvrir une partie d'un corps	0/1D4	0/1D3
Être témoin de morts atroces	1/1D6	0/1D4
Découvrir un corps humain mutilé	1/1D6+1	0/1D4+1
Être attaqué par un tank	0/1D8	0/1D6
Être attaqué par un avion	0/1D8	0/1D6
Traverser une batterie de mortier ou d'artillerie	1/1D8	0/1D6
Être impliqué dans une bataille	1/1D10	0/1D8
Assister à la mort violente d'un ami**	1/1D10	1/1D8

*Le gardien peut également utiliser ce tableau pour les rencontres civiles/en dehors des zones de combat.

**Même les militaires de carrière possédant le bonus Gore doivent effectuer un test si un ami ou un allié proche est abattu sous leurs yeux.

Vous vous habituerez peut-être à voir ces monstruosités avec le temps, mais il y a des choses auxquelles on ne s'habitue jamais. E.H.

CHAPITRE 8

Les règles de l'engagement sauvage

« Nous préférons mourir debout plutôt que de vivre à genoux. »
– Franklin D. Roosevelt

Sav

Vous trouverez dans ce chapitre des règles additionnelles pour ***Savage Worlds Achtung! Cthulhu***, et plus particulièrement celles qui traitent des situations de combat. Vous y trouverez des informations sur la manière dont les héros peuvent solliciter un soutien aérien ou d'artillerie, comment fonctionnent certains facteurs environnementaux, et d'autres règles importantes et inédites pour les aventures de vos investigateurs dans, ou aux côtés, de l'armée. Nombre de ces règles ont été adaptées d'après le cadre *Weird War Two* de Pinnacle Entertainment. Nous vous recommandons d'acheter une copie de ce livre précieux, puisqu'il abonde d'idées qui pourront améliorer vos parties, même s'il n'est absolument pas indispensable. De nouvelles règles et des scénarios inédits pour mettre en place des batailles à plus grande échelle pourront être consultés dans le prochain supplément ***Achtung! Cthulhu*** : *Épreuve de Force*.

Ce chapitre traite également de l'ingrédient de base des histoires du Mythe : la santé mentale (ou plutôt, la folie). Il inclut ainsi de nouvelles règles pour générer et traiter la Démence, et explique la manière de gérer les effets à long terme concernant la découverte de choses que l'homme était destiné à ignorer pour toujours. Des informations supplémentaires concernant les sorts, tomes, et artefacts peuvent être trouvées aux Chapitres 9 & 10.

COMBAT AÉRIEN : BOMBARDEMENT

Dans ***Achtung! Cthulhu***, les aventures se déroulent principalement au sol, mais les personnages peuvent occasionnellement se charger de raids de bombardements ou d'autres activités aériennes. Les règles que vous trouverez dans cette section supposent que vous utilisez des figurines pour représenter les forces terrestres impliquées dans un combat. Si vous n'utilisez pas de figurines, il faudra faire preuve d'une plus grande abstraction.

Lorsque les investigateurs attaquent des cibles au sol depuis les airs dans un combat tactique sur plateau, utilisez les règles suivantes. Voir la section Combat aérien : dogfights pour ce qui est de la gestion des combats air-air.

Les chasseurs et bombardiers peuvent attaquer des cibles au sol ou en mer de différentes façons :

Mitrailleuses & Missiles

Utilisez les règles décrites dans cette section pour gérer une représentation plateau des attaques directes réalisées par des armes telles que les mitrailleuses et les missiles.

MITRAILLER

Un avion peut mitrailler sa cible lorsqu'il vole à hauteur d'arbre. Les mitrailleuses et canons d'un avion tirent sur une ligne de 2D6 Petits Gabarits d'Explosion chaque tour, placés de manière adjacente en ligne droite.

Ce chapitre traite également de l'ingrédient de base des histoires du Mythe : la santé mentale (ou plutôt, la folie).

On considère ceci comme un Tir de suppression. Les cibles touchées subissent 2d8 points de dégâts, 4 PA. Il n'y a pas de déviation. Les véhicules se trouvant dans le gabarit sont automatiquement touchés par 1d3 tirs (déterminez les dégâts séparément pour chaque tir).

MISSILES

Les attaques de missiles sont réalisées par les avions volant à basse altitude lors d'un léger piqué, et souffrent d'une pénalité de -2 au toucher à cause de la relative

Tableau 14 : Bombardement en palier

Altitude (ft/m)	Modificateur	Déviation
Très basse (en dessous de 100/30.5)	+1	3d10 ×3 cases
Basse (100 - 5 000/30.5 - 1 500)	0	5d10 ×3 cases
Moyenne (5 000 - 15 000 / 1 500 - 4 500)	–4	3d20 ×3 cases
Haute (15 000+/4 500+)	–8	5d20 ×3 cases

imprécision de la manœuvre. Le pilote ne fait pas de test pour commencer l'attaque ou pour redresser l'appareil. L'impact des missiles est représenté par deux Gabarits Moyens d'Explosion adjacents qui causent 3D10 points de dégât, 6 AP. L'attaquant effectue un test sur sa compétence de Tir ou de Pilotage (la plus basse des deux) et place les gabarits où il le souhaite. Un échec dévie le tir de 3d6 cases, un succès de 2d6 cases, et une Relance le dévie de 1d6-1 cases. Les gabarits restent adjacents même s'ils sont déviés.

Bombes & Torpilles

BOMBARDEMENT EN PALIER

Le bombardement en palier consiste à voler droit au-dessus de la cible de manière à pouvoir la bombarder. Le bombardement en palier est relativement imprécis, mais généralement moins dangereux pour l'avion puisqu'il peut être réalisé à haute altitude.

Pour exécuter un bombardement en palier, le pilote (ou l'artilleur si l'avion en possède un) effectue un test de Connaissance (Bombardier), modifié par l'altitude (Tableau 14) et par les dégâts que l'avion a déjà subis.

Si l'attaque réussit, la première bombe tombe sur la cible. Les autres bombes larguées lors de la même attaque atterrissent le long de la ligne de vol de l'avion. La déviation causée par un test raté est indiquée dans le Tableau 14 par rapport à l'altitude. La direction d'une déviation est à déterminer grâce à un d12.

BOMBARDEMENT EN PIQUÉ

Le bombardement en piqué est une méthode plus précise pour larguer des bombes sur une cible. L'inconvénient est qu'il expose l'avion aux tirs des troupes au sol mais aussi aux attaques des chasseurs ennemis tandis que le bombardier en piqué lâche ses bombes et remonte. Il est important de se souvenir que les bombardiers moyens et lourds ne peuvent pas réaliser de bombardement en piqué.

Une fois en piqué, le pilote choisit l'angle d'attaque. L'angle d'attaque affecte le test d'attaque – plus l'inclinaison du piqué est importante, plus grande est la

Tableau 15 : Bombardement en piqué

Angle d'attaque	Attaque	Redressement
Léger	-2	+1
Incliné	0	0
Très incliné	+1	-1

chance de toucher la cible. Néanmoins, il est plus difficile de redresser après un piqué très incliné.

Pour réaliser un bombardement en piqué, le pilote (ou l'artilleur si l'avion en possède un) effectue un test de Connaissance (Bombardier), modifié par l'angle d'attaque (Tableau 15) et par les dégâts que l'avion a déjà subis. Si c'est le pilote qui réalise l'attaque, il utilise la moins bonne de ses compétences de Pilotage et de Connaissance (Bombardier). Si l'attaque échoue, la bombe dévie de sa trajectoire. Déterminez la direction de la déviation avec un d12 ; la distance de déviation est de 1d10 x3 cases.

Après le largage des bombes, le pilote doit redresser l'appareil en réussissant un test de Pilotage, qui prend en compte les modificateurs du Tableau 15. Un échec implique que l'avion devient Hors de contrôle (voir le tableau des Règles situationnelles : Hors de contrôle dans le livre de base ***Savage Worlds*** pour plus de détails).

TORPILLES

Effectuer une attaque de torpille sur un vaisseau ennemi nécessite une bonne dose de courage (ou de folie). Les bombardiers-torpilleurs sont imposants, lourds, et lents, et pour exécuter leurs attaques ils doivent voler à très basse altitude (souvent en dessous de 50ft/15m) au-dessus de la surface de l'eau, directement vers leurs cibles qui, selon toute probabilité, engageront toutes leurs forces contre l'avion-torpilleur. Même si les navires ne leurs tirent pas dessus, les avions-torpilleurs sont des cibles faciles pour les chasseurs ennemis.

Pour réaliser une attaque de torpille, un avion doit voler droit et se mettre au niveau de sa cible ; voir les règles Antiaériennes (AA) ci-dessous pour déterminer si l'avion parvient à approcher suffisamment sa cible pour ne serait-ce qu'essayer d'exécuter son attaque.

Si la passe d'attaque est rompue pour une raison quelconque (des dégâts ou une manœuvre d'évitement), l'avion doit faire demi-tour et recommencer sa passe d'attaque. Une fois que le passage est réalisé, le pilote (ou l'artilleur si l'avion en possède un) effectue un test de Connaissance (Bombardier), modifié par la vitesse de la cible et les dégâts que l'avion a déjà subis. Si le pilote est celui qui réalise l'attaque de torpille, il utilise la moins bonne de ses compétences de Pilotage et de Connaissance (Bombardier). Si l'attaque échoue, la torpille rate sa cible.

Pour l'amour du ciel

De manière à minimiser l'utilisation des feuilles pendant le combat, il est plus pratique d'écrire les caractéristiques d'un avion impliqué dans un dogfight sur des cartes, et de les montrer au groupe, pour que tout le monde puisse se représenter la situation du mieux possible.

COMBAT AÉRIEN : DOGFIGHTS

On appelle dogfight le combat air-air. Les règles décrites ci-dessous sont dérivées des règles standards de Poursuite, mais sont adaptées aux dogfights de la Seconde Guerre mondiale et devraient être utilisées à la place de celles du Chapitre 4 : Règles situationnelles (livre de base de ***Savage Worlds***).

La première étape est de déterminer quels avions sont impliqués, et quels sont leurs objectifs. Peut-être que les chasseurs des investigateurs devront combattre un as de l'aviation ennemie (un Joker), ou peut-être pourchasseront-ils un bombardier ennemi. Vérifiez les statistiques de l'avion impliqué dans le combat et suivez les étapes ci-dessous :

Mise en place

- Placez un marqueur de n'importe quel type pour chaque avion impliqué dans le combat. Des maquettes d'avions, des figurines métalliques, ou des jouets peints sont faciles à se procurer et peuvent se révéler très utiles.
- Chaque leader d'escadrille effectue un test de Connaissance (Combat). Le groupe avec la meilleure Vitesse maximale ajoute +1 à son test, ou +2 si sa vitesse est deux fois supérieure à celle de son adversaire le plus rapide (notez que les deux groupes utilisent leurs avions possédant la moins bonne Vitesse maximale pour réaliser le test).
- Placez les avions de l'escadrille gagnante sur le plateau et cinq marqueurs (tels que des dominos, centimes ou puces, du jeu du même nom) à leur gauche.
- Placez les avions de l'escadrille perdante à la gauche des cinq marqueurs (de manière à ce que les marqueurs séparent les deux groupes).
- Jouez l'initiative normalement avec les cartes, et combattez !

Actions

Une fois la scène installée, viennent les tours de combat. Les pilotes peuvent entreprendre les actions suivantes :

- **Maintenir la position** : L'avion ne change pas de position et peut attaquer tout ennemi à portée. Voir Attaques, ci-après.

- **Rétrograder sa position** : Un avion peut rétrograder (en se déplaçant de la droite vers la gauche) d'autant de positions qu'il le souhaite sans effectuer de test de Pilotage. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il perde de la vitesse ou qu'il ralentisse – le pilote modifie simplement la position de l'avion. L'avion impliqué peut attaquer après avoir rétrogradé sa position.
- **Avancer sa position** : Le pilote effectue un test de Pilotage. Un succès lui permet de déplacer son avion d'une position vers la droite ; une Relance lui permet de le déplacer de deux positions vers la droite (ajoutez plus de marqueurs si nécessaire). L'avion peut attaquer après avoir avancé sa position. Si l'avion se trouve à plus de 10 marqueurs de son ennemi le plus proche, il peut fuir et se retirer du combat.
- **Contraindre** : Le pilote choisit un avion ennemi et effectue un test de Pilotage opposé contre celui-ci. S'il réussit, il peut déplacer l'avion ennemi d'une place vers la gauche (deux places sur une Relance). Notez que les bombardiers ne peuvent être ciblés si des chasseurs amis sont présents sur la même position qu'eux. L'action de Contraindre est utilisée pour attirer les chasseurs loin de leurs bombardiers ; néanmoins, un avion ne peut pas attaquer pendant qu'il réalise cette action.
- **Distraire** : Le pilote choisit un avion ennemi et effectue un test de Pilotage opposé contre celui-ci. S'il gagne, l'ennemi subit une pénalité de -2 à ses tests de Tir pour sa prochaine action, -4 sur une Relance. Un bon travail d'équipe peut permettre d'attirer l'attention d'un adversaire pour qu'un ailier puisse s'approcher et l'abattre facilement. Un avion ne peut pas attaquer pendant qu'il réalise cette action.

Attaques

Un avion qui maintient, rétrograde ou avance sa position peut attaquer une cible unique à portée avec un, ou tous ses canons. Les règles usuelles concernant une Plateforme instable, la Vitesse, et le Tir automatique sont ignorées – les avions sont conçus pour compenser ces variables.

- **Distance :** Chaque marqueur représente 100m de distance. S'il y a trois marqueurs entre un attaquant et sa cible, la distance est de 300m. Si la cible se trouve sur la même position que l'attaquant, la distance est de 50m.

Le FD (Facteur de difficulté) pour toucher est un FD standard de 4, plus les modificateurs de portée, et l'addition ou la soustraction de la note de Manœuvre de l'avion ennemi. Un attaquant ajoute +1 à son test si la Vitesse maximale de son avion dépasse de 30km/h ou plus celle de la cible.

Un bon travail d'équipe peut permettre d'attirer l'attention d'un adversaire pour qu'un ailier puisse s'approcher et l'abattre facilement.

ARMES JUMELÉES

De nombreux avions possèdent des « armes jumelées », telles que les deux canons 20mm et les deux mitrailleuses calibre .50 d'un Spitfire. Lorsque vous effectuez un test de Tir avec des armes jumelées, lancez tous les dés permis par la Cadence de tir de l'arme et ajoutez +1 au toucher et aux dégâts pour chaque arme jumelée additionnelle du

Photo : Doege – Major Erich Ritterbrous, Luftwaffe, Finlande, 1944 – Bundesarchiv, Bild 101I-727-0297-09A / Doege / CC-BY-SA.

même calibre. Un Mustang P-51 avec six canons jumelés, par exemple, jette deux fois trois dés (la Cad. de ses mitrailleuses), ajoutant +2 au toucher et aux dégâts sur les deux jets. Le bonus maximum est +3, divisez les dégâts entre plusieurs lancers si le bonus dépasse +3.

LES BOMBARDIERS

Les bombardiers ne peuvent pas être ciblés lorsque des chasseurs amis se trouvent sur la même position qu'eux. Chaque emplacement de canon d'un bombardier peut tirer séparément. Les règles représentent un affrontement virevoltant, ce n'est donc pas grave si les tourelles supérieures et du nez d'un Lancaster, par exemple, tirent toutes les deux sur la même cible.

S'ÉJECTER

Si un avion est détruit par des blessures (plutôt que par un résultat Épave sur la Table des Coups critiques), tout survivant à bord peut tenter de s'éjecter. Il s'agit d'une manœuvre très difficile, et la plupart des aviateurs perdent la vie pendant que leur avion plonge en tourbillonnant vers le sol.

Les avions à haute altitude (comme ceux qui pratiquent le bombardement en palier ; voir p.178) touchent le sol au début du troisième tour suivant leur destruction. Ce délai passe à deux tours pour les avions qui volent à moyenne altitude, quant à ceux qui se trouvaient à basse altitude, ils heurtent le sol au prochain tour. Un aviateur encore en vie possède ce nombre de tours pour s'éjecter de l'appareil, en réalisant un test sur sa moins bonne caractéristique entre la Force et l'Agilité pour s'éjecter. Si le test est réussi, le personnage est Fatigué par l'effort, mais il s'éjecte en tout sécurité. Un échec signifie en revanche qu'il n'a pas réussi à s'éjecter mais qu'il pourra réessayer lors de sa prochaine action si l'avion ne s'est pas déjà écrasé.

Les tours d'un dogfight sont abstraits, mais ils représentent typiquement plusieurs minutes.

Attaque terrestre

Un dogfight peut survenir au moment d'aller frapper une cible terrestre – cas dans lequel l'objectif est de survivre jusqu'à la prochaine étape du combat – ou même au-dessus de la cible elle-même, cas dans lequel les attaquants tenteront de se mettre en position pour bombarder une usine, soutenir une attaque terrestre, ou même couler un navire.

Si les attaquants se trouvent au-dessus de la cible, ils doivent survivre assez longtemps pour se mettre en position et délivrer leur charge utile, ou mitrailler leur objectif. Pour déterminer le nombre de tours nécessaires, lancez 1d6+5. Retirez 1 pour chaque succès que le leader d'escadrille réalise sur ses tests de Connaissance (Combat), ce qui représente sa capacité à analyser la cible et son aptitude à calculer la meilleure approche d'attaque, cela ne permet pas de descendre en dessous d'un minimum de 1 tour. Retirez 4 au test de Connaissance (Combat) si les attaquants ne possèdent pas d'informations de reconnaissance fiables sur le site.

Tableau 16 : Montures volantes communes

Nom	Acc/VM	Manœuvrabilité
Byakhee	10/100	+3
Maigre bête de la nuit	6/12	+3
Shantak	3/25	+1

Une fois le nombre de rounds nécessaires passés, les avions encore en état délivrent leur charge utile. Chaque bombardier effectue un test de Connaissance (Bombardier), et chaque chasseur un test de Pilotage. Ceux qui réussissent le test détruisent leurs cibles, les autres ratent leurs cibles de justesse. En général, la mission est une réussite si au moins la moitié des cibles sont détruites, même si dans certains cas une seule cible cruciale représente l'objectif.

Défense antiaérienne

Les canons antiaériens (AA) déchainent l'enfer sur les chasseurs et les bombardiers ennemis. Le nombre de canons AA dépend de la cible. Une cour de triage à la campagne ne possèdera probablement qu'une défense AA légère, tandis qu'une ville ou une cible militaire lourdement protégée possédera une lourde défense AA.

Lancez 1d6 pour une défense AA légère, 2d6 pour une moyenne, et 3d6 pour une lourde à chaque tour contre chaque avion ennemi présent dans le combat. Sur un 6, l'avion est touché et subit une Blessure (et le coup critique habituel). S'il s'agit d'un combat nocturne, réduisez le niveau de la DCA d'un cran (pour un minimum d'1d6 ; lancez donc 1d6 pour les défenses AA légères et moyennes, et 2d6 pour les lourdes).

Attaque contre les créatures volantes

Les pilotes qui tentent de mitrailler des créatures volantes s'aperçoivent bien vite qu'elles manœuvrent beaucoup plus facilement que n'importe quel avion de l'époque, bien qu'elles ne soient pas aussi rapides. Nombre de ces créatures – les Horreurs Chasseresses par exemple – sont résistantes aux balles, et extrêmement dangereuses à courte distance. Plutôt que de faire un test de Pilotage, les créatures utilisent leur Agilité.

Il est potentiellement plus dangereux encore de les engager à moyenne altitude puisque des lanceurs de sort pourraient les chevaucher. Tant que le lanceur de sort est lié télépathiquement à sa monture, il peut se concentrer sur l'échange de tir pendant que la monture agit indépendamment pour esquiver et manœuvrer, ce

qui offre à la paire un avantage significatif que le pilote de combat ne possède pas : une pleine attention sur des tâches multiples. Néanmoins, si le cavalier n'est pas lié télépathiquement à son coursier, il utilise la plus basse de ses compétences Connaissance (Mythe) et Équitation puisqu'il ne peut pas prédire les mouvements de sa monture et donc, ne peut plus se concentrer pleinement sur une autre tâche.

Pour une plus grande simplicité, le Tableau 16 compare les créatures volantes du Mythe les plus communes, incluant leurs caractéristiques d'Acc./Vitesse maximale et de Manœuvrabilité.

OBUS & MINES

Artillerie

L'artillerie et les mortiers opèrent en projetant des obus explosifs à distance. Il s'agit d'armes à « tir indirect », puisqu'elles sont utilisées contre des cibles qui ne se trouvent pas directement dans la ligne de vue de l'attaquant. Les armes à tir indirect sont plus efficaces en groupe. Il s'agit alors d'une batterie tirant parti du chevauchement des explosions pour s'assurer que rien ne puisse échapper à la zone ciblée. Puisque les batteries se trouvent à distance du combat, elles nécessitent généralement le soutien d'un observateur avancé capable de relayer les informations au personnel d'artillerie par radio, les informant sur la position et la vitesse des cibles, et suggérant des ajustements de la trajectoire de tir pour augmenter les chances de faire mouche.

Il est difficile pour l'infanterie de combattre l'artillerie directement. La plupart des batteries d'artillerie se trouveront loin des personnages – peut-être à plus d'1.5km pour l'artillerie terrestre, et jusqu'à 32km au large s'il s'agit un croiseur ou d'un cuirassé et que l'action prend place près des côtes. Les attaques aériennes, une contre-batterie, ou une artillerie alliée sont les meilleures solutions pour venir à bout d'une artillerie qui harasse l'infanterie et les tanks, mais en l'absence de celles-ci, creuser un trou et se cacher profondément à l'intérieur est sans doute la meilleure solution pour éviter d'être frappé par un tir d'artillerie. L'artillerie ne se montre pas très précise sans un observateur, une stratégie alternative consistant à le neutraliser peut donc se révéler efficace – au moins à court terme. De nuit, des fusées éclairantes sont lancées sur la zone cible pour fournir de la lumière aux observateurs afin qu'ils puissent localiser les cibles potentielles. Des conditions très humides suffisent à interférer avec les fusées éclairantes.

Les tanks possèdent typiquement un blindage moins épais sur le dessus que sur les autres côtés, un tir d'artillerie ou de mortier peut donc paralyser un tank ou le détruire d'un seul tir direct. Encore une fois, la précision dépendra des compétences combinées du personnel d'artillerie et de l'observateur.

Mines

Les mines terrestres sont utilisées contre les tanks et autres véhicules terrestres, et se révèlent particulièrement efficaces pour les endommager ou les détruire lorsqu'elles sont dissimulées. Les mines possèdent un certain niveau d'efficacité même lorsque leur position est connue ; les tanks, et l'infanterie, évitent les champs de mines jusqu'à ce que les soldats du génie soient capables de les marquer et de dégager un chemin grâce aux détecteurs de métaux. Ce détour peut faire gagner du temps, ou créer une stratégie de goulet qui peut être utilisée par un petit groupe pour cerner une force plus importante. Les mines antichars ne représentent pas une grande menace pour l'infanterie, puisqu'il faut généralement une pression supérieure au pas d'un humain ou la présence de grandes quantités de métal pour qu'elles s'activent. Les mines antipersonnel sont moins difficiles, tout comme les mines en bois, construites à partir de matériaux non-métalliques et presque indétectables. Ces mines sont fréquemment utilisées avec des mines plus conventionnelles pour augmenter leur efficacité, à la fois comme arme et comme moyen de dissuasion.

Un champ de mines est difficile à traverser. La plupart des mines sont métalliques, et peuvent être localisées à l'aide d'un détecteur de métaux. Celles qui ne sont pas métalliques sont moins meurtrières, mais plus difficiles à détecter. Une infanterie coupant à travers un champ de mines prend d'énormes risques, mais le risque peut être amoindri en suivant les pas de la personne en tête, lentement, et en espaçant les rangs de quelques mètres, juste au cas où.

Les bulldozers possédant des lames lourdement blindées peuvent être utilisés pour déblayer un champ de mines, mais pas avant que les troupes de combat n'aient quitté la zone. Les tanks sont occasionnellement équipés de dragueur de mines. Ces tanks sont utilisés pour déblayer les champs de mines avant le passage d'une colonne. Les dragueurs de mines sont constitués d'un essieu rotatif sur lequel sont attachées de nombreuses chaines métalliques, ou une lame de bulldozer blindée. Les chaînes balayent le sol comme les poils d'un balai, déclenchant les mines antipersonnel loin devant le tank qui ne subit que peu de dégâts. Dans des situations où cet équipement spécialisé n'est pas disponible, les soldats du génie équipés de détecteurs de métaux peuvent localiser et déclencher les mines antichars en toute sécurité, libérant la voie pour l'avancée des chars (même s'il s'agit d'un procédé beaucoup plus long).

Dans les champs de mines recelant différents types de mines, quelques pertes sont à prévoir. Dès lors, les investigateurs les moins sentimentaux pourraient décider de conduire du bétail ou d'autres animaux à travers un champ de mines, tout en marchant sur leurs traces à une distance respectable.

Pour plus d'informations sur la manière de poser et de répandre des mines, voir Égaliser les chances (Littéralement) à la p.106 dans *Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* d'**Achtung! Cthulhu**.

BUNKERS & AUTRES CIBLES EN DUR

Les règles standards pour les obstacles s'appliquent (voir Chapitre 3 : Règles de jeu du livre de base de ***Savage Worlds*** pour plus de détails). Cela signifie que si une attaque échoue à cause du modificateur de couvert, l'attaque peut pénétrer le couvert derrière lequel se cache la cible. Un soldat tirant depuis la fenêtre d'une ferme en brique gagne, par exemple, 4 points de couverture. Si une attaque échoue de 1-4, elle touche mais la victime ajoute la valeur d'Armure du mur à sa Résistance. Tout obstacle possédant 4 points d'Armure ou plus compte comme une Armure lourde.

Exemple : Le sergent Mullen tire depuis la fenêtre d'une ferme en brique (-4 de couverture). Une escouade allemande l'attaque, mais les fusils ne parviennent pas à pénétrer le mur en brique, en partie à cause du bonus d'Armure de +8 du mur et parce que leurs Kar-98 ne sont pas des Armes lourdes. Le soldat équipé d'un Panzerfaust, en revanche, peut transpercer ces défenses. Il tire et obtient un 6 – ratant le Sgt. Mullen de deux points. La PA d'un Panzerfaust est de 17, le tir traverse donc le mur comme du beurre et le Sgt. Mullen subit 4d8 points de dégâts. Si le soldat avait échoué de plus de 4 points, le tir aurait subi une déviation comme d'habitude. Le Panzerfaust tirant des roquettes, celles-ci auraient suivi une trajectoire à déterminer sur un d12 et sur une distance de 1d10 cases (courte portée dans ce cas). Si la déviation est suffisamment basse, elle peut quand même frapper Mullen.

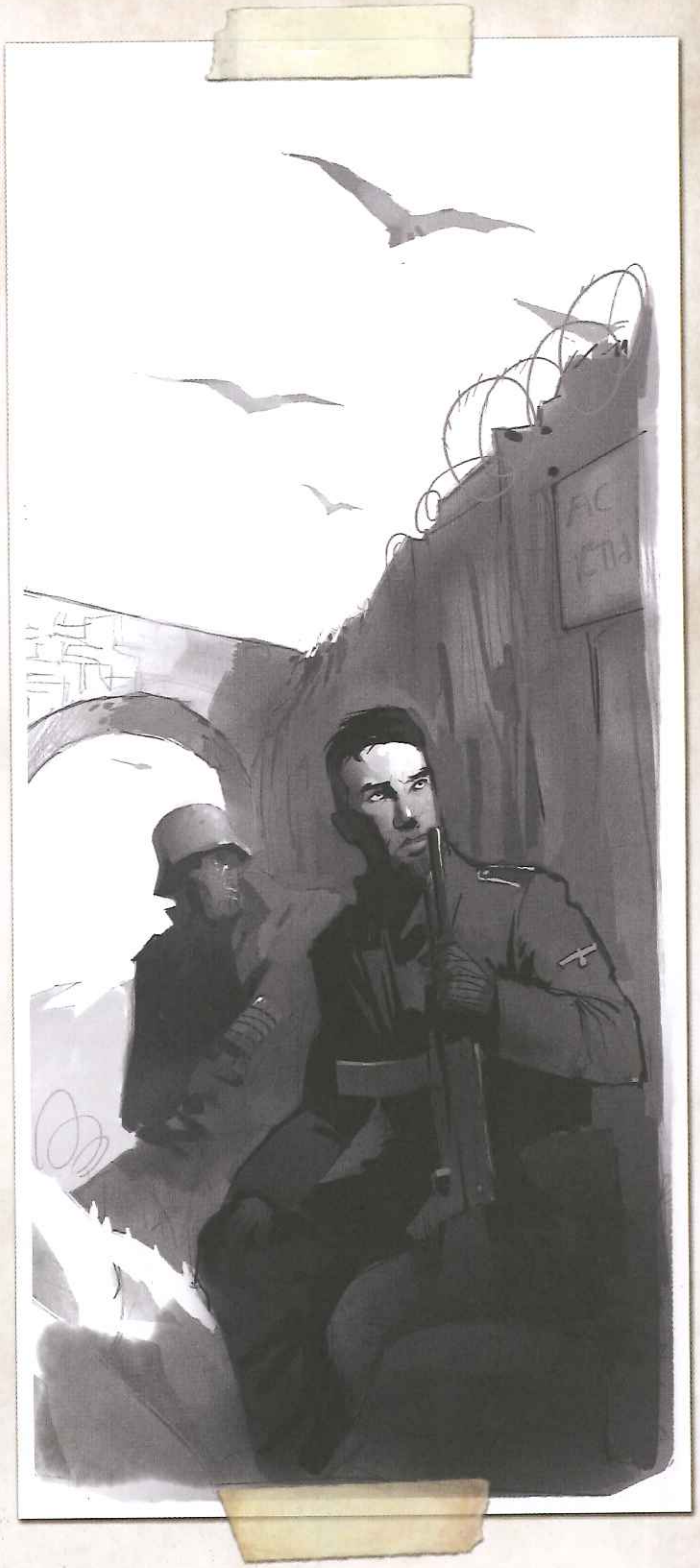
Positions fortifiées

Utilisez la Table standard de Résistance des obstacles de ***Savage Worlds***, Chapitre 3 : Règles de jeu pour ces éléments de décor souvent utilisés comme couverture. Des emplacements de sacs de sable offrent un bonus d'Armure de +8, contre un bonus de +10 pour des casemates en béton armé ou des bunkers.

Démolir des bâtiments

Les armes à dégâts de zone peuvent démolir, mais aussi tirer à travers les bâtiments. Une maison européenne typique (environ 1 800 pieds carrés/170 mètres carrés) possède 15 points de Résistance. Ajoutez +5 si le bâtiment est en pierre ou en béton renforcé (comme un bunker).

Maintenant divisez le bâtiment en pièces de taille raisonnable. Lorsque le bâtiment est touché par un tir d'Arme lourde à zone d'effet, déterminez quelles zones sont touchées par le Gabarit d'Explosion et lancez les dégâts séparément pour chacune d'entre elles. Si une zone est « blessée », elle s'effondre. Les personnages qui se trouvent dans le Gabarit (et à l'étage qui a été touché) reçoivent normalement les dégâts de l'explosion. Les personnages qui se trouvent dans la zone mais pas dans le rayon de l'explosion subissent 2d6 points de dégâts à cause des débris, +4 pour chaque zone supérieure ou inférieure qui s'effondre.



Tant que ces choses n'arrêteraient pas de tourner, Thomas ne pourrait pas diriger son unité pour retrouver les artefacts que les Américains avaient volés.

Une zone « effondrée » ne peut plus être détruite – elle n'est plus qu'un tas de gravats et offre une Couverture importante à ceux qui s'y abritent. Dans un immeuble à étages, lancez un dé pour les zones au-dessus et au-dessous de celle qui s'effondre. Sur un résultat impair la zone

concernée s'effondre également, et vous devez alors déterminer de la même manière si les zones supérieures et inférieures à celle-ci s'effondrent à leur tour.

Exemple : Le soldat Lloyd se trouve au deuxième étage d'un immeuble de bureaux de six étages. Un Tigre effectue un tir direct avec une munition HE et cause 20 points de dégâts. Lloyd parvient à survivre à l'attaque explosive grâce à quelques Jetons, mais maintenant la pièce s'effondre sur lui. Le gardien effectue un test pour la zone supérieure, le troisième étage, et tombe sur un nombre impair. La zone s'effondre également, et il doit maintenant déterminer si la zone du quatrième étage s'effondre à son tour. Il tombe sur un nombre pair, l'armature tient bon. Maintenant il doit vérifier la zone au-dessous de la position de Lloyd – le premier étage. Il lance un dé et tombe sur un nombre impair, le premier étage s'effondre lui aussi. Il jette maintenant pour le rez-de-chaussée et tombe encore sur un nombre impair, ce qui signifie qu'il s'écroule à son tour. Lloyd finit donc sa chute au rez-de-chaussée et subit 2d6 point de dégâts pour la chute initiale, plus les trois étages qui se sont effondrés au-dessous et sur lui, pour un total de 2d6+12.

Trous de tirailleurs, tranchées & sacs de sable

Creuser un trou dans la terre offre une excellente protection contre les bombes et les munitions d'artillerie. Si un soldat se cache à l'intérieur d'un trou de tirailleur ou une tranchée, il n'est touché par des armes à zone d'effet que si le centre du Gabarit d'Explosion se trouve à l'intérieur de sa position. Dans ce cas, la pénalité de couverture compte toujours comme l'Armure, mais rien d'autre.

Les personnages dans des trous de tirailleurs ou des tranchées qui ne se cachent pas au moment d'une explosion (c.-à-d. s'ils jouent des actions normales, comme Tirer ou observer, ce tour-ci) subissent des dégâts normaux, mais bénéficient du modificateur à l'Armure de Couverture importante. Les réseaux de tranchées sont creusés en zigzag pour éviter qu'un ennemi qui s'y faufile ait une ligne de mire sur toute la tranchée. Ceci permet également de bloquer les dégâts, ainsi une détonation à l'intérieur d'une tranchée s'arrête au premier virage de celle-ci même si la zone entière est comprise dans le Gabarit.

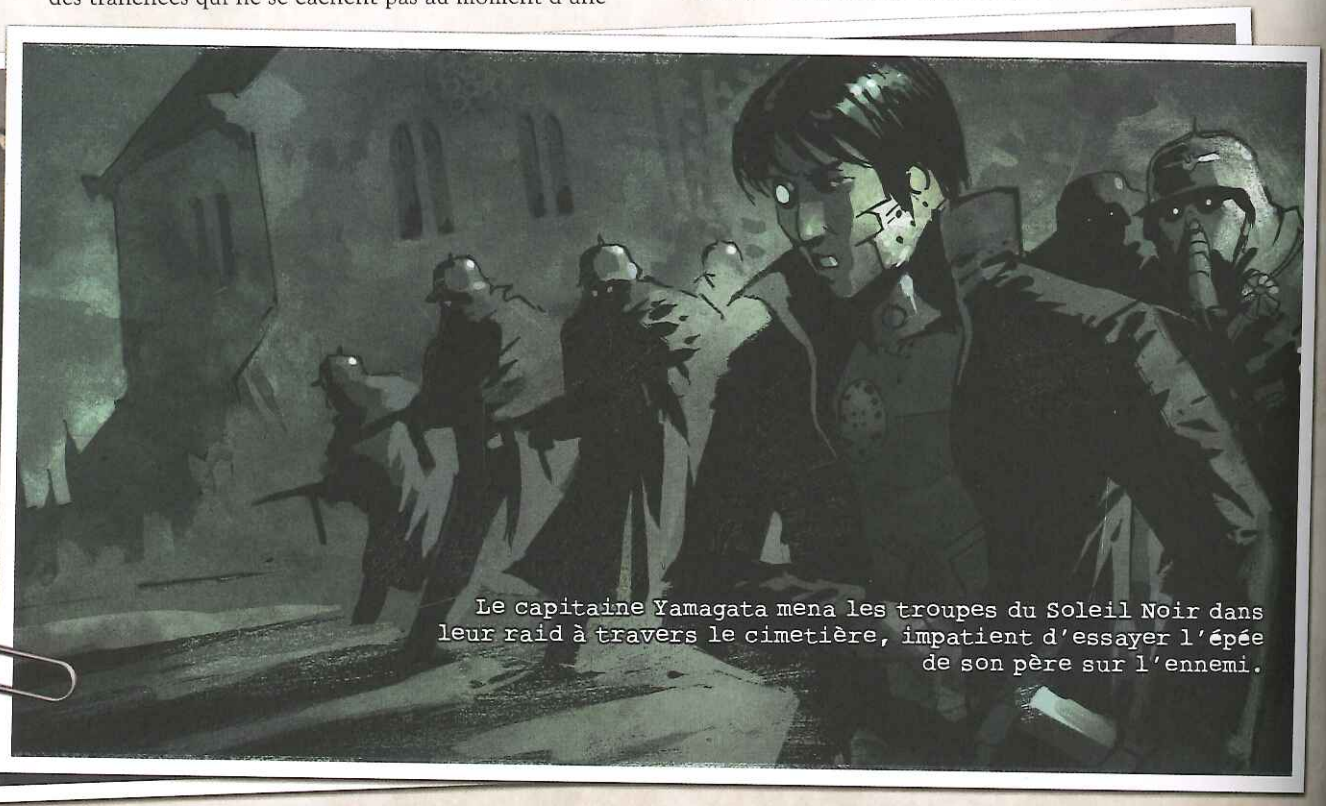
Les sacs de sable sont des obstacles avec une valeur d'Armure de 8, tout comme un mur en brique.

LES INVESTIGATEURS AU COMBAT

Si les investigateurs sont des soldats, les chances qu'ils soient impliqués dans des batailles de toutes sortes pendant la période courant de 1933 à 1945 sont extrêmement élevées. Néanmoins, lorsque les investigateurs sont en mission secrète, ils devraient prendre beaucoup de précautions pour éviter les complications armées inutiles. Bien sûr, il vient un moment où l'affrontement est inévitable, et la section suivante fournit les informations nécessaires pour aborder les escarmouches.

Éviter le combat

Si les investigateurs tentent de contourner un conflit ouvert, ou de traverser un champ de bataille sans être remarqués, ils doivent effectuer un test de Discrétion pour éviter d'être détectés, ou utiliser des compétences telles que Connaissance (Combat). Ces tests peuvent être



Le capitaine Yamagata mena les troupes du Soleil Noir dans leur raid à travers le cimetière, impatient d'essayer l'épée de son père sur l'ennemi.

Tableau 17: Rencontres de forces hostiles

D100 Test	Rencontre
01-25	2D6 fantassins, armés de fusils.
26-35	2D6 fantassins, équipés d'une mitrailleuse.
36-45	2D6 fantassins, équipés d'armes antichar.
46-55	2D6 fantassins, dont un officier et un sniper.
56-65	3D6 fantassins, dont un officier et un sniper, avec des armes antichar, et une mitrailleuse.
66-75	Emplacement fixe : mitrailleuse lourde, plus 2d6 fantassins armés de fusils, d'un mortier, d'armes antichar, avec un officier.
76-85	Un tank, plus 2D6 fantassins armés de fusils.
86-95	Camion de ravitaillement, plus 1D6+2 fantassins armés de fusils.
96-98	Convoi, comprenant 1D6 tanks, 1D6 camions, des véhicules de reconnaissance, et 3D6 fantassins avec des fusils et des mitrailleuses légères.
99	Rejouez deux tests sur ce tableau, ignorez tout résultat au-dessus de 95.
00	Rejouez trois tests sur ce tableau, ignorez tout résultat au-dessus de 95.

modifiés par les conditions environnantes.

Un test réussi signifie que l'investigateur a traversé la zone de combat sans se faire remarquer. Un échec inflige 2d6 points de dégâts au personnage qui est blessé par le combat environnant, il doit alors jouer un nouveau test. Si le test est un Échec critique (un 1 sur la compétence et le Dé Joker), alors l'investigateur se retrouve au cœur d'une véritable fusillade.

Les rencontres en combat

Les batailles rangées impliquant les investigateurs peuvent se résumer à une seule rencontre – celle qui représente le moment le plus décisif de la bataille. Le gardien est libre d'ajuster l'ampleur de la rencontre en fonction de la force, de l'équipement, et des capacités des investigateurs.

Les rencontres en combat peuvent être nombreuses et variées, mais se classent selon deux types de résultats : rencontrer une force inférieure, ou supérieure. Un test réussi de Détection ou de Connaissance (Combat), couplé à des tentatives réussies de Fuir ou de Se cacher, peut permettre d'éviter des rencontres contre des forces supérieures, comme nous l'avons expliqué plus haut. Consultez le Tableau 17 : Rencontres de forces hostiles pour déterminer le nombre et la composition des forces de combat auxquels sont confrontés les investigateurs pendant un conflit armé. Pour ajouter du réalisme, et augmenter la difficulté, les escouades d'infanterie peuvent également être équipées d'armes de soutien, comme une mitrailleuse MG42 ou Bren.

PRENDRE LE COMMANDEMENT

Dans toute situation de combat, c'est l'officier du plus haut rang qui est en charge des opérations. Parfois, un investigateur peut se retrouver dans cette situation. S'il n'est pas entraîné à la stratégie et à la tactique militaire, ou s'il est seulement malchanceux, les décisions de cet investigateur en charge du commandement pourraient se révéler désastreuses. Avoir un bon sous-officier sous la main, capable de faire des suggestions de manière respectueuse peut permettre de garder la situation sous contrôle, tout en permettant à l'investigateur en charge de paraître compétent aux yeux des soldats sous son commandement.

On attend des membres du personnel non-militaire qu'ils suivent les ordres de l'officier supérieur, à moins qu'il ait été précisé avant la mission qu'un civil prendrait les décisions. Même si c'est le cas, si les investigateurs paraissent indécis ou s'ils prennent de mauvaises décisions, l'officier supérieur usurpera le commandement pour la sécurité de tous, qu'il soit en droit de le faire, ou non.

SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Il est possible de gérer des batailles à plus grande échelle, c'est à dire à l'échelle de l'unité plutôt qu'à l'échelle individuelle, par exemple lorsqu'un investigateur prend le contrôle d'une escouade ou d'un peloton. Si une telle situation se présente, vous pouvez utiliser les règles de Combat de masse présentes dans le livre de base de ***Savage Worlds***, Chapitre 4 : Règles situationnelles. C'est ici que vous trouverez comment traiter les combats à grande échelle.

SANTÉ MENTALE

Les investigateurs sont régulièrement au contact de la magie et du macabre, et le surnaturel aura tôt fait d'éroder (parfois très rapidement) leur santé mentale. Les règles suivantes sont simples et rapides à appliquer, elles vous aideront à gérer ces situations de chocs mentaux. Les règles ne sont pas destinées à mesurer précisément la santé mentale d'un individu, mais reflètent plutôt la situation d'une manière cinématographique et sensationnelle. Une

perte de santé mentale est un problème que beaucoup de personnes rencontrent ; ces règles ne cherchent aucunement à trivialiser de tels effets, mais à rendre le jeu plus fun et plus jouissif.

Caractéristique de Santé Mentale

Tous les personnages humains possèdent une caractéristique de Santé Mentale. La valeur de celle-ci est obtenue en divisant le dé d'Âme du personnage par deux et en ajoutant deux au résultat. Elle peut ensuite être ajustée par certains Atouts et Handicaps, tels qu'Exposition au Mythe, Sceptique, et Fragile.

GAGNER DE LA SANTÉ MENTALE

La seule façon d'augmenter la Santé Mentale d'un investigateur est d'augmenter son dé d'Âme ; une fois qu'un point de Santé Mentale est perdu, il n'existe aucun moyen de le récupérer.

PERDRE DE LA SANTÉ MENTALE

Augmenter la compétence Connaissance (Mythe) d'un investigateur d'un type de dé diminue de manière permanente sa Santé Mentale d'un point (voir p.196 pour plus de détails concernant les bénéfices que cette compétence apporte à l'investigateur). La Santé Mentale d'un investigateur diminue également d'1 point de manière permanente lorsque son compte de Démence atteint ou dépasse sa Santé Mentale.

SANTÉ MENTALE À ZÉRO

Si la Santé Mentale d'un investigateur tombe à zéro ou en dessous, il est atteint d'une démence irrémédiable, et gagne la capacité monstrueuse Dément (voir p.229). Il devient aussi un PNJ sous le contrôle du gardien, qui en sait probablement suffisamment sur ses anciens camarades et son ancienne nation, leurs méthodes et leurs secrets, pour représenter une véritable menace.

Rencontrer le Mythe de Cthulhu

En enquêtant sur le Mythe, la Santé Mentale d'un investigateur sera malheureusement ébranlée par des entités, sorts, artefacts et même parfois des dieux ! Dans ces circonstances, il devra jouer un test d'Âme (souvent avec une pénalité) ou courir le risque de gagner un ou plusieurs points de Démence. Chacune des créatures listées dans le Chapitre 11 possède la capacité d'infliger un état de Nausée, d'Horreur, ou de Terreur (voir p.187) en plus de ses caractéristiques. Selon le résultat obtenu dans le Tableau, il est possible de gagner des points de Démence ou d'adopter d'autres réactions psychologiques et mécanismes instinctifs face à la peur.

Le test de Démence **n'est pas** sujet à l'As.

Certaines créatures sont horribles et monstrueuses au point d'infliger des points de Démence même si l'investigateur réussit son test d'Âme.

UTILISER LE MYTHE DE CTHULHU

Si un investigateur décide, de manière imprudente et dangereuse, d'utiliser les sorts et rituels indicibles qu'il a découverts et déchiffrés dans un vieux tome corrompu par le temps, il risque alors de gagner des points de Démence. Les détails complets sur la manière dont cela se produit sont fournis dans le Chapitre 10, mais il est suffisant de dire qu'un investigateur doit être vraiment désespéré pour tenter d'utiliser ne serait-ce qu'un seul de ces sorts profanes. Malheureusement, l'ampleur des forces auxquelles un investigateur est confronté est telle, qu'il se retrouve bien souvent, avec ses compagnons, au bord du gouffre et n'a donc d'autre choix que d'utiliser tous les outils à sa disposition pour combattre ces terribles forces.

Démence

Une fois que la valeur de Démence d'un investigateur atteint son niveau de Santé Mentale, il développe une forme de folie permanente, sa Démence retombe à zéro, et sa Santé Mentale est définitivement réduite d'un point. L'investigateur doit également effectuer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (voir p.188).

RÉDUIRE LA DÉMENCE

Il existe trois moyens de réduire ses points de Démence, mais il n'est pas possible pour un investigateur de réduire sa Démence en dessous de zéro. En d'autres termes, vous ne pouvez pas obtenir un score de Démence négatif qui servirait en quelques sortes de bouclier lors des prochaines rencontres horrifiques.

Tant qu'un investigateur reste à l'écart d'une situation éprouvante, qu'il dort, mange, et se relaxe suffisamment, il peut tenter un test d'Âme tous les cinq jours. Chaque succès et chaque Relance diminuent son total de points de Démence d'un point. Le temps est le meilleur des guérisseurs.

L'autre moyen reste d'en parler avec un médecin ou un ami qui est prêt à tenter une thérapie. Il ne s'agit pas d'une simple conversation, mais plutôt d'une session qui dure au moins quatre heures. À la fin de la session thérapeutique, la personne en position de thérapeute réalise un test de Connaissance (Psychologie). Chaque succès et chaque Relance réalisés sur ce test réduisent les points de Démence du patient d'un point. Si le thérapeute fait un sur le dé lors de son test de Connaissance (Psychologie), alors, malheureusement, la thérapie ne s'est pas aussi bien passée que prévu et le personnage gagne un point de Démence au lieu d'en perdre un.

Finalement, en guise de rétribution pour avoir complété une mission ou un scénario, il est possible d'offrir aux investigateurs la possibilité d'effectuer un test d'Âme gratuit (parfois avec des bonus) pour diminuer leur compte de Démence. Chaque succès et chaque Relance diminuent le total de Démence d'un point.

Les degrés de la peur

Achtung! Cthulhu utilise trois degrés de Peur pour représenter les réactions d'un investigateur face à

l'inconnu – la Nausée, l'Horreur, et la Terreur. Chaque état est largement pire que le précédent et implique des troubles bien plus importants concernant la psyché, les réactions et même l'apparence du sujet.

LA NAUSÉE

La Nausée est la réponse naturelle de l'organisme à quelque chose de dégoûtant et peut déclencher une réaction physiologique telle que des vomissements ou des tremblements.

Lorsqu'un investigateur rencontre quelque chose qui possède la capacité spéciale Nausée, il doit réussir un test d'Âme (parfois avec des pénalités) ou subir un Niveau de Fatigue qui inflige une pénalité de -1 à toutes ses actions pour le reste de la rencontre. S'il fait un sur son jet de dé (indépendamment du Dé Joker), sa réaction est extrême et il doit faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur. Toute pénalité appliquée sur le test d'Âme devient positive pour le test sur le Tableau des effets de l'Horreur.

L'HORREUR

L'Horreur se manifeste lors d'une vision ou d'une situation extrêmement effroyable – mais toujours relativement explicable – que peut rencontrer un investigateur. L'Horreur peut déclencher le combat ou la fuite, mais aussi des réactions psychologiques extrêmes comme des phobies passagères, un immobilisme temporaire, et même des hurlements incontrôlables.

Lorsqu'un investigateur rencontre quelque chose d'horrifique, il doit réaliser un test d'Âme (souvent avec des pénalités supplémentaires). Un échec signifie qu'il doit jouer un test sur le Tableau 18 : Effets de l'Horreur pour découvrir son destin, toutes les pénalités éventuelles du test d'Âme deviennent positives sur le Tableau des effets de l'Horreur. S'il fait un sur son jet de dé (indépendamment du Dé Joker), l'investigateur gagne un point de Démence quel que soit le résultat.

Certaines créatures du Mythe plus humanoïdes – les Profonds, les Goules, et le Peuple Serpent, par exemple – provoquent des tests d'Horreur plutôt que de Terreur. Ces créatures sont certainement d'une étrangeté capable de choquer l'esprit humain, mais elles ne sont pas aussi terrifiantes que les abominations les plus extrêmes du Mythe.

L'Horreur représente la vision la plus extrême - mais toujours relativement explicable - qu'un investigateur peut rencontrer.

LA TERREUR

Les plus terrifiantes créatures ne font qu'une bouchée de la Santé Mentale d'un investigateur. Ces créatures sont les plus aberrantes du Mythe, et leur être exposé implique des conséquences irrémédiables pour l'esprit et la physiologie d'un humain. De telles rencontres peuvent causer des phobies, des addictions et des spasmes musculaires permanents, elles peuvent même entraîner des troubles extrêmes du comportement, comme des troubles obsessionnels compulsifs très handicapants ou une étrange soif de sang.

Lorsqu'un investigateur rencontre quelque chose de terrifiant, il doit réussir un test d'Âme (souvent avec une pénalité). Un échec signifie qu'il doit jouer un test sur le Tableau 19 : Effets de la Terreur pour découvrir son destin, toutes les pénalités éventuelles du test d'Âme deviennent positives sur le Tableau des effets de la Terreur. S'il fait un sur son jet de dé (indépendamment du Dé Joker), l'investigateur gagne 1d3 points de Démence quel que soit le résultat.

Tableau 18 : Tableau des effets de l'Horreur

1d20	Effet	Gain de Démence
1-2 ou moins	**Poussée d'adrénaline** : L'investigateur adopte une réaction « combative ». Il ajoute +2 à tous ses tests de Traits et de dégâts lors de sa prochaine action.	Lancez un d6. Sur un 1, gagnez 1 point de Démence.
3-9	**Secoué** : L'investigateur est Secoué.	Lancez un d6. Sur 1-2, gagnez un point de Démence.
10-13	**Paniqué** : L'investigateur fuit le danger immédiatement à son Allure maximum plus son Dé de course, et se retrouve Secoué.	1d2 points de Démence.
14-16	**Phobie mineure temporaire** : L'investigateur gagne une Phobie (mineure) découlant d'un traumatisme en tant que Handicap. Cette phobie dure pour le reste de la session et la suivante, à moins qu'un délai de temps significatif (au moins trois semaines) ne s'écoule entre les deux.	1d3 points de Démence.
17-18	**Figé par la peur** : L'investigateur est Secoué, et ne peut plus bouger tant qu'il est Secoué.	1d2+1 points de Démence.
19-20	**Distant** : L'investigateur devient distant et renfermé. Ses compagnons peuvent obtenir son attention mais les autres ne sont pas si chanceux, et il subit une pénalité de -4 en Charisme envers eux. Cet état dure pour le reste de la session et la suivante, à moins qu'un délai de temps significatif (au moins trois semaines) ne s'écoule entre les deux.	1d2+1 points de Démence.
21+	**Réaction extrême** : L'investigateur joue un test sur le Tableau des effets de la Terreur. Tout modificateur qui s'applique à cette table s'y applique également.	Voir le Tableau des effets de la Terreur.

Tableau 19 : Effets de la Terreur

1d20	Effet	Gain de Démence
1	**Étrangement impassible** : L'investigateur joue un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (avec une pénalité de -2).	Voir le Tableau des effets de l'Horreur
2-3	**Bizarrerie** : L'investigateur est Paniqué et développe une stratégie d'adaptation. Que ce soit la religion, une patte de lapin porte-bonheur, ou une photo de son amour qu'il transporte dans la doublure intérieure de son casque, l'investigateur trouve quelque chose qui l'aide à encaisser les horreurs auxquelles il fait face. Choisissez une routine ou un objet comme catalyseur de ce trouble. Tant que le catalyseur n'est pas perturbé, le personnage peut agir normalement. En revanche, si le catalyseur est perdu ou troublé (l'unité du personnage est attaquée avant qu'il ne puisse terminer ses prières, ou il perd sa patte de lapin, par exemple), l'investigateur subit une pénalité de -1 à tous ses tests de Traits.	1d3 Points de Démence
4-5	**Regard dans le vague** : L'investigateur n'est pas seulement Secoué, le regard constamment perdu qu'il adopte dit tout des horreurs dont il a été le témoin. Il effectue tous ses tests de Détection avec une pénalité de -2.	1d3 Points de Démence
6-7	**Flashbacks** : L'investigateur n'est pas seulement Paniqué, lorsque les choses tournent mal, il est assailli par les visions d'horreur de batailles passées et de camarades tombés au combat. Dans une situation de combat, ces images lui traversent l'esprit et il ne parvient plus à différencier le vrai du faux. Un héros normal pioche deux cartes par tour et agit selon la pire des deux. Les héros possédant l'Atout Sang-froid ne piochent qu'une carte ; ceux qui possèdent la version améliorée Sang-froid supérieur piochent deux cartes, et agissent en fonction de la meilleure. L'investigateur peut reprendre le contrôle de la situation pour la bataille actuelle en réussissant un test d'Âme à -4.	1d6 Points de Démence
8-9	**Terreurs nocturnes** : L'investigateur est Secoué et tellement traumatisé par les évènements qu'il ne trouve plus le sommeil sans l'aide de sédatifs (sur le front, cela signifie généralement de l'alcool). L'investigateur se retrouve donc fatigué en permanence. Dans une situation où il est important de dormir, un test de Vigueur (-2) raté signifie que le personnage n'y arrive tout simplement pas, quel que soit le moyen entrepris.	1d4 Points de Démence
10-11	**Addiction** : Beaucoup de ceux qui ont été heurtés et dévastés par leurs expériences de souffrance et de traumatismes mentaux se réfugient dans l'alcool. Quelques-uns deviennent accros à la morphine, même si l'alcool reste le remède le plus commun lors de la Seconde Guerre mondiale. Si ces méthodes soulagent la douleur, elles créent également des besoins irrépressibles qu'il faut rassasier pour empêcher les vieux démons de ressurgir. L'investigateur gagne le Handicap (Majeur) Habitude.	1d3 Points de Démence
12-13	**Tremblements** : L'investigateur est Secoué et lorsque l'adrénaline commence à monter, il se met à trembler comme une feuille. Pendant le combat, ou dès lors que le personnage est en situation de stress (le gardien en est le seul juge), ses mains commencent à trembler, ce qui inflige une pénalité de -2 à ses tests d'Agilité et ses compétences liées à l'Agilité.	1d4 Points de Démence
14	**Paranoïa** : Ce pauvre hère n'est pas seulement Secoué, mais il a vu des choses dans le cadre de son travail, des choses qui ne peuvent être expliquées rationnellement. Il sait que toutes les actions inexpliquées ou étranges cachent en réalité une signification plus profonde, et il se donne beaucoup de mal pour les mettre en corrélation avec sa vision biaisée du monde. Il gagne le Handicap (Majeur) Délirant, ainsi qu'une pénalité de -2 au Charisme.	1d4 Points de Démence
15	**Soif de sang** : L'investigateur a tué bien trop de gens, et la plupart du temps de suffisamment près pour pouvoir les regarder dans les yeux. Ces expériences morbides ont réveillé en lui une étrange soif. Cet investigateur gagne le Handicap Assoiffé de sang, à une différence près. S'il ne tue pas quelqu'un en combat rapproché tous les sept jours, il devient d'une méchanceté incroyablement dangereuse jusqu'à ce que sa soif soit étanchée.	1d6 Points de Démence
16-17	**Phobie mineure** : L'investigateur est Secoué et gagne un Handicap (Mineur) Phobie permanente associé au traumatisme.	1d4 Points de Démence
18-19	**Phobie majeure** : L'investigateur est Paniqué et gagne un Handicap (Majeur) Phobie permanente associé au traumatisme.	1d6 Points de Démence
20-21	**La Marque de la Peur** : Le héros est Secoué et souffre également d'une altération physique – une trainée blanche apparaît dans les cheveux du personnage, ses yeux papillotent constamment, ou d'autres altérations physiques mineures. Son charisme est réduit de 1.	1d6 Points de Démence
22+	**Crise cardiaque** : L'investigateur est submergé par la peur au point que son cœur balbutie. Il souffre de l'état Incapacité et doit effectuer un test de Vigueur à -2. S'il réussit, il est Secoué mais ne peut pas tenter de récupérer de son état pendant 1d4 tours. S'il échoue, il meurt en 2d6 tours. Un test de Soigner à -4 permet de sauver la vie de la victime, mais elle demeure Incapacité.	1d6 Points de Démence

Tableau 20 : Psychoses traumatiques

Événement*	Type de test et pénalité
Se faire tirer dessus	Nausée (+0)
Voir un ami blessé	Nausée (+0)
Être blessé	Pas de test
Surpris de découvrir un corps.	Nausée (+0)
Surpris de découvrir une partie d'un corps	Nausée (+0)
Être impliqué dans une fusillade	Pas de test
Être témoin de morts atroces	Horreur (-1)
Découvrir un corps humain mutilé	Nausée (+0)
Être attaqué par un tank	Horreur (+0)
Être attaqué par un avion	Horreur (+0)
Traverser une batterie de mortier ou d'artillerie	Horreur (+0)
Être impliqué dans une bataille	Horreur (+0)
Assister à la mort violente d'un ami**	Horreur (-1)

*Le gardien peut également utiliser ce tableau pour les rencontres civiles/en dehors des zones de combat.

**Même les militaires de carrière possédant une grande expérience doivent effectuer un test si un ami ou un allié proche est abattu sous leurs yeux.

DEVENIR BLASÉ

Après avoir rencontré un type particulier de créature, un personnage ne devrait pas avoir à effectuer de test de Santé Mentale à chaque rencontre impliquant ce type de créature. Si, par exemple, les investigateurs nettoient un village de Profonds mutés et dépravés, chaque investigateur n'aura à effectuer un test de Santé Mentale que lors de sa première rencontre avec les créatures – et non pas à chacune d'entre elles. Néanmoins, le gardien peut imposer un test de Santé Mentale ultérieur si un investigateur rencontre la même créature mais dans une situation particulièrement différente ou effrayante. Par exemple, après avoir nettoyé un village de Profonds, les investigateurs s'engouffrent dans les tunnels sous-jacents et traquent les créatures jusqu'à la mer. Faisant plus tard demi-tour pour remonter à la surface, ils se retrouvent bloqués par une foule de Profonds. Sans aucun moyen de s'échapper, et nez-à-nez avec les batraciens bleutés déterminés à se venger, le gardien peut légitimement demander un nouveau test de Santé Mentale.

Malheureusement, il est impossible qu'un investigateur soit blasé par une exposition répétée aux créatures possédant la capacité Terreur. Peu importe combien de fois vous serez le témoin de l'horreur corrompue et répugnante d'un shoggoth, vous ne vous y ferez jamais.

L'HORREUR DE LA GUERRE

Participer à un combat, en mer, sur terre ou dans les airs, est une expérience traumatisante, même pour ceux qui y ont été préparés. Rien ne prépare un personnage pour sa première fois sur la ligne de front, particulièrement sur un champ de bataille ou lors d'un affrontement naval, où le carnage n'a pas de limite. Ce n'est pas seulement le risque personnel, mais les coups de feu assourdissants, les confrontations sanglantes, accompagnées par la puanteur acre du feu et de la mort.

Quelques investigateurs ont des fonctions qui leur permettent d'obtenir un bonus de résistance à la vue, au bruit, et aux séquelles qu'impliquent les morts et les blessés graves lors d'une situation de combat. Les personnages qui sont militaires de carrière et qui ont vu le combat sont aussi résistants à certains évènements auxquels leurs compatriotes, appelés et naïfs, ne sont pas préparés, comme de se faire tirer dessus. Pour ceux qui n'ont pas de résistances particulières, ou que les horreurs de la guerre ont déjà blessés profondément, les situations décrites dans le Tableau 20 : Psychoses traumatiques nécessitent un test d'Âme réussi pour éviter les tests suivants de Nausée et d'Horreur.

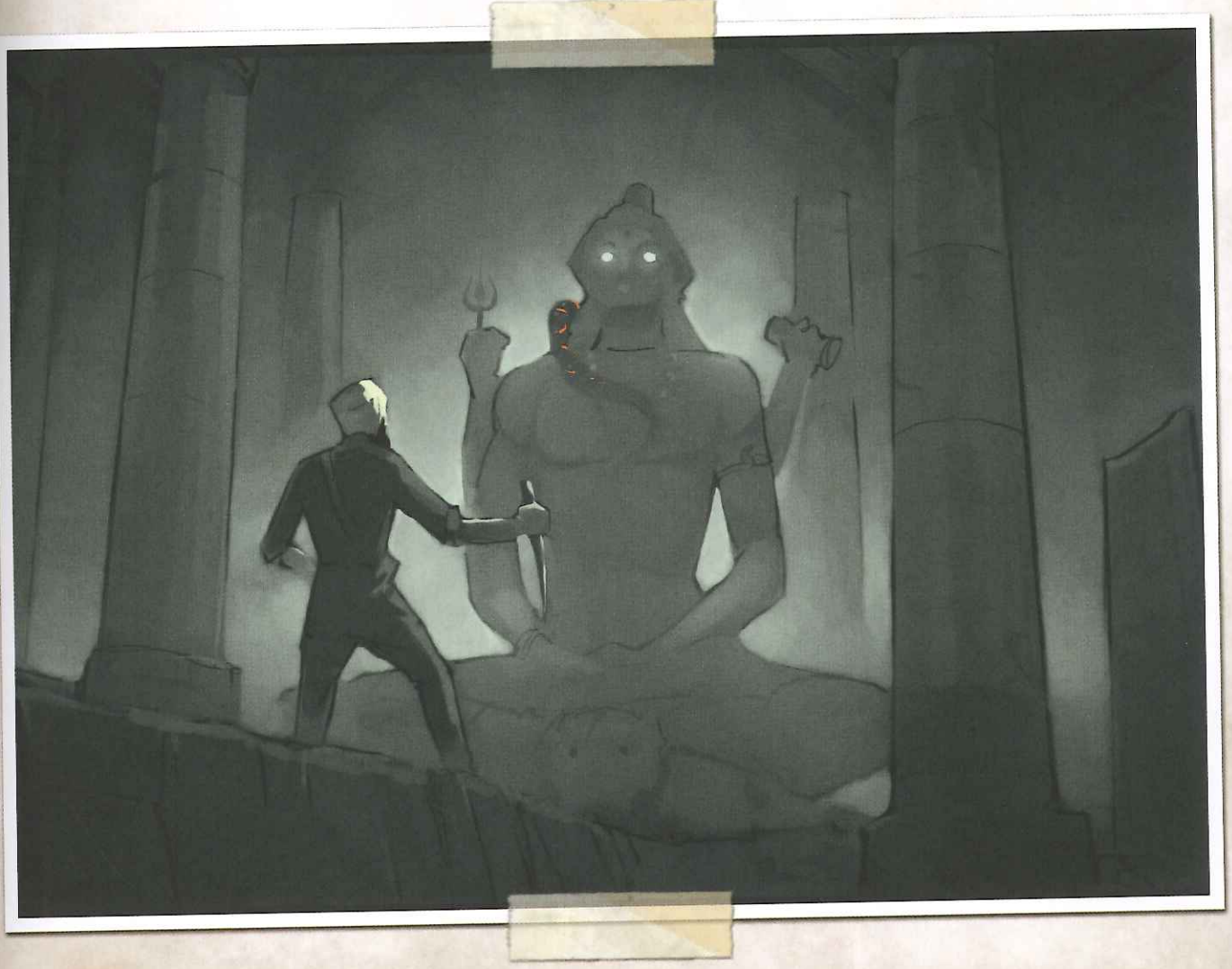
SE REMETTRE DES TRAUMAS PHYSIQUES & MENTAUX

Maintenant que nous avons détaillé les terribles effets résultant d'une exposition à la guerre et au Mythe de Cthulhu, nous allons vous présenter quelques règles simples et rapides sur la façon de récupérer de ces traumatismes.

La seule façon de récupérer des troubles physiques et mentaux permanents que nous avons détaillés est de passer du temps avec une personne compétente en Psychologie. Cela demande du temps et le rétablissement ne sera pas fulgurant dans la plupart des circonstances. L'investigateur traumatisé doit suivre des séances régulières avec un thérapeute. Chacune de ces séances doit durer approximativement quatre heures, se faire dans le silence et ne pas être interrompue. Par ailleurs, il ne peut pas y avoir plus de deux séances par semaine sans que cela devienne contreproductif.

Après un nombre de sessions égal à quinze moins le dé d'Âme du patient, le thérapeute peut effectuer un test

de Connaissance (Psychologie) avec une pénalité de -2 si le traumatisme a causé un Handicap mineur, et une pénalité de -4 si le Handicap est majeur. S'il réussit, le traumatisme est guéri. S'il échoue, le temps a été perdu, et il faut recommencer le processus une nouvelle fois. Il est possible de réduire la Démence tout en tentant de guérir des traumatismes au cours de la même session thérapeutique, mais il faut se rappeler qu'il est impossible de regagner de la Santé Mentale de cette manière (retirer des points de Démence requiert une séance thérapeutique bien plus longue ; voir p.190).



CHAPITRE 9

Tomes et artefacts

« C'est juste un livre. Ça n'a jamais tué personne de lire un livre. »
– Evelyn Carnahan, *La Momie*

Cth En plus d'armes étranges et de créatures hideuses, l'univers de la Guerre Secrète recèle des artefacts et des livres intrigants empreints d'un mystérieux savoir, dont une sélection se trouve ci-dessous.

Sav Le Mythe cache bien plus de choses que des monstres et des armes étranges – il existe aussi de mystérieux artefacts et de dangereux volumes de connaissance ésotérique, une sélection de ces objets est décrite dans ce chapitre. Les règles spécifiques concernant la lecture des tomes peuvent être trouvées aux p.196 et 202.

ARTEFACTS

Die Blutfahne

De nombreux drapeaux portent le symbole du NSDAP, le swastika, mais aucun n'est aussi important pour le Parti que celui-ci. Appartenant à l'origine au cinquième Sturm des SA, il est porté en tête de la marche du Bürgerbräukeller vers le Feldherrnhalle au cours de ce que l'on appelle le Beer Hall Putsch. Il n'arrivera jamais à destination, la route étant bloquée dans l'Odeonplatz par la police munichoise. Une fusillade éclate, quatre policiers et seize membres du Parti sont tués. Le sang des Nazis coule sur le drapeau tandis que leurs corps chutent pour le recouvrir. Évacué en contrebande, le drapeau est présenté à Adolf Hitler après sa libération de la prison de Landsberg. Hissé sur une nouvelle hampe spécialement taillée, il est dès lors présenté à chaque réunion et chaque marche du NSDAP. Durant les cérémonies annuelles de Nuremberg, Hitler l'utilise pour « bénir » les drapeaux de chaque unité militaire sous son commandement. Lorsqu'il n'est pas utilisé, il flotte au Braunes Haus, Brienner Strasse, à Munich, le quartier général politique du NSDAP.

Les rumeurs lui attribuent, à tort ou à raison, des pouvoirs mystiques, mais le Blutfahne est quoi qu'il en soit un puissant symbole pour ceux qui ont prêté allégeance à Hitler.

Cth En présence du Blutfahne, toutes les tentatives de Baratin ou de Persuasion à l'encontre des membres de l'armée allemande qui ont prêté serment au *Führer* sont traitées comme des tests Faciles si elles sont réalisées par un officier supérieur allemand, et Difficiles si elles sont réalisées par des ennemis manifestes du *Reich*.

Sav En présence du Blutfahne, toutes les tentatives de Persuasion contre les membres de l'armée allemande qui ont prêté serment au *Fürher* profitent d'un bonus de +2 si elles sont réalisées par un officier supérieur allemand, et d'un malus de -2 si elles sont réalisées par des ennemis manifestes du *Reich*.

Une fusillade éclate, quatre policiers et seize membres du Parti sont tués.

Bâton des Choses Très Anciennes

Ce bâton d'1m50 arbore une queue hexagonale réalisée dans un matériau inconnu, et une tige d'autant de côtés en forme d'étoile ressemblant à un fruit tropical, avec à l'intérieur une écale sphérique et desséchée, se décollant en cinq parties. En l'examinant, le « fruit » semble organique et comme fleurissant du bâton.

Lorsqu'il est tenu, le bâton ensommeillé reprend vie et commence à affecter le porteur. Pour récompenser son usage, le bâton délivre immédiatement à son porteur

des visions étranges et frissonnantes d'une antique cité de Choses Très Anciennes, au sommet d'un plateau chaleureux. Le gardien devrait décrire une scène attirante à l'investigateur – par exemple, en évoquant quelque chose au détour d'un chemin, un son intrigant tout proche, etc. – puis poser la question : « Souhaites-tu continuer ? ». Si l'investigateur répond par l'affirmative, le gardien devrait continuer de faire évoluer la description, et le bâton possèdera un effet additionnel, une fois les visions terminées, pour chaque « oui » de l'investigateur. Puisque tout ceci se passe en un clin d'œil, il est peu probable que d'autres personnages puissent prévenir le malheureux investigateur de ce qui lui arrive, sans qu'ils aient une connaissance préalable de l'artefact.

Une fois que le Bâton des Choses Très Anciennes s'est revigoré, il ne communique plus de visions et ne draine plus l'énergie de son porteur. À partir de ce moment, il se tient vers l'extérieur, devant les personnages, et absorbe les dégâts d'attaques à distance telles que les flèches, balles, explosifs, grenades, et armes à énergie dans un arc de 45° de chaque côté du porteur. Chaque attaque infligera des dégâts au bâton plutôt qu'à la cible, et lorsque le bâton subit son dernier point de dégâts, il retourne dans sa torpeur. Tout dégât supplémentaire de cette dernière attaque est subi par le porteur.

Cth Dès que le bâton est tenu, il vole 1D3 Points de Vie au porteur ; pour chaque « oui » du personnage, il draine 1D3 Points de Vie supplémentaires. Sur un test d'INT réussi, le porteur prendra conscience de son affaiblissement au fur et à mesure du temps passé dans le rêve, et pourra donc entreprendre une action appropriée. En termes de jeu, le bâton est pleinement chargé une fois qu'il atteint 20 Points de Vie, il protège alors le porteur comme nous l'avons décrit. Les Points de Vie d'un personnage drainés par le bâton peuvent être soignés selon les règles standards de guérison (p.54) de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, mais un seul test de Médecine ou de Premiers soins est permis ; les autres Points de Vie drainés par le bâton se restaureront avec le temps.

Sav Dès que le bâton est tenu, il inflige une pénalité de -1 à tous les tests visant à éliminer l'état Secoué du porteur ; pour chaque « oui », le bâton inflige une pénalité supplémentaire de -1. Sur un test d'Intellect réussi, le porteur prendra conscience de son affaiblissement au fur et à mesure du temps passé dans le rêve, et pourra donc entreprendre une action appropriée. Cette pénalité ne peut être réduite que par l'intermédiaire de jets de Guérison Naturelle (règle détaillée dans le livre de base de ***Savage Worlds*** au Chapitre 3 : Règles de jeu). Une fois que le Bâton des Choses Très Anciennes a atteint 4 blessures, il s'éveille totalement et protège le porteur comme nous l'avons décrit.

Cape biologique Mi-Go

Cth Ce dispositif s'harmonise avec le bras de l'utilisateur, infligeant 1D3 points de dégâts lorsqu'il est retiré. Il rend le porteur invisible aux autres Mi-Gos, aux Choses Très Anciennes, aux Yithiens, aux Profonds, aux Insectes de Shaggai, et au Peuple Serpent, mais pour d'étranges raisons, pas aux humains. Les autres sens, tels que le toucher et l'odorat, ne sont pas affectés par la cape. L'effet dure 1D6 tours, après quoi le dispositif commence à drainer un Point de Vie pour chaque tour d'invisibilité du porteur.

Sav Ce dispositif s'harmonise avec le bras de l'utilisateur, et inflige l'état Secoué lorsqu'il est retiré. Il rend le porteur invisible aux autres Mi-Gos, aux Choses Très Anciennes, aux Yithiens, aux Profonds, aux Insectes de Shaggai, et au Peuple Serpent, mais pour d'étranges raisons, pas aux humains. Les autres sens, tels que le toucher et l'odorat, ne sont pas affectés par la cape. L'effet dure 1d6 tours, après quoi le dispositif commence à infliger 1d4 points de dégâts pour chaque tour d'invisibilité du porteur.

Transposeur de matière Mi-Go

Cette canne métallique longue d'environ 30cm, recouverte de fils métalliques exposés, doit être tenue fermement par une extrémité. L'autre extrémité projette alors une grande main constituée de force à une distance de 9-15m (30-50ft). Le degré de pression appliquée sur la canne permet d'entreprendre une action de saisie par l'intermédiaire de la « main », et offre à l'utilisateur la possibilité de soulever et de déplacer de très grands objets. Pour que la canne soit utilisable par un humain, ses fils électriques doivent être reconfigurés. Assemblé correctement, le Transposeur de matière Mi-Go ne fonctionnera que sur un résultat de 1-4 sur un 1D6. Néanmoins, même lorsqu'il est correctement configuré, le dispositif requiert un effort considérable de la part d'un humain pour maintenir l'effort mental nécessaire à la manipulation de la « main » et, ainsi, quiconque tente d'utiliser le Transposeur de matière Mi-Go perd 1D4 Points de Vie par tranche de 100kg (220lbs) déplacés par tour.

Cth Deux tests successifs de Métier : électricité sont nécessaires pour configurer correctement le Transposeur. Sur un 5 ou un 6 lors du test pour déterminer si le Transposeur fonctionne, il ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'un autre test de Métier : électricité soit réussi.

Sav Deux tests successifs de Réparation sont nécessaires pour configurer correctement le Transposeur. Sur un 5 ou un 6 lors du test pour déterminer si le Transposeur fonctionne, il ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'un autre test de Réparation soit réussi.

Pyramide de Leng

Ces pyramides noires de jais, d'1.8m (6ft) de côtés et d'1.5m (5ft) de haut, sont originaires des soubassements d'obsidienne de la Vallée du Soleil Noir (p.79). Marquées de motifs et de symboles géométriques complexes qui se transforment sous le regard, les pyramides donnent

l'impression que leurs lignes ne devraient pas former une véritable pyramide, une sensation qui met mal à l'aise ceux qui tentent de déchiffrer leurs gravures.

Les formules pour créer de tels édifices sont offertes à Reinhardt Weissler par Nyarlathotep en personne pour l'aider dans sa quête de libération du Soleil Noir, immobilisé dans sa prison des Contrées du rêve. Leur finalité est de briser les barrières d'entre les mondes, pour qu'enfin les Contrées du rêve et le Monde de l'éveil ne fassent plus qu'un.

À cause de sa structure surnaturelle, une Pyramide de Leng ne peut être créée que dans les Contrées du rêve. L'Ordre du Soleil Noir a conçu un certain nombre de ces Pyramides, et les a placées dans les fondations du Wewelsburg pour aider ses sorciers dans leur travail, et pour préparer l'éventuelle fusion du site avec sa réplique onirique (p.85).

Les Pyramides sont extrêmement lourdes et sont imperméables à la plupart des dégâts, seules les armes Hautement Explosives possèdent une puissance destructrice suffisante pour les détruire. Le Soleil Noir se montre très protecteur vis-à-vis de ces artefacts, notamment à cause de l'effort considérable nécessaire pour les apporter des Contrées du rêve vers le Monde de l'éveil.

Cth Test de SAN : 0/1D4 pour essayer de lire les runes et motifs gravés sur une Pyramide de Leng. La création d'une Pyramide requiert une dépense de 100 Points de Magie pendant le processus de gravure et que le bon chant rituel est récité. Une fois activée et amenée dans le Monde de l'éveil, une Pyramide réduit de moitié le nombre de Points de Magie requis pour lancer n'importe quel sort, à condition que le sort soit lancé dans un rayon de 30m (100ft) autour de la structure.

Sav Les personnages doivent réaliser un test de Nausée (-1) lorsqu'ils tentent de lire les runes et les motifs gravés sur une Pyramide de Leng ou subir les effets adéquats. Le sort nécessaire à la création d'une Pyramide comporte un Modificateur de Lancer de -10 et doit être lancé pendant les processus de gravure et de chant. Une fois activée et amenée dans le Monde de l'éveil, une Pyramide réduit de moitié le Modificateur de Lancer de n'importe quel sort dans un rayon de 30m (100ft) autour de la structure.

Épée Shaggai

Cette épée cruelle inflige des dégâts à son utilisateur, mais ces dégâts ne représentent que la moitié de ce que subit la cible. L'épée cause 1D6/1d6 points de dégâts au porteur et le double à la cible sur un coup au but.

Totenkopfring

Officiellement nommés *SS-Ehrenringe* (« les anneaux honorifiques SS »), mais mieux connus comme les

Totenkopfring (« anneau tête de mort ») pour leur design macabre, ces anneaux d'argent arborent les initiales gravées de leur porteur. Conçus par Karl Maria Wiligut, même s'ils sont fréquemment portés comme un symbole de rang ou de fierté, leur usage premier est d'empêcher que ceux qui traversent le Portail du Wewelsburg vers les Contrées du rêve ne contractent des maladies physiques handicapantes, celles qui frappent la plupart des voyageurs. Ils offrent également une protection contre les *die Gefallenen*, qui sont incapables de détecter les porteurs de ces anneaux, ce qui assure que les forces du Soleil Noir ne soient pas victimes de leurs propres créations mortes-vivantes. De plus, ces anneaux protègent leurs porteurs des Rejetons Sanglants (p.242).

Les anneaux possèdent également une propriété secrète ajoutée par Weissler, qui n'est connue que de ses Prieurs et de ses Chanoines. Lorsque la bonne incantation (Aspirer l'essence/aspirer l'essence) est lancée, un sorcier peut drainer l'essence de tout individu porteur d'un *SS-Ehrenring* dans sa ligne de vue (voir p.223 pour plus de détails). À leur insu, les SS sont donc devenus une réserve magique considérable pour les rites ultimes du Soleil Noir.

Tous les membres du Soleil Noir se voient offert leur anneau lors de l'initiation à l'Ordre, tandis que les bénéficiaires SS ne l'obtiennent qu'après trois ans de loyaux services. Étroitement gardés, de grands efforts sont faits pour que les anneaux des SS tombés au combat soient restitués au Wewelsburg, même si certains peuvent se perdre dans le carnage d'un champ de bataille.

Cristal corrompu des Choses Très Anciennes

Cth Sa finalité découlant d'une volonté extraterrestre, alors qu'il ressemble à un ancien appareil de stockage, le Cristal corrompu est, en réalité, destiné à aspirer les Points de Magie d'une entité à un rythme d'1D3 par tour. Lorsque sa réserve de Points de Magie est vide (ou si le personnage n'en possède pas), il se met à drainer l'énergie vitale de la cible à un rythme d'1D4 Points de Vie par tour jusqu'à ce que la personne ou la créature ne tombe inconsciente, ou que le cristal soit détruit par quelque chose infligeant au moins 10 points de dégâts à une seule cible. Le sujet doit être en contact physique avec le cristal pour initier l'attaque, et il ne peut absolument pas agir tant qu'il le draine. Si la personne ou le cristal est déplacé par la force, la personne subit une perte d'1D4 points de Santé Mentale par tour à cause de terribles hallucinations jusqu'à ce qu'elle s'éloigne du cristal d'au moins 30m (100ft).

Sav Sa finalité découlant d'une volonté extraterrestre, alors qu'il ressemble à un ancien appareil de stockage, le Cristal corrompu est, en réalité, destiné à drainer temporairement la capacité d'une personne à lancer des sorts du Mythe, aspirant 1 dé du niveau de compétence de Connaissance (Mythe) du personnage par tour ; lorsque sa réserve de Connaissance (Mythe) est vide (ou si le personnage n'en possède pas), le cristal se met à drainer l'énergie vitale de la cible, causant un Niveau de Fatigue par tour jusqu'à ce que la personne ou la créature ne tombe inconsciente, ou que le cristal soit détruit par quelque chose (Objet, Résistance 8). Le sujet est absolument incapable d'agir tant que le cristal le draine. Si la personne ou le cristal est déplacé par la force, la personne souffre d'Horreur (+1) par tour à cause de terribles hallucinations jusqu'à ce qu'elle s'éloigne du cristal d'au moins 30m (100ft). La compétence Connaissance (Mythe) se restaure lentement à un rythme d'un dé par heure, tout comme la Fatigue, un investigateur possédant un d6 Connaissance (Mythe) regagnera donc l'intégralité de sa compétence en deux heures, si celle-ci était au plus bas.

Pierre Esprit Yithienne

Ce dispositif ressemble à un large galet façonné, avec différentes nervures surélevées sur chaque côté. Lorsqu'on la tient dans la paume de la main, la Pierre Esprit s'active. Elle a été préalablement chargée il y a des siècles par les désirs, les pensées, et le savoir de trois esprits humains. Un esprit au hasard prendra le contrôle du porteur de la Pierre Esprit pendant 1d6 tours, et l'esprit du porteur ne pourra être libéré de l'emprisonnement temporaire que si l'on retire par la force le galet du creux de sa main.

Une personne affectée résistera à la tentative d'ôter la pierre, et ceci lui infligera probablement des blessures à la main. Les esprits préalablement enfermés dans la Pierre Esprit seront probablement devenus fous après des centaines ou des milliers d'années de captivité, mais ils sont toujours capables d'utiliser le porteur pour communiquer oralement. Il est possible que la conscience emprisonnée sache quelque chose de très important sur l'impasse actuelle dans laquelle se trouvent les investigateurs, et s'ils parviennent à la raisonner ou l'apaiser suffisamment, l'esprit pourrait révéler des informations de grande valeur.

Cth Toute tentative visant à retirer la Pierre Esprit de la main d'une personne cause 1D4 points de dégâts, le porteur serrant toujours plus la pierre pour la conserver.

Sav Toute tentative visant à retirer la Pierre Esprit de la main d'une personne cause 2d4 points de dégâts, le porteur serrant toujours plus la pierre pour la conserver.

Les anneaux possèdent également une propriété secrète ajoutée par Weissler, qui n'est connue que de ses Prieurs et de ses Chanoines.

Tomes du Mythe

De considérables arcanes et de dangereux secrets concernant le Mythe de Cthulhu sont dissimulés dans des tomes rares et impénétrables, nombre desquels furent écrits il y a des siècles, puis traduits, étoffés, fractionnés, et réécrits. Ces ouvrages sont souvent extrêmement fragiles

et représentent l'objet de quête de nombreux cultes de par le monde. Posséder l'un de ces volumes peut conduire le propriétaire à être traqué et poursuivi dans le monde entier par des dévots fanatiques qui rêvent de se procurer un manuscrit d'une pareille importance.

Cth Plusieurs ouvrages présentés dans ce chapitre ne possèdent des caractéristiques de jeu que pour ***Savage Worlds*** ; celles concernant ***L'Appel de Cthulhu*** peuvent être consultées aux p.94-97 du livre de base de la ***Sixième Édition***. De nouveaux tomes pour ***L'Appel de Cthulhu*** (le *Germania* et le *Culte des Idisi*) sont respectivement détaillés aux p.198 et p.196. Les sorts standards listés sont décrits dans ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition : Un Grimoire du Mythe***, à partir de la p.217, tandis que de nouveaux sorts se trouvent aux p.222-224.

Sav Lire des tomes du Mythe

Tel qu'indiqué en p.202, le seul moyen pour un personnage d'améliorer sa compétence Connaissance (Mythe) est de réussir à lire un tome du Mythe. Il peut s'agir d'un processus laborieux, long de plusieurs semaines dans le meilleur des cas, et qui nécessite sans doute plus d'un test pour être réalisé. Chaque test représente une semaine d'étude ; et, puisque ces textes sont presque toujours le fruit d'un esprit malade, et possèdent une écriture alambiquée, les tests s'accompagnent bien souvent de pénalités. Si un tome est écrit dans la langue maternelle du lecteur, celui-ci utilise alors son attribut d'Intellect pour le lire.

Si tous les tests ont été réussis, l'investigateur peut améliorer sa Connaissance (Mythe) d'un type de dé et réduire sa Santé Mentale d'un point. Il aura également identifié tous les sortilèges contenus dans l'ouvrage et peut maintenant commencer à les apprendre en suivant le processus décrit en p.203.

Quelques-uns des tomes les plus intéressants et les plus fameux du Mythe de Cthulhu sont détaillés ci-dessous.

Les Livres d'Eibon

Il existe trois versions du *Livre d'Eibon*.

Grimoire du Mythe : **LIBER IVONIS** – *en latin, traduit par Caius Phillipus Faber, IX*ème *siècle après J.-C.* Bien que l'œuvre originale soit attribuée au magicien hyperboréen Eibon, l'édition vérifiée la plus ancienne est cette variante latine. L'œuvre n'a jamais été imprimée, mais six versions de manuscrits reliés ont été enregistrées dans les collections de différentes bibliothèques.

Sav **Langue** : Latin (-1). Neuf tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : *appeler/congédier Azatoth, appeler/congédier Rlim Shaikorth, atrophie d'un membre, chant de Toth, contacter une divinité Kthulhut (Cthulhu), contacter une divinité Yok Zothoth (Yog-Sothoth), contacter une divinité Zhotaqquah (Tsathoggua), contacter une larve amorphe de Zhotaqquah (Tsathoggua), création de portail, enchanter une dague sacrificielle, esquiver toute blessure, nuage de ténèbres, roue de brouillard d'Eibon*, plus d'autres sorts à la discrétion du gardien.

Grimoire du Mythe : **LIVRE D'IVON** – *en français, traduit par Gaspard du Nord, XIII*ème *siècle après J.-C.* Il n'en existe actuellement que treize exemplaires manuscrits, des copies reliées de cet ouvrage existent, toutes possédant un degré différent d'achèvement.

Sav **Langue** : Français (-1). Neuf tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : comme le *Liber Ivonis*.

Grimoire du Mythe : **LIVRE D'EIBON** – *en anglais, traducteur inconnu, XV*ème *siècle après J.-C.* Cette édition particulière de l'œuvre d'Eibon possède une traduction incomplète et largement erronée.

Sav **Langue** : Anglais (-1). 7 tests successifs sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : comme le *Liber Ivonis*, sauf *appeler/congédier Rlim Shaikorth, chant de Toth*, et *esquiver toute blessure* qui sont absents de cet ouvrage.

Cultes des Ghoules

Grimoire du Mythe : **CULTES DES GHOULES** – *en français, de François-Honore Balfour, Comte d'Eriette, c.1072. Pub. France 1703.* In-quarto. Immédiatement dénoncé par l'Église après sa publication, l'ouvrage expose l'histoire et les pratiques d'un culte français considérable qui compta dans ses rangs des nécromanciens, nécrophages, et nécrophiles. Des quatorze copies encore existantes, la plupart ont été récemment redécouvertes en 1916.

Sav **Langue** : Français (-1). Six tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : *appeler/congédier Nyogtha, appeler/congédier Shub-Niggurath, chant de Toth, contacter une goule, flétrissement, invoquer/contrôler un Byakhee, invoquer/contrôler un Sombre Rejeton, lien noir, résurrection.*

Culte des Idisi

Écrit par un érudit saxon au temps de la défaite des siens et de leur conversion au christianisme par le puissant Charlemagne, le *Culte des Idisi* original décrit les pratiques païennes d'une secte, entièrement composée de femmes dévouées à Shug-Niggurath, dans la région du nord-ouest de l'Allemagne autour de Brême et du fleuve Weser. L'historien inconnu retranscrit scrupuleusement leurs tactiques de combat et leurs sombres rituels, tout comme leur extinction finale de la main du premier empereur du Saint-Empire romain germanique. On ne sait pas grand chose de ce que devient le volume après qu'il est placé dans l'abbaye bénédictine de Fulda, la base depuis laquelle l'Église catholique organise la conversion des autochtones païens au christianisme.

L'original étant apparemment perdu pour toujours, une copie plus récente du livre est découverte à Brême au début des années 30, même si son exacte provenance reste incertaine. Et l'on se demande ce qu'un manuscrit médiéval, probablement créé par le scriptorium attaché à la cathédrale de Brême, fait enterré sous les fondations d'une tonnellerie de la Böttcherstrasse. Ludwig Roselius, homme d'affaires, magnat du café, et supporter du mouvement Völkisch, donne cette copie, le *Codex Hanséatique*, à Hermann Wirth, dont il admire le travail. Après la traduction sélective de Wirth, intitulée *Commentaires sur la vénération nordique de la Grande Mère*, le livre est transféré à la Grande Bibliothèque du Wewelsburg.

Grimoire du Mythe : **CULTE DES IDISI** – *en latin, auteur inconnu, pub. c.780-785.* Ce qu'il advint du manuscrit original reste encore aujourd'hui un mystère, mais des copies sont probablement toujours cachées dans d'anciens monastères germaniques.

Cth *Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +9% ; environ 10 semaines d'étude et de compréhension/8 heures pour le survoler. Sorts : Présence de la Mère Noire* (Appeler Shub-Niggurath), *Bénédiction de la Mère Noire* (Bénédiction de la Récolte), *Plier un os* (Blesser un animal), *Marionnette de chair* (Contraindre la chair), *Chanson des enfants de la forêt* (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), *Entraves mortelles* (Lier un Ennemi), *Malédiction de la Mère Noire* (Malédiction de la Récolte), *Fermeture des yeux* (Provoquer la cécité), *Porteur de maladie* (Provoquer une maladie), *Réparer un os* (Soigner un animal).

Sav **Langue** : Latin (-1). Quatre tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : *Présence de la Mère Noire* (Appeler Shub-Niggurath), *Bénédiction de la Mère Noire* (Bénédiction de la Récolte), *Plier un os* (Blesser un animal), *Marionnette de chair* (Contraindre la chair), *Chanson des enfants de la forêt* (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), *Entraves mortelles* (Lier un Ennemi), *Malédiction de la Mère Noire* (Malédiction de la Récolte), *Fermeture des yeux* (Provoquer la cécité), *Porteur de maladie* (Provoquer une maladie), *Réparer un os* (Soigner un animal).

Grimoire du Mythe : **CODEX HANSÉATIQUE** – *en latin, auteur inconnu, pub. c.1185-1190.* S'agissant à l'évidence d'une copie plus récente de l'original saxon, cette version fait l'impasse sur les détails sanglants et de nombreux sorts de la première édition. La traduction de Wirth occulte tous les sorts, et les lecteurs devraient traiter cette version comme le *Culte des Femmes Guerrières du Nord* ci-dessous.

Cth *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; Mythe de Cthulhu +4% ; environ 6 semaines d'étude et de compréhension/5 heures pour le survoler. Sorts : Présence de la Mère Noire* (Appeler Shub-Niggurath), *Marionnette de chair* (Contraindre la chair), *Chanson des enfants de la forêt* (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), *Entraves mortelles* (Lier un Ennemi).

Sav **Langue**: Latin (-1). Trois tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : *Entraves mortelles* (Lier un ennemi), *Présence de la Mère Noire* (Appeler Shub-Niggurath), *Marionnette de chair* (Contraindre le chair), *Chanson des enfants de la forêt* (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton).

Écrit pour le marché occulte populaire français, l'ouvrage abonde de détails affreux concernant les jeunes guerrières.

CULTE DES FEMMES GUERRIÈRES DU NORD – *en français, d'Hajo Duerre, pub. 1834.* Version du XIX^{ème} siècle du *Culte des Idisi* découverte à Paris par Édouard Saby. Écrit pour le marché occulte populaire français, l'ouvrage abonde de détails affreux concernant les jeunes guerrières du nord, certains sont rajoutés par l'auteur, quoique Duerre ait de toute évidence eu accès à une version plus complète de l'œuvre si l'on se réfère aux allusions sournoises que le manuscrit contient.

Cth *Pas de perte de Santé Mentale ; Sciences occultes +2%. Pas de sort.*

Sav **Langue** : Français (+0). Un seul test réussi est nécessaire pour lire l'ouvrage. **Sorts** : lire ce livre avec succès permet au lecteur de gagner un Jeton spécial qui ne peut être utilisé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes). Il ne contient aucun sort.

INCANTATIONS MERSEBOURG – *en vieux haut allemand, auteur inconnu, pub. c. IX^{ème}-X^{ème} siècle.* Elles sont découvertes en 1841 dans la bibliothèque de la cathédrale de Mersebourg, à l'intérieur d'un manuscrit provenant de l'abbaye de Fulda, en Allemagne. Les traductions des frères Grimm sont disponibles, mais ne retranscrivent pas la puissance des deux charmes présents dans l'original.

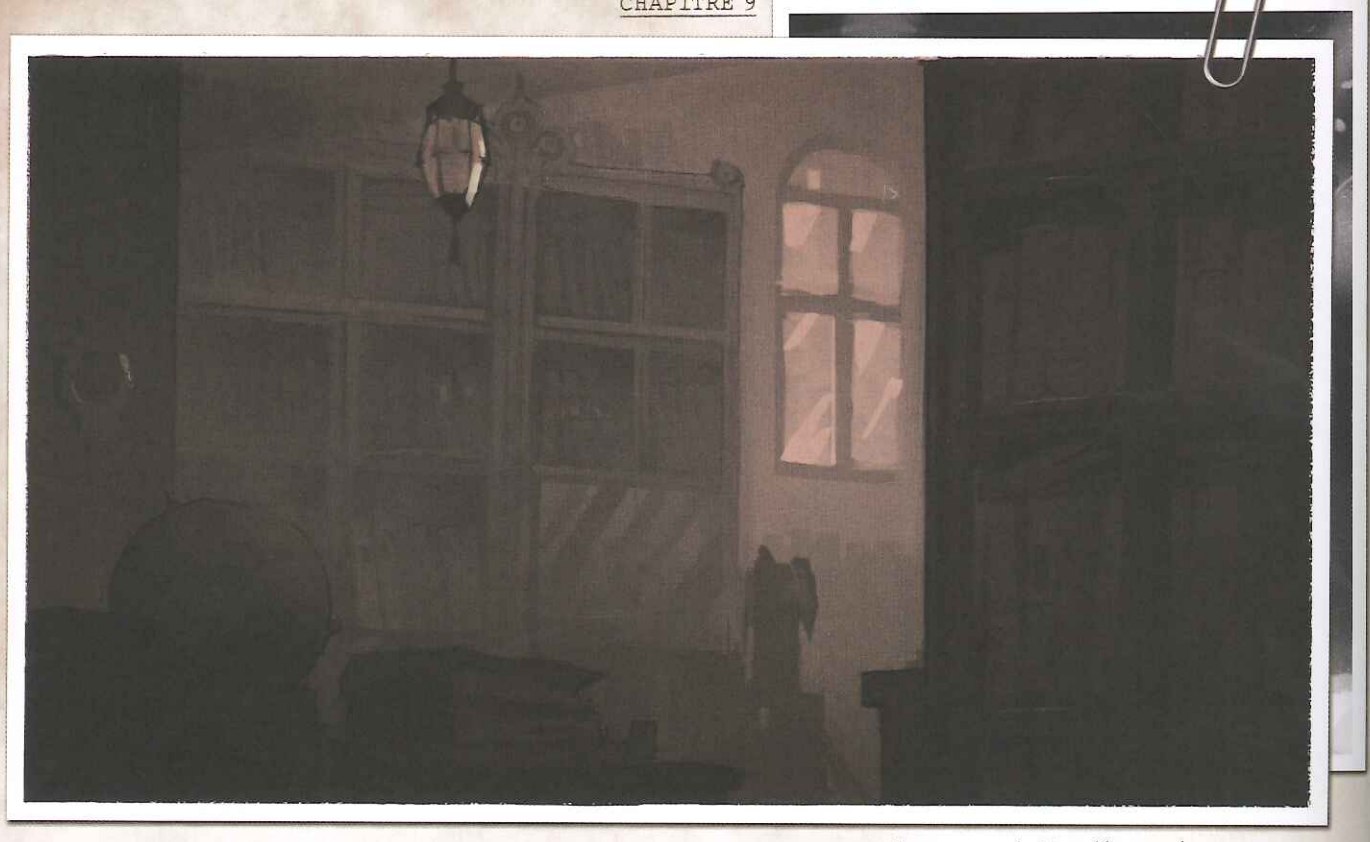
Cth *Perte de Santé Mentale 0/1D2 ; Mythe de Cthulhu +1%. Environ deux jours d'étude/1 heure pour les survoler ; Sorts : Chaînes brisées, Réparer un os animal* (Soigner un animal).

Sav **Langue** : Allemand (-2). Un seul test réussi est nécessaire pour lire l'ouvrage. Sorts : *Chaînes brisées, Réparer un os animal* (Soigner un animal). Lire ce livre avec succès permet au lecteur de gagner un Jeton spécial qui ne peut être utilisé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes).

De Vermis Mysteriis

Grimoire du Mythe : **DE VERMIS MYSTERIIS** – *en latin, par Ludwig Prinn, 1542.* Un folio en écriture gothique a été imprimé à Cologne, en Allemagne, la même année, les deux livres étant supprimés par l'Église après leur publication, à cause de leur description du monde arabe, à la fois prosaïque et surnaturelle. Il n'existerait que quinze copies ayant survécu jusqu'au XX^{ème} siècle.

Sav **Langue** : Latin (-1). Douze tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage.



Sorts : *chant de Toth, contacter Yig, Crux Ansata de Prinn, invoquer un démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), invoquer l'engeance de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), lien noir*, plus tout autre sort à la discrétion du gardien.

Le Germania

Un tome perdu depuis des âges, dont la lecture n'est presque plus possible pour une audience moderne que grâce à sa première version imprimée, produite à Nuremberg, en Allemagne en 1473. Écrit par le célèbre historien romain Gaius Cornelius Tacitus qui, en réalité, ne visita jamais les terres qu'il évoque ; il traite de la structure sociale, des lois, et des coutumes des peuples germaniques qui avaient causé tant de tort à Rome, et évoque également les tribus individuelles qui fondèrent les *Germanen*. Perdu mais pas détruit après la chute de l'empire romain, le tome est redécouvert en 860 dans un monastère de Fulda, en Allemagne, et plusieurs copies sont réalisées, en omettant les passages les plus dangereux et blasphématoires.

Le tome ayant disparu une fois de plus, très probablement sur les ordres de l'abbé de Fulda à cause de son contenu dérangeant, une autre version du livre est découverte à l'abbaye d'Hersfeld, près de Fulda, en 1451. À un certain moment durant les quatre années suivantes, cette version, connue comme le *Codex Hersfeldensis*, est emportée à Rome pour une étude approfondie. Personne ne la revoit ou n'en entend parler jusqu'à ce qu'elle réapparaisse en 1902 (en partie), lorsque le *Codex Aesinas* est découvert à Jesi, en Italie, par le professeur Cesare Annibaldi dans la bibliothèque du comte Aurelio Balleani. Certains pensent que cette version du Germania est un fragment de l'ancien Codex, même si d'autres croient qu'il s'agit d'une autre copie et non pas d'une partie du Herself original.

Fasciné par l'ouvrage depuis 1924, lorsqu'il le parcourt lors d'un long voyage en train, Heinrich Himmler voit le *Germania* comme la pierre angulaire de sa version révisionniste de l'histoire aryenne, s'y référant comme à la Bible allemande. Déterminé à retrouver une version « originale », il choisit Rudolph Till, professeur à l'Université de Munich et membre de l'*Ahnenerbe*, pour mener à bien cette tâche. En 1936, Till est sur la piste de la copie Baldeschi-Balleani du Codex, et Himmler harcèle Hitler pour qu'il demande celle-ci à Benito Mussolini en guise de cadeau personnel. Le comte de l'époque refuse de s'en séparer, et permet seulement qu'il soit reproduit après deux ans de visites répétées de l'*Ahnenerbe*. Le comte, au courant du désir d'Himmler d'obtenir cet objet, dissimule avec précaution le Codex dans son palazzo de Jesi, à l'abri des regards indiscrets.

Grimoire du Mythe : **DE ORIGINE ET SITU GERMANORUM** – « De l'origine et de la situation des peuples germaniques », en latin, par Gaius Cornelius Tacitus, pub. 98 après J.-C. Largement copié d'autres ouvrages, dont le *Bella Germaniae* (c.60-70 ap. J.-C.) de Pliny, bien mieux orthographié et bien plus explicite, l'étude de Tacitus sur les tribus germaniques est constituée de quarante-six « chapitres » très courts. Aux côtés des caractéristiques de vie plutôt standards de l'Europe du Nord de l'époque, le livre contient également une documentation plutôt dérangeante traitant des pratiques religieuses des tribus. L'endroit où se trouve cette version reste encore un mystère à l'heure actuelle, si tant est qu'elle existe toujours.

Cth *Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; Mythe de Cthulhu +12% ; environ 8 semaines d'étude*

et de compréhension/6 heures pour le survoler. **Sorts** : *Tempête et tension* (Changer le temps), *Converser avec le Messager* (Contacter Nyarlathotep), *Converser avec les ténèbres* (Contacter Nyogtha), *Converser avec la Mère Noire* (Contacter Shub-Niggurath), *Converser avec le Père des Crapauds* (Contacter Tsathoggua), *Converser avec les Crapauds Noirs* (Contacter une Larve Amorphe), *Converser avec le chasseur ailé* (Invoquer une Horreur Chasseresse), *Malédiction de la Pierre, Nuit et brouillard* (Nuage de ténèbres), *Ténèbres écrasantes* (Poigne de Nyogtha), *Prédiction, Manteau de fièvre* (Provoquer une maladie), *Toucher de la Mère* (Soins).

Sav

Langue : Latin (-1). Quatre tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : Tempête et tension (*Changer le temps*), Converser avec le Messager (*Contacter Nyarlathotep*), Converser avec les ténèbres (*Contacter Nyogtha*), Converser avec la Mère Noire (*Contacter Shub-Niggurath*), Converser avec le Père des Crapauds (*Contacter Tsathoggua*), Converser avec les Crapauds Noirs (*Contacter une Larve Amorphe*), Converser avec le chasseur ailé (*Invoquer une Horreur Chasseresse*), Malédiction de la Pierre, Nuit et brouillard (*Nuage de ténèbres*), Ténèbres écrasantes (*Poigne de Nyogtha*), Prédiction, Manteau de fièvre (*Provoquer une maladie*), Toucher de la Mère (*Soins*).

Grimoire du Mythe : **CODEX AESINAS** – *en latin, copié par Stefano Guarnieri c.1541-45*. Possession du comte Baldeschi-Balleani de Jesi, Italie, depuis 1547. Objet de l'attention d'Himmler depuis 1936, cette version de l'ouvrage a perdu beaucoup du savoir ésotérique présent dans l'original au fil des siècles. Le fac-similé d'Himmler est utilisé pour produire *Les Études paléographiques* de Tacitus Agricola et Germania avec une photocopie du *Codex Aesinas* avec Rudolph Till, en 1943. Toutes les sections restantes concernant le Mythe ont été soigneusement supprimées de cette réimpression allemande sur les ordres de Reinhardt Weissler, et les lecteurs ne seront affectés que par les effets décrits pour Les travaux complets de Tacitus, voir ci-après :

Cth

Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; Mythe de Cthulhu +6% ; environ 4 semaines d'étude et de compréhension/3 heures pour le survoler. **Sorts** : *Converser avec le Chasseur ailé* (Invoquer une Horreur Chasseresse), *Converser avec les Crapauds Noirs* (Contacter une Larve Amorphe), *Malédiction de la Pierre, Nuit et brouillard* (Nuage de ténèbres), *Ténèbres écrasantes* (Poigne de Nyogtha), *Prédiction, Manteau de fièvre* (Provoquer une maladie).

Sav

Langue : Latin (-1). Trois tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : Converser avec le Chasseur ailé (*Invoquer une Horreur Chasseresse*), Converser avec les Crapauds Noirs (*Contacter une Larve Amorphe*), Malédiction de la Pierre, Nuit et brouillard (*Nuage de ténèbres*), Ténèbres écrasantes (*Poigne de Nyogtha*), Prédiction, Manteau de fièvre (*Provoquer une maladie*).

LES TRAVAUX COMPLETS DE TACITUS – en anglais, Moses Hadas (ed.), basé sur la traduction de 1876 d'Alfred Church et de William Brodribb, pub. 1942. Les travaux de Tacitus, dont le Germania, se trouvent dans la collection de la maison d'édition Modern Library. En dehors de l'aperçu livré sur la façon dont Himmler a transformé l'histoire romaine des tribus germaniques pour qu'elle corresponde à ses ambitions, il n'y a que peu de choses de nature occulte à retenir de cette version.

Cth

Pas de perte de Santé Mentale ; Sciences occultes +1%. Pas de sort.

Sav

Langue : Anglais (+0). Un seul test réussi est nécessaire pour lire l'ouvrage. **Sorts** : Lire ce livre avec succès permet au lecteur de gagner un Jeton spécial qui ne peut être utilisé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes).

Les monstres et leur genre

Grimoire du Mythe : **LES MONSTRES ET LEUR GENRE** – *en anglais, auteur inconnu, XVI*ème *siècle après J.-C.*. Il n'existe plus qu'une seule version folio de ce manuscrit dactylographié, mais elle disparut du British Museum en 1898. Même si les rumeurs font état de l'existence d'autres versions, elles n'ont jusqu'alors pas été vérifiées. D'après le catalogue du British Museum, le tome est connu pour aborder une pléthore de sujets tirés d'autres travaux d'importance comme le Necronomicon ou le *Livre d'Eibon*, entre autres. Un grand nombre des entités les plus formidables du Mythe y sont décrites, dont Cthulhu et Yog-Sothoth.

Sav

Langue : Anglais (-1). Huit tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : enchanter une dague sacrificielle, commander un démon de glace (*invoquer/contrôler un byakhee*), commander une bête nocturne (*invoquer/contrôler une horreur chasseresse*), commander un sans-visage (*invoquer/contrôler une maigre bête de la nuit*), commander un marcheur stellaire (*invoquer/contrôler un vagabond dimensionnel*).

Les cultes innommables

À ce jour, trois versions de ce tome sont avérées.

Grimoire du Mythe : **UNAUSPRECHLICHEN KULTEN** – en allemand, de Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839, possiblement imprimé à Hambourg. In-quarto. Souvent appelé le Livre Noir, ce tome traite des connexions de l'auteur envers divers cultes et sociétés secrètes. On sait que six copies de cette édition particulière sont en possession de bibliothèques très respectées d'Europe et d'Amérique, même s'il se raconte également que d'autres éditions pourraient exister. L'édition originale est facilement identifiable grâce aux horribles gravures de Gunther Hasse.

Sav

Langue : Allemand (-1). Douze tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : appeler le soleil (*appeler/congédier Azatoth*), appeler l'homme à cornes (*appeler/congédier Nyarlathotep*), appeler celui qui ne devrait pas

être (*appeler/congédier Nyogtha*), appeler la déesse des bois (*appeler/congédier Shub-Niggurath*), dominer les enfants des profondeurs (*contacter des Profonds*), appeler un Grand Ancien (*contacter Père Dagon*), convoquer un démon d'éther (*contacter un Mi-Go*), approcher un frère (*contacter une Goule*), dominer des voyageurs aériens (*invoquer/contrôler un Byakhee*), dominer les arbres (*invoquer/contrôler un Sombre Rejeton*), revivifier (résurrection), plus tout autre sort à la discrétion du gardien.

Grimoire du Mythe : **LES CULTES INNOMMABLES** – *en anglais, traduction d'un auteur inconnu, pub. 1845.* In-octavo. Il s'agit d'une traduction, erronée et non-autorisée, publiée par Bridewell, Angleterre. Au moins vingt copies existent à ce jour et sont présentes dans différentes collections, publiques et privées.

Sav **Langue** : Anglais (-1). Dix tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : comme ceux du *Unausprechlichen Kulten*, mais la plupart des sorts de la version des Cultes innommables sont erronés ou incomplets. Le modificateur pour apprendre ses sorts est -4, et si la tentative d'apprentissage échoue deux fois, le sort concerné se révèle totalement erroné et ne peut plus être appris.

LES CULTES INNOMMABLES – *en anglais, auteur inconnu, pub. 1909.* Cette édition est une version assainie, publiée par Golden Goblin Press, New York, du texte défectueux de Bridewell, et contient seulement des descriptions des sorts et non les rituels complets présents dans les éditions précédentes. Ce volume se trouve parfois dans des librairies d'occasion, pour peu que l'on y fouine suffisamment longtemps.

Sav **Langue** : Anglais (+0). Sept tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : aucun.

Le Nécronomicon

Cet ouvrage iconique et terrifiant est disponible en cinq versions.

Grimoire du Mythe : **AL-AZIF** – *en arabe, par Abdul al-Hazrad c. 730 après J.-C.* La forme originale de cet ouvrage est inconnue, mais on sait que de nombreuses versions manuscrites sont passées entre les mains d'érudits au début du Moyen Âge avant de se perdre au XII[ème] siècle. Recueil considérable de savoir ésotérique et blasphématoire, le volume aborde presque tous les aspects du Mythe, et se présente comme une source d'informations de valeur sur de très nombreux sujets, comprenant diagrammes et cartes des étoiles.

Sav **Langue** : Arabe (-2). 14 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente la Connaissance (Mythe) de deux crans, tout en infligeant la perte de Santé Mentale adéquate.

Sorts : *appeler/congédier Azatoth, appeler/congédier Chtugha, appeler/congédier Hastur, appeler/congédier Nyogtha, appeler/congédier Shub-Niggurath, appeler/congédier Yog-Sothoth, chant de Toth, contacter une Goule, contacter Nyarlathotep, contacter un Habitant des Sables, domination, terrible malédiction d'Azatoth, signe des anciens, poudre d'Ibn Ghazi, résurrection, flétrissement, invoquer/contrôler un Byakhee, invoquer/contrôler un Vampire de Feu.*

Grimoire du Mythe : **NÉCRONOMICON** – *en grec, traduit par Theodoras Philetas, c.950 après J.-C.*. Le destin des plus anciennes versions est plutôt trouble, même si celles-ci ont dû exister à une certaine époque étant donné la présence d'une édition folio italienne. Supprimé par l'Église, ce manuscrit est exempt des dessins, cartes et diagrammes ; la dernière copie précisément identifiée fut brûlée à Salem en 1692.

Sav **Langue** : Grec (-2). Quatorze tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente la Connaissance (Mythe) de deux crans, tout en infligeant la perte de Santé Mentale adéquate. **Sorts** : comme l'*Al-Azif*.

Grimoire du Mythe : **NÉCRONOMICON** – *en latin, par Olaus Wormius, 1228 après J.-C.* Dans sa première version, le livre circulait sous forme de manuscrit jusqu'à ce qu'il soit imprimé en Allemagne à la fin du XV[ème] siècle dans un folio en écriture gothique. L'édition espagnole du début du XVII[ème] siècle est presque identique à la version allemande. À cette époque, seule une copie imprimée de la version allemande existe ; alors que l'édition espagnole a survécu bien plus longtemps, même s'il n'en existe que quatre copies.

Sav **Langue** : Latin (-2). Treize tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente la Connaissance (Mythe) de deux crans, tout en infligeant la perte de Santé Mentale adéquate. **Sorts** : comme l'*Al-Azif*.

Grimoire du Mythe : **NÉCRONOMICON** – *en anglais, traduction du Dr. John Dee, 1586.* Même s'il s'agit d'une traduction précise de la version grecque, certains des passages les plus immondes ont été occultés. Le travail de Dee sur le *Nécronomicon* n'a jamais été imprimé et n'existe que sous la forme d'un manuscrit relié. À l'heure actuelle, on pense qu'il n'en existe que trois copies presque complètes de par le monde.

Sav **Langue** : Anglais (-2). Douze tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Lire ce livre augmente la Connaissance (Mythe) de deux crans, tout en infligeant la perte de Santé Mentale adéquate. **Sorts** : appeler le seigneur de la fosse (*appeler/congédier Nyogtha*), appeler l'ange Yaz-rael (*appeler/congédier Yog-Sothoth*), chant de Toth, consulter le servant noir (*contacter une Goule*), consulter l'esprit de la terre (*contacter Nyarlathotep*), *domination, poudre d'Ibn-Ghazi, signe des anciens*.

Grimoire du Mythe : **MANUSCRIT SUSSEX** – *en anglais, traduit par le Baron Frédéric, 1597.* In-octavo. L'édition représente une traduction confuse et incomplète du *Nécronomicon* latin, imprimée à l'origine dans le Sussex,

en Angleterre. Le tome est plus connu comme le ***Cultus Maleficarum***.

Sav

Langue : Anglais (-1). Neuf tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : comme l'*Al-Azif*, sauf que certains sorts sont peut-être dangereusement erronés. Le modificateur pour apprendre ses sorts est -4, et si la tentative d'apprentissage échoue deux fois, le sort concerné se révèle totalement erroné et ne peut plus être appris.

Les Manuscrits Pnakotiques

Grimoire du Mythe : **LES MANUSCRITS PNAKOTIQUES** – *en anglais, auteur inconnu, XV*ème *siècle après J.-C.* Sous la forme d'un manuscrit relié, cinq versions du tome sont abritées dans des collections européennes et américaines. L'apparent précurseur du volume, le *Pnakotica*, fut écrit en grec ancien. Certains affirment que le livre retrace les origines des crinoïdes préhumains qui ont prétendument semé la vie sur terre.

Sav

Langue : Anglais (-1). Onze tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : contacter une chose ailée (*contacter une Chose Très Ancienne*).

La Vraie Magie

Grimoire du Mythe : **LA VRAIE MAGIE** – *en anglais, de Theophilus Wenn, XVII*ème *siècle après J.-C.* Décrit comme une encyclopédie sur la connaissance du Diable, ce tome n'existe que sous la forme d'un petit manuscrit émietté et relié à la main.

Sav

Langue : Anglais (-1). Quatre tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : appeler une chose ailée (*Invoquer/contrôler un Byakhee*), converser avec le très sombre (*appeler/congédier Nyogtha*), plus d'autres sorts à la discrétion du gardien.

JE PRÉFÈRERAIS AVOIR UN BON VIEUX REVOLVER PLUTÔT QU'UN VIEUX BOUQUIN MOISI, PEU IMPORTE CE QUE VOUS DITES QUI SE TROUVE À L'INTÉRIEUR.

ET VOUS POUVEZ ME CITER SUR CE POINT.

-SGT. CARTER

CHAPITRE 10

Illusions mortelles et savoir maudit

L'un des quelques dons attribués aux adorateurs et aux pratiquants du Mythe de Cthulhu est la capacité de pouvoir lancer des sorts qui altèrent, et même ignorent, les règles de la réalité. La plupart de ces sorts convoquent une entité du Mythe et la lient à la volonté du lanceur de sort, mais il existe bien d'autres sorts : ceux qui infligent des dégâts directs aux ennemis ; ceux qui altèrent et corrompent le corps du lanceur ; ceux qui permettent d'enchanter les armes et objets ; et quelques autres qui permettent d'entrer en contact direct avec des divinités du Mythe en personne.

Les pratiquants de ces arcanes magiques ont créé de nombreux artefacts pour progresser dans leurs machinations et leurs desseins. Nombre de ces ouvrages détaillent leurs découvertes et leurs spéculations ; quelques-uns de ces tomes sont vieux de plusieurs siècles, mais des volumes et des traductions plus modernes existent (même si leur intérêt est souvent moindre, le contenu d'origine ayant été corrompu par la censure, une mauvaise traduction, ou des méprises). D'autres objets sont encore beaucoup plus étranges et surnaturels : des appareils et des reliques magiques qui profitent de l'énergie vitale de l'utilisateur pour fonctionner.

User de ces artefacts et sortilèges n'est pas sans risque. L'exploitation des étranges énergies et connaissances interdites du Mythe risque d'éroder la santé mentale du pratiquant et, dans certains cas extrêmes, de le transformer mentalement mais aussi physiquement – aucun de ceux qui effleurent le caractère ésotérique du Mythe n'en ressort indemne.

Cth Si vous utilisez les règles de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** pour jouer à ***Achtung! Cthulhu***, vous pouvez trouver les descriptions des nouveaux sorts aux p.222-224. Les autres sorts décrits dans ce chapitre peuvent être trouvés dans le livre de base à partir de la p.205.

Sav Comme la magie du Mythe est un nouveau concept pour le cadre ***Achtung! Cthulhu Savage Worlds***, ce chapitre décrit comment apprendre et utiliser les sorts, ainsi que la connaissance du Mythe. La section Grimoire décrit les sorts adaptés du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu*** pour une utilisation par les joueurs de ***Savage Worlds*** ; de nouveaux sorts spécialement créés pour ce cadre de jeu peuvent être trouvés aux p.222-224.

Sav UTILISER LE MYTHE DE CTHULHU

Connaissance (Mythe)

Un investigateur peut seulement espérer obtenir une très vague compréhension du Mythe de Cthulhu, et tandis que sa connaissance augmente, sa santé mentale s'amenuise. La Connaissance (Mythe) est traitée comme toutes les autres compétences de Connaissance de ***Savage Worlds***, et classée en type de dé, de d4 à d12. Néanmoins, chaque augmentation d'un dé réduit la Santé Mentale de l'investigateur d'1 point, et si la Santé Mentale d'un investigateur tombe à zéro, il s'abandonne alors au Mythe, se perdant dans les méandres d'une démence permanente et irréversible. Dans un tel cas de figure, il devient un PNJ contrôlé par le gardien et probablement un ennemi des investigateurs restants.

La plupart de ces sorts convoquent une entité du Mythe et la lient à la volonté du lanceur de sort, mais il existe d'autres...

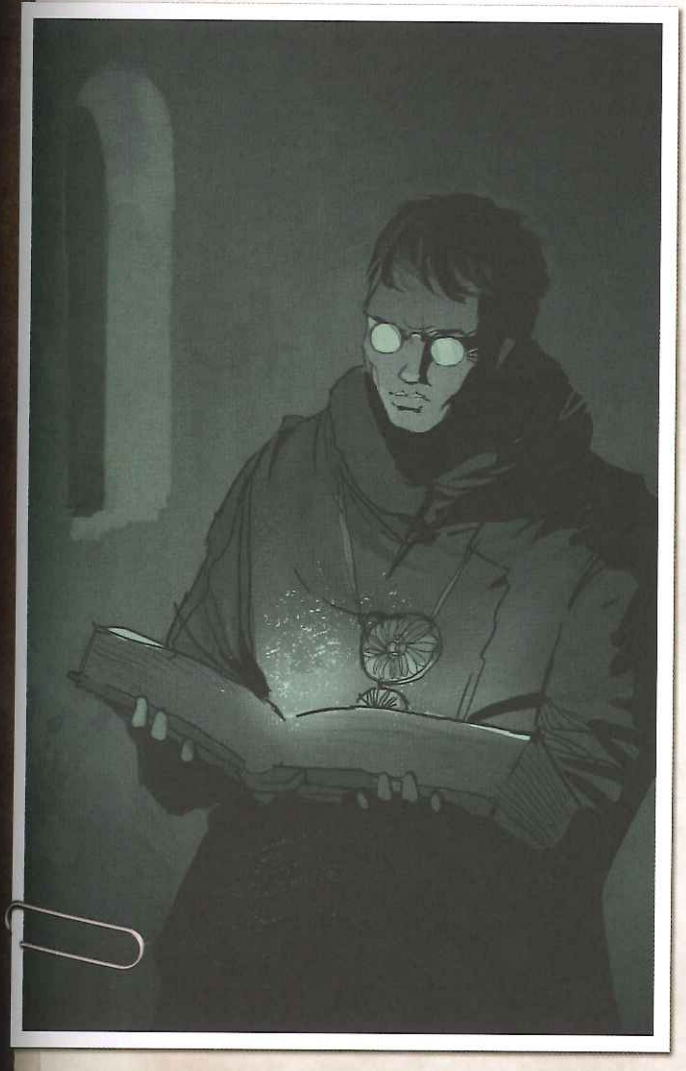
Exemple : Le sergent James Mullen possède un Attribut Âme d8, ce qui lui donne une Santé Mentale de 6 (d8/2+2). Néanmoins, Mullen a « libéré » certains documents de Nachtwölfe durant une mission top secrète en Sicile et, plutôt que de les ramener au Brass, quelque chose l'a forcé à les garder pour lui et à les lire.

Ce qu'il découvrit dans ces documents à propos des

horribles expériences que les Nazis conduisent sur les prisonniers n'a pas seulement renforcé sa détermination à gagner la guerre, mais l'empêche aussi de trouver le sommeil certaines nuits. Après avoir lu ces documents, Mullen possède maintenant une Connaissance (Mythe) d4, ce qui implique que sa Santé Mentale est tombée à 5.

La compétence Connaissance (Mythe) est utilisée comme compétence pour lancer des sorts et pour élucider les mystères du Mythe de Cthulhu. Néanmoins, un bon gardien devrait toujours éviter que les secrets de son scénario ne soient révélés par des lancers de dés chanceux, et il est tout à fait dans son endroit s'il décide qu'un mystère est insondable malgré un test réussi par l'investigateur, à condition (et seulement à condition) que cela permette de servir l'intrigue.

Une liste des tomes cthulhiens les plus communs susceptibles d'être découverts dans une campagne ***Achtung! Cthulhu*** se trouve dans la section qui commence à la p.196. Si un investigateur parvient à lire et comprendre l'un de ces tomes (ce qui n'est pas une tâche facile, puisque ces ouvrages sont souvent écrits par des cultistes déments, et la plupart du temps en langage codé) alors sa compétence Connaissance (Mythe) augmente d'un type de dé, et en retour sa Santé Mentale est diminuée d'un point. Notez qu'il s'agit de la seule compétence d'***Achtung! Cthulhu*** qui ne peut être améliorée lors d'un passage de niveau. Elle ne peut pas non plus être utilisée sans maîtrise.



Apprendre des sorts

La seule façon d'apprendre les dangereux sorts du Mythe de Cthulhu est de les arracher d'une manière ou d'une autre aux sombres pages d'horribles tomes, manuscrits, ou pamphlets, incohérents et confus. Ces terribles puits de savoir sont connus comme les Tomes du Mythe de Cthulhu.

Comme nous l'avons déjà mentionné, ces livres sont la plupart de temps écrits par des hommes fous, et les lire peut être une expérience traumatisante (littéralement, dans la plupart des cas). Lire l'un de ces livres (voir p.196) permet au lecteur d'identifier un certain nombre de sortilèges dissimulés dans ses pages, bien que les déchiffrer et s'en servir soient un problème d'une toute autre envergure.

Pour tenter d'apprendre chaque sort, un investigateur doit faire un test en utilisant la même compétence de langue que celle utilisée pour lire l'ouvrage. Cette tentative souffre d'une pénalité de -1 en plus de toute pénalité que le livre impose. Ces sorts, capables d'altérer la réalité, sont difficiles à assimiler pour un esprit humain, et leur compréhension peut même échapper aux plus grands génies.

Succès : si le test est un succès, alors l'investigateur peut maintenant lancer le sort dès qu'il le souhaite, tant qu'il possède les prérequis matériels et temporels. Néanmoins, lancer l'un de ces sorts peut coûter cher, et la psyché du lanceur en subir les conséquences. Apprendre un sort prend un jour complet d'étude ; une demi-journée sur une Relance.

Échec : l'investigateur gaspille un jour à essayer d'apprendre le sort sans y parvenir. Rien ne l'empêche cependant de réessayer un autre jour.

Échec critique : si le dé de compétence de langue fait 1, alors l'investigateur a aperçu certaines vérités sur le monde qu'il avait évitées lors de sa précédente lecture, et il doit réaliser un test d'Horreur (+1), ou en subir les conséquences. La journée n'est pas seulement gâchée, l'investigateur doit également réaliser des tests d'Âme quotidiens avant de retrouver le courage d'étudier les tomes à nouveau.

Lancer des sorts

Lancer les sorts du Mythe de Cthulhu n'est pas simple, et ne devrait jamais être pris à la légère. Nombre de ces sorts prennent un long délai d'incantation et requièrent des ingrédients très particuliers – et souvent des sacrifices humains. Ils possèdent également un coût potentiel en psyché et en Santé Mentale pour le lanceur et, enfin, ils révèlent souvent au lanceur, ou l'amènent à rencontrer, des créatures et des entités qu'aucune personne saine d'esprit ne souhaiterait apercevoir.

Une fois que les besoins pour le rituel du sort ont été réunis, le lanceur réalise un test de Connaissance (Mythe),

souvent avec des pénalités. S'il fait 4 ou plus, le sort est réussi. S'il fait un 1 naturel sur son dé de lancer, alors le sort ne se contente pas d'échouer mais le lanceur reçoit également 1 point de Démence.

Si le sort a été lancé avec succès, alors le lanceur (et parfois ceux qui lui viennent en aide) doivent payer le Coût du sort. Il s'agit généralement d'un test d'Horreur ou de Terreur, très semblable à ceux qui surviennent lors d'une rencontre avec les créatures du Mythe, et souvent accompagné de pénalités sur le test d'Âme.

Un lanceur peut abaisser la pénalité de lancer du sort en augmentant le temps d'incantation, en impliquant d'autres personnes dans le rituel, ou en s'exposant à de plus grands dégâts psychologiques. Ces possibilités sont évoquées dans les sections suivantes.

AUGMENTATION DU TEMPS D'INCANTATION

Si le lanceur de sort double le temps d'incantation normal du sort, alors le Modificateur de Lancer est réduit de 1. Si le lanceur prend une heure supplémentaire pour incanter (en plus du temps normal d'incantation), alors le Modificateur de Lancer est réduit de 4.

Le sort ne doit pas être interrompu durant ce délai supplémentaire d'incantation. Le Modificateur de Lancer peut être transformé en bonus à force de réduire la pénalité de lancer, mais il ne peut jamais dépasser +2.

Le lanceur de sort peut partager un peu de la souffrance causée par l'incantation s'il a de l'aide.

PLUS DE LANCEURS

Le Modificateur de Lancer peut être réduit en augmentant le nombre de lanceurs de sort. Chaque lanceur de sort supplémentaire réduit le modificateur d'1 point. L'un des lanceurs doit être le leader du rituel, et même si ce rôle peut être entrepris par d'autres lanceurs de sort pendant la période de l'incantation, la même personne doit endosser le rôle de leader du rituel au début et à la fin de l'incantation. Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section sur les tests coopératifs dans le livre de base de ***Savage Worlds*** (Chapitre 3 : Règles de jeu).

COÛT SUPPLÉMENTAIRE

Un lanceur de sort peut s'ouvrir aux forces bouleversantes et aux étranges énergies qui imprègnent les dimensions ; celles qui sont exploitées par l'incantation de ces sorts et de ces rituels. Le lanceur de sort peut retirer autant de points de pénalité qu'il le souhaite au Modificateur de Lancer pour les ajouter au Coût de lancer.

Si un sort n'a pas de Coût initial, ou que le Coût initial est Nausée, alors cette option crée ou augmente le Coût jusqu'à Horreur (+0).

Le lanceur de sort peut partager un peu de la souffrance causée par l'incantation s'il a de l'aide. La pénalité est divisée par le nombre de personnes impliquées dans l'incantation, et chacune doit réaliser le test de Coût requis, avec une pénalité minimum de zéro. Dans ces circonstances, tout le monde n'est pas obligé de posséder une compétence de Connaissance (Mythe) – les personnes peuvent simplement servir à absorber les dégâts.

LE GRIMOIRE DU MYTHE DE CTHULHU

Voici la liste de nombreux – certainement pas tous – sorts disponibles pour les adorateurs du Mythe de Cthulhu. Chaque sort possède les caractéristiques suivantes :

NOM

Les noms listés ici sont les appellations les plus simples et les plus descriptives de sorts qui peuvent parfois se révéler bien prosaïques. Les sorts possèdent des noms beaucoup plus créatifs et fleuris dans les tomes où ils sont découverts, ce qui peut mener à de grandes confusions pour les esprits non-avertis. Par exemple, courtiser la bonté de la Mère [boursouflée], communier avec la bête, et recevoir la bénédiction de la Langue Sanglante sont trois noms différents pour qualifier le même sortilège : contacter Nyarlathotep.

MODIFICATEUR DE LANCER

Lancer ces sorts est difficile, et même si l'entreprise est une réussite, le processus reste dangereux pour la Santé Mentale du lanceur. Tous les sorts ont une pénalité au test de Connaissance (Mythe) pour être lancés. Cette pénalité peut aller jusqu'à -10.

Note : Un lanceur de sort Dément réduit le Modificateur de Lancer de 2.

PORTÉE

C'est la distance maximale à laquelle le sort peut atteindre sa cible. Dans certaines circonstances (en fonction du sort lancé), le sort reste effectif même si la cible se déplace ensuite Hors de Portée, tant que le lanceur de sort respecte les conditions d'incantations nécessaires. Une Portée d'Intellect, par exemple, signifie 10 cases pour un personnage possédant un Intellect de d10. Si un sort possède trois Portées, telles que 2/4/8, elles doivent être traitées de la même manière que les Portées des projectiles, et impliquent les mêmes pénalités par tranche de Portée (0/-2/-4). Le test de compétence de Connaissance (Mythe) du personnage agit à la fois comme total d'attaque et d'incantation pour ces sorts. Certains sorts possèdent la Portée « spécial » ; les détails exacts impliqués par cette mention sont expliqués dans la description du sort.

DURÉE

Contrairement à de nombreux sorts de ***Savage Worlds***, la plupart des sorts du Mythe possèdent une durée, soit Instantanée, ce qui signifie qu'ils ont un effet immédiat (comme les sorts de dégâts), soit Permanente (comme les sorts d'invocations). Certains sorts possèdent une durée spéciale ; celle-ci est expliquée plus en détails dans la description du sort.

COÛT

Utiliser le Mythe de Cthulhu altère la santé mentale du lanceur de sort. Chacun des sorts listés plus avant possède un Coût similaire à celui qui intervient lors de la vision d'une créature du Mythe. Si le lanceur tente d'incanter le sort, il doit réaliser un test d'Âme avec la pénalité inscrite dans la description du sort ou subir les conséquences auxquelles il s'expose, que le sort soit lancé avec succès ou non ! D'habitude il s'agit d'un test sur le Tableau des effets de l'Horreur ou de la Terreur, ce Coût peut être réparti entre les lanceurs si plus d'une personne est impliquée dans le rituel.

Certains sorts (en général ceux qui permettent de contacter ou de convoquer directement des divinités) se révèlent si terribles pour la Santé Mentale d'un humain qu'ils la réduisent automatiquement, en plus du Coût normal encouru pour le lancement du sort.

DESCRIPTIONS DES SORTS

Changer le temps

Modificateur de Lancer : voir description
Portée : voir description
Durée : voir description
Coût : Horreur (+2)

Ce sort modifie les conditions climatiques, en les apaisant ou les intensifiant ; un important groupe de sorciers pourrait matérialiser des conditions météorologiques spectaculaires en agissant de concert, s'ils le souhaitaient. Lancer le sort nécessite trois minutes de chant par niveau de modification météorologique souhaité (voir ci-dessous). Le rayon effectif du sort est de 3.2km (2 miles), mais chaque Modificateur de Lancer de -1 (en plus du modificateur infligé par le degré d'altération météorologique) augmente le rayon d'effet d'1.6km (1 mile). La durée du sort est déterminée par la pénalité finale ; il dure trente minutes pour chaque tranche de pénalité de -2.

Cinq types d'éléments météorologiques peuvent être altérés et chaque « étape » de changement inflige une pénalité de -2 ; si le souhait du lanceur est de transformer la météo de deux crans, par exemple de partiellement nuageux à très nuageux, ceci impliquera une pénalité de -4 sur le test de lancer. Pour que de la neige puisse tomber, la température doit être inférieure à -1°C (ou 30°F), autrement l'averse est de pluie, et non de neige.

Voici les cinq éléments météorologiques :

NIVEAUX DE COUVERTURE NUAGEUSE

1 : clair, 2 : brumeux, 3 : partiellement nuageux, 4 : nuageux, 5 : très nuageux.

NIVEAUX DE PRÉCIPITATION

1 : sec, 2 : bruine ou brouillard, 3 : pluie/neige, 4 : grêle/neige, 5 : pluie abondante/neige abondante, 6 : orage/blizzard.

NIVEAUX DE TEMPÉRATURE

Un niveau augmente ou diminue la température dans la zone affectée de 2.8°C (5°F).

NIVEAUX DE DIRECTION DU VENT

1 : nord, 2 : nord-est, 3 : est, 4 : sud-est, 5 : sud, 6 : sud-ouest, 7 : ouest, 8 : nord-ouest.

NIVEAUX DE PUISSANCE DU VENT

1 : calme, 2 : doux, 3 : rafales, 4 : vent fort et régulier, 5 : tempête, 6 : ouragan localisé, 7 : tornade.

Prédiction

Modificateur de Lancer : -2
Portée : personnelle
Durée : instantanée
Coût : Nausée (+0)

Ce sort dévoile au lanceur des prémonitions, que ce soit sous la forme de visions, de rêves prophétiques, ou d'écriture automatique. L'incantation elle-même peut nécessiter d'examiner les entrailles d'un animal, de lire des feuilles de thé, ou de jeter les runes, mais la vision du futur reste toujours vague et confuse. Même si le sort est réussi, le gardien peut demander un test d'Intellect (-1) qui reflètera la compréhension de la vision.

Forme de chauve-souris

Modificateur de Lancer : -2
Portée : personnelle
Durée : jusqu'à l'aube
Coût : Horreur (-1)

Le lanceur adopte la forme et les capacités d'un renard volant, mais conserve ses caractéristiques d'origine. Les renards volants possèdent l'atout Vigilance et peuvent voler à 10 cases ; ils possèdent également une taille (-2), et les attaques à leur encontre se font avec une pénalité de -2. Ils possèdent aussi une attaque de morsure qui inflige For+d4 points de dégâts.

Devenir un Chasseur Spectral

Modificateur de Lancer : -4
Portée : toucher
Durée : permanente
Coût : 1 point de Santé Mentale

Ce sort transforme une personne volontaire en Chasseur Spectral, une créature humanoïde hideuse décrite en p.242. Lancer le sort nécessite une petite figurine spécialement fabriquée, ainsi que le sang de nombreux animaux, et l'incantation prend plusieurs heures. Si la figurine est détruite, le Chasseur Spectral l'est aussi.

Lier un rêveur

Modificateur de Lancer : -3
Portée : spéciale
Durée : voir description
Coût : Horreur (+1)

Ce sort empêche le rêveur de retourner dans le Monde de l'éveil en emprisonnant sa forme « astrale » dans les Contrées du rêve. Le lanceur doit tout d'abord localiser le rêveur, soit en rêvant lui-même ou en utilisant le sort piéger un rêveur. La cible doit effectuer un test d'Âme opposé à la compétence de Connaissance (Mythe) du lanceur, ou être affectée par le sort.
Tant que la cible subit les effets du sort, son corps dans le Monde de l'éveil doit effectuer un test de Vigueur chaque jour, ou subir un Niveau de Fatigue. Le rêveur peut quitter les Contrées du rêve en trouvant l'une des sorties physiques du royaume, c'est son seul moyen de se réveiller. Si la cible est emprisonnée dans les Contrées du rêve, son corps finira par dépérir, et il restera pour toujours prisonnier des contrées du rêve.

Lier un Ennemi

Modificateur de Lancer : +0
Portée : Intellect x16 en km
Durée : 7 jours
Coût : aucun

Le lanceur crée une effigie de la cible du sort, qui doit inclure une mèche de cheveux ou des bouts d'ongle de la victime pour être efficace. Le sort prend un jour d'incantation, et à la fin du rituel, le lanceur effectue un test opposé de Connaissance (Mythe) contre l'Âme de la cible. Si le lanceur remporte le test, la cible est incapable d'attaquer physiquement ou magiquement le lanceur pendant les sept prochains jours. Le lien est brisé si l'effigie est détruite ou si le lanceur attaque la victime du sort.

Lier une Âme

Modificateur de Lancer : -4
Portée : voir description
Durée : voir description
Coût : Nausée (+0)

Ce sort permet au lanceur d'emprisonner une âme humaine, puis de tuer ou de contrôler son corps. Pour contrôler le corps, le lanceur aura besoin d'autres sorts comme *Contraindre la chair* (voir p.210).
Avant de lancer le sort, un réceptacle spécial, hermétique, tel qu'une boite ou un bocal, doit être préparé pour le rituel ; cela prend trois jours. L'âme de la cible doit ensuite être localisée. Elle peut l'être par des moyens ordinaires comme le kidnapping et l'emprisonnement, ou un procédé plus arcanique tel que l'utilisation du sort *Piéger un rêveur* (p.219). Une fois que l'âme a été localisée et que le sort a été lancé avec succès, le lanceur doit effectuer un test d'Âme opposé avec la cible. Si le lanceur gagne, alors l'âme de la cible est emprisonnée dans le réceptacle, et ne pourra être libérée que si le réceptacle est localisé et ouvert. Pour chaque tranche de deux jours pendant lesquels son âme est liée, le corps doit effectuer un test de Vigueur ou subir un Niveau de Fatigue.
Malgré leur séparation, un lien spirituel existe entre l'âme piégée et son corps, ce lien peut être détecté grâce à certains artefacts comme la poudre d'Ibn-Ghazi, en utilisant un procédé de triangulation ou en répandant une dose considérable de poudre et en suivant les traces de ce qui ressemble aux fils d'une toile d'araignée.

Lien noir

Modificateur de Lancer : -4
Portée : voir description
Durée : permanente
Coût : Horreur (+0)

Ce sort crée un zombie. Un liquide rituel est versé sur un corps ou une tombe. On le laisse ensuite s'infiltrer pendant une semaine, après quoi les mots de l'incantation sont prononcés. Sur un succès, le corps devient un mort-vivant hideux qui suit les directives du lanceur. Les ingrédients qui composent le liquide sont à déterminer par le gardien et devraient être difficiles à trouver.

Bénir la Lame

Modificateur de Lancer : -2
Portée : toucher
Durée : permanente
Coût : Horreur (+0)

Le sort permet d'enchanter une arme blanche pour qu'elle puisse affecter les entités immunisées contre les armes ordinaires. Ce processus doit inclure le sacrifice de sang d'un animal d'une taille atteignant au moins celle d'un très gros chien (humains inclus), il peut ensuite être lancé sur une arme de n'importe quelle taille. L'arme doit être constituée d'un métal élémentaire, tel que le fer ou l'argent, et l'effet reste permanent jusqu'à ce que l'arme soit détruite. L'arme est immunisée contre les dégâts résultant des coups portés aux créatures du Mythe (les aspersions de sang acide, par exemple).

Malédiction/Bénédiction de la Récolte

Modificateur de Lancer : -2
Portée : vue
Durée : permanente
Coût : Horreur (+0) pour malédiction de la Récolte, aucun pour bénédiction de la Récolte

Ce sort affecte une acre de récoltes, et permet de les faire se flétrir et mourir, ou fleurir et grandir. Blesser ou Secouer le lanceur permet de briser la malédiction.

Perversion corporelle de Gorgoroth

Modificateur de Lancer : voir description
Portée : personnelle
Durée : permanente
Coût : Horreur (-2)

Ce sort permet au lanceur d'altérer sa forme physique. Lancer le sort prend 1d6+4 minutes, durant lesquelles le lanceur invoque Nyarlathotep et répète la formule de l'incantation. Le Modificateur de Lancer du sort est -2, mais il est doublé si la forme adoptée par le lanceur représente une Taille inférieure ou supérieure de plus d'1 cran à sa taille actuelle.
Le lanceur ne gagne aucune caractéristique, mais peut gagner les bonus ou pénalités de Taille et de Charisme, selon le sujet qu'il copie – s'il copie quelqu'un. La nouvelle forme est de chair, mais peut ressembler à de la pierre ou du bois si le lanceur le souhaite. La nouvelle forme peut également fournir au lanceur de nouveaux modes de déplacement.
Si le sort est utilisé pour imiter quelqu'un, un test de Détection (-2) percera à jour ce déguisement ; si l'observateur connaît la personne imitée, la pénalité passe à +0. Si l'observateur n'a jamais vu le sujet auparavant, la pénalité est de -4.

Souffle des profondeurs

Modificateur de Lancer : -2
Portée : vue
Durée : 4 tours
Coût : Horreur (+0)

Les poumons de la cible se remplissent d'eau de mer, et elle commence à se noyer. La cible doit effectuer un test de Vigueur (-4) le premier tour, suivi par un test de Vigueur (-3) le tour suivant, en continuant selon le même schéma jusqu'à ce que la pénalité atteigne 0, après quoi le sort prend fin. Chaque échec inflige un Niveau de Fatigue. Effectuer un test est une action et cause des Pénalités d'Actions Multiples sur les autres actions chaque tour.
Il faut 5 minutes d'inaction pour récupérer de chaque Niveau de Fatigue, et si la cible devient Incapacité et qu'elle ne reçoit pas d'aide, elle peut toujours se noyer. Voir Noyade dans le livre de base de ***Savage Worlds*** (Chapitre 4 : Règles situationnelles).

Concocter la potion onirique

Modificateur de Lancer : -2 par dose de drogue
Portée : voir description
Durée : 4 heures
Coût : aucun

Ce sort crée une drogue qui plonge rapidement celui qui la boit dans un profond sommeil de quatre heures ; cette personne est active dans les Contrées du rêve pendant cette période, même si le temps passé à l'intérieur peut sembler beaucoup plus long que quatre heures étant donné la nature subjective des rêves. Ceux qui boivent le même breuvage en même temps entrent en tant que groupe dans les Contrées du rêve.
Le brassage du léger liquide marron requiert une grande quantité d'herbes, certaines très communes, d'autres beaucoup plus rares et mystiques. Le brasseur choisit l'endroit des Contrées du rêve où ceux qui boiront le breuvage se réveilleront en choisissant un mélange d'herbes spécifique.

Brasser la bière spatiale

Modificateur de Lancer : -1 par tranche de 100 années-lumières traversées
Portée : personnelle
Durée : jusqu'à la fin du voyage
Coût : voir la description

Ce sort crée un breuvage magique qui permet à un humain de survivre lors d'un voyage à travers le néant de l'espace. Brasser la bière spatiale prend au moins une semaine et chaque dose possède cinq ingrédients spéciaux choisis par le gardien. Chaque fermentation de bière spatiale nécessitera différents ingrédients, chaque voyage ayant probablement une destination très différente. Chaque dose permet un voyage, c'est pourquoi le brasseur ne devra pas oublier d'emporter une dose pour le voyage de retour, sans quoi il se verra incapable de rentrer chez lui.
La bière spatiale ne permet pas à celui qui la boit de voyager dans l'espace, une monture possédant cette capacité doit donc être invoquée. Dans l'espace, le voyageur est en stase mentale et physique, et n'a donc pas conscience de son environnement ; cet état prend fin lorsqu'il arrive à destination.
Le Tableau 21 contient les Coûts et les Modificateurs de Lancer pour le sort en fonction de la durée du voyage. Le Modificateur de Lancer s'applique pour chaque dose. En revanche, le brasseur n'a besoin de payer le Coût qu'une seule fois.

Tableau 21 : Coûts et Modificateurs pour la bière spatiale

Distance de voyage en années-lumières	Modif. de Lancer	Coût
100	+1	Horreur (+1)
1000	+1	Horreur (+1)
10 000	+0	Horreur (+0)
100 000	+0	Horreur (+0)
1 000 000	-1	Horreur (-1)
10 000 000	-1	Horreur (-1)
100 000 000	-2	Horreur (-2)
1 000 000 000	-2	Horreur (-2)
10 000 000 000	-4	Horreur (-4)

Apporter la Pestilence

Modificateur de Lancer : -2
Portée : toucher
Durée : voir description
Coût : Terreur (-1)

Cet horrible sort n'affecte que ceux qui se trouvent dans les Contrées du rêve en leur infligeant de terribles maladies. Le corps endormi du rêveur doit être touché pendant l'incantation avec un morceau de chair humaine morte, et la victime peut tenter un test d'Âme pour résister, en utilisant le résultat du test de Connaissance (Mythe) du lanceur comme FD.
Si le sort est réussi, la forme astrale de la victime commence à présenter de terribles symptômes, lui infligeant un Niveau de Fatigue chaque jour jusqu'à ce qu'elle trépasse. La maladie peut être traitée dans les Contrées du rêve avec un test de Soigner (-2), la victime se rétablit alors de son état de Fatigue en l'espace de 7 heures. Si la victime parvient à se réveiller avant de mourir, alors le sort est brisé ; et à sa prochaine visite dans les Contrées du rêve, elle ne possédera plus aucun signe de la maladie.

Appeler/Congédier une Divinité

Modificateur de Lancer : -10
Portée : spéciale
Durée : spéciale
Coût : Terreur (-1), plus 2 points de Santé Mentale

Il existe une grande diversité de divinités qui peuvent être appelées en utilisant des variantes de ce sort. Les principales sont présentées ci-dessous, avec les éventuelles conditions spéciales qui sont requises.

AZATOTH
L'incantation de ce sort est extrêmement dangereuse. Capable de détruire un territoire sur des kilomètres si elle est réussie, l'incantation pourrait potentiellement détruire la Terre toute entière. Le sort doit être lancé en extérieur, la nuit, aucun autre ingrédient exotique, ni aucune autre préparation ne sont nécessaires.

CTHUGHA
Ce sort convoque Cthugha par l'intermédiaire d'une flamme (souvent une torche) tenue par le lanceur principal, et tandis que le sort est incanté, le lanceur déplace la flamme avec des mouvements rituels spécifiques pour attirer l'attention du dieu. Le sort ne peut être utilisé que lors de nuits claires, alors que Fomalhaut domine l'horizon (de septembre à novembre en Amérique du Nord, par exemple).

HASTUR
Ce sort attire la déité au centre de neuf grands blocs de pierre positionnés en V ; chaque bloc de pierre doit représenter un volume d'au moins 6.8m³ (9 verges cubes). Le sort ne peut être lancé que lors de nuits claires lorsqu'Aldébaran domine l'horizon, ce qui restreint son usage à la période courant d'octobre à mars. Chaque Byakhee présent lors de l'incantation réduit le Modificateur de Lancer d'1 point.

ITHAQUA

Ce sort attire l'attention d'Ithaqua, mais sa présence ne peut être perçue que par un grand vent glacé ou quelques bourrasques mordantes. Le sort doit être lancé sur une énorme butte de neige, ce qui limite les endroits potentiels où cette incantation peut avoir lieu.

NYOGTHA

Ce sort attire le dieu sombre à la surface de la Terre, et il ne peut être lancé que dans la plus pure et complète obscurité.

RLIM SHAIKORTH

Ce sort doit être lancé sur l'un des grands icebergs au large de la côte du Groenland. Lorsqu'il est lancé avec succès, Rlim Shaikorth émerge des profondeurs et consume un navire plein de victimes en sacrifice. C'est seulement une fois que son appétit est rassasié qu'il daigne s'adresser à ses adorateurs.

SHUB-NIGGURATH

Ce sort appelle Shub-Niggurath depuis un autel de pierre qui a été fraîchement consacré par le sang d'au moins vingt victimes de taille humaine. Ce sort ne peut être lancé que dans une étendue sauvage humide sous une lune sombre. Chaque Sombre Rejeton présent réduit le Modificateur de Lancer d'1 point.

YOG-SOTHOTH

Ce sort appelle Yog-Sothoth dans une tour de pierre spécialement construite, qui doit se trouver dans une zone dégagée sous un ciel sans nuage. La tour doit culminer à neuf mètres (10 yards) au moins, et le lanceur de sort doit désigner un humain en sacrifice pour que le dieu s'en empare. L'identification de la victime ne nécessite pas de méthodologie particulière – pointer du doigt un village environnant est suffisant, permettant au dieu de choisir lui-même le sujet du sacrifice.

Provoquer la cécité

Modificateur de Lancer : -2
Portée : Intellect
Durée : instantanée
Coût : Horreur (-1)

La victime de ce sort doit réussir un test d'Âme opposé contre le résultat de lancer du sort du jeteur. Un échec implique une cécité permanente de la victime, lui attribuant le Handicap Aveugle ; elle gagne également 1d4 points de Démence. Ce sort nécessite une journée complète d'incantation.

Provoquer une maladie

Modificateur de Lancer : -4
Portée : voir description
Durée : permanente
Coût : Nausée (-2)

Le sort affecte la victime avec une maladie fiévreuse semblable au choléra, à la malaria, ou à une pneumonie. Le lanceur effectue son test de Connaissance (Mythe) et la cible tente d'y résister avec un test d'Âme ; si elle échoue, elle contracte une maladie débilitante Mineure, Chronique, de Longue Durée (voir le livre de base de ***Savage Worlds***, Chapitre 4 : Règles situationnelles – Maladies pour plus d'informations). La victime est constamment Fatiguée et doit jouer un test de Vigueur au début de chaque session de jeu. Si le résultat est 1 ou moins, la victime succombe à sa maladie à un certain moment pendant la session.
Pour jeter ce sort, le lanceur doit obtenir un objet personnel de la victime qui a été en contact avec sa bouche. Cet objet doit alors être enterré dans un trou profond contenant des lambeaux de plantes et/ou de bambou empoisonnés. Le trou est recouvert et l'on y plante une pierre façonnée tout à fait spéciale. Le sort est ensuite lancé, s'il réussit, il affecte la cible où qu'elle se trouve. Seule une magie curative, ou retrouver l'objet enterré, permet de briser le sort ; les traitements de médecine moderne sont impuissants.

Chant de Toth

Modificateur de Lancer : -2
Portée : personnelle
Durée : 2 heures
Coût : Horreur (+1)

Ce sort augmente n'importe quelle compétence basée sur l'Intellect d'un dé – deux dés si le lanceur obtient une Relance. L'incantation prend 30 minutes et ne peut être utilisée que sur une compétence que le lanceur possède déjà. Le sort ne peut être utilisé pour gagner un dé dans une compétence ou une langue reposant sur l'Intellect qui n'ont jusqu'alors jamais été entraînées.

Cercle nauséeux

Modificateur de Lancer : -2
Portée : Grand Gabarit d'Explosion
Durée : variable
Coût : Nausée (+1)

Congédier une divinité

Il est possible de congédier une divinité, mais il s'agit d'un effort désespéré et chronophage. Pour congédier une divinité, il faut reprendre le même Modificateur de Lancer qui a été utilisé pour la convoquer, mais le jeteur de sorts peut abaisser le Modificateur de Lancer en sacrifiant des points de Santé Mentale pour l'incantation. Le temps d'incantation et les éventuelles préparations supplémentaires sont déterminés par le gardien.

Ce sort crée un cercle protecteur autour du lanceur, tous ceux qui tentent d'y pénétrer sont pris de nausées et de terribles douleurs. Créer le cercle prend 5 minutes, pendant lesquelles le lanceur trace un cercle sur le sol et place des pierres enchantées aux quatre points cardinaux. Quiconque pénètre dans le cercle doit effectuer un test d'Âme (-4) pour chaque tour passé à l'intérieur de la zone d'effet, en utilisant le test de Connaissance (Mythe) du lanceur comme FD. Un échec signifie que l'individu est Secoué et qu'il reçoit un Niveau de Fatigue. Échouer aux tests suivants ne cause pas davantage de Niveaux de Fatigue, ni de blessures (ce qui devrait normalement arriver avec deux résultats Secoué), mais l'individu reste Secoué. Dès que quelqu'un réussit son test, le cercle est brisé et le sort annulé.

Trou de mémoire

Modificateur de Lancer : -1
Portée : vue
Durée : permanente
Coût : Horreur (+1)

Ce sort bloque la capacité de la cible à se souvenir d'un évènement spécifique. Le jeteur de sorts doit être capable de communiquer directement avec la cible, et doit surpasser le test d'Âme de la cible avec son test de lancer pour réussir l'incantation. La suppression de mémoire doit être très spécifique, et ne doit pas être quelque chose comme « oubliez ce que vous avez fait hier » ; mais plutôt une phrase plus précise comme « oubliez l'identité de l'adorateur qui vous a attaqué hier ».
Le sort ne peut pas être utilisé pour réduire une compétence Connaissance (ce qui inclut Connaissance (Mythe)), ni pour effacer le Coût inhérent au fait d'être témoin du Mythe de Cthulhu. Un psychologue compétent pourrait tenter de faire recouvrir la mémoire à la victime s'il parvient, plus tard, à dépasser le test de lancer du sort avec un test de Connaissance (Psychologie).

Poigne de Nyogtha

Modificateur de Lancer : +0
Portée : Intellect
Durée : variable
Coût : Terreur (-2)

Ce sortilège cruel provoque une crise cardiaque chez la cible. Chaque tour, pendant la durée du sort, la cible doit résister grâce à un test de Vigueur en utilisant la Connaissance (Mythe) du lanceur comme FD. Si elle réussit, elle est Secouée ; un succès avec une Relance signifie qu'elle peut agir normalement, alors qu'un échec lui inflige un Niveau de Fatigue et la laisse paralysée par la douleur. Le dernier Niveau de Fatigue fait exploser la poitrine boursouflée de la victime, et un cœur fumant apparaît dans la main du jeteur de sorts.

Contraindre la chair

Modificateur de Lancer : -1
Portée : vue
Durée : 3 tours
Coût : Horreur (+1)

Ce sort transforme une cible en mort-vivant capable de suivre les plus simples directives du lanceur. Ce sort ne marche que sur les cibles qui ont été préalablement victimes du sort lier une âme ; une incantation réussie (qui ne prend qu'un tour) réveille la cible de sa stupeur, lui permettant de suivre les directives les plus simples du lanceur pendant trois tours.

Mimétisme

Modificateur de Lancer : -1
Portée : personnelle
Durée : variable
Coût : 1 point de Santé Mentale

Ce sortilège donne au jeteur de sorts une ressemblance frappante avec une personne déjà décédée. Le sujet doit être de la même Taille que le lanceur (ainsi, un lanceur de taille normale ne peut pas prendre l'apparence de quelqu'un qui possède l'Atout Costaud ou le Handicap Petit). Le lanceur doit dévorer le corps de sa cible de façon rituelle, après quoi il peut prendre la forme de son horrible festin. Plus d'une forme peut être consommée et endossée par le jeteur de sorts, s'il est prêt à en payer le Coût.

Sur un test de Connaissance (Mythe) réussi, le lanceur est capable d'endosser la forme du corps consumé, mais il ne s'agit que de son aspect superficiel, ses souvenirs et ses manières ne sont pas transmis. Quelqu'un ayant des suspicions sur cette étrange ressemblance peut jouer un test de Détection (-2) pour révéler la supercherie ; s'il connaissait la personne dont l'apparence est copiée, la pénalité est réduite à +0. Si l'observateur ne connaissait pas le défunt, la pénalité est de -4.

La forme peut être maintenue aussi longtemps que le jeteur de sorts reste éveillé ou conscient, et il peut jongler entre les formes qu'il a consommées à sa guise. Si le lanceur est Secoué ou blessé, il doit réussir un test d'Âme ou retourner à sa forme d'origine.

Contacter une créature

Modificateur de Lancer : voir description
Portée : spéciale
Durée : spéciale

Un certain nombre de créatures du Mythe peuvent être invoquées grâce à différentes variantes de ce sort. À moins qu'il n'y ait pas de créature du type demandé dans les environs lorsque le sort est lancé, celui-ci réussit automatiquement. Quelques exemples sont listés ci-dessous, avec des conditions spéciales et le Coût spécifique pour chaque créature.

CHTONIEN

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Terreur (-2)]

Le sort doit être lancé sur le lieu d'un récent tremblement de terre ou au sommet d'un volcan en activité.

PROFOND

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (+0)]

Ce sort doit être lancé au bord d'une mer ou d'un océan. Il fonctionne mieux près d'une cité de Profonds, comme le long de la côte des Cornouailles ou dans les eaux d'Innsmouth, Massachussetts. Une partie du rituel consiste à lancer dans l'eau des pierres gravées de motifs particuliers.

CHOSE TRÈS ANCIENNE

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (+0)]

Les endroits où le succès est le plus probable se trouvent dans la partie sud de la dorsale médio-atlantique, ou au-dessus des fosses géologiques de l'Antarctique.

POLYPE VOLANT

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Terreur (-1)]

Les Polpypes Volants se cachent dans des cités souterraines extrêmement rares, la plus large d'entre elles se trouve sous le désert d'Australie occidentale. Comme préparatif, un puits de communication doit être creusé avant que le sort ne soit lancé.

LARVE AMORPHE

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (-1)]

Le meilleur endroit pour lancer ce sort est un temple de Tsathoggua, ou un endroit dans lequel se trouve une statue du dieu.

GOULE

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (+0)]

Les goules se trouvent dans la plupart des villes humaines, près des cryptes et des cimetières.

MI-GO

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (+0)]

Ce sort doit être lancé au sommet d'une haute montagne dans une zone que l'on sait exploitée ou visitée par les Mi-Go, comme les Appalaches, les Andes, et l'Himalaya.

HABITANT DES SABLES

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (+1)]

Ce sort doit être lancé dans un désert sableux et aride.

Contacter une Divinité

Modificateur de Lancer : -6
Portée : spéciale
Durée : spéciale
Coût : Horreur (+0), plus 1 point de Santé Mentale

Ce sort ouvre un canal de communication avec le dieu, mais ne l'invoque pas. Plusieurs exemples de divinités qu'il est possible d'invoquer sont décrits ci-dessous.

CTHULHU

Le Grand Ancien répond surtout la nuit et pendant les rêves du lanceur. Il informe alors ses adorateurs de ses volontés.

PÈRE DAGON / MÈRE HYDRA

Le sort doit être lancé dans une baie isolée près de l'un des grands océans. La réponse se fait souvent par l'intermédiaire d'un avatar du dieu sous la forme d'un Profond, mais parfois le dieu apparaît en personne.

NYARLATHOTEP

Ce sort peut être lancé presque partout, de par la nature omnisciente de Nyarlathotep. Le dieu n'apparaît généralement que lors des réunions de ses adorateurs et pour l'onction de nouveaux prêtres. Nyarlathotep est capable de communiquer directement avec toutes les personnes présentes pendant l'incantation, et il décide pendant combien de temps elles auront toute son attention.

TSATHOGGUA

Le Grand Ancien apparaît sous la forme d'un esprit brumeux, qui s'adresse directement au jeteur de sorts s'il est seul.

Tableau 22 : Distance et Coûts des créations de Portail

Dose d'âme sacrifiée pour créer le Portail	Distance	Exemple	Coût du voyage
1	Jusqu'à 160km	Londres - Calais	Nausée (+1)
2	Jusqu'à 1 600km	Londres - Berlin	Nausée (+0)
3	Jusqu'à 16 000km	Londres - Australie	Nausée (-1)
4	Jusqu'à 160 000km	Vide spatial	Nausée (-2)
5	Jusqu'à 1 600 000km	La Lune	Nausée (-4)
6	Jusqu'à 16 millions de km	Quelque part entre la Lune et Mars	Horreur (+1)
7	Jusqu'à 100 millions de km	Quelque part entre la Terre et Mercure	Horreur (+0)
8	Jusqu'à 1 billion de km	Saturne	Horreur (-1)
9	Jusqu'à 10 billions de km	Uranus	Horreur (-2)
10	Jusqu'à 100 billions de km	Yuggoth (Pluton)	Horreur (-4)
11	Jusqu'à 1 trillion de km	Nuage d'Oort	Horreur (-6)
12	Jusqu'à la moitié d'une année-lumière	Espace lointain	Horreur (-8)
13	Jusqu'à 5 années-lumières	Proxima du Centaure	Horreur (-10)
14	Jusqu'à 50 années-lumières	Fomalhaut	Terreur (+1)
15	Jusqu'à 5 000 années-lumières	Célaéno	Terreur (+0)
16	Jusqu'à 50 000 années-lumières	Espace profond	Terreur (-1)
17	Jusqu'à 500 000 années-lumières	Extrémité de la Voie Lactée	Terreur (-2)
18	Jusqu'à 5 000 000 d'années-lumières	Galaxie M31	Terreur (-4)
19	Jusqu'à 50 000 000 d'années-lumières	Azatoth	Terreur (-6)
20	Jusqu'à 500 000 000 d'années-lumières	Quasar lointain	Terreur (-8)

YIG

Le sort cause un séisme très localisé, ouvrant une fissure depuis laquelle se fait entendre la terrible voix de Yig. Ce sort ne peut être lancé dans un environnement urbain, et fonctionne mieux dans les déserts arides.

Y'GOLONAC

Le dieu répond en tentant de convertir le lanceur à son culte ; s'il le perçoit comme inapte à devenir son dévot, il consume son âme et son esprit.

Création de Portail

Modificateur de Lancer : voir description
Portée : toucher
Durée : permanente
Coût : voir description

Ce sort crée un portail entre deux points distants de l'espace. Créer un portail requiert le sacrifice permanent d'un certain nombre de dés d'Âme, mais le sacrifice ne doit pas forcément venir de la même personne ; en effet, il est courant de voir des dupes ou des captifs être sacrifiés. Ceux dont l'Âme tombe à zéro après la création du portail se flétrissent et retournent à la poussière.
Les deux côtés du portail ont la même apparence, que ce soit un motif de lignes peintes ou un assemblage de pierres tout à fait particulier. Certains portails ne peuvent être activés que par un geste ou un mot de commande, et certains d'entre eux transforment même le voyageur pour qu'il puisse survivre lorsqu'il atteint sa destination. Il existe des rumeurs sur de rares portails possédant plus d'une destination.
Le Tableau 22 détaille certains exemples de portails, ainsi que leur coût de création et d'utilisation.

Malédiction des ténèbres

Modificateur de Lancer : -8
Portée : 3.2km (2 miles)
Durée : instantanée
Coût : Horreur (+0)

Le sort force une entité ou une créature d'un autre plan ou d'une autre dimension à retourner d'où elle vient. L'invocation requiert un groupe pour entourer la personne qui mène l'incantation. Tous ceux qui sont impliqués doivent connaître le sort, et tous doivent chanter pendant deux à trois minutes. Pour que le sort soit efficace, le groupe doit connaître le nom de la cible, ou l'avoir en vue. Le sort est un test opposé de Connaissance (Mythe) du jeteur de sorts contre l'Âme de la cible. Sur un succès, la cible est Secouée. Sur une relance, elle est renvoyée dans son propre plan d'existence. Si la cible est un Joker, chaque incantation de malédiction des ténèbres lui inflige une blessure à la place. Si la cible possède déjà trois blessures, elle est immédiatement bannie et retourne dans son plan d'origine, sans être tuée.

Malédiction de l'enveloppe putride

Modificateur de Lancer : -2
Portée : vue
Durée : variable
Coût : Terreur (-1)

Le lanceur doit surpasser un FD égal au test d'Intellect de la victime avec son test de Connaissance (Mythe). S'il réussit, la victime a l'impression que sa chair se met à se corrompre et se putréfier. La victime doit faire un test de Terreur (-1), et réussir un test d'Âme à chaque tour ou recevoir un Niveau de Fatigue jusqu'à ce qu'elle soit Incapacité, après quoi elle tombe inconsciente. Elle se réveille quelques minutes plus tard, en parfaite santé.
L'incantation nécessite une heure de temps, et la cible doit être connue du lanceur ; un objet personnel de la cible doit être utilisé comme focaliseur pour lancer le sort.

Malédiction de la Pierre

Modificateur de Lancer : -2
Portée : vue
Durée : variable
Coût : Terreur (-1)

Ce sort transmet à la cible d'horribles hallucinations. L'Âme de la cible est opposée à la Connaissance (Mythe) du lanceur lors d'un test, sur un échec, la victime joue un test d'Horreur (+0), distraite et leurrée par les fantômes illusoires et les visions terrifiantes qui l'affectent. Elle souffre d'une pénalité de -4 à toutes ses actions.
Le sort nécessite une tablette de pierre ensorcelée qui coûte 1 point de Santé Mentale à la création.

Sort létal

Modificateur de Lancer : -4
Portée : 9m (10 yards)
Durée : voir description
Coût : Terreur (-2)

Ce terrible sort a pour effet la combustion spontanée de la cible. Le lanceur effectue un test de Connaissance (Mythe) opposé à un test d'Âme de la cible. Si le lanceur remporte le test, la victime doit effectuer un test de Vigueur les deux prochains tours ou être Secouée tandis que sa peau commence à se boursoufler. Au troisième tour, la cible s'enflamme et subit 1d10 points de dégâts par tour. Lancez un d6 à chaque tour : sur 1 ou 2, le feu se répand et inflige +2 points de dégâts cumulatifs chaque tour. La victime est condamnée une fois que le sort est réussi, des flammes inextinguibles la consumant de l'intérieur.

Esquiver toute blessure

Modificateur de Lancer : aucun
Portée : personnelle

Durée : spéciale
Coût : Nausée (+2)

Le lanceur invoque les noms des Dieux Extérieurs et dirige la paume de sa main vers son agresseur, qui subit une pénalité de -2 à ses tests de Combat, de Lancer, et de Tir. Maintenir le sort est une action et peut impliquer des Pénalités d'Actions Multiples sur les autres tests. Pour chaque tour passé à maintenir le sort, le lanceur doit effectuer un test d'Âme ou succomber à une Nausée. Le Modificateur de ce test se dégrade de -1 pour chaque tour passé à maintenir le sort (maintenir ce sort durant 3 tours nécessite, par exemple, un test d'Âme à -1 pour éviter la Nausée). Lorsque le lanceur succombe à la Nausée, le sort prend fin.

Détecter un enchantement

Modificateur de Lancer : aucun
Portée : vue
Durée : 1 heure
Coût : aucun

Ce sort permet au lanceur de percevoir la lueur malveillante des malédictions, yeux démoniaques, et autres enchantements nuisibles qui ont été lancés sur les humains, les animaux et les récoltes.

Domination

Modificateur de Lancer : +0
Portée : 9m (10 yards)
Durée : 1 tour
Coût : Nausée (+1)

Ce sort plie la volonté de la cible à celle du lanceur pendant 1 tour. Il s'agit d'un test opposant la Connaissance (Mythe) du lanceur à l'Âme de la cible. Le lanceur doit réaliser un succès et dépasser le score de la cible pour obtenir un contrôle total. La victime pourra attaquer ses alliés et même se suicider si le lanceur le souhaite, bien que ses actes lui permettent de jouer un nouveau test d'Âme pour briser le charme.

Terrible malédiction d'Azatoth

Modificateur de Lancer : -1
Portée : Intellect
Durée : instantanée
Coût : Horreur (+0)

Ce sort épouvantable draine l'Âme de la victime de manière permanente, et peut même lui infliger une perte de Santé Mentale supplémentaire. Le lanceur évoque le nom secret d'Azatoth, adressant la dernière syllabe à la cible par un puissant hurlement.
Le lanceur effectue un test de Connaissance (Mythe), la victime s'en sert comme FD à dépasser avec un test d'Âme. Si la cible échoue, son Attribut Âme est diminué d'un cran de manière permanente. Si cela a pour effet de diminuer l'Attribut en-dessous de d4, la victime est plongée dans un coma dont elle ne se réveillera jamais. Si cette diminution d'Âme abaisse la Santé Mentale de la cible (c.-à-d. si la cible n'a pas souffert de dégâts de Santé Mentale), alors sa Santé Mentale est diminuée d'1 point.

Exemple : Tom Phelps possède un Attribut Âme d8 ; sa Santé Mentale est donc de 6 [(8/2) + 2]. Le sort terrible malédiction d'Azatoth est lancé sur lui, et il échoue à son test d'Âme. Son dé d'Âme passe à d6, faisant passer sa Santé Mentale à 5 [(6/2) + 2]. L'ami de Tom, qui est aussi son compagnon d'investigation, Mickey Thorne possède également un Attribut Âme d8 mais, à cause d'une accumulation de points de Démence, sa Santé Mentale n'est que de 5. Si Mickey ne parvient pas à éviter qu'on lui lance le sort, son dé d'Âme passera à d6, mais cela n'aura pas d'impact sur sa Santé Mentale, qui est déjà à 5. Ce n'est que s'il échoue une deuxième fois que sa Santé Mentale sera encore diminuée [(4/2) + 2 = 4].

Vision onirique

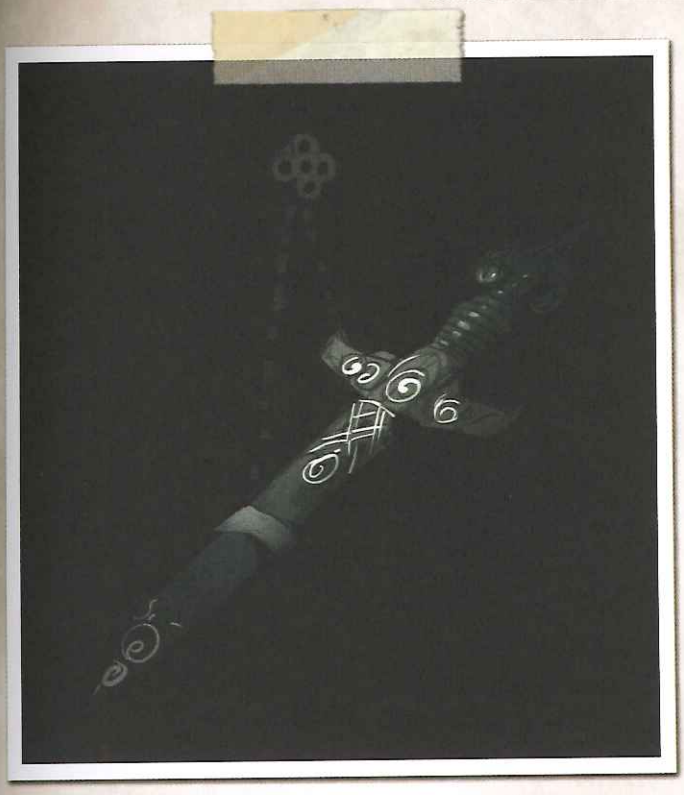
Modificateur de Lancer : -1
Portée : toucher
Durée : voir description
Coût : voir description

Ce sort transmet au lanceur ou à la cible des visions prodigieuses du futur. Le sort peut avoir un Coût selon le contenu du rêve (à la discrétion du gardien).

Roue de brouillard d'Eibon

Modificateur de Lancer : -1 par tranche de 0.9m (3 pieds) de hauteur de la roue
Portée : toucher
Durée : 1d20 + 10 minutes
Coût : Nausée (+1)

Un petit disque de bronze avec un symbole gravé ressemblant à un swastika à trois branches est nécessaire pour lancer le sort. Le lanceur pose le disque sur le sol avant de se placer lui-même dessus, il entonne alors la formule d'incantation ; si le sort est lancé correctement, une roue de brouillard bleuté tourbillonnant d'1.5m (5 pieds) de diamètre est créée.
Ceux qui s'abritent à l'intérieur de ce cylindre tournoyant sont cachés des créatures du Mythe invoquées par – ou au nom de – Nyarlathotep. Ces créatures se comportent comme si le brouillard (et ceux qu'il occulte) ne sont pas présents. Les créatures ne se déplaceront pas à travers l'emplacement de la roue, même par accident ; si la roue bloque le passage d'une créature, elle s'arrêtera ou l'évitera sans savoir pourquoi. La roue n'affecte pas Nyarlathotep, seulement ses laquais.
Si les individus au sein de la roue mettent accidentellement un pied en-dehors de son diamètre, alors le sort est perturbé et cesse de fonctionner. Le sort n'affecte



pas les créatures qui sont invoquées par une divinité autre que Nyarlathotep, pas plus que les laquais de Nyarlathotep qui étaient présents avant l'incantation ; ils sont capables de se déplacer à l'intérieur et à travers la roue sans aucun problème. Si quelque chose traverse le tour de la roue, comme la lame d'une épée ou une balle (de l'extérieur ou de l'intérieur), le sort se termine et l'effet avec lui.

Ceux qui s'abritent à l'intérieur de ce cylindre tournoyant sont cachés des créatures du Mythe invoquées par Nyarlathotep.

Signe des Anciens

Modificateur de Lancer : -6
Portée : toucher
Durée : permanente
Coût : 1 point de Santé Mentale

Ce sort crée un motif ressemblant à un pentacle qui, lorsqu'il est placé contre les portes et les ouvertures, interdit le passage des Grands Anciens et de leurs esclaves inhumains. Ce motif est souvent gravé dans la pierre ou dans le bois, forgé en acier, ou façonné en un sceau de plomb. Créer le motif n'a pas d'effet ; il doit ensuite être imprégné du sort.
Porter un Signe des Anciens autour du cou est moins efficace qu'on pourrait le croire. Le Signe ne protège que les quelques centimètres qui l'entourent, et le reste du corps du porteur est toujours vulnérable.

Enchanter une dague sacrificielle

Modificateur de Lancer : +0
Portée : toucher
Durée : permanente
Coût : 2 points de Santé Mentale

Ce sort est exécuté sur une dague en forme de flamme et requiert le sacrifice d'un être vivant sensible, possédant un Attribut Âme d'au moins d12. La dague contient désormais l'Âme de tous les êtres sensibles qu'elle a sacrifiés, et cette réserve d'Âme peut être utilisée pour réduire le Modificateur de Lancer des sorts sur une base de 1-1.

Poing de Yog-Sothoth

Modificateur de Lancer : variable
Portée : 27.5m (30 yards) ou plus
Durée : instantanée
Coût : Horreur (+0)

Ce sort frappe la cible avec un souffle d'une intensité variable, qui dépend de la volonté du lanceur. De base, le sort possède une Force d4, mais chaque pénalité au Modificateur de Lancer, que le lanceur s'inflige, augmente la Force du sort de deux crans. De plus, chaque tranche de 27.5m (30 yards) que le sort doit traverser réduit sa Force d'un cran.
Si le sort est lancé avec succès, la cible doit jouer un test opposé de Vigueur contre les dégâts résultant du test de Force du sort, ou tomber inconsciente pour un nombre de tours égal à 13 moins son dé de Vigueur. Quel que soit le résultat de ce test, elle sera également projetée à la moitié de cette distance dans le sens opposé au jeteur de sorts.
Le sort peut également être utilisé pour briser des barrières inanimées en utilisant les règles des Obstacles détaillées dans le Chapitre 3 : Règles de jeu, du livre de base de ***Savage Worlds***. De plus, le sort compte comme une Arme lourde et peut être utilisé contre les véhicules ou les bâtiments qui possèdent un Blindage lourd.

Immunisation / Rempart de Chair

Modificateur de Lancer : variable
Portée : personnelle
Durée : variable
Coût : Horreur (+1)

Ce sort offre une protection contre les attaques physiques. Le lanceur choisit la pénalité de Modificateur de Lancer avant de commencer l'incantation et, si le sort est lancé avec succès, il offre un bonus d'Armure de +2 pour chaque pénalité infligée. Chaque attaque réussie contre le lanceur réduit le bonus d'Armure de 1, et le sort ne peut être relancé tant que l'intégralité de la protection qu'il offre n'a pas été détruite.

Miroir de Leng

Modificateur de Lancer : +0
Portée : toucher
Durée : selon le désir du lanceur
Coût : voir description

Ce sort crée une lentille magique qui dévoile à son possesseur des visions aléatoires d'autres lieux ; elles contiennent souvent des entités du Mythe de Cthulhu, ce qui peut conduire à ébranler la Santé Mentale du lanceur. Malheureusement, ces entités peuvent également apercevoir le lanceur à travers la lentille...

Soins / Guérir un animal

Modificateur de Lancer : -2, plus les pénalités de blessure de la cible
Portée : toucher
Durée : instantanée
Coût : Nausée (+1)

Sur un succès, le lanceur soigne une blessure ; deux sur une Relance. Ce sort demande 7 minutes d'incantation et ne peut être utilisé en plein combat.

Identifier un Esprit

Modificateur de Lancer : -4
Portée : toucher
Durée : 1 tour
Coût : Nausée (-1) à la création, aucun à l'utilisation

Ce sort crée une poudre magique qui révèle temporairement toute entité étrangère ayant pris possession du corps ou de l'esprit d'une cible. N'importe qui peut utiliser la poudre en la répandant sur la cible et en proférant les mots de pouvoir. La poudre révèle l'entité étrangère sous la forme d'une ombre grandeur nature superposée à l'hôte pendant 1 tour. Elle ne révèle que les créatures ayant pris possession d'un hôte, et n'a pas d'effet sur celles qui cachent leur véritable forme par des illusions ou une modification corporelle.
Pour créer la poudre, il faut des débris de verre d'un miroir vieux d'au moins 100 ans, une poignée de poussière d'or, et deux ingrédients spéciaux définis par le gardien. Le lanceur médite pendant un jour et une nuit dans un endroit dépourvu de lumière puis, l'esprit purifié, il combine les ingrédients, y ajoute du sang de mammifère, et prononce la courte incantation. Si le sort est réussi, la mixture prend feu, laissant derrière elle une fine poudre gris-bleu. Cette poudre ne se périme jamais.

Instiller la Peur

Modificateur de Lancer : -2
Portée : vue
Durée : instantanée
Coût : Horreur (+0)

Ce sort instille une peur déraisonnée à la cible. Elle doit réussir un test d'Horreur (-1) ou en subir les conséquences. Ce sort brise et empêche également la concentration de la cible.

Implanter une suggestion

Modificateur de Lancer : voir description
Portée : 1/2/4
Durée : une suggestion
Coût : voir description

Ce sort de coercition n'est efficace que contre les créatures possédant du sang humain, comme les hybrides Profonds et les adorateurs de Nyarlathotep ; et bien sûr, les humains. La cible doit être capable d'entendre et de comprendre le lanceur. La victime du sort joue un test d'Âme opposé au test de Connaissance (Mythe) du lanceur, si elle remporte le test, elle résiste à la suggestion. Les suggestions extrêmes qui mènent la victime à se suicider, ou infliger de graves blessures à des proches, peuvent déclencher un second test opposé juste avant que l'action ne soit entreprise (à la discrétion du gardien).
La durée du sort est malléable et dépend du temps nécessaire pour que la suggestion soit accomplie. Lâcher une arme ne prendra que quelques secondes, alors que voyager sur de grandes distances pourra nécessiter plusieurs mois. Le Modificateur de Lancer et le Coût varient selon la suggestion, tel que détaillé dans le Tableau 23.

Blesser un animal

Modificateur de Lancer : +0
Portée : vue
Durée : permanente
Coût : Nausée (+0)

Ce sort inflige 2 Niveaux de Fatigue à un animal et réduit son dé de Course d'un cran.

Hypnotisme

Modificateur de Lancer : +0 (voir description)
Portée : la cible doit être suffisamment proche pour voir les yeux du lanceur
Durée : Intellect divisé par 2
Coût : Horreur (+0)

Le lanceur peut commander aux êtres qui possèdent du sang humain. Le test de Connaissance (Mythe) du lanceur est opposé à l'Âme de la cible ; le lanceur doit réaliser un succès et battre le test de la cible pour obtenir un contrôle total. Une victime hypnotisée pourra attaquer ses amis et même se suicider.
Néanmoins le sort est limité, dans le sens où le lanceur doit avoir une Connaissance (Mythe) et une Connaissance (Sciences occultes) d'au moins d8, et toute tentative visant à utiliser les compétences physiques de la cible implique une pénalité de -2.

Tableau 23 : Coûts & Modificateurs d'une Suggestion

Type	Exemple	Modif. de lancer	Coût
Ordinaire et non menaçante	Jeter votre arme ou donner votre argent et partir.	+1	Horreur (+1)
Aventureuse	Mettre le feu à un bâtiment, partir en voyage à Singapour.	-2	Horreur (+0)
Dangereuse ou suicidaire	Tuer un compagnon, kidnapper Churchill.	-4	Horreur (-1)

Déflagration mentale

Modificateur de Lancer : -2
Portée : Intellect
Durée : Instantanée
Coût : Horreur (+0)

La victime doit effectuer un test d'Âme opposé au test de lancer du jeteur de sorts. Un échec inflige 1 point de Démence à la cible, et elle est atteinte d'une démence temporaire pendant la prochaine heure – cela signifie que la cible pourrait souffrir de deux démences en même temps.

Cauchemar

Modificateur de Lancer : -2
Portée : absolue
Durée : spéciale
Coût : Nausée (+1)

Ce sort transmet un horrible cauchemar à la cible qui se réveille en hurlant. Il affecte un seul individu endormi, et le nom de la victime doit être connu du lanceur. Le sort, par sa nature intrinsèque, possède une portée illimitée. La victime subit un Niveau de Fatigue en perdant une nuit de sommeil (voir Sommeil dans le livre de base de ***Savage Worlds***, Chapitre 4 : Règles situationnelles). Elle doit également réussir un test d'Âme ou subir une pénalité de -1 à tous ses tests pour le restant de la journée, perturbée par les réminiscences de ce cauchemar à demi-enfoui.
La victime ne peut se souvenir complètement de ce qui est arrivé pendant le cauchemar à moins qu'elle bénéficie d'un test de Connaissance (Psychologie) réussi. Le contenu du cauchemar est choisi par le gardien, pas par le lanceur, et doit être étroitement lié à la vie et aux habitudes du lanceur.

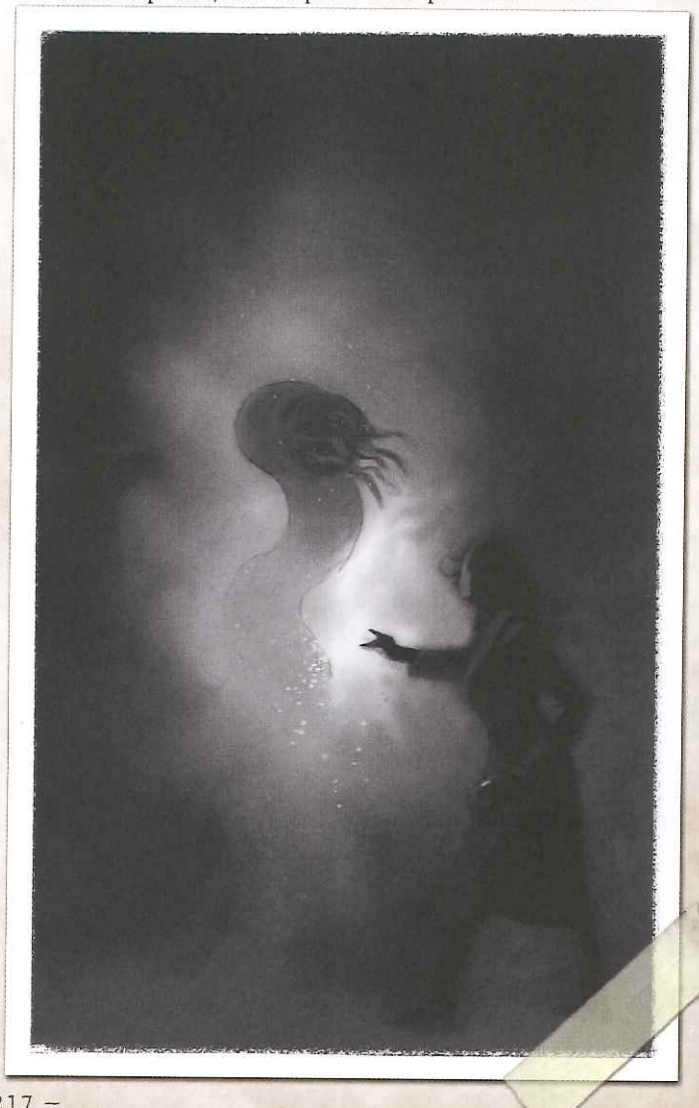
Poudre d'Ibn-Ghazi

Modificateur de Lancer : voir description
Portée : 2/4/8
Durée : 1 tour
Coût : aucun

La magie de ce sort rend invisibles les choses visibles grâce à la création d'une poudre très spéciale. Cette poudre doit être élaborée avec beaucoup de précaution et de précision, et elle nécessite trois ingrédients spéciaux (choisis par le gardien). Chaque tranche de deux doses créées (une dose représentant une application de la poudre) implique une pénalité de -1 au Modificateur de Lancer.

Pour fonctionner, la poudre peut être soufflée par un tube ou jetée sur la cible.

Pour fonctionner, la poudre peut être soufflée par un tube ou jetée sur la cible. L'objet couvert de poudre reste visible pendant approximativement dix battements cardiaques. La poudre peut révéler les lignes magiques qui rayonnent à un endroit préparé pour la convocation d'une divinité du Mythe, l'aura autour d'un Portail, ou une créature normalement invisible. Il n'y a aucun Coût pour créer ou utiliser la poudre, mais ce qu'elle révèle peut avoir un Coût.



Crux Ansata de Prinn

Modificateur de Lancer : -2 pour la création
Portée : Intellect
Durée : voir description
Coût : Horreur (+0), et 1 point de Santé Mentale pour créer l'artefact

Ce sort crée un ankh capable de bannir temporairement, ou de manière permanente, des créatures du Mythe du plan terrestre. L'ankh doit être fabriqué dans un métal pur comme le cuivre, l'or, l'argent ou le plomb ; le créateur passe alors une durée de 13 - Intellect jours à créer l'artefact, durant lesquels il entreprend des rites et des sacrifices à certains moments clés de la création de l'objet. Après cette période, le créateur effectue un test de Connaissance (Mythe) pour voir si son ouvrage est un succès, puis il paye le Coût.
N'importe qui peut utiliser une Crux Ansata pour renvoyer les créatures du Mythe dans leur dimension d'origine, mais le créateur bénéficie d'un bonus de +2 sur ses tentatives. Chaque tentative consiste en un test opposé, la Connaissance (Mythe) du porteur contre l'Âme de la cible. Sur un succès, la cible est Secouée ; sur une Relance, elle est renvoyée dans son propre plan d'existence. Si la cible est un Joker, chaque utilisation couronnée de succès la blesse. Si la cible possède déjà trois blessures, elle est alors renvoyée sur son plan d'origine, sans être tuée.

Nuage de ténèbres

Modificateur de Lancer : -1
Portée : vue
Durée : variable
Coût : Nausée (+0)

Ce sort nécessite 2 minutes d'incantation et ne peut être lancé que de nuit. Le sort donne naissance à un épais brouillard qui inflige une pénalité de -2 à quiconque tente de voir ou d'attaquer au travers. Le brouillard est sensible aux conditions météorologiques, et un vent fort peut le disperser rapidement. Le jeteur de sorts doit avoir en sa possession un bol d'eau de rivière pour pouvoir lancer l'incantation.

Atteindre

Modificateur de Lancer : -2
Portée : toucher
Durée : 3 tours
Coût : Horreur (+0)

Ce sort permet au lanceur d'atteindre un objet ou une cible à travers les murs, les portières de voiture, et autres matériaux inanimés, de manière à les manipuler ou les attaquer. Pour atteindre quelque chose à travers un obstacle, le lanceur doit réussir un test de Connaissance (Mythe). Ce sort ne peut être utilisé pour faire fi de l'armure ou du blindage, mais il peut être utilisé pour attaquer l'équipage d'un tank, par exemple.

Résurrection

Modificateur de Lancer : -1
Portée : toucher
Durée : voir description
Coût : Terreur (+0) pour l'incantation, Terreur (-2) pour être ressuscité

Ce sort au nom trompeur réduit l'intégralité d'un corps à un état de poudre gris-bleu – littéralement, le transformant en sels et autres composés. Réciter le sort une seconde fois au-dessus des cendres permet de reconstituer l'ancien corps et de le ramener dans un état bizarrement vivant. Des centaines ou des milliers d'années peuvent avoir passé entre les deux incantations, et la personne ressuscitée n'aura aucun souvenir des évènements qui ont eu lieu durant cette période.
Malheureusement, si l'incantation est récitée une nouvelle fois, la personne retombe en poussière !

Envoyer des Rêves

Modificateur de Lancer : variable
Portée : 32km (20 miles) ; la cible doit être endormie
Durée : 5 minutes par point de pénalité au Modificateur de Lancer
Coût : Nausée (+1)

Ce sort communique à la cible des rêves spécifiés par le lanceur. Les rêves peuvent relater n'importe quel contenu, mais ils contiennent généralement des entités du Mythe de manière à causer des traumatismes psychologiques. Néanmoins, le lanceur ne peut pas envoyer d'images de créatures qu'il n'a lui-même jamais vues, et sur une telle tentative l'effet est atténué, le rêveur gagnant un bonus de +1 à son test d'Âme pour résister à la vision. Enfin, le lanceur ne peut pas implanter de suggestions ou hypnotiser sa cible.
Le lanceur doit utiliser un bol réalisé dans un alliage extraterrestre : « le cuivre de là-haut ». Des runes sont gravées sur le bol, et il est rempli d'herbes spéciales ainsi que d'une goutte de sang du lanceur ; les herbes sont alors enflammées, et il en ressort une étrange fumée verte par-dessus laquelle le lanceur doit réciter la formule d'incantation. La cible peut résister au sort grâce à un test d'Âme, en utilisant la Connaissance (Mythe) du lanceur comme FD. Si elle échoue, elle subit les rêves envoyés par le lanceur.

Percevoir la vie

Modificateur de Lancer : +0
Portée : zone équivalente à la taille d'une maison moyenne
Durée : 1 heure
Coût : Nausée (+1)

Le sort permet au lanceur de détecter la nature de la vie dans une zone particulière. Il peut distinguer les espèces (comme un chien, ou une personne), mais ne peut pas reconnaître l'identité des individus.

Flétrissement

Modificateur de Lancer : -2
Portée : 12/24/48
Durée : instantanée
Coût : Horreur (-1)

Ce sort offensif puissant inflige 2d6 points de dégât à la cible qui se dessèche et se flétrit. Le lanceur utilise sa Connaissance (Mythe) comme compétence d'attaque. S'infliger un Modificateur de Lancer de -2 supplémentaire permet de faire passer les dégâts à 3d6. Un sort ne peut cibler qu'une seule victime à la fois.

Piéger un rêveur

Modificateur de Lancer : -2
Portée : 8km
Durée : spéciale
Coût : Horreur (+1)

Ce sort permet au lanceur d'attirer une âme en particulier, tant qu'elle est en dehors de son corps (comme lors d'un rêve). Le lanceur et la victime doivent se trouver à moins de 8km (5 miles) l'un de l'autre, et la victime peut tenter un test d'Âme (en utilisant le résultat du lancer du sort comme FD) pour s'échapper. Une fois que l'âme est attirée par le lanceur, elle est susceptible de recevoir d'autres sorts comme Lier un rêveur (voir p.206). Si la victime s'échappe, elle s'égare dans d'autres rêves. La victime voit le lanceur et l'endroit où il se trouve, même si elle ne peut pas les reconnaître, et elle s'en souvient à son réveil comme d'un rêve étrangement palpable.

Invoquer un Chien de Tindalos

Modificateur de Lancer : -4
Portée : Intellect
Durée : permanente
Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (+0)]

Il faut être inconscient pour lancer ce sort qui attire l'attention d'un Chien de Tindalos. Il n'existe aucun moyen de négocier avec l'une de ces créatures, dont le seul but est de voyager à travers le temps pour apaiser leur faim.

Invoquer la Peste

Modificateur de Lancer : -4
Portée : Âme x1.6 km
Durée : voir ci-dessous
Coût : Terreur (-1)

Ce sort ne peut être lancé que dans les Contrées du rêve. Il convoque une nuée de rats ou d'insectes infectés par la peste, qui grouillent dans une zone, mordant et piquant tout ce qu'ils rencontrent pour répandre la maladie. Le lanceur doit posséder des morceaux de chair pourrissante provenant d'un mammifère et des selles humaines pour pouvoir jeter le sort. Une fois que l'incantation est réussie, il n'y a plus grand chose à faire pour l'arrêter, bien que des protections et des préventions magiques existent... quelque part. Voici une liste de nuées typiques :

NUÉE DE PESTE

Attributs : Agilité d10, Âme d12, Force d8, Intellect d4 (A), Vigueur d10.
Compétences : Détection d6.
Allure : 10 ; Parade : 4 ; Résistance : 7.
Capacités spéciales :

- **Morsure ou Piqûre** : les nuées infligent des centaines de petites morsures à chaque tour à leurs victimes, touchant automatiquement et causant 2d4 points de dégâts à quiconque se trouve dans le Gabarit.
- **Nuée** : Parade + 2 ; la nuée étant composée de dizaines, de centaines, ou de milliers de créatures, les armes tranchantes et perforantes n'infligent pas vraiment de dégâts. Les armes à zone d'effet fonctionnent normalement, et un personnage peut tenter d'écraser la nuée pour infliger des dégâts de Force à chaque tour. Les nuées sont généralement déjouées en sautant dans l'eau.
- **Pesteux** : quiconque est Secoué ou blessé par ce type de nuée doit faire un test de Vigueur (-2) ou contracter une peste débilitante. Les symptômes de la peste apparaissent sous 3 jours et la maladie est traitée comme une affection Majeure Débilitante, Chronique, de Longue Durée (voir ***Savage Worlds***, Chapitre 4 : Règles situationnelles – Maladies). La maladie peut être traitée par la médecine moderne, si ce type de traitement est disponible.

Invoquer/Contrôler une Créature

Modificateur de Lancer : -4
Portée : Intellect
Durée : permanente

Différentes créatures du Mythe peuvent être invoquées et contrôlées en utilisant des variantes de ce sort. Les coûts et les conditions spécifiques sont décrits pour les créatures les plus communes. Il est possible de donner des instructions à la créature à chaque invocation ; ces instructions ne peuvent dépasser une douzaine de mots et ne doivent pas être trop complexes. Une fois que la créature a rempli son but, elle quitte ce monde et retourne d'où elle venait.

BYAKHEE

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (+0)]

Ce sort ne peut être lancé que de nuit alors qu'Aldébaran domine l'horizon (la période courant d'octobre à mars est la meilleure, comme nous l'avons vu dans la description d'appeler/congédier Hastur). Le Byakhee se manifeste en claquant des ailes et en descendant du ciel, encore couvert de glace spatiale.

Il n'existe aucun moyen de négocier avec ces créatures, dont le seul but est d'apaiser leur faim.

SOMBRE REJETON

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Terreur (-1)]

Ce sort doit être lancé dans les bois, sous une lune sombre, et une créature de Taille (-1) ou plus grande doit être sacrifiée en utilisant un couteau rituel. Si le sort est lancé avec succès, un Sombre Rejeton se manifeste en émergeant des bois ténébreux.

VAGABOND DIMENSIONNEL

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Terreur (+0)]

Ce sort peut être lancé de jour comme de nuit (même si certaines sources écrites rapportent que les vagabonds sont facilement éblouis par la lumière du soleil) et requiert une dague faite de métal pur. Lorsqu'il est invoqué, un Vagabond Dimensionnel se matérialise graduellement à partir de rien.

VAMPIRE DE FEU

Coût : Horreur (+1)

Ce sort ne peut être lancé que de nuit lorsque l'étoile Fomalhaut domine l'horizon (de septembre à novembre dans les latitudes nordiques), et requiert un feu de joie ou une autre source de flammes. Si l'incantation est réussie, le Vampire de Feu descend en piqué depuis les cieux.

HORREUR CHASSERESSE

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [Horreur (-1)]

Ce sort ne peut être lancé que de nuit et en plein air. Lorsqu'elle est appelée, l'Horreur apparaît, tête première, en déchirant la réalité. Le sort nécessite un sacrifice de sang, mais le lanceur ne doit pas tuer la personne lui-même ; l'Horreur s'en charge et consomme la victime à son arrivée. Si aucun sacrifice ne lui est offert, l'Horreur s'en prend au jeteur de sorts et tente de l'emporter dans les cieux.

MAIGRE BÊTE DE LA NUIT

Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir la créature [(Horreur (+0)]

Pour invoquer une Maigre bête de la nuit, une pierre décorée d'un Signe des Anciens doit être présentée ; le sort ne peut être lancé que par une nuit sans lune. Si l'incantation est réussie, une horreur sans visage surgit des ténèbres.

Disparaître

Modificateur de Lancer : -2
Portée : voir description
Durée : instantanée
Coût : 1 point de Santé Mentale pour préparer la boîte, Nausée (+1) pour lancer le sort

Ce sort fait disparaître le jeteur de sorts, qui réapparaît instantanément près d'une boîte spécialement préparée, contenant des éléments corporels lui appartenant tels que

Contrôler une créature

Il est possible de contrôler des créatures non liées lorsqu'on les rencontre. Cela signifie généralement que la créature est venue sur Terre de sa propre initiative, et qu'elle n'est pas sous le contrôle d'un maître. Le lanceur doit connaître le sort invoquer/contrôler adéquat, et effectuer un test opposé d'Âme contre la créature, avec une pénalité de -2. Le sort de contrôle a un Coût de Nausée (+0) ; un succès signifie que la créature est maintenant liée au lanceur. Pendant l'incantation, toute attaque de la créature met fin au sort, et un sort qui a échoué ne peut être relancé sur la même créature.

des dents, des ongles, ou des cheveux. Préparer la boîte nécessite un jour de rituel et, si elle est détruite, ouverte, ou vidée, le processus doit être recommencé. Plusieurs boîtes peuvent être préparées en même temps, et elles peuvent être placées à plusieurs centaines de kilomètres d'écart.

Âme errante

Modificateur de Lancer : -4
Portée : absolue
Durée : 12 heures
Coût : Horreur (+0)

S'il est lancé avec succès, ce sort envoie l'âme du lanceur endormi vers d'autres lieux pour espionner ses ennemis. Le lanceur se réveille douze heures plus tard, complètement épuisé (souffrant d'une pénalité de -2 à toutes ses activités, jusqu'à ce qu'il se repose 8 heures). La vision onirique révèle des informations qui auraient été facilement observables si le lanceur s'était déplacé physiquement, mais il lui est impossible d'interagir avec les objets, pas plus que les portes, tiroirs et boîtes fermés ne peuvent être ouverts.
Ceux qui possèdent un score d'Âme d'au moins d12+1 peuvent détecter l'âme errante et peut-être même l'identifier, puisqu'elle a toujours l'apparence du jeteur de sorts, qui ne peut se camoufler grâce à d'autres formes de magie ; ceux qui possèdent un score d'Âme d12 ont l'impression d'être épiés. Les personnes endormies peuvent également apercevoir le visage de l'âme astrale, et être capables de reconnaître l'identité de celui qui les espionne.

Protection

Modificateur de Lancer : -1 par pierre utilisée
Portée : spéciale
Durée : permanente
Coût : aucun

Le lanceur arrange des pierres blanches préparées à moins d'un mètre les unes des autres autour d'une zone qu'il souhaite protéger. Au-dessus des pierres, l'air se met à scintiller comme d'une émanation de chaleur, et si les pierres sont déplacées ou dérangées d'une manière ou d'une autre, le lanceur le saura immédiatement, même s'il est endormi.

Atrophie d'un membre

Modificateur de Lancer : -2
Portée : Intellect
Durée : instantanée
Coût : Horreur (-1)

La victime de ce sort doit réussir un test de Vigueur opposé au résultat de lancer du jeteur de sorts ; un échec cause une blessure permanente sur le bras ou la jambe que la victime choisit. Ceci lui inflige généralement le Handicap Boiteux ou Manchot. La cible subit également 1 point de Démence.

Tourmenter

Modificateur de Lancer : -1
Portée : Intellect
Durée : 3
Coût : Nausée (+0)

Ce sort débilite temporairement une cible unique. Tourmenter nécessite un test opposant la Connaissance (Mythe) du lanceur à l'Âme de la cible. Le jeteur de sorts doit obtenir un succès et battre le résultat de la cible. Une douleur extrême et harcelante traverse le corps de la cible ; sa peau se met à suinter et se boursoufler, et ses yeux à saigner, ce qui l'aveugle temporairement. La cible subit une pénalité de -2 à toutes ses actions pendant la durée du sort. La corruption physique apparente s'estompe assez rapidement, et en l'espace de 24 heures seules des taches blêmes subsistent. Néanmoins, les dégâts psychologiques peuvent être plus durables ; être victime de cet horrible sort inflige 1d4 points de Démence.

Adapté de l'ancienne magie hyperboréenne, ce sort nécessite comme focaliseur un bol d'obsidienne peu profond rempli d'eau.

NOUVEAUX SORTS

Pluie Noire

Adapté de l'ancienne magie hyperboréenne, ce sort nécessite comme focaliseur un bol d'obsidienne peu profond, d'au moins 90cm (3ft) de diamètre, rempli d'eau. Le lanceur doit proférer les paroles de l'incantation directement au-dessus du bol pendant trois tours sans être interrompu, après quoi un maelström tourbillonnant de nuages noirs et de foudre mouchetée se forme dans le ciel devenu orage, au-dessus du focaliseur. Une fois que le maelström est formé, le sort ne peut plus être interrompu, et trois tours plus tard le vortex fait pleuvoir des éclats tranchants d'obsidienne sur une zone de 30m (100ft) de diamètre. L'œil de la tornade (3m/10ft) n'est pas affecté par ce violent déluge, mais tout ce qui se trouve à l'extérieur est frappé par 1D6 éclats chaque tour, qui infligent 1D6/1d6 points de dégâts chacun.

Cth Le sort coûte 6 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale pour être lancé. Le maelström se dissipe après 6 tours, sauf si le lanceur décide de dépenser trois Points de Magie supplémentaires pour étendre sa durée d'1D6 tours, répétant la manœuvre jusqu'à ce qu'il n'ait plus assez de Points de Magie disponibles. D'autres individus peuvent se joindre au chant pendant l'incantation pour contribuer à la dépense de Points de Magie du sort.

Sav
Modificateur de Lancer : -2
Portée : 30.5m (100ft) de diamètre
Durée : 6 tours ou plus
Coût : Horreur (+0)

Le maelström se dissipe après 6 tours, à moins que le lanceur ne joue un test de Connaissance (Mythe) à -1 pour en étendre la durée d'1d6 tours supplémentaires.

Bénédiction du Soleil Noir

Cth Ce sort coûte 5 Points de Magie et 4 points de Santé Mentale pour être lancé, et projette un torrent de flammes noires des mains du lanceur. Le jeteur de sorts peut diriger ce violent souffle de flammes en jouant un test d'Agilité à -20%, pour choisir sa cible et lui infliger 5D6 points de dégâts. Si les dégâts infligés dépassent les Points de Vie de la cible, le souffle traverse son corps et continue sa course pour frapper les éléments (ou les personnes) qui se trouvent derrière elle, en leur causant le même nombre de dégâts. En plus des dégâts causés par l'attaque, les cibles encore vivantes doivent obtenir une réussite spéciale sur un test d'Agilité pour éteindre les flammes les tours suivants, sans quoi elles subissent 2D6 points de dégâts supplémentaires alors que le feu noir danse sur leur peau.

Sav
Modificateur de Lancer : +0
Portée : Gabarit Conique
Durée : instantanée
Coût : Horreur (+0)

Ce sort projette un torrent de flammes noires des mains du lanceur, selon un Gabarit Conique. Les cibles qui se trouvent à l'intérieur du Gabarit peuvent tenter un test d'Agilité contre la Connaissance (Mythe) du lanceur pour éviter les flammes. Celles qui échouent subissent 2d10 points de dégâts ; l'attaque compte comme une Arme lourde. Celles qui sont touchées sont également enflammées, et subissent des dégâts de brûlure jusqu'à ce que les flammes soient éteintes.

Créer un Gefallenen

Cth Glané dans les textes interdits d'Irem, ce sort coûte 4 Points de Magie pour être lancé, alors que le jeteur de sorts grave une série de motifs géométriques complexes sur la peau d'un cadavre. Ce processus prend plusieurs heures et doit être entrepris loin du champ de bataille. Le sort peut être lancé sur un groupe de corps, lesquels doivent tous porter les inscriptions rituelles. Lorsque c'est fait, le lanceur doit dépenser 1 Point de Magie pour chaque corps qu'il souhaite réanimer, mais aussi dépenser un point de POU pour finaliser le rituel. Ce n'est qu'alors que les die *Gefallenen* (p.246) reviennent d'entre les morts.

Sav
Modificateur de Lancer : -1 par tranche de deux *Gefallenen*
Portée : voir description
Durée : permanente
Coût : 1 point de Santé Mentale

Glané dans les textes interdits d'Irem, ce sort coûte 4 Points de Magie pour être lancé, alors que le jeteur de sorts grave une série de motifs géométriques complexes sur la peau d'un cadavre. Ce processus prend plusieurs heures et doit être entrepris loin du champ de bataille. Le sort peut être lancé sur un groupe de corps, lesquels doivent tous porter les inscriptions rituelles. Une fois la procédure réalisée, les *die Gefallenen* reviennent d'entre les morts.

Équinoxe Effroyable

L'Équinoxe Effroyable, mentionnée pour la première fois dans l'ancien savoir par le sorcier hyperboréen Eibon, est un sort de châtiment, l'un de ceux qui n'est enseigné qu'aux sorciers du Soleil Noir les plus accomplis, et qui ne doit être utilisé que dans les situations les plus désespérées. L'incantation du sort prend six tours et nécessite la participation d'un certain nombre d'autres jeteurs de sorts (au moins sept, parmi lesquels au moins un doit connaître le sort).

Lorsque l'incantation s'achève, le sort éventre la prison du Soleil Noir l'espace d'une seconde, et canalise sa puissance à travers le corps du lanceur, relâchant une vague de puissance destructrice inconcevable. Cette vague crée une déflagration massive d'énergie thermique qui explose à travers le corps du lanceur, anéantissant tout ce qui se trouve dans un diamètre de 90m (300ft), l'énergie est ensuite aspirée en sens inverse par la faille dans une

implosion cataclysmique. Tout ce qui reste dans son sillage n'est plus que désolation. Tout ce qui se trouve dans la zone affectée est détruit – même la pierre et le métal sont réduits à l'état de scories torsadées et fondues. La seule parade à ce sort est d'interrompre son incantation rituelle. Quoi qu'il en soit, les sorciers du Soleil Noir ne sont pas assez fous pour tenter cette incantation s'il ne s'agit pas de leur ultime recours.

Les membres du Soleil Noir pensent que la formule de ce sort, décrite par Eibon, peut les amener à découvrir le moyen de relâcher définitivement le Soleil Noir.

Cth Le sort nécessite 100 Points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale pour être lancé.

Sav
Modificateur de Lancer : -20
Portée : 90m (300ft) de diamètre
Durée : instantanée
Coût : Terreur (-1)

Aspirer l'essence

Ce sort permet au lanceur de drainer l'énergie d'un individu portant un SS-Ehrenringe et se trouvant dans sa ligne de vue. Ceux qui ne portent pas ces anneaux ne sont pas affectés par le sort.

Cth Pendant l'incantation, le lanceur doit s'infliger une entaille pour chacune de ses cibles, ce qui implique 1 point de dégât par entaille, et passer 3 tours à réciter le rituel. Si le rituel va jusqu'à son terme, le lanceur perd 1D6 points de Santé Mentale mais gagne 1D10 Points de Magie pour chaque cible affectée ; ces points volés n'augmentent pas de manière permanente le maximum de Points de Magie du lanceur, et ne sont pas régénérés une fois qu'ils sont dépensés.

Sav
Modificateur de Lancer : +0
Portée : vue
Durée : 1 heure
Coût : Horreur (+0)

Pendant l'incantation, le lanceur doit s'infliger une entaille pour chacune de ses cibles (jouant un test d'Âme pour éviter d'être Secoué) et passer 3 tours à réciter le rituel. Si le rituel va jusqu'à son terme, le lanceur gagne un bonus de +1, pour chaque cible affectée, à ses tests de Connaissance (Mythe) pour lancer des sorts. Chaque cible diminue d'un cran son Attribut Âme. Lorsque le sort se termine, le score d'Âme de la cible est restauré.

Déployé comme arme de terreur par le Soleil Noir, ce sort ne nécessite que quelques gouttes de sang comme focaliseur.

Invoquer un Rejeton Sanglant

Déployé comme arme de terreur par le Soleil Noir, et particulièrement efficace contre les formations d'infanterie ennemies, ce sort ne nécessite que quelques gouttes de sang comme focaliseur. Ces créatures attaquent aveuglément, même si elles ne s'en prennent pas à un individu portant un *SS-Totenkopfring*, ces anneaux étant spécialement enchantés pour fournir une protection contre les horreurs invoquées par le Soleil Noir.

Cth Le lanceur doit verser 2 Points de Vie de sang (pas nécessairement le sien) sur le sol pendant l'incantation, et dépenser 3 Points de Magie ainsi qu'1D3 points de Santé Mentale. Un Rejeton Sanglant (voir p.242) émerge immédiatement du liquide coagulant, et il se jette sur la cible la plus proche, pour la lacérer avec ses membres tranchants comme des rasoirs.

Sav
Modificateur de Lancer : -1
Portée : toucher
Durée : permanente
Coût : Horreur (+1)

Le lanceur doit verser du sang (pas nécessairement le sien) sur le sol pendant l'incantation. Un Rejeton Sanglant (voir p.242) émerge immédiatement du liquide coagulant, et il se jette sur la cible la plus proche, pour la lacérer avec ses membres tranchants comme des rasoirs.

Invoquer un Halja

Pour invoquer un Halja (p.247), du sang doit être répandu sur une étendue de glace d'au moins 60cm (2ft) de diamètre, depuis laquelle la violente tempête de l'Halja se manifeste. Après quatre tours de psalmodie, 2D6/2d6 Haljas apparaissent à l'intérieur de la tempête, et aussi longtemps que le chant est maintenu, la tempête Halja et les créatures attaqueront tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 24m (80ft). Interrompre le chant ou détruire le focaliseur de glace dissipera la tempête et les Haljas qui s'y trouvent.

Sav
Modificateur de Lancer : -4
Portée : Intellect
Durée : voir la description
Coût : Horreur (+1), plus le Coût d'apercevoir les créatures [Horreur (+0)]

Chaînes brisées

Cth Il s'agit d'un contre au sort Lier un Ennemi (***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, p.220). La cible liée doit sacrifier 1D4+1 Points de Magie et tester son POU contre le lanceur sur la Table de Résistance à la p.55 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***. Si la cible liée à ce moment-là réussit, l'effigie créée dans le cadre

du sort Lier un Ennemi est détruite, et la cible libérée de son lien. Aucune perte de Santé Mentale n'est associée au lancement de ce sort.

Sav

Modificateur de Lancer : -2
Portée : toucher
Durée : instantanée
Coût : aucun

Il s'agit d'un contre au sort Lier un Ennemi. La cible liée bénéficie d'une deuxième tentative pour résister aux effets du sort grâce à un test d'Âme, en utilisant la Connaissance (Mythe) du lanceur de sort d'origine comme FD. Si la cible actuellement liée réussit, l'effigie créée dans le cadre du sort Lier un Ennemi est détruite, et la cible libérée de son lien.

Viens, jeune mariée, et le regard sur tes larmes gelées
Hurle tes souffrances au vent du nord
Gèle les cœurs de l'homme
Et vole la chaleur de ceux qui osent te troubler.

CHAPITRE 11

Horreurs et monstruosités

« C'est contre ces choses mauvaises que nous devons nous battre. »
– Neville Chamberlain

Rutherford vérifia le barillet de son Webley pour la énième fois. Il était toujours chargé, comme il l'était déjà cinq minutes plus tôt lors de sa précédente vérification. Les gonds grinçants le tirèrent de ses pensées, tandis que la carrure de Jardine envahit l'embrasure de la porte.

« Il y a quelqu'un dehors, Verne. Je ne sais pas combien ils sont, mais je les ai entendus gratter près du mur est. »

Acquiesçant d'un signe de tête, le vieil homme donna un coup sur le revolver pour le refermer et, remontant le col de son manteau jusqu'aux oreilles, suivit son collègue à l'extérieur, dans les ténèbres. Les gars du Met avaient eu un rapport concernant un individu reniflant les tombes du cimetière de Brompton, et il était si proche des casernes de Chelsea qu'ils avaient transmis le rapport au MI5 pour enquête.

En fait, cette histoire était plus que celle d'un directeur de l'ARP effrayé par son ombre. Plusieurs tombes de grande taille avait été profanées, même si Rutherford ne pouvait imaginer ce qui avait pu causer de tels trous dans la pierre – comme des marques de griffes. Le foutu marché noir avait probablement utilisé les tombes en guise de planques pour leurs marchandises comme ça avait été le cas à Streatham, mais il devait vérifier. Avec la France en faillite et la menace constante des agents allemands prêts à semer la destruction suite au débarquement, Rutherford devait enquêter sur chaque rapport. Pourtant, lorsqu'il entendit le grattement et le raclement dans la mélancolie du cimetière, un frisson lui parcourut l'échine, et il aurait sincèrement préféré ne jamais avoir mis les pieds ici.

L'ombre étrange qui plane sur un lieu sombre, le craquement du plancher dans une maison vide, l'horreur indicible prête à surgir au moment le plus inattendu – au cours de leurs aventures, vos investigateurs ne devront pas faire face qu'aux horreurs de l'humanité. Dans ce chapitre se trouvent les détails de quelques dieux, créatures et abominations que vous pourrez utiliser dans vos campagnes sur la Guerre Secrète.

Cth Si vous jouez avec les règles de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** de Chaosium, vous pouvez passer directement à la p.242 où de nouvelles créatures spécifiques pour le cadre ***Achtung! Cthulhu*** vous attendent. Les détails des autres abominations peuvent être trouvés dans ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** : **les Créatures du Mythe** (p.148), **les Divinités du Mythe** (p.181), et **Monstres et Créatures** (p.204). Davantage de créatures seront présentées dans le prochain supplément ***Achtung! Cthulhu*** : *les Horreurs de la Guerre Secrète*.

Sav Si vous jouez avec ***Savage Worlds*** de Pinnacle, la plupart des créatures susceptibles d'être rencontrées sont détaillées dans la section qui commence à la p.220. De nouvelles créatures spécifiques pour ***Achtung! Cthulhu*** se trouvent à la p.229.

QU'EST-CE QUE LE MYTHE DE CTHULHU ?

Le Mythe de Cthulhu fut créé par le célèbre écrivain fantastique Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Ses nouvelles et novellas n'ont eu de son vivant qu'un maigre succès, mais d'autres auteurs (notamment August Derleth, qui inventa le terme « Mythe de Cthulhu ») ajoutèrent leur touche à la vision de Lovecraft. Depuis sa mort, Lovecraft est reconnu comme l'un des auteurs les plus influents du XX^{ème} siècle, et ses idées ont été portées dans une myriade de films, de romans, de comics, et même dans le domaine musical.

L'univers fictionnel de Lovecraft suppose que des millénaires avant notre ère, avant même le règne des dinosaures, la Terre fut habitée, ou disputée, par des

vagues de dieux innommables et inhumains, ainsi que leurs laquais. Suite aux conditions changeantes de la Terre, ces dieux furent forcés de quitter la planète, ou tombèrent dans une forme de stupeur. Aujourd'hui les dieux désirent ardemment revenir sur Terre, et ceux qui subsistent dans un état de torpeur, sous la terre ou les océans, attendent leur heure ; car « lorsque les étoiles seront propices », ils se réveilleront pour semer la dévastation.

De nombreux cultes, terribles et dépravés, vénèrent les dieux du Mythe de Cthulhu, souvent dans des endroits du monde solitaires et oubliés. Leurs cérémonies impliquent des sacrifices humains, ou pire encore. En retour, ils sont la plupart du temps ignorés, et très occasionnellement récompensés par des pouvoirs surnaturels. Il existe aussi quelques cultes plus sophistiqués qui sont capables de cacher leur dépravation derrière un masque de civilité. Ces cultes sont souvent les plus dangereux, puisqu'on ne sait jamais si l'on discute avec un adorateur, lequel pourrait être déguisé en responsable municipal, en policier, ou même en membre du clergé. De nombreux lieux fictionnels sont mentionnés dans les histoires de Lovecraft : le Plateau de Leng, l'Hyperborée, les terribles villes d'Innsmouth et de Dunwich, et la célèbre Université d'Arkham. Un endroit, en revanche, mérite une attention toute particulière puisqu'il est d'une grande importance dans les plans du Soleil Noir : les Contrées du rêve.

Il existe aussi quelques cultes plus sophistiqués qui sont capables de cacher leur dépravation derrière un masque de civilité.

Les Contrées du rêve sont une dimension alternative où les choses peuvent être créées par la force de la volonté. On y entre par une forme de projection astrale – pendant laquelle le vrai corps du voyageur plonge dans un coma – ou des portes mystérieuses. Rien de moderne ne peut être créé dans les Contrées du rêve, les explorateurs doivent donc s'armer d'épées, de lances, et d'arcs ; et ceux qui y passent beaucoup de temps s'aperçoivent que le temps n'a pas le même rythme que sur Terre. Il existe de nombreux endroits et de nombreuses créatures fantastiques dans les Contrées du rêve, mais elles recèlent tout autant de cauchemars.

Il s'agit d'un aperçu extrêmement bref du Mythe de Cthulhu. Si vous voulez en savoir plus, nous vous recommandons d'acheter le jeu de rôles ***L'Appel de Cthulhu***. Bien sûr, lire les histoires d'H. P. Lovecraft est grandement conseillé, et de nombreux sites internet destinés à fournir des informations sur le Mythe existent également, lesquels peuvent servir d'aide ou fournir des idées.

LES DIEUX DU MYTHE

Vous trouverez dans cette section les descriptions de presque vingt dieux, les plus célèbres et les plus actifs du Mythe de Cthulhu. Aucunes caractéristiques ne sont fournies ; ils ne sont pas censés être tués par de simples mortels, et leur présence doit être contrecarrée ou évitée. Heureusement, nous vous avons fourni suffisamment d'informations pour que vous puissiez vous représenter leur place dans le Mythe, ainsi que leurs intentions et leurs plans les plus vraisemblables. Il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive des dieux du Mythe de Cthulhu, et bien d'autres seront détaillés dans les prochains suppléments ***Achtung! Cthulhu***, et notamment dans ***Achtung! Cthulhu*** : *Les Horreurs de la Guerre Secrète*.

Aphoom Zhah

Aphoom Zhah est un être composé d'une lueur grise, vacillante et froide, qui existe quelque part au-dessous du pôle Nord. La température de l'entité est le zéro absolu, et tout contact, ou même une simple proximité, s'avère mortel. Ce dieu ne possède aucun culte humain en activité, et on le pense à l'origine de la destruction des terres de l'Hyperborée.

Atlach Nacha

Atlach Nacha ressemble à une araignée gigantesque et boursouflée. Il vit quelque part très loin au-dessous de la terre – probablement au niveau du Groenland (qui était autrefois l'Hyperborée) ou de l'Amérique du Sud. La créature passerait son temps à essayer de tisser une toile au-dessus d'un abîme d'une profondeur inimaginable ; certains pensent que l'achèvement de son œuvre entraînera la fin du monde.

Atlach Nacha ne possède aucun culte voué à son adoration, mais la divinité est connue pour rétribuer les sorciers avec des sortilèges, au coût de les transformer en des choses dont la forme lui sied davantage. On pense, néanmoins, qu'elle est adorée par toutes les araignées du monde.

Azatoth

Azatoth est le dieu aveugle et bégayant qui existe en dehors de l'espace et du temps, au centre de tous les univers. Il est normalement le souverain des Dieux Extérieurs, mais il ne se soucie guère de leurs actions et a passé une éternité à tortiller son corps amorphe au son monotone des sonorités de flûtes et des tambours battants joués par les dieux inférieurs, qui dansent stupidement autour de lui.

On ne gagne que peu de choses à adorer Azatoth ; le dieu n'a même pas conscience de l'existence de ses adorateurs (il ne s'y intéresse pas). Il a été plus d'une fois invoqué sur la Terre par accident, et sa simple présence a toujours apporté la désolation sur des kilomètres. Seuls les esprits les plus fous peuvent adorer ce dieu, et il existe un petit culte de sorcières dans le village anglais de Goatswood qui vénère Azatoth.

Cthugha

Cthugha ressemble à une masse brûlante et tournoyante, et on peut le trouver près de l'étoile Fomalhaut. Il possède quelques cultes, et fut vénéré dans

l'antiquité par des groupes aussi divers que l'Église de Melkarth de la Rome antique et les Porteurs de Feu, dont l'existence remonte à l'Hyperborée ou à l'Atlantide.

L'intérêt pour Cthugha se développe pendant la guerre tandis que les gens cherchent à se protéger – ou à se venger – des horreurs du Blitz et des bombardements des villes allemandes, et notamment de Dresde.

Cthulhu

Le dieu éponyme et aussi le plus terrible du Mythe de Cthulhu, Cthulhu dort pour l'instant dans la cité perdue de R'lyeh, dans les profondeurs de l'océan Pacifique. Occasionnellement (lorsque les étoiles sont propices), R'lyeh remonte à la surface, et Cthulhu, tiré de sa torpeur, se retrouve libre d'explorer le monde. Heureusement, aucune de ces périodes historiques d'éveil n'a duré suffisamment longtemps pour qu'il puisse semer la destruction.

Cthulhu possède le culte le plus étendu de la Terre. Il semble qu'il soit capable, même en sommeil, d'atteindre psychiquement et d'influencer les esprits fragiles pour les rallier à sa cause. Les cultes de Cthulhu tendent à se trouver dans les lieux les plus solitaires, dépravés et dégénérés de la Terre, mais la plupart des adorateurs du Mythe respectent et vénèrent ce dieu, et son visage est le plus répandu parmi les idoles et les images sculptées. Chaque adorateur sait que, tôt ou tard, Cthulhu se réveillera de son sommeil éternel pour dévorer les hérétiques.

Dagon & Hydra

Père Dagon et Mère Hydra sont des Profonds (voir p.234) qui ont atteint une taille monstrueuse, et sont vieux de plusieurs milliers d'années. Ils mènent les Profonds dans leur adoration de Cthulhu et, contrairement à lui, sont libres d'opérer partout dans le monde. Même s'ils ne sont pas théoriquement des dieux, ils sont tous deux vénérés par les Profonds et leurs collaborateurs humains. L'Ordre Ésotérique de Dagon est l'un de leurs cultes les mieux organisés et les plus dangereux.

Daoloth

Daoloth est une entité géométrique incroyablement complexe qui existe en dehors de l'Univers. Le cœur de son culte se trouve actuellement sur Yuggoth (le nom du Mythe pour Pluton), mais quelques sorciers ont réussi à l'invoquer dans notre monde et dans les Contrées du rêve, car il donne à ses adorateurs des visions du passé et du futur, ainsi que la capacité de voyager dans d'autres dimensions. La plus courte vision de ce dieu impossible plonge le spectateur dans une folie irrémédiable. Ceux qui cherchent à l'invoquer doivent le faire dans l'obscurité la plus complète.

Inconnu de *Nachtwölfe* et de ses scientifiques, Daoloth commence à étreindre le groupe de son influence par l'intermédiaire des cristaux bleus, rares et précieux, qu'ils utilisent pour créer leur technologique corrompue (voir p.103 pour plus de détails).

Les Dieux Très Anciens

Les Dieux Très Anciens sont ces dieux qui ont fait preuve de sympathie – ou du moins de non-hostilité – envers la race humaine. Ils ont été vénérés sous de nombreux noms à travers l'histoire, dont Isis, Bast, Nodens, et Yad Thaddad.

La vérité est que le genre humain ne peut pas compter sur ces dieux pour qu'ils interviennent lorsque les choses tournent mal. Ils sont enfermés dans leurs propres luttes de pouvoir et se contentent d'utiliser les humains comme des pions dans leurs jeux éternels.

Glaaki

Glaaki est un dieu mollusque répugnant à trois yeux, qui rôde dans les profondeurs du lac de la Severn Valley en Angleterre, d'où il convoque de nouveaux adorateurs en envoyant des rêves hypnotiques. Il est actuellement très faible, mais à mesure qu'il se nourrit de ses adorateurs, il reprend des forces lentement et, un jour, il ressurgira pour revendiquer son territoire. Le culte de Glaaki est particulièrement terrifiant, puisque la plupart de ses membres sont des morts-vivants. Ils passent le plus clair de leur temps à kidnapper des gens et à les initier au culte par la force, pour que leur énergie vitale s'ajoute à la force du dieu.

Hastur

Hastur habite près de l'étoile Aldébaran dans la constellation du Taureau ; il est également capable de se manifester dans le lac Hali, près de l'ancienne cité en ruine de Carcosa. Ceux qui l'ont aperçu et qui sont toujours là pour le dire, le décrive comme un octopode massif et monstrueux.

Hastur est servi par Les Frères du Signe Jaune et le peuple cannibale Tcho-Tcho d'Asie du Sud-est. Ses adorateurs bénéficient parfois de la capacité de voyager à travers l'espace et peuvent être servis en retour par les Byakhee (voir p.230).

Ithaqua

Ithaqua est le dieu des déserts de glace. Il se manifeste comme un gigantesque corps gelé, un humanoïde hirsute géant avec des bois et des sabots, ou alors comme une terrible tempête sensible destinée à geler toute chose vivante sur son passage. Le dieu n'a pas vraiment de culte organisé, mais quelques chamans des régions arctique et antarctique font des sacrifices et des offrandes pour l'apaiser et le tenir à distance.

Nyogtha

Nyogtha est une divinité mineure vénérée par quelques cercles de goules et de sorcières. Le dieu hante les plus profondes cavernes souterraines, et lorsqu'il est invoqué à la surface, il apparaît comme une tache d'obscurité vivante, en mutation, et pourvue de plusieurs tentacules.

Nyarlathotep

Nyarlathotep est le messager des Dieux Extérieurs, et le seul à posséder une véritable personnalité intelligible. Nyarlathotep est un fourbe qui se révèle en semant la folie et la confusion, plutôt que la mort et la destruction. On dit de lui qu'il possède 999 formes différentes, mais seule une fraction d'entre elles ont été décrites ; le Pharaon Noir est un mâle égyptien ; la Langue Sanglante est un gigantesque monstre griffu, avec un seul tentacule sanglant en guise de tête ; la Femme Boursouflée est une femme monstrueuse aux tentacules frémissants ; et la Bête revêt la forme du Sphinx égyptien. Ce ne sont que quelques-unes des nombreuses incarnations du dieu.

D'innombrables (enfin, au moins 999) cultes vénèrent Nyarlathotep dans le monde, chacun adorant une forme différente. La Confrérie du Pharaon Noir est basée au Caire et à Londres, le Culte de la Langue Sanglante opère au Kenya et à New York ; et l'Ordre de la Femme Boursouflée rayonne près des grandes quantités de chair de Shanghai. D'autres adorateurs, plus civilisés, mettent un point d'honneur à vénérer Nyarlathotep en pensant, probablement à raison, rencontrer tôt ou tard l'une de ses manifestations. Les adorateurs de Nyarlathotep font partie des plus dangereux de la Terre, car ils ont à leur disposition de nombreuses ressources et d'innombrables laquais.

Les adorateurs de Nyarlathotep font partie des plus dangereux de la Terre, car ils ont à leur disposition de nombreuses ressources et d'innombrables laquais.

Même s'il n'est pas directement vénéré par Reinhardt Weissler et ses petits copains du Soleil Noir, c'est bien Nyarlathotep qui encourage le sorcier fou dans sa quête de destruction et d'expérimentation abjecte (voir p.79 pour plus de détails).

Rlim Shaikorth

Rlim Shaikorth est un ver géant et gelé, qui descendit sur la Terre il y a plusieurs millénaires. Il vit maintenant dans une citadelle de glace sur l'iceberg de Yikilth. Flottant quelque part dans les eaux du Groenland, Yikilth s'approche parfois trop près des terres, et il cause alors des vagues de gel si terribles qu'elles changent les gens et les animaux en d'horribles statues de glace. Rlim Shaikorth n'est plus vénéré par les humains, mais il l'était autrefois par les magiciens de l'Hyperborée.

Shub-Niggurath

Shub-Niggurath est la personnification de la fécondité, et l'on s'y réfère également comme à la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux. Elle se manifeste comme une masse bouillonnante de tentacules, d'excroissances, et d'étranges membres germant. Certains quittent leur « Mère » et se glissent, s'infiltrent, ou rampent pour donner vie à des créatures cauchemardesques indépendantes. Le lait de Shub-Niggurath semble également avoir un effet corrupteur sur ceux qui le boivent ; certains adorateurs de la Chèvre Noire paraissent à peine humains, à cause des déformations et des mutations causées par leur adoration blasphématoire.

Shub-Niggurath possède de nombreux adorateurs et des dizaines de petits cultes disséminés de par le monde. Presque tous prennent la forme de cultes druidiques de la nature qui réalisent d'horribles rituels en son nom, et sont rétribués par son lait et son Sombre Rejeton (voir p.233) comme avatars de sa puissance colossale. L'un de ses cultes naissants est celui des Servantes d'Idisen de Brême, en Allemagne (p.67).

Shudde M'ell

Shudde M'ell est le plus grand de tous les Chtoniens (voir p.230), mais on ne sait pas s'il s'agit du géniteur de la race ou s'il est simplement le plus grand de ses représentants. Il rôde dans les profondeurs de la terre, et certains le pensent à l'origine de tous les tremblements de terre. Comme on peut l'imaginer, peu de gens ressentent la nécessité d'adorer cette créature inhumaine, mais il possède tout de même quelques petits cultes sur les territoires aux séismes fréquents comme la Turquie ou le Japon.

Tsathoggua

Tsathoggua vit dans l'obscurité de la caverne sans lumière d'N'kai, dans le royaume souterrain de K'n-yan, quelque part sous Oklahoma. Il possède un gros corps poilu surmonté d'une tête de crapaud avec des oreilles de chauve-souris. Il est vénéré par l'ancien Peuple Serpent (voir p.241), et quelques sorciers humains. S'il est satisfait par leur dévotion et leurs sacrifices, il peut les récompenser en leur offrant l'une des ses Larves Amorphes (voir p.236) comme servante et garde du corps.

Tulzscha

Il est l'un des nombreux dieux qui assistent Azatoth (voir p.226) dans sa danse stupide et éternelle. Lorsqu'il est invoqué sur la Terre, il apparaît sous la forme d'une colonne de feu verte écœurante, incapable de quitter l'endroit de son apparition. Vénéré par une poignée de déments, Tulzscha octroie des pouvoirs insondables à ceux qui l'invoquent. Le dieu a formé une étrange alliance avec les membres du *Waldgericht* de Westphalie, en Allemagne (voir p.67 pour plus de détails).

Y'golonac

Y'golonac est une imposante brute sans tête, aux mains éclatées par des orifices en forme de bouche. Il s'agit d'un dieu relativement mineur, avide d'attirer plus d'adorateurs pour pouvoir quitter sa prison souterraine près de la Severn Valley anglaise.

Ses adorateurs sont des maniaques meurtriers et

dégénérés, qui ne tirent de leurs actes d'adoration que le plaisir d'infliger la mort. Les Fils des Mains Voraces sont le culte le plus important dédié à Y'golonac, et ils ne représentent pourtant (et heureusement) qu'un petit groupe.

Yig

Yig revêt de nombreuses formes, apparaissant comme un homme écailleux, grand et musclé ; un homme avec une tête de serpent ; et même un homme sans jambes avec une queue de serpent. Il est principalement adoré par les Habitants des Sables (p.240), et par les membres du Peuple Serpent qui ne l'ont pas délaissé pour le dieu crapaud Tsathoggua (voir p.228), mais on le vénère aussi dans certaines tribus des Grandes Plaines et quelques tribus isolées d'Amérique du Sud et d'Afrique subsaharienne. L'un des dons qu'il offre à ses favoris est l'immunité contre le venin de serpent.

Yog-Sothoth

Yog-Sothoth existe dans les espaces entre les plans de l'univers, et se manifeste comme une masse d'étranges globes lumineux, qui circulent les uns autour des autres avant d'éclater puis de se reformer. Yog-Sothoth est particulièrement vénéré par les sorciers et les magiciens, et il leur offre le pouvoir de voyager entre les dimensions. La recrudescence de rapports de pilotes alliés concernant les Foo fighters pourrait être l'œuvre des adorateurs de Yog-Sothoth.

Néanmoins, la plus grande menace qu'il fait peser sur la réalité à l'heure actuelle se manifeste sous la forme du Soleil Noir, qui est suspendu au dessus de la Vallée du même nom dans les Contrées du rêve. Son disciple, Reinhardt Weissler, a fait de cette quête la mission d'une vie, il souhaite en effet libérer Yog-Sothoth de sa prison pour qu'il déchaîne sur le monde une terreur et une destruction indicibles (p.84).

Sav LES CRÉATURES DU MYTHE

Vous trouverez dans cette section les entités du Mythe que vos investigateurs croiseront le plus souvent au cours de leurs aventures, adaptées pour une utilisation avec ***Savage Worlds***. La plupart de ces créatures sont totalement inamicales envers l'humanité ; parfois leur simple présence suffit à causer des blessures et une instabilité mentale, et certaines sont si étranges qu'il est impossible pour des humains sains d'esprit d'interagir avec elles à un niveau intelligible. D'autres, néanmoins, partagent des traits humains reconnaissables qui permettent de comprendre leurs pensées et leurs motivations. D'autres encore sont connues pour s'allier avec des humains – pas seulement des adorateurs – lorsque leurs buts coïncident. Cependant, les investigateurs doivent apprendre à ne jamais faire confiance à ces créatures ; leurs esprits sont fondamentalement extraterrestres et elles ne possèdent aucun sens de l'honneur, de la loyauté ou de la gratitude. Pour aider le gardien à catégoriser ces créatures, nous les avons classées selon deux types de désignations :

J'espère que votre analyse de ces « choses » est correcte, Deadman.

—Capt. Harris

RACE INDÉPENDANTE

Une race indépendante est une race dont les membres ne portent allégeance à aucun dieu en particulier, bien qu'ils puissent les respecter, et même les adorer. Les races indépendantes n'ont pas forcément de contact entre elles, et elles poursuivent chacune leurs objectifs et leurs propres plans.

RACE DE SERVITEURS

Les races de serviteurs furent toutes créées – ou engendrées – par un dieu spécifique, et leurs membres n'existent que pour servir le dieu ou ses agents.

Nouvelles capacités monstrueuses

Achtung! Cthulhu introduit trois nouvelles capacités monstrueuses pour ***Savage Worlds***.

DÉMENT

La capacité spéciale Dément ne peut être attribuée qu'aux humains qui adorent des divinités du Mythe, ou ceux dont les investigations ont annihilé l'humanité. Leur folie leur confère une vitalité surhumaine. Ils bénéficient d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Les Jokers ignorent les deux premières pénalités de blessures.

Les créatures avec cette capacité spéciale sont également immunisées contre la vision des créatures du Mythe, et n'ont pas à payer le Coût nécessaire pour lancer les sorts du Mythe.

EXTRATERRESTRE

Certaines créatures sont si étranges qu'elles ne semblent relever d'aucune loi connue de la biologie ou de la matière. La structure extraterrestre de ces créatures leur offre un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué, et les immunise contre les Tirs visés. Les Jokers ignorent les pénalités de blessure.

TENTACULES

Si une créature possède de multiples tentacules, elle peut les utiliser séparément pour attaquer ; néanmoins, elle ne lance son Dé Joker (si elle en possède) qu'une fois. Ces tentacules peuvent être utilisés pour attaquer plus d'une cible, si plusieurs sont à portée, et chaque tentacule compte comme un ennemi distinct pour le calcul des bonus de surnombre. Les tentacules augmentent également

la Parade de la créature de +1 et peuvent ignorer les bonus de bouclier. Certains tentacules possèdent une Portée de 1 et même parfois davantage.

Byakhee (Race de Serviteurs)

Les Byakhee sont de grandes créatures humanoïdes ailées en décomposition, constituées d'éléments d'insectes, de vermines, et de charognards. Ils servent principalement le dieu Hastur, mais sont souvent utilisés comme coursiers par de nombreux adorateurs du Mythe.

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d10, Intellect d6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Détection d6.

Allure : 3 ; **Parade :** 5 ; **Résistance** : 11 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1) :** les Byakhee sont couverts d'une fourrure épaisse et emmêlée.
- **Drain de sang :** si un Byakhee réussit une Relance sur son test de Combat, il parvient à s'accrocher à sa proie, et commence à lui sucer le sang. La cible est en situation de lutte, et elle doit réaliser un test de Vigueur à chaque tour ou subir un Niveau de Fatigue.
- **Griffes :** For+d6.
- **Horreur :** quiconque aperçoit un Byakhee doit effectuer un test d'Âme, ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité (Voyage spatial) :** les Byakhee sont immunisés contre les rigueurs du voyage spatial. Cette immunité ne s'étend pas à leurs cavaliers.
- **Taille (+3) :** un Byakhee fait au moins la taille d'un cheval.
- **Vol :** les Byakhee sont aussi rapides et agiles qu'un avion ; ils possèdent une Accélération de 10, une Vitesse maximale de 100, une Ascension de 3, et un bonus de Manœuvrabilité de +3.

Chtoniens (Race Indépendante)

Les Chtoniens sont une race d'énormes créatures céphalopodes, ressemblant à des vers, qui vivent dans les profondeurs de la terre. Même s'ils sont natifs de notre planète, ils ne partagent aucune ressemblance avec les êtres vivants ou fossilisés que nous connaissons, et peuvent être rencontrés partout sur Terre, à condition de creuser suffisamment.

Les Chtoniens communiquent entre eux par télépathie sur de longues distances. Les Chtoniens adultes sont extrêmement protecteurs vis-à-vis de leurs progénitures. Ils sont également capables de percevoir l'esprit des autres créatures et de communiquer avec elles, voire de les contrôler télépathiquement.

Les Chtoniens adultes comptent parmi les plus effroyables créatures du Mythe, et ils peuvent causer de terribles séismes s'ils sont agacés. Heureusement, ceci est

plutôt rare. Ils préfèrent influencer les évènements de la surface en prenant le contrôle d'agents et de pions.

JEUNE CHTONIEN

Attributs : Agilité d4, Âme d4, Force d12+3, Intellect d6, Vigueur d12+5.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d6.

Allure : 6 ; **Parade :** 7 ; **Résistance** : 17 (2).

Capacités spéciales

- **Armure +2 :** la peau d'un Chtonien est épaisse, en cuir, et striée de géodes rocheuses.
- **Contrôlé télépathique :** les Chtoniens peuvent contrôler les humains par télépathie. La cible doit être connue de la créature, mais elle peut se trouver n'importe où dans le monde. Le Chtonien effectue un test d'Âme opposé à l'Âme de la cible. Une fois que le contrôle est assuré, la cible ne peut plus quitter le lieu où elle se trouve, et ne peut se déplacer que d'1,5km du point où le lien a été établi. La zone diminue à mesure que le Chtonien s'approche, jusqu'à ce que la cible ne puisse finalement plus quitter une chaise ou un petit cercle sur le sol.
- **Creuser :** les jeunes Chtoniens peuvent creuser la terre comme un couteau dans du beurre, et ils s'y déplacent à raison de 10 cases par tour.
- **Drain tentaculaire :** si un Chtonien réalise une Relance sur une attaque avec l'un de ses tentacules, le tentacule parvient à empaler la cible et commence à drainer ses fluides vitaux. Chaque tour le tentacule inflige 2d6 points de dégâts, en ignorant l'armure.
- **Faiblesse (Eau) :** même une quantité modérée d'eau peut être létale pour un Chtonien. L'eau ne se contente pas de lui infliger 2d10 points de dégâts, mais elle ignore également les bonus de taille et d'armure à la Résistance de la créature. Un jeune Chtonien possède

une Résistance de 10 lorsqu'il est immergé dans l'eau.

- **Immunité (Chaleur) :** les jeunes Chtoniens peuvent supporter des températures allant jusqu'à 250°C (478°F).
- **Imposant :** les attaques contre un jeune Chtonien bénéficient d'un bonus de +2 en raison de sa taille imposante.
- **Robuste :** si un Chtonien est Secoué, d'autres résultats Secoué n'ont pas d'effets.
- **Taille (+5) :** même un jeune Chtonien est massif.
- **Tentacules :** For+d6, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Un Chtonien peut attaquer avec jusqu'à 6 tentacules. Chacun possède une Portée de 2, et jusqu'à 4 d'entre eux peuvent attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.
- **Terreur (-1) :** les investigateurs qui aperçoivent un Chtonien doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).

CHTONIEN ADULTE

Attributs : Agilité d4, Âme d8, Force d12+9, Intellect d6, Vigueur d12+12.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d4.

Allure : 6 ; **Parade :** 7 ; **Résistance** : 28 (4).

Capacités spéciales

- **Armure +4 :** Armure lourde. La peau d'un Chtonien est épaisse, en cuir, et striée de géodes rocheuses
- **Attaque écrasante :** les Chtoniens peuvent effectuer une attaque écrasante causant d12+19 points de dégâts. Il faut soustraire la taille de la cible à ces dégâts. La taille relative des véhicules est déjà prise en compte par la Résistance d'un Chtonien.
- **Contrôle télépathique :** les Chtoniens peuvent contrôler les humains par télépathie. La cible doit être connue de la créature, mais elle peut se trouver n'importe où dans le monde. Le Chtonien effectue un test d'Âme opposé à l'Âme de la cible. Une fois que le contrôle est assuré, la cible ne peut plus quitter le lieu où elle se trouve, et ne peut se déplacer que d'1,5km du point où le lien a été établi. La zone diminue à mesure que le Chtonien s'approche, jusqu'à ce que la cible ne puisse finalement plus quitter une chaise ou un petit cercle sur le sol.
- **Creuser :** les Chtoniens peuvent creuser la terre comme un couteau dans du beurre, et ils s'y déplacent à raison de 18 cases par tour.
- **Drain tentaculaire :** si un Chtonien réalise une Relance sur une attaque avec l'un de ses tentacules, le tentacule parvient à empaler la cible et commence à drainer ses fluides vitaux. Chaque tour le tentacule inflige 2d10 points de dégâts, en ignorant l'armure.
- **Faiblesse (Eau) :** même une quantité modérée d'eau peut être létale pour un Chtonien. L'eau ne se contente pas de lui infliger 2d10 points de dégâts, mais elle ignore également les bonus de taille et d'armure à la Résistance de la créature. Un Chtonien possède une Résistance de 14 lorsqu'il est immergé dans l'eau.
- **Gargantuesque :** les attaques contre un Chtonien bénéficient d'un bonus de +4 en raison de sa taille considérable.
- **Immunité (Chaleur) :** les Chtoniens peuvent supporter des températures allant jusqu'à 4000°C (7200°F).
- **Séisme :** les Chtoniens peuvent causer des tremblements de terre dévastateurs sur un Grand Gabarit d'Explosion. Ceci cause 2d12 points de dégâts à toutes les structures qui se trouvent dans la zone affectée, et les dégâts servent de FD pour les tests d'Agilité des investigateurs cherchant à rester debout.
- **Sorts :** les Chtoniens peuvent connaître certains sorts grâce à Shudee Me'll, Yig, ou Cthulhu.
- **Taille +10** : les Chtoniens sont les plus grandes créatures terrestres vivantes.
- **Tentacules :** For+d6, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Un Chtonien peut attaquer avec jusqu'à 6 tentacules. Chacun possède une Portée de 6, et jusqu'à 4 d'entre eux peuvent attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.
- **Terreur (-2) :** les investigateurs qui aperçoivent un Chtonien doivent réussir un test d'Âme (-2), ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).

Couleurs Tombées du Ciel (Race Indépendante)

Une Couleur Tombée du Ciel est une créature sensible qui se manifeste sous la forme d'une tâache de lumière colorée. Il s'agit de l'une des créatures les plus étrangères et insondables du Mythe de Cthulhu, et elles proviennent des confins de l'espace, d'endroits où les lois naturelles n'ont rien en commun avec celles de la Terre.

Une Couleur adulte crée des embryons : de petites sphères apparemment vides. Ces embryons se transforment rapidement en larves qui ressemblent à de la gelée, et qui commencent à se nourrir de l'énergie vitale de tout ce qui les entoure. Lorsqu'une larve grandit, la végétation locale voit pousser de grandes branches maladives qui se déforment et s'enchevêtrent la nuit. Les fruits environnants deviennent amers, et mêmes les humains commencent à luire d'une lueur fantomatique.

Une fois que la larve s'est suffisamment nourrie, elle se transforme en une jeune Couleur, qui s'aventure hors de son antre pour s'alimenter directement, en drainant l'énergie vitale de tout ce qui se trouve dans la zone. Lorsqu'elle a terminé son processus final d'alimentation et qu'elle est devenue adulte, la Couleur quitte la planète.

Attributs : Agilité d12+1, Âme d6, Force d4, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d10, Discrétion d12+2, Persuasion d10, Tir d10.

Allure : 6 ; **Parade :** 7 ; **Résistance** : 5.

Une Couleur Tombée du Ciel est l'une des créatures les plus étrangères et insondables du Mythe de Cthulhu.

Capacités spéciales

- **Attaque mentale :** les créatures sensibles situées dans un rayon de 20 acres autour de la Couleur Tombée du Ciel sont sujettes à une attaque mentale, une fois par jour. Elles doivent remporter un test opposé d'Âme, ou subir un Niveau de Fatigue. Celles qui sont affectées ne peuvent être poussées qu'à l'incapacité et jamais jusqu'à la mort.
- **Désintégration :** une Couleur Tombée du Ciel peut diriger son énergie pour réaliser une attaque de contact qui cause 4D6 points de dégâts, et ignore l'armure.
- **Éthérée :** les Couleurs Tombées du Ciel ne possèdent pas de forme matérielle et sont par conséquent immunisées contre les attaques physiques. Elles peuvent solidifier certaines parties de leur corps de manière à attraper les gens ou les objets.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Faiblesse (Lumière vive) :** la lumière vive inhibe une Couleur Tombée du Ciel, infligeant une pénalité de -2 à toutes ses actions. La Couleur doit réussir un test d'Âme à chaque tour ou tenter de fuir la lumière.
- **Faiblesse (Puissants champs magnétiques) :** de puissants champs magnétiques peuvent piéger une Couleur Tombée du Ciel, et l'empêcher ainsi de quitter la zone.
- **Horreur :** Tandis que la simple vision d'une Couleur Tombée du Ciel est quelque chose de curieux, en voir une se nourrir implique un test d'Âme (-1), ou le témoin doit jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Hypnotique :** les Couleurs Tombées du Ciel peuvent hypnotiser leur proie en déployant des lumières d'une beauté obsédante. Traitez ceci comme le pouvoir Marionnette ; la Couleur utilise sa Persuasion à la place de la Compétence Arcane, et peut seulement rendre la cible immobile, hypnotisée.
- **Se nourrir :** les Couleurs Tombées du Ciel drainent l'énergie vitale de leur proie. La Couleur attaque sa proie par l'intermédiaire d'un test d'Âme opposé. Si la Couleur gagne, alors l'Âme de la cible est diminuée d'un dé et l'Âme de la Couleur augmentée d'un dé. Lorsque l'Âme de la cible descend en dessous de d4, elle meurt en laissant derrière elle un corps desséché à la peau grise. La cible peut recouvrer l'Âme perdue en utilisant les règles de la Guérison Naturelle (voir *Savage Worlds*).
- **Vol :** les Couleurs Tombées du Ciel peuvent voler à une Allure de 18, Vitesse d'Ascension 9.

Adorateurs (Race de Serviteurs)

Seuls les individus les plus fous et les plus désespérés se vouent à l'adoration des divinités du Mythe. Certains sont animés par un désir de vengeance envers le monde qui les a dénigrés et persécutés ; d'autres recherchent le pouvoir personnel ou matériel. Quelques-uns sont élevés pour révérer les dieux familiaux ou du clan. Ces derniers font partie des adorateurs les plus dangereux, car leur foi est véritable, et qu'ils n'ont jamais rien connu d'autre. Certains adorateurs sont particulièrement doués pour le combat et la discrétion, ils deviennent alors les assassins du culte, des fanatiques qui versent le sang sans aucune pitié et sans poser de questions.

SIMPLE ADORATEUR

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Mythe) d4, Détection d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Loyal, Malveillant, Serment.

Atouts : aucun.

Équipement : Dague (For+d4), Revolver (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1), robes.

Capacités spéciales

- **Dément :** Les adorateurs sont totalement fous. Leur folie leur confère une force inhumaine. Ils profitent d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Ils sont également immunisés contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépensent pas le coût des sorts du Mythe.

ASSASSIN DU CULTE

Attributs : Agilité d8, Âme d10, Force d10, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d10, Conduite d6, Connaissance (Mythe) d6, Crochetage d8, Détection d6, Discrétion d8, Escalade d6, Intimidation d10, Lancer d8, Sarcasmes d8, Sens de la rue d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade :** 9 ; **Résistance** : 10 ; **Santé Mentale** : Dément.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Loyal, Malveillant, Serment.

Atouts : Acrobate, Assassin, Costaud, Esquive, Frénésie, Instinct de tueur, Parade, Rapide, Sans pitié, Sens du danger, Tireur d'élite, Volonté de fer.

Équipement : Épée sacrificielle (For+d6), Revolver (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1), Lee-Enfield

No.4 Mk.1 (T) (avec lunette de sniper) (24/48/96, 2d8, Cad. 1, Coups 10, PA 1).

Capacités spéciales

- **Dément :** un Assassin du culte est totalement fou. Sa folie lui confère une force inhumaine. Il profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Il est également immunisé contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Mauvaise réputation :** la pénalité au Charisme d'un Assassin du culte se transforme en bonus lors de tests d'Intimidation et de Sarcasmes.
- **Sorts :** un Assassin du culte peut connaître les sorts suivants : *Domination, Esquiver toute blessure, Flétrissement, Immunisation /Rempart de chair, Mimétisme, Poing de Yog-Sothoth, Trou de mémoire.*

LEADERS DE CULTE

Les leaders de culte sont les plus fous et les plus impitoyables de tous les adorateurs. Ils sont intelligents, habités par leur foi, et possèdent souvent plusieurs invocations et sorts de contrôle dans leur arsenal ; ils peuvent également s'appuyer sur leurs larbins fanatiques mortels, et peuvent vivre plusieurs siècles.

Attributs : Agilité d8, Âme d10, Force d8, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Histoire) d10, Connaissance (Mythe) d10, Détection d8, Discrétion d8, Persuasion d10, Sarcasmes d12, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 8 ; **Santé Mentale :** Dément.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Serment.

Atouts : Charismatique, Commandement, Connexions, Élan, Esquive supérieure, Ferveur, Inspiration, Instinct de tueur, Richissime, Sang-froid supérieur, Séduisant, Tenez les Rangs, Très chanceux, Volonté de fer.

Équipement : Dague sacrificielle enchantée (For+d4), Revolver (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1), Pistolet-mitrailleur Sten Mk.I (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

- **Dément :** un leader de culte est totalement fou. Sa folie lui confère une force inhumaine. Il profite d'un bonus de +2 en Résistance et sur les tentatives visant à éliminer l'état Secoué. Il est également immunisé contre les effets résultant de la vision des créatures du Mythe et ne dépense pas le coût des sorts du Mythe.
- **Sorts :** un leader de culte peut connaître les sorts suivants : *Contacter (dieu spécifique), Déflagration mentale, Domination, Enchanter une dague sacrificielle, Esquiver toute blessure, Flétrissement, Immunisation Rempart de chair, Instiller la peur, Invoquer/contrôler un Byakhee, Invoquer/contrôler un Chien de Tindalos, Invoquer/contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/contrôler une Maigre bête de la nuit, Perversion corporelle de Gorgoroth, Poing de Yog-Sothoth, Signe des anciens.*

Sombre Rejeton de Shub-Niggurath (Race de Serviteurs)

On confond souvent ces grandes bêtes avec d'énormes arbres (au moins à cause de leur silhouette), mais c'est une masse de vrilles et de tentacules visqueux qui s'élève sur d'imposants sabots fendus. Les Sombres Rejetons ne se trouvent que dans les zones où leur mère est vénérée, et ils agissent souvent comme intermédiaire pour celle-ci en acceptant les sacrifices.

Attributs : Agilité d10, Âme d10, Force d12+5, Intellect d8, Vigueur d12.

Compétences : Combat d10, Discrétion d8.

Allure : 10 ; **Parade :** 8 ; **Résistance :** 17.

Capacités spéciales

- **Balayage supérieur :** peut attaquer tous les ennemis adjacents.
- **Drain tentaculaire :** si un Sombre Rejeton réalise une Relance sur une attaque avec l'un de ses tentacules, le tentacule parvient à empaler la cible et commence à drainer ses fluides vitaux. Chaque tour le tentacule inflige 2d10 points de dégâts, en ignorant l'armure.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette

créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.

- **Gargantuesque :** Armure lourde. Toutes les attaques à distance réalisées par des créatures de taille humaine sont effectuées à +4 contre un Sombre Rejeton. Ses attaques sont considérées comme des Armes lourdes. Ajoutez la Taille aux dégâts lors d'un piétinement.
- **Immunité (Armes à feu) :** le Sombre Rejeton ne subit que la moitié des dégâts provenant des armes à feu.
- **Immunité :** le Sombre Rejeton est immunisé contre les attaques de chaleur, explosives, de poison et de corrosion.
- **Sorts :** un Sombre Rejeton peut connaître certains sorts en rapport avec Shub-Niggurath et ses laquais.
- **Taille +9 :** ces géants de chêne sont, très concrètement, des arbres gigantesques en mouvement.
- **Tentacules :** For+d8, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Un Sombre Rejeton possède 4 tentacules ayant une Portée de 6.
- **Terreur (-1) :** ceux qui aperçoivent un Sombre Rejeton doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).

Profonds (Race de Serviteurs)

Les Profonds sont une race amphibie qui habite dans les profondeurs des océans de notre monde, vénérant Cthulhu, Père Dagon et Mère Hydra. Ils possèdent plusieurs communautés au large des côtes de nombreux pays, notamment près des Cornouailles, en Angleterre, et le long de la côte Atlantique des États-Unis.

L'une de leur stratégie les plus ignobles est de kidnapper les humains, et de les forcer à s'accoupler avec eux. Les progénitures sont des hybrides humains/profonds qui sont capables de se fondre dans la population des villes et des villages pendant plusieurs années, avant que leur véritable nature ne refasse surface et qu'ils finissent par se révéler. La ville d'Innsmouth dans le Maine, Nouvelle-Angleterre, fut complètement submergée par les Profonds dans les années 30, et c'est pour cette raison qu'elle fut incendiée.

Les Profonds profitent de la bataille de l'Atlantique et de la guerre du Pacifique pour récupérer les armements des navires coulés des Alliés et de l'Axe, même s'ils n'utilisent ces armes que comme des trophées et ne s'en servent que rarement.

SIMPLE PROFOND

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d8, Discrétion d10, Lancer d6.

Allure : 6 ; **Parade :** 6 (5) ; **Résistance** : 7 (1).

Équipement : Lance de chasse (8/16/32, 2d6, +1 Parade), Filet de lancer (5/10/20, +2 sur les attaques de lutte).

Capacités spéciales

- **Aquatique :** 10 cases en vitesse de nage.
- **Armure +1 :** peau caoutchouteuse et écailles.
- **Griffes :** For+d4.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent un Profond doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Taille (+1) :** les Profonds sont plus imposants que les humains.

HYBRIDE PROFOND

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme** : -8 ; **Parade :** 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé Mentale** : 3.

Handicaps : Assoiffé de sang, Malveillant, Répugnant.

Atouts : aucun.

Équipement : Dague (For+d4), Revolver (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1), Fusil de chasse (12/24/48, 1-3d6, Cad. 1 ou 2, Coups 2, voir Chapitre 2 : Équipement dans le livre de base de ***Savage Worlds*** pour plus de détails).

Capacités spéciales

- **Nausée :** ceux qui aperçoivent un hybride Profond doivent réussir un test d'Âme ou subir un malus de -1 à tous les tests de Trait pour le reste de la rencontre.

CHAMPION OU CHEF PROFOND

Attributs : Agilité d8, Âme d10, Force d12+2, Intellect d10, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d8, Détection d8, Discrétion d10, Lancer d8.

Allure : 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance** : 10 (1).

Équipement : Lance de chasse (8/16/32, 2d6, +1 Parade), Filet de lancer (5/10/20, +2 sur les attaques de lutte).

Capacités spéciales

- **Aquatique :** 10 cases en vitesse de nage.
- **Armure +1 :** peau caoutchouteuse et écailles.
- **Griffes :** For+d6.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent un Profond doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Taille (+2) :** les Profonds sont plus imposants que les humains.
- **Sorts :** *Souffle des profondeurs*, *Contacter Cthulhu*, *Contacter Dagon ou Mère Hydra*.

Vagabonds Dimensionnels (Race Indépendante)

On ne sait que peu de choses sur ces créatures, en dehors du fait qu'elles sont capables de voyager entre les dimensions à volonté. Elles représentent l'archétype de l'assassin ultime, saisissant une cible avant de l'emporter littéralement dans une autre dimension sans espoir de retour, et de l'y abandonner !

Les Vagabonds Dimensionnels représentent une sorte d'alliance bestiale et profane entre un singe et un insecte à la peau flétrie et pendante. Ils attaquent en empoignant leur adversaire grâce à leurs longs bras puissamment musclés, avant de disparaître de ce plan d'existence, emportant leur victime avec eux. Il faut deux tours à un Vagabond Dimensionnel pour quitter ce plan de la réalité, pendant lesquels la victime peut être secourue. Cependant, une fois qu'elle disparaît, on ne la revoit plus jamais.

Les Vagabonds Dimensionnels représentent une sorte d'alliance bestiale et profane entre un singe et un insecte.

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d10, Intellect d4, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d4.

Allure : 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance** : 11 (2).

Capacités spéciales

- **Armure +2 :** les Vagabonds Dimensionnels sont recouverts d'un cuir épais.
- **Changement de plan :** les Vagabonds Dimensionnels peuvent attraper des choses et disparaître vers des dimensions inconnues. Le changement de plan prend deux tours complets, et si la victime n'est pas soustraite aux griffes de la créature pendant ce délai (le Vagabond peut aussi être tué), elle est alors perdue à jamais.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Lutte :** Portée 1. Les Vagabonds Dimensionnels n'infligent pas de dégâts, ils attrapent leurs cibles et disparaissent avec elle – pour toujours !
- **Taille (+3) :** un Vagabond Dimensionnel est plus imposant qu'un gorille.
- **Téléportation :** les Vagabonds Dimensionnels peuvent se téléporter jusqu'à 20 cases au prix d'une action.
- **Terreur :** ceux qui aperçoivent un Vagabond Dimensionnel doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).

Choses Très Anciennes (Race Indépendante)

Les Choses Très Anciennes sont d'étranges créatures ailées en forme de baril qui arrivèrent sur la Terre il y a de cela plusieurs millénaires. Elles y construisirent des cités immenses et stupéfiantes qui dorment aujourd'hui sous la glace de l'Antarctique. Il est possible qu'un accident pendant leurs expériences soit à l'origine des toutes les formes de vie terrestres. On sait qu'elles créèrent les Shoggoths comme une race d'esclaves, et que leur arrogance les conduisit à leur perte alors que leurs ouvriers finirent par les renverser et détruire leurs cités.

Les Choses Très anciennes sont des créatures guerrières qui ont lutté contre les Mi-Go, les Shoggoths, et plusieurs autres races du Mythe. Au jour d'aujourd'hui, elles ont été presque oubliées sur la Terre, même si quelques installations enfouies profondément reposent peut-être toujours quelque part sous l'Antarctique gelé.

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d12+6, Intellect d8, Vigueur d12+4.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d8, Détection d8, Discrétion d6.

Allure : 6 ; **Parade :** 7 ; **Résistance** : 17 (4).

Capacités spéciales

- **Aquatique :** 10 cases en vitesse de nage.
- **Armure +4 :** la peau d'une Chose Très Ancienne peut repousser les balles.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent une Chose Très Ancienne doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité (Voyage spatial) :** les Choses Très Anciennes sont immunisées contre les rigueurs du voyage spatial.
- **Sorts :** les Choses Très Anciennes peuvent connaître jusqu'à 4 sorts choisis par le gardien.
- **Taille (+3) :** les Choses Très Anciennes sont des créatures massives.
- **Tentacules :** Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Une Chose Très Ancienne peut attaquer avec jusqu'à 5 tentacules. Chacun possède une Portée de 1, et jusqu'à 3 d'entre eux peuvent attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs. Ils empoignent l'ennemi et drainent lentement son énergie vitale, causant des dégâts égaux à la For de la créature chaque tour.
- **Vision nocturne :** les Choses Très Anciennes ignorent les pénalités dues à l'obscurité.
- **Vol :** Allure de Vol de 10 cases, Vitesse d'Ascension de 3.

Vampires de Feu (Race de Serviteurs)

Les Vampires de Feu sont des adorateurs et des serviteurs de Cthugha qui habitent sur l'étoile Fomalhaut. Ils n'apparaissent sur la Terre que lorsqu'ils sont invoqués, ou lorsqu'ils accompagnent leur dieu. Ils prennent la forme de feux follets ardents.

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force n/a, Intellect d6, Vigueur d4.

Compétences : Combat d8, Pistage d4.

Allure : 0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance** : 2.

Capacités spéciales

- **Drain vampirique :** si un Vampire de Feu tue un Extra, il draine son énergie vitale et gagne la capacité monstrueuse Robuste pendant la prochaine heure. S'il parvient à tuer un Joker, il devient lui-même un Joker pendant les prochaines 24 heures.
- **Esquive supérieure :** toutes les attaques à distance réalisées contre un Vampire de Feu souffrent d'une pénalité de -2.
- **Faiblesse (Eau) :** l'eau, le sable, et autres éléments extincteurs infligent 2d10 points de dégâts à un Vampire de Feu.
- **Immunité :** les Vampires de Feu sont immunisés contre les armes ordinaires.
- **Petit :** les attaquants retirent 2 à leurs tests de combat.
- **Taille (-2) :** les Vampires de Feu sont de petites boules de plasma.
- **Toucher brûlant :** Attaque de contact +2, 2d10 points de dégâts, lancez un d6 : sur un 6 la cible prend feu.
- **Vol :** Allure de Vol de 12 cases, Vitesse d'Ascension de 8.

Polypes Volants (Race Indépendante)

Ces grandes créatures interdimensionnelles envahirent notre planète il y a 750 millions d'années. Elles érigèrent de gigantesques cités de granite et de basalte, puis furent finalement repoussées dans les profondeurs par d'autres races guerrières extraterrestres. Aujourd'hui, les Polypes subsistent dans de vastes cavernes souterraines dont les entrées dorment dans d'anciennes ruines perdues. Ils tuent ceux qui osent s'y aventurer sans aucune forme de pitié.

Les Polypes ressemblent à des limaces géantes semi-corporelles et tentaculaires, et leur présence est toujours accompagnée par un son aigu et lancinant qui donne la nausée. Les Polypes peuvent contrôler les vents, ils sont ainsi capables de créer des souffles coniques assez puissants pour séparer les os de la chair, mais aussi des vortex tourbillonnants qui immobilisent leurs ennemis.

Attributs : Agilité d8, Âme d10, Force d12+8, Intellect d8, Vigueur d12+4.

Compétences : Combat d10, Connaissance (Mythe) d8, Détection d8, Discrétion d6, Pistage d4, Tir d8.

Allure : 7 ; **Parade :** 8 ; **Résistance** : 18 (2).

Capacités spéciales

- **Armure (+2) :** un Polype Volant possède une peau calleuse et tremblante en perpétuel changement.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Grand :** les attaquants bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs attaques.
- **Hors de phase :** à chaque fois qu'un Polype est attaqué, tirez une carte dans la pioche Action. Si la carte est noire la créature est hors de phase, et l'attaque la traverse littéralement sans faire de dégâts.
- **Invisibilité :** avec un test réussi de Connaissance (Mythe), un Polype peut se rendre totalement invisible pour un nombre de tours égal à la moitié de son dé d'Âme. Normalement, cet état inflige une pénalité de -6 à quiconque essaye de détecter ou d'attaquer le Polype, mais le son persistant qui l'accompagne a tendance à le trahir. Si un attaquant réussit un test de Détection (-1), la pénalité passe à -4.
- **Sorts :** un Polype connaît jusqu'à 8 sorts choisis par le gardien.
- **Taille (+6) :** un Polype Volant est une créature massive.
- **Tempête de vent :** les Polypes Volants peuvent générer un souffle de vent suffisamment puissant pour séparer la chair des os. Placez un Gabarit Conique devant la créature : quiconque est pris à l'intérieur subit 2d10 points de dégâts. De plus, ils doivent résister aux dégâts avec un test de Force ou être projetés à terre jusqu'à l'extrémité du cône.
- **Tentacules :** For+d8, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Un Polype Volant peut créer 2d6 tentacules par tour. Chacun possède une Portée de 1, et jusqu'à 4 d'entre eux peuvent attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.
- **Tentacules volants :** 10/20/40, 2d8, ignore l'Armure. Un Polype Volant peut créer 2d6 tentacules par tour et en lancer certains, ou tous, sur ses ennemis. Ces projectiles sont semi-corporels et ignorent toute forme d'armure portée par la cible.
- **Terreur (-1) :** ceux qui aperçoivent un Polype Volant doivent réussir un test d'Âme à -1, ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).
- **Vol :** Allure de Vol 12, Vitesse d'Ascension 2.
- **Vortex :** le Polype peut encercler une zone équivalente à un Gabarit Moyen d'Explosion avec un vortex de vent. La créature joue un test d'Âme opposé à la Force de la cible : si le Polype gagne, la cible est incapable de se déplacer ou d'attaquer, mais peut se défendre normalement. Cette capacité peut être utilisée contre n'importe quel individu dans le champ de vision du Polype.

Larve Amorphe (Race de Serviteurs)

Les Larves Amorphes sont étroitement liées au dieu Tsathoggua et à ses dévots. Ces créatures sont des masses amorphes de limon noir aux formes en perpétuel changement, qui créent des armes et des outils lorsque le besoin s'en fait ressentir. Pendant une seconde, elles peuvent ressembler à un jeune crapaud, puis se doter d'une

douzaine de pattes pour s'enfuir, avant de se transformer en une forme liquide et disparaître dans une brèche. Cette polyvalence de formes offre de nombreuses attaques et de nombreuses capacités, mais une seule de ces attaques peut être utilisée à chaque tour.

Attributs : Agilité d10, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Discrétion d6.

Allure : 10 ; **Parade :** 6/7 ; **Résistance** : 6 (voir ci-dessous).

Capacités spéciales

- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Fouet :** cette attaque n'est disponible que lorsque la créature adopte une Taille +1. Une Larve Amorphe peut créer jusqu'à six minces tentacules ressemblant à des fouets. Ils possèdent une Portée de 2, Parade +1, et confèrent un bonus de +2 aux tests de lutte de la créature. Quiconque se retrouve agrippé souffre d'une pénalité de -2 à son test d'Agilité visant à éviter la capacité de Morsure de la créature.
- **Gourdin :** For+d6. Si la créature possède au moins une Taille +6, cette attaque est alors considérée comme une Arme lourde.
- **Grand :** lorsqu'une Larve Amorphe possède au moins une Taille +4, les attaquants profitent d'un bonus de +2 pour la toucher.
- **Horreur (-1) :** ceux qui aperçoivent une Larve Amorphe doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité (Toutes les attaques) :** les Larves Amorphes sont immunisées contre les armes ordinaires. Elles subissent en revanche les dégâts chimiques, de chaleur et de feu.
- **Infiltration :** les Larves Amorphes peuvent s'infiltrer dans les espaces les plus infimes comme s'il s'agissait d'un terrain Difficile.
- **Morsure :** lorsqu'une Larve Amorphe possède une Taille +7, elle peut littéralement engloutir des cibles. Faites un test sur la compétence Combat de la créature, ajoutez-y la différence de Taille entre elle et la cible. La cible répond en jouant un test d'Agilité. Si la Larve gagne, la victime est complètement engloutie et subit 2d4 points de dégâts de constriction au tour suivant. Ces dégâts augmentent d'un cran à chaque tour, sans excéder 2d12. Une Larve peut seulement envelopper un adversaire à la fois, mais une fois qu'il l'est, il ne peut plus s'échapper jusqu'à ce que la créature décide de le relâcher, ou qu'elle ne soit tuée.
- **Pieds légers :** les Larves Amorphes peuvent lancer un d10 lorsqu'elles courent.
- **Sorts :** la plupart des Larves Amorphes connaissent le sort *Contacter Tsothoggua* ; certaines connaissent des sorts supplémentaires.
- **Taille malléable :** une Larve Amorphe peut changer sa taille entre +1 et +7. Chaque augmentation de +2 améliore d'un dé la Force et la Vigueur de la créature, ainsi avec une Taille +3, sa Vigueur et sa Force deviennent d8 et sa Résistance passe à 9 ; avec une Taille +5, sa Force et sa Vigueur atteignent d10, et sa Résistance monte jusqu'à 11. Enfin, avec une Taille +7, sa Vigueur et sa Force grimpent jusqu'à d12, et sa Résistance passe à 13.
- **Tentacules :** For+d6, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Une Larve Amorphe peut créer jusqu'à 3 tentacules par tour. Chacun possède une Portée de 1, et ils peuvent tous attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.

Ghasts (Race Indépendante)

Les Ghasts sont de grandes créatures humanoïdes, scabreuses et brutales, très allergiques à la lumière du soleil. À l'origine, ces créatures vivaient dans les Contrées du rêve, mais quelques-unes habitent aujourd'hui de sombres et profondes cavernes, bien au-dessous de la surface de la Terre. Les Ghasts peuvent être apprivoisés, et certains sont même utilisés comme montures par des adorateurs particulièrement dépravés.

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d10, Intellect d4, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Détection d10.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance** : 9 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1) :** peau épaisse.
- **Faiblesse (Lumière du jour) :** les Ghasts subissent une pénalité de -1 aux tests lorsqu'ils sont exposés à la lumière du jour. Pour chaque heure qu'ils passent à la lumière du jour, ils doivent jouer un test de Vigueur ou subir un Niveau de Fatigue.
- **Horreur (-1) :** ceux qui aperçoivent un Ghast doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Morsure :** For+d6.
- **Odorat exacerbé :** les Ghasts peuvent ignorer les pénalités dues à l'obscurité.
- **Pieds légers :** les Ghasts lancent un d10 lorsqu'ils courent.
- **Taille (+2) :** même s'ils sont bipèdes, les Ghasts atteignent la corpulence d'un cheval.

Goules (Race Indépendante)

Les Goules sont des créatures humanoïdes répugnantes à la peau rugueuse, qui possèdent des sabots fourchus et des canines vaguement apparentes. Elles vivent dans les tunnels sous les villes de notre monde et se nourrissent de cadavres dans les cimetières. Certains clans de Goules entretiennent des rapports avec quelques sorcières et sorciers, et les Goules se plient occasionnellement à leurs quatre volontés.

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d8, Discrétion d10, Escalade d10.

Allure : 8 ; **Parade :** 5 ; **Résistance** : 5.

Capacités spéciales

- **Biologie inhabituelle :** les Goules sont particulièrement résistantes aux armes à feu et aux projectiles. Ces armes ne leur infligent que la moitié des dégâts.
- **Creuser :** les Goules peuvent creuser la terre à une Allure de 10 cases.
- **Déchirer :** si une Goule obtient une Relance sur son dé de Combat, son bonus aux dégâts est un d8 plutôt qu'un d6.
- **Griffes :** For+d6.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent une Goule doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).

Chiens de Tindalos (Race Indépendante)

Tindalos est une cité déformée et cauchemardesque qui existe en dehors de l'espace et du temps. Elle est le repaire d'horribles habitants, fléaux des esprits sains, mais ceux qui interagissent le plus avec l'humanité sont les effroyables limiers de la ville. Ces terribles créatures entretiennent une fascination pour les humains, une fascination qui se termine presque toujours par la mort de l'individu impliqué. « Limier » est une appellation qui ne fait que refléter leur capacité infaillible à traquer leur proie, sans témoigner de leur apparence ; en réalité, jusqu'à présent personne ne semble avoir survécu à une rencontre avec un limier, et personne ne sait donc à quoi ils ressemblent véritablement.

Dès qu'un Chien de Tindalos détecte la présence d'un humain (souvent à travers l'échec d'un sort de contact ou d'un voyage dans le temps), il se met à le traquer à travers l'espace et le temps. Les limiers sont des créatures angulaires, contrairement aux formes de vie terrestres qui adoptent des formes courbes. Un limier est capable d'utiliser les angles géologiques et structurels pour traquer lentement sa proie, surgissant souvent du point de réunion de deux murs pour frapper par derrière. Une fois que quelqu'un a attiré l'attention d'un limier, son unique espoir est de trouver refuge dans un sanctuaire sphérique, mais même alors, le Chien de Tindalos se contentera de patienter jusqu'à ce que sa proie quitte l'abri pour se ruer sur elle.

Plus terrifiant encore, certaines preuves ont récemment démontré que des limiers de plus grandes tailles sont capables de s'introduire dans les imperfections les plus infimes des constructions sphériques les plus parfaites. Si quelqu'un se retrouve pisté par une telle créature, il n'a plus aucun espoir !

Attributs : Agilité d6, Âme d12+2, Force d10, Intellect d8, Vigueur d12+4.

Compétences : Combat d12, Détection d12, Pistage d12+8.

Allure : 5 ; **Parade :** 8 ; **Résistance** : 13 (1).

Capacités spéciales

- **Anomalie temporelle :** un Chien de Tindalos peut altérer le temps de l'espace autour de lui dans la mesure d'un Grand Gabarit d'Explosion. Les individus qui se trouvent dans la zone d'effet doivent réussir un test d'Âme ou subir un état de Nausée qui inflige une pénalité de -1 à tous les Traits (cumulative avec les pénalités provenant de l'odeur de la créature). Ceux qui se trouvent en dehors de la zone subissent quant à eux une pénalité de -2 aux attaques à distance.
- **Armure (+1) :** forme non-euclidienne.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Immunité :** les Chiens de Tindalos sont immunisés contre toutes les armes ordinaires.
- **Langue :** la langue d'un Chien de Tindalos réduit d'un cran le dé d'Âme (et la Santé Mentale associée) de la cible de manière permanente, à moins que la victime ne réussisse un test d'Âme (-1).
- **Odeur de pourriture et de mort :** tous les individus qui se trouvent dans un Grand Gabarit d'Explosion par rapport à un limier doivent réussir un test de Vigueur, ou subir une pénalité de -1 à tous leurs Traits alors qu'ils sont pris d'une Nausée.
- **Patte :** For+d4. La patte d'un Chien de Tindalos est couverte d'un ichor bleu qui force la victime à réussir un test de Vigueur, sans quoi elle subit un Niveau de Fatigue, qui dure jusqu'à ce que l'ichor soit nettoyé.
- **Régénération :** le limier effectue un test de Vigueur à chaque tour. Chaque Relance et succès retirent une blessure. Une fois que la créature est morte, elle cesse de se régénérer.
- **Sorts :** un Chien de Tindalos connaît jusqu'à 8 sorts choisis par le gardien.
- **Taille (+2) :** les Chiens de Tindalos sont presque aussi grands que des chevaux.
- **Terreur (-2) :** ceux qui aperçoivent un limier doivent

réussir un test d'Âme (-2), ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).

- **Traverser :** un limier peut se téléporter pour réapparaître à travers n'importe quel angle à 3 cases. Cette manœuvre prend 2 tours.
- **Vol :** Allure de Vol de 30 cases, Vitesse d'Ascension de 0.
- **Vue exacerbée :** un limier peut utiliser sa compétence Détection n'importe où dans un rayon de 16km. Seuls les individus qui se trouvent dans un espace sphérique ne peuvent être détectés.

Horreurs Chasseresses (Race de Serviteurs)

Une Horreur Chasseresse est un énorme serpent noir, visqueux, aux allures de ver, qui vole grâce à des ailes de chauve-souris ou d'ombrelle. Elles sont souvent invoquées par les sorcières pour traquer, capturer, ou tuer des ennemis. Elles retournent vers les Contrées du rêve au lever du jour, et une lumière suffisamment intense peut les réduire en cendres.

Attributs : Agilité d8, Âme d10, Force d12+4, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Pistage d6.

Allure : 5 ; **Parade :** 6 ; **Résistance** : 16 (4).

Capacités spéciales

- **Armure (+4) :** peau épaisse et écailleuse.
- **Faiblesse (Lumière) :** une Horreur Chasseresse est renvoyée vers les Contrées du rêve par la lumière du jour. Une lumière artificielle suffisamment soutenue lui cause 2d4-2d12 points de dégâts par tour selon son intensité. Ces dégâts ignorent l'armure.
- **Horreur (-1) :** ceux qui aperçoivent une Horreur Chasseresse doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité (Balles) :** les Horreurs Chasseresses ne subissent que la moitié des dégâts provenant des armes à feu.
- **Morsure :** For+d6.
- **Queue agrippante :** une Horreur Chasseresse peut utiliser sa queue pour enserrer ses ennemis. Son corps est suffisamment souple pour lui permettre de mordre l'adversaire qu'elle empoigne.
- **Taille (+7) :** une Horreur Chasseresse mesure plus de 12m.
- **Vol :** Allure de Vol 12, Vitesse d'Ascension 3.

Mi-Go, les Champignons de Yuggoth (Race Indépendante)

Ces étranges créatures sont d'une taille avoisinant celle des êtres humains, et elles semblent plus proches des crustacés que de toute autre forme de créature terrestre ; en réalité, elles ressemblent plus à des champignons qu'à des animaux. Elles possèdent des ailes membraneuses et plusieurs rangées de membres articulés qui sont tout aussi adaptés à la locomotion qu'à la manipulation. À l'endroit où devrait se trouver leur tête, l'on trouve une structure cérébroïde couverte d'antennes. Elles changent de couleur en utilisant des modèles complexes, et on pense qu'elles communiquent entre elles ainsi. Les Mi-Go peuvent parler le langage humain, mais ils le font avec d'étranges voix d'insectes bourdonnantes.

Les Mi-Go sont originaires de la planète Yuggoth (Pluton), mais ils ont établi plusieurs colonies minières dans les montagnes les plus isolées de la Terre, pour y chercher les minerais les plus rares. Ils emploient parfois des agents humains pour faciliter leur passage sur Terre, et entretiennent à ces occasions des relations avec différents cultes. Les Mi-Go sont capables d'entreprendre des vols interstellaires, mais ils ne peuvent manœuvrer que maladroitement dans l'atmosphère. Les plaques photographiques ordinaires ne peuvent pas capturer l'image d'un Mi-Go, mais un chimiste talentueux pourrait préparer une émulsion photosensible qui y parviendrait. Après sa mort, un Mi-Go se désagrège en quelques heures.

Les Mi-Go ont une large gamme de technologies extraterrestres très avancées à leur disposition, ce qui inclut des cylindres, dans lesquels ils entreposent des cerveaux humains, vivants, affublés de dispositifs de communication, de vision et d'audition ; ces cylindres protègent le cerveau encore actif des rigueurs du voyage spatial.

Les Mi-Go sont originaires de la planète Yuggoth (Pluton), mais ils ont établi plusieurs colonies minières sur la Terre.

Ils possèdent également des canons électriques, de petits dispositifs qui crachent des étincelles bleues et immobilisent leurs ennemis.

Les Mi-Go ont appris à leurs dépens que leur corps peut se montrer fragile (particulièrement pendant une époque de guerre totale). Ils y ont remédié en augmentant leurs meilleurs guerriers, par la greffe d'armes et d'un épais châssis blindé. Ces Mi-Go peuvent être de terrifiantes machines de destruction.

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Langage humain) d8, Détection d6, Discrétion d6, Soigner d8, Tir d4.

Allure : 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance** : 6 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1) :** carapace biotechnologique.
- **Biologie inhabituelle :** les Mi-Go sont particulièrement résistants aux blessures contondantes. Toute arme qui inflige ce type de dégâts voit son dé de dégâts diminué d'un cran.
- **Canon électrique :** cette arme est un petit dispositif qui tient dans la main et projette des étincelles

électriques bleues (10/20/40, 2d6). Le courant peut submerger le système nerveux de la cible. La victime doit faire un test de Vigueur contre un FD égal aux dégâts. Un échec signifie qu'elle est Secouée avec une pénalité de -2 sur ses tests. Cette pénalité augmente de 1 à chaque tour jusqu'à ce que la cible réussisse un test visant à éliminer l'état Secoué.

- **Griffes :** For+d6.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent une Horreur Chasseresse doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité (Voyage spatial) :** les Mi-Go sont immunisés contre les rigueurs du voyage spatial.
- **Vol :** les Mi-Go sont des créatures volantes maladroites dans l'atmosphère terrestre, ils possèdent ainsi une Allure de 8 et une Vitesse d'Ascension de 1. Ils subissent une pénalité de -1 aux tests d'Agilité lorsqu'ils sont en vol.

Maigres Bêtes de la Nuit (Race de Serviteurs)

Les Maigres Bêtes de la Nuit sont des gargouilles cornues et sans visage, pourvues d'une épaisse peau sombre qui rappelle celle des baleines. Si ces créatures se trouvent essentiellement dans les Contrées du rêve, les Maigres Bêtes de la Nuit sont quelques fois invoquées sur la Terre pour accomplir les souhaits d'un sorcier, ou emporter un investigateur trop curieux.

Attributs : Agilité d10, Âme d6, Force d6, Intellect d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d12+1, Intimidation d8.

Allure : 5 ; **Parade :** 5 ; **Résistance** : 7 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1) :** les Maigres Bêtes de la Nuit possèdent une peau épaisse.
- **Chatouiller :** une fois qu'une Maigre Bête de la Nuit a emporté sa cible, elle peut la faire se tenir tranquille en la menaçant de « chatouilles », grâce à ses griffes et sa queue barbelée, aussi tranchantes que des rasoirs.
- **Empoigner :** les Maigres Bêtes de la Nuit tentent de submerger leurs adversaires et de les emporter au loin. Elles bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs attaques de lutte grâce à leur queue préhensile et leur taille.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent une Maigre Bête de la Nuit doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Sens surnaturels :** même si elles n'ont pas d'yeux, les Maigres Bêtes de la Nuit sont capables de percevoir leur environnement et d'ignorer les pénalités dues à l'obscurité.
- **Taille (+1) :** les Maigres Bêtes de la Nuit sont plus imposantes qu'un humain moyen.
- **Vol :** Allure en Vol 12, Vitesse d'Ascension 3.

Habitants des Sables (Race de Serviteurs)

Les Habitants des Sables sont une race humanoïde autochtone et nocturne, qui vit dans les endroits les plus arides de la Terre, comme le Sahara, l'Australie, et les déserts du sud-est de l'Amérique. Les Habitants des Sables vénèrent principalement Yig, et sont un peuple fier qui pratique à la fois le cannibalisme et les meurtres rituels de leurs ennemis.

On pense que les Habitants des Sables dérivent d'une ancienne ramification d'hominidés. Ils possèdent une peau rêche et râpeuse, ainsi que des oreilles et des yeux disproportionnés qui leurs donnent quelques ressemblances avec le koala. Un investigateur ne devrait cependant pas se laisser duper : les Habitants des Sables sont des guerriers fiers et sauvages.

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d8, Lancer d6, Pistage d6.

Allure : 7 ; **Parade :** 5/6 ; **Résistance** : 5 (1).

Équipement : Massue (For+d6), Lance (3/6/12, For+d6, Parade +1), Pierre de lancer (1/2/4, For+d4).

Capacités spéciales

- **Armure (+1) :** peau rêche et râpeuse.
- **Aveuglement solaire :** les Habitants des Sables subissent une pénalité de -2 à leurs tests de Détection pendant la journée.
- **Griffes :** For+d4.

- **Horreur (+1) :** ceux qui aperçoivent un Habitant des Sables doivent réussir un test d'Âme (+1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité (Soif) :** les Habitants des Sables sont immunisés contre les ravages de la soif.
- **Sens nocturnes :** les Habitants des Sables bénéficient d'un bonus de +2 à leurs tests de détection la nuit.
- **Taille (-1) :** les Habitants des Sables sont plus petits qu'un humain moyen.

Peuple Serpent (Race Indépendante)

Le Peuple Serpent s'est répandu sur la Terre avant même l'époque des dinosaures. Pendant le Permien, ils érigèrent de grandes cités de basalte dans lesquelles ils vénéraient Yig et organisaient de terribles guerres intestines. Aujourd'hui, ils sont proches de l'extinction ; certains se cachent dans les Contrées du rêve où ils conduisent d'horribles expériences sur les humains qu'ils capturent, et quelques tribus dégénérées subsistent dans les endroits les plus isolés de la Terre. Certains pensent que les membres les plus puissants de leur race reposent en état de profonde hibernation, et qu'ils attendent le moment de leur réveil pour réclamer le monde qui leur revient.

Les membres du Peuple Serpent sont des humanoïdes ophidiens. Ils sont extrêmement souples ; leurs membres semblent presque invertébrés et ceci les rend particulièrement dangereux en combat. Ils sont également dotés d'une morsure extrêmement venimeuse qui peut tuer en quelques minutes.

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d6, Intellect d10, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (les Sciences) d8, Détection d8, Discrétion d8, Persuasion d10.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance** : 6 (1).

Capacités spéciales

- **Apparence illusoire :** les membres du Peuple Serpent connaissent un sort d'illusion qui leur offre la possibilité de marcher parmi les humains. Si pour une quelconque raison quelqu'un devient suspicieux sur la véritable nature d'un membre du Peuple Serpent, jouez un test de Persuasion opposé à l'Intellect de l'investigateur. Un succès signifie que le déguisement de la créature fonctionne toujours.
- **Armure (+1) :** peau écailleuse.
- **Esquive :** les attaques à distance contre un membre du Peuple Serpent subissent une pénalité de -1.
- **Invertébré :** les attaques de mêlée des membres du Peuple Serpent ignorent les bonus de bouclier.
- **Morsure :** For+d4.
- **Poison (-2) :** quiconque se retrouve Secoué ou blessé par la morsure d'un membre du Peuple Serpent doit réussir un test de Vigueur (-2) ou mourir en l'espace de 2d6 minutes. Même ceux qui réussissent subissent une blessure et sont Épuisés. S'ils font une Relance, ils sont simplement Épuisés.

Shantaks (Race de Serviteurs)

Les Shantaks sont d'immenses créatures écaillées, plus imposantes que des éléphants, qui sont utilisées comme montures par les adorateurs les plus privilégiés des Dieux Extérieurs. Leur apparence rappelle vaguement celle d'un cheval, et les visions de ces créatures pendant l'Antiquité sont probablement à l'origine de la plupart des légendes sur les dragons.

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d12+6, Intellect d6 (A), Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Détection d6.

Allure : 5 ; **Parade :** 6 ; **Résistance** : 17 (7).

Capacités spéciales

- **Armure (+4) :** les Shantaks sont couverts d'écailles blindées.
- **Grand :** les attaquants bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs attaques.
- **Griffes :** For+d8.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent un Shantak doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Taille (+7) :** les Shantaks sont plus imposants qu'un éléphant mâle.
- **Vol :** les Shantaks ont une Allure de Vol de 25 et une Vitesse d'Ascension de 0.

Shoggoths (Race de Serviteurs)

Parmi les pires engeances du Mythe, mais aussi les plus meurtrières, se trouvent les Shoggoths, qui ressemblent à d'énormes amibes, ou une mer bouillonnante de chair avec des gueules, des tentacules, et des yeux germant çà et là si nécessaire.

Les Shoggoths ont été créés comme une race d'esclaves par les Choses Très Anciennes, mais ils se sont montrés revêches et rebelles avant de renverser leurs maîtres. Depuis lors, ils ont servi les Profonds et d'autres races, et ont été aperçus à la botte d'adorateurs humains. Néanmoins, ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne soient lassés de leur servitude et qu'ils ne décident de détruire tous ceux qui les entourent.

Attributs : Agilité d4, Âme d6, Force d12+6, Intellect d4, Vigueur d12+4.

Compétences : Combat d12, Détection d10.

Allure : 12 ; **Parade :** 9 ; **Résistance** : 18.

Capacités spéciales

- **Amphibie :** un Shoggoth possède une Allure de nage de 12 cases.
- **Gigantesque :** les attaquants bénéficient d'un bonus de

+4 à leurs tests d'attaque.

- **Immunités :** les armes à feu, les attaques électriques, et le feu n'infligent que la moitié des dégâts.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Régénération :** un Shoggoth effectue un test de Vigueur à chaque tour. Pour chaque Relance et succès il guérit d'une blessure.
- **Infiltration :** un Shoggoth peut s'infiltrer dans n'importe quel matériau poreux comme s'il s'agissait d'un terrain Difficile.
- **Taille (+8) :** les Shoggoths sont incroyablement imposants.
- **Tentacules :** For+d6, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Un Shoggoth peut créer autant de tentacules qu'il le souhaite par tour. Chacun possède une Portée de 3, et jusqu'à 4 d'entre eux peuvent attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.
- **Terreur (-2) :** les investigateurs qui aperçoivent un Shoggoth doivent réussir un test d'Âme (-2), ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).

Chasseurs Spectraux (Race de Serviteurs engendrée)

Les Chasseurs Spectraux sont créés par l'intermédiaire d'un rituel ignoble exécuté sur des humains volontaires. Le sujet se transforme en un humanoïde huileux et caoutchouteux de grande taille, aux yeux rouges et avec des pinces en guise de mains. Ces créatures sont destinées à garder des objets ou des endroits importants, ou à traquer et tuer une cible donnée.

Les Chasseurs Spectraux ont la capacité de se rendre invisibles à volonté, et ils profitent à ce moment-là d'une immunité contre les armes ordinaires ; cette capacité en fait des adversaires extrêmement dangereux. Néanmoins, ils possèdent également deux faiblesses majeures : s'ils sont plongés dans certains types de lumières – typiquement celles projetées à travers des lentilles – ils deviennent visibles et perdent leurs immunités. Enfin, ils sont liés pendant leur création à un objet de cérémonie et sont donc incapables de s'éloigner à plus d'1,6km de cet objet ; de plus, s'il est détruit, ils le sont aussi.

Attributs : Agilité d6, Âme d10, Force d10, Intellect d8, Vigueur d4.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Discrétion d12+6, Pistage d6.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance** : 7 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1) :** peau caoutchouteuse.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Faiblesse (Certaines lumières) :** un Chasseur Spectral perd sa capacité à devenir invisible (et donc ses immunités) lorsqu'il est plongé dans une lumière projetée à travers certaines lentilles spéciales.
- **Faiblesse (Objet du lien) :** un Chasseur Spectral ne peut jamais s'éloigner de plus d'1,6km de l'objet de cérémonie qui l'a vu naître, et si cet objet est détruit, il l'est également.
- **Horreur (-1) :** les investigateurs qui aperçoivent un Chasseur Spectral doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité :** lorsqu'il est invisible, un Chasseur Spectral est immunisé contre les armes ordinaires.
- **Invisibilité :** un Chasseur Spectral peut devenir invisible à volonté, et dans cet état les attaques à son égard subissent une pénalité de -6 au toucher.
- **Pinces :** For+d6.
- **Taille (+2) :** les Chasseurs Spectraux sont plus imposants qu'un humain moyen.

NOUVELLES CRÉATURES

Rejeton Sanglant

Les Rejetons Sanglants sont des esprits des Contrées du rêve qui habitent les forêts corrompues de la Vallée du Soleil Noir, et se nourrissent des individus suffisamment fous pour explorer ses sous-bois ténébreux. Même s'ils sont physiquement fragiles et plutôt simples à tuer, leur force réside dans leur manière de se reproduire, d'où vient leur nom.

Tandis qu'il répand le sang avec ses ailes aussi tranchantes que des rasoirs, d'autres Rejetons Sanglants naissent pour semer la destruction sur le champ de bataille.

Leurs œufs, qui ont besoin de sang pour la gestation, sont contenus dans des crêtes ressemblant à des lames le long de leurs appendices. Tandis qu'ils rendent exsangues leurs victimes, les œufs se mélangent avec le sang riche et vital, et grossissent à une vitesse alarmante pour donner vie à de nouveaux Rejetons Sanglants. Incroyablement rapides, les Rejetons Sanglants sont capables de brusquement submerger un ennemi par la force du nombre, étant donné que chacune des blessures qu'ils infligent peut potentiellement donner vie à de nouveaux membres de leur horde.

Le Soleil Noir réalise rapidement le potentiel militaire de ces créatures parasites et se met à développer des rituels pour les invoquer dans le Monde de l'éveil. Lors de l'une de ces invocations, un seul Rejeton Sanglant apparaît, il se lance alors à la vitesse de la lumière vers l'ennemi le plus proche. Tandis qu'il répand

Pour attaquer, un Froid se matérialise près ou autour de sa victime pour la congeler avec son toucher. Les lésions tissulaires qui en résultent sont comparables à des gelures graves.

Cth

FOR n/a **DEX** 2D10+10 **INT** 2D6+6
CON n/a **TAI** 2D6+6 **POU** 3D6+6
ÉDU n/a **SAN** n/a

Points de Vie : le total de Points de Vie d'un Froid est égal à son POU.

Impact : aucun ; **Déplacement :** 50 (en vol).

Armes : *Toucher glacé* 40%, dégâts Spéciaux, portée de base contact.

Compétences : Discrétion dans la neige 90%, Esquiver : réussite spéciale au test d'Agilité, Se cacher dans la neige 90%.

Armure : aucune, même si les Froids sont immunisés contre les attaques physiques. Ils sont sensibles aux dégâts de feu dans la mesure de 2D6 points de dégâts par coup au but (en utilisant un tison ou une torche), et subissent les dégâts normaux d'armes causant des dégâts de feu comme les lance-flammes.

Sorts : si l'INT d'un Froid est de 16 ou plus, il connaît 1D3 sorts choisis par le gardien, même s'ils sont normalement associés à la météo, au froid, ou aux Grands Anciens avec lesquels les créatures sont liées.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points pour apercevoir un Froid ; 0/1D3 pour entendre le cri de lamentation d'un Froid.

Règles Spéciales : pour chaque attaque réussie d'un Froid, la victime subit une perte de 1D2 CON et d'1D2 Points de Vie. De plus, pour chaque tranche de 5 Points de Vie et de CON perdus, la victime perd également 1 point d'APP et de FOR. Un test réussi de Premiers Soins permet de restaurer un Point de Vie, un point de FOR ou de CON, mais pas d'APP ; tandis qu'un test de Médecine réussi permet de restaurer 1D3 points de n'importe quelle caractéristique affligée. Un seul test médical peut être entrepris – la victime doit alors s'en remettre à Mère Nature et compter sur les effets du temps pour se rétablir complètement, une semaine de soins médicaux est nécessaire par point (PV ou Attribut) perdu contre les Froids.

Sav

(Race de Serviteurs)

Attributs : Agilité d12, Âme d10, Force n/a, Intellect d8, Vigueur n/a.

Compétences : Discrétion d12+4.

Allure : n/a ; **Parade :** 2 ; **Résistance :** 7.

Capacités spéciales

- **Aura gelé :** placez un Grand Gabarit d'Explosion autour du Froid ; quiconque se trouve dans le Gabarit doit réussir un test de Vigueur à chaque tour ou subir un Niveau de Fatigue dû à l'hypothermie. Une fois qu'un investigateur se réchauffe, il lui faut une heure pour ne plus être Fatigué.
- **Créatures de volonté :** les Froids utilisent leur Âme plutôt que leur Vigueur pour déterminer leur Résistance.
- **Éthérée :** les Froids n'ont pas de forme matérielle et sont immunisés contre les attaques physiques.
- **Horreur :** les investigateurs qui aperçoivent un Froid doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Hurlement terrifiant :** quiconque entend le cri d'un Froid doit réussir un test d'Âme ou subir une pénalité de -1 à tous ses tests de Traits pour le reste de la rencontre.
- **Infiltration :** les Froids peuvent s'infiltrer à travers n'importe quel matériau poreux comme s'il s'agissait d'un terrain Difficile.
- **Vol :** Allure de Vol 20, Vitesse d'Ascension 12.

Adorateurs des Grands Anciens

Ces grands prêtres des Vraies Religions ont franchi la dernière étape vers la venue de leurs maîtres très anciens. Jadis humains, le chemin vers l'exaltation a irrévocablement altéré leur forme. Aujourd'hui, leur apparence extérieure reflète la souillure de leur âme. Les Adorateurs sont quasiment dépourvus d'os, et composés d'une structure interne faite de cartilage et de chair flexible, qui leur permet de se déplacer en se glissant à travers de très petits espaces.

Les Adorateurs des Grands Anciens sont largement vénérés par les humains qu'ils commandent, ceux-là les traitent en effet comme des objets d'adorations au même titre que leurs sombres divinités. Ces êtres corrompus sont fréquemment utilisés pour accomplir les missions du culte qui ne doivent surtout pas échouer.

Apparence : les Adorateurs des Grands Anciens sont des cyclopes sans paupière assis sur une masse de tentacules tortillards et préhensiles. Leurs membres sont agiles et

puissants, capables d'exécuter des constrictions d'une force terrifiante, ils sont de plus enrobés d'un mucus gluant qui rend la lutte avec ces êtres particulièrement dangereuse.

Cth

FOR 4D6+20 DEX 2D6+12 INT 3D6+6
CON 3D6 TAI 3D6+3 POU 6D6
ÉDU 3D6+3 SAN n/a
Points de Vie : 25

Impact : aucun ; Déplacement : 8.

Compétences : Discrétion 55%, Hypnose 70% (voir *Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* d'***Achtung! Cthulhu*** p.90 pour plus de détails), Lutte 70%, Mythe de Cthulhu 50%, Trouver Objet Caché 65%.

Langues : toute langue appropriée : Connaissance %.

Armes : *Coup de tentacule* 75%, impact 1D4+imp, portée de base contact. L'Adorateur peut attaquer avec jusqu'à six tentacules.

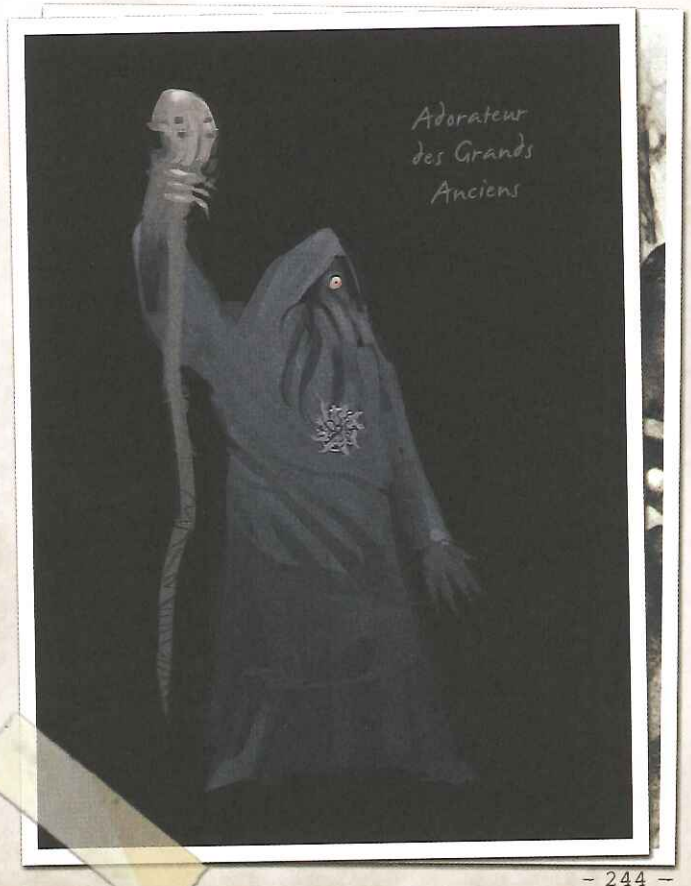
Lutte 70%, voir les règles décrites en p.68 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***.

Matraque (Arme de mêlée – Bâton) 60%, impact 1D8+imp, atts 1, portée de base contact.

Épée (Arme de mêlée – Épée) 55%, impact 1D8+1+imp, atts 1, portée de base contact.

Armure : 2 points dus à leur peau épaisse et caoutchouteuse. Les armes contondantes, comme les bâtons, n'infligent que la moitié des dégâts lancés.

Sorts : l'Adorateur connaît de nombreux sorts que le gardien jugera appropriés, choisis parmi la liste suivante : *Contact (dieu spécifique)*, *Déflagration Mentale*, *Domination*, *Enchanter une Dague Sacrificielle*, *Esquiver toute blessure*, *Flétrissement*, *Immunisation/Rempart de chair*, *Instiller la Peur*, *Invoquer/Contrôler un Byakhee*, *Invoquer/Contrôler un Chien de Tindalos*, *Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel*, *Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse*, *Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit*, *Perversion corporelle de Gorgoroth*, *Poing de Yog-Sothoth*, *Signe des Anciens*.



Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points.

(Race de Serviteurs)

Sav

Attributs : Agilité d12+2, Âme d12, Force 12, Intellect d10, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d10, Détection d10, Discrétion d8.

Allure : 8 ; **Parade :** 7 ; **Résistance :** 11 (2).

Capacités spéciales

- **Armure +2** : la chair de cette créature est caoutchouteuse et résistante.
- **Biologie inhabituelle :** les Adorateurs des Grands Anciens sont particulièrement résistants aux armes contondantes. Ces armes voient leur dé de dégâts être réduit d'un cran contre ces créatures.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Hypnose** : ces créatures peuvent utiliser leur pouvoir marionnette sur des humains en utilisant leur Intellect en tant que Compétence Arcane. Elles peuvent lancer et maintenir se pouvoir indéfiniment, mais ne peuvent affecter qu'une seule cible à la fois.
- **Infiltration :** les Adorateurs des Grands Anciens peuvent se faufiler à travers de petits espaces comme s'il s'agissait d'un terrain Difficile.
- **Sorts :** un Adorateur des Grands Anciens peut connaître certains des sorts suivants : *Contact (dieu spécifique)*, *Déflagration Mentale*, *Domination*, *Enchanter une Dague Sacrificielle*, *Esquiver toute blessure*, *Flétrissement*, *Immunisation / Rempart de chair*, *Instiller la Peur*, *Invoquer/Contrôler un Byakhee*, *Invoquer/Contrôler un Chien de Tindalos*, *Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel*, *Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse*, *Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit*, *Perversion corporelle de Gorgoroth*, *Poing de Yog-Sothoth*, *Signe des Anciens*.
- **Taille (+2) :** un Adorateur des Grands Anciens est largement plus imposant qu'un humain.
- **Tentacule agrippant** : cette créature peut agripper son adversaire avec l'un de ses tentacules collants. Il bénéficie d'un bonus de +2 sur ses tests de lutte, et presse la cible lentement jusqu'à ce qu'elle succombe, infligeant d12 points de dégâts chaque tour en action libre jusqu'à ce qu'elle s'échappe.
- **Tentacules** : For+d6, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Un Adorateur des Grands Anciens peut attaquer avec jusqu'à 6 tentacules. Chacun possède une Portée de 1, et jusqu'à 4 d'entre eux peuvent

attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.

- **Terreur** : les investigateurs qui aperçoivent un Adorateur des Grands Anciens doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).

Die Draugar

Créé par *Nachtwölfe* à travers la combinaison de formules et de composants découverts dans les Indes occidentales néerlandaises et en Afrique du Nord, et avec l'aide des travaux les plus controversés du scientifique américain Dr. Herbert West, le *die Draugar* peut être décrit comme une arme biologique (typiquement délivrée sous forme de gaz via l'artillerie ou les munitions aéroportées) qui cause la réanimation incontrôlée des tissus morts.

La chair vivante qui entre en contact avec cette abomination se nécrose rapidement, et les membres affectés doivent être amputés pour empêcher la contamination de se répandre. Le *die Draugar* ne possède pas d'intelligence mais il est capable de sentir la matière vivante et de tenter de l'ajouter à sa masse globale. Contrairement aux créations du Soleil Noir, le *die Draugar* ne peut être contrôlé ou commandé d'aucune manière, il est seulement utilisé dans les territoires contrôlés par l'ennemi de peur qu'il s'en prenne aux forces alliées. Sans système nerveux central et sans cerveau, le *die Draugar* est extrêmement difficile à détruire – les morceaux séparés du corps continueront d'attaquer, et les armes basées sur le feu sont les seules véritablement efficaces pour lutter contre sa volonté déraisonnée d'acquérir de nouveaux tissus.

Le *die Draugar* peut être décrit comme une arme biologique qui cause la réanimation incontrôlée des tissus morts.

Avec le débarquement en Normandie du Jour J, les SS ont proposé de lancer cette arme contre les hôpitaux de campagne des Alliés derrière la ligne de front, à la fois comme une arme de choc effective et pour briser le moral des troupes, témoins de l'atroce dévastation causée par ces abominations.

Apparence : contrairement à l'apparence de zombie du *Gefallen* du Soleil Noir, le *die Draugar* ne conserve pas la forme de la victime mais devient une masse asymétrique et abominable, une fusion de tissu, de muscle et de cartilage, qui se traine sur le champ de bataille en utilisant des appendices formés par sa masse bouillonnante.

FOR 3D6 DEX 2D6 INT n/a CON 2D6

Cth

TAI 1D6 – voir Règles spéciales POU 1D6
ÉDU n/a SAN n/a
Points de Vie : 40 – voir Règle spéciales

Impact : aucun ; **Déplacement :** 10.

Armes : *Serres* 40%, impact 1D6, portée de base contact.

Morsure 40%, impact 1D4, portée de base contact.

Fouetté d'os 50%, impact 1D6+3 (voir Règles spéciales), portée de base 0-4.5m.

Armure : 5 points dus à leur capacité à absorber les dégâts et à continuer de grossir. Les *die Draugar* sont immunisés contre les armes perforantes, mais subissent des dégâts de feu multipliés par deux.

Santé Mentale : 1D6/1D20.

Règles Spéciales : lorsqu'il est relâché pour la première fois, le *die Draugar* ranimera n'importe quel tissu organique mort, ce qui inclut ceux des animaux ou des insectes, et continuera de s'étendre en absorbant la matière avec laquelle il entre en contact, augmentant sa TAI d'1D3 et ses Points de Vie d'1D6 à chaque tour. De plus, chaque tranche de 3 points de dégâts qu'il inflige augmente sa TAI et ses Points de Vie d'1D3.
Grâce à sa capacité à former des membres, des gueules, et autres queues en forme de fouet, avec lesquels il peut attaquer, un *die Draugar* peut attaquer chaque adversaire à portée avec toutes ses attaques à chaque tour.

Quiconque subit des dégâts de la part d'un *die Draugar* doit faire un test de CON contre une Difficulté de 10 ou subir la perte d'1 Point de Vie par heure jusqu'à ce que la blessure soit traitée (antibiotiques, feu, ou amputation). Si plus de la moitié des Points de Vie de l'investigateur sont perdus de cette manière (sans compter la blessure d'origine), il se transforme alors en une nouvelle abomination. La perte de SAN liée à l'observation de cet ignoble spectacle est d'1D6/1D10, et d'1D8/1D20 pour l'individu subissant la transformation.

(Serviteurs créés)

Sav

Attributs : Agilité d4, Âme d4, Force d6, Intellect n/a, Vigueur d4.

Compétences : Combat d6, Détection d8.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 8 (3) (d'origine).

Capacités spéciales

- **Absorption de cadavre :** un *die Draugar* prend un tour complet pour ajouter un corps à sa masse. Chaque corps ajouté augmente sa Force et sa Vigueur d'un cran et il gagne également +1 en Taille. Ceci augmente sa Résistance.

- **Armure +3 :** un *die Draugar* est une masse à la chair corrompue en perpétuel changement, qui absorbe les dégâts qui lui sont infligés.
- **Fouetté d'os :** For+d6, Portée 2, Parade +1, ignore les bonus de bouclier.
- **Griffes :** For+d4. La Force dépend du nombre de corps engrangés par la créature.
- **Toucher nécrotique :** si l'attaque d'un *die Draugar* inflige une blessure, alors la cible doit faire un test de Vigueur ou subir un Niveau de Fatigue. Si le test est un échec, l'investigateur est infecté par une nécrose insidieuse qui finira par le tuer. Il doit faire un test de Vigueur toutes les dix minutes ou subir un autre Niveau de Fatigue, jusqu'à ce que mort s'en suive. Assister à ce type de mort implique un test d'Horreur (-1). Le seul moyen d'éviter la mort est d'amputer le membre infecté dans les dix minutes suivant l'infection ; passé ce délai, il est déjà trop tard.
- **Régénération :** chaque fois qu'un *die Draugar* absorbe un cadavre, il soigne une blessure.
- **Taille -1 :** un *die Draugr* commence sa non-vie en tant que petit amas de chair morte.
- **Engendrer :** quiconque est tué par son toucher nécrotique renaît sous la forme d'un *die Draugar*. La nouvelle créature est un Joker si le personnage était un Joker ; autrement c'est un Extra.
- **Terreur (-2) :** les investigateurs qui aperçoivent un *die Draugr* doivent réussir un test d'Âme (-2), ou jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189).
- **Mort-vivant :** +2 Résistance, +2 pour récupérer d'un état Secoué ; immunisé contre la peur ; les Tirs Visés ne causent pas de dégâts supplémentaires ; immunisé contre les pénalités dues aux blessures.

INUTILE DE ME RACONTER TOUTE SON HISTOIRE, DITES-MOI JUSTE COMMENT LE TUER.

— SGT. CARTER

Die Gefallenen ("les Déchus")

Les *die Gefallenen* sont les cadavres réanimés de soldats tombés au combat, auxquels la magie profane du Soleil Noir a insufflé une cruelle parodie d'étincelle de vie. Plus tard pendant la guerre, le Soleil Noir commence à utiliser les cadavres des troupes ennemis pour leurs rituels, créant ainsi des escouades de *die Gefallenen* à envoyer sur les positions ennemies dans l'espoir qu'elles soient confondues avec des forces alliées et qu'elles puissent donc s'approcher suffisamment. Ne possédant qu'une intelligence des plus basiques, les *die Gefallenen* sont des créatures sauvages et animales seulement capables de comprendre les plus simples directives de leurs créateurs et, laissées à elles-mêmes, elles attaqueront sans distinction.

Les *die Gefallenen* n'ont plus besoin de se sustenter, ils ne semblent pas non plus avoir d'autre instinct ou désir que d'attaquer tous les êtres vivants qu'ils rencontrent. Ces agressions sans discrimination font d'eux une force de choc particulièrement efficace, l'une de celles que le Soleil Noir déploie de plus en plus à mesure que la guerre avance. Les *Totenkopfringe* fournis aux membres du Soleil Noir et aux SS sont enchantés pour protéger leurs porteurs contre ces créatures, qui semblent ne pas pouvoir détecter leur présence tant qu'ils portent l'anneau.

Comme les zombies traditionnels (***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, p.211), les *die Gefallenen* ne subissent que des dégâts minimes de la part des armes perforantes. Néanmoins, leurs cerveaux semblent être à l'origine de leur réanimation et n'importe quelle attaque visée à la tête inflige des dégâts normaux. Même si leur tête est détachée du corps, les *die Gefallenen* continuent de « vivre » jusqu'à ce que leur cerveau soit détruit ; une tête tranchée avec un cerveau intact tentera de mordre quiconque se trouve à portée (en revanche, au moment d'une décapitation le corps devient inerte). Les attaques basées sur le feu sont particulièrement efficaces contre ces créatures, et lorsqu'elles sont déployées au combat, leurs maîtres du Soleil Noir les accompagnent toujours en étant équipés de lance-flammes *Flammenwerfer* 35, au cas où il faudrait les neutraliser.

Apparence : l'apparence physique des *der Gefallene* dépend de l'état du cadavre au moment de la cérémonie, et les sorciers du Soleil Noir optent généralement pour les cadavres les plus frais de manière à étendre au maximum la durée de vie de ces êtres ignobles. Même si un nouveau semblant de vie leur a été donné, le processus

de décomposition ne peut être enrayé, et au fil du temps les *die Gefallenen* finissent donc par pourrir.

Le rituel nécessaire pour créer ces horreurs demande l'inscription d'une série de motifs géométriques sur la peau du sujet, lesquels ont un effet général corrupteur semblable à celui des tatouages « tribaux ».

Cth FOR 4D6 DEX 2D6 INT n/a CON 6D6
TAI 2D6+6 POU 1 ÉDU n/a
SAN n/a **Points de Vie : 20**

Impact : variable

Armes : *Morsure* 40%, impact 1D4.

Coup de poing 40% 1D6+imp.

Armure : aucune, même si les armes perforantes n'infligent qu'1 point de dégât, tandis que les autres ne causent que la moitié des dégâts lancés. Les attaques basées sur le feu infligent des dégâts normaux.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8.

Sav **(Serviteurs créés)**

Attributs : Agilité d6, Âme d4, Force d6, Intellect d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d4, Intimidation d6.

Allure : 4 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 7.

Équipement : variable.

Capacités spéciales

- **Faiblesse (Tête) :** les tirs visant la tête d'un *der Gefallene* bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts, et les attaques perforantes à la tête infligent des dégâts normaux.
- **Griffes :** d6.
- **Horreur (-1) :** les investigateurs qui aperçoivent un *die Gefallenen* doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Mort-vivant :** +2 Résistance, +2 pour récupérer d'un état Secoué ; immunisé contre la peur ; les Tirs Visés ne causent pas de dégâts supplémentaires ; +4 en Résistance contre les balles et les attaques perforantes.

Halja

Esprits vicieux de vent et de glace, les Halja semblent être liés à Ithaqua et sont vénérés par certaines tribus polaires européennes comme « les Fiancées des Marches-vent ». L'arrivée des Halja est précédée par un blizzard féroce et soudain de neige et de grêle, dont les glaçons déchiquetés lacèrent les éventuelles parcelles de peau exposées. Les cris de lamentation des Halja annoncent alors leur arrivée imminente.

Incorporels lorsqu'ils sont en mouvement, les Halja ne reprennent leur forme physique que lorsqu'ils frappent leur cible, et même alors, seuls quelques éléments éphémères deviennent visibles : un visage concupiscent, ou une main terriblement griffue qui déchire une victime avant de disparaître dans la tempête. Leur état incorporel rend les Halja incroyablement difficiles à toucher.

Le Soleil Noir rencontre pour la première fois des histoires à propos des Halja durant l'expédition de 1936 en Carélie finlandaise, lors de laquelle ils obtiennent le droit d'enregistrer les pratiques et rituels de la sorcière chaman Miron-Aku. Les enregistrements du rituel d'invocation des Halja sont ramenés en Allemagne, où les sorciers de Weissler développent leurs propres incantations pour ramener ces créatures du royaume d'Ithaqua.

Le Soleil Noir parvient à utiliser le rituel d'invocation dans la campagne de Norvège allemande et, conforté par ce succès, il prend les mesures nécessaires pour le déployer sous des latitudes plus chaudes. Le brevet des États-Unis de 1938 sur les unités de réfrigérations mobiles s'est montré d'un grand intérêt pour le Soleil Noir, et ils planifient de déployer ces véhicules lors de futures campagnes.

Apparence : ceux qui ont survécu à une rencontre avec des Halja (et ils sont peu) les décrivent comme de vagues formes féminines, façonnées dans la glace, dotées de crocs allongés et de mains griffues.

Cth FOR 2D6+6 DEX 5D6 INT 2D6
CON 2D6+6 TAI 2D6+6 POU 3D6
ÉDU n/a SAN n/a **Points de Vie : 14**

Impact : variable ; **Déplacement :** 50 en vol.

Armes : *Serres* 60%, impact 1D8+imp, portée de base contact.

Morsure 40%, impact 1D6, portée de base contact.

Armure : 5 points d'une peau glacée aussi dure que l'acier.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points pour apercevoir un Halja.

Règles spéciales : Une réussite spéciale sur un test d'Agilité est nécessaire pour réagir suffisamment vite à leur soudaine apparition, et pour tenter une contre-attaque tandis que la créature frappe.

Sav *(Race de Serviteurs)*

Attributs : Agilité d10, Âme d6, Force d8, Intellect d4, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Discrétion d12+1.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 9 (3).

Capacités spéciales

- **Armure (+3) :** peau glacée aussi dure que l'acier.
- **Éthéré :** lorsqu'il est éthéré, un Halja est immunisé contre toutes les armes ordinaires. Il doit réussir un test de Discrétion pour passer sous forme éthérée, une action libre suffit à reprendre une forme matérielle.
- **Horreur :** les investigateurs qui aperçoivent un Halja doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Rapidité incroyable :** si un Halja tire un 8 ou inférieur dans la pioche d'Action, il peut défausser la carte et en piocher une autre.
- **Réflexes éclairs :** un Halja subit une pénalité de -1 sur les Actions Multiples. Sa tactique habituelle est d'attaquer, puis de passer sous forme éthérée avant que la cible ne puisse répliquer.
- **Serres :** For+d8. Elles ne peuvent être utilisées que lorsque l'Halja est sous forme matérielle.

Le Golem de Ludendorff

Créé comme cadeau de mariage pour le général Erich Ludendorff par son frère, astronome et occultiste, Hans, le Golem de Ludendorff est une étrange créature hybride de tissu et d'argile. Hans, sous la direction de son maître ésotérique juif hongrois Ignácz Trebitsch-Lincoln, construisit le Golem vers 1926 en se basant sur des rituels juifs aujourd'hui bannis par le Troisième *Reich*. Bien qu'elle soit constituée d'argile traditionnelle, la créature possède également un visage brodé, ce qui est inhabituel pour un golem, et le reste de son corps est également couvert d'un tissu fin aux couleurs de la chair, ce qui lui donne l'apparence d'une poupée gigantesque.

Le mot de contrôle « Emet » (vérité) est brodé, plutôt qu'écrit, sur son front, ce qui complique largement sa désactivation, puisqu'elle ne se résume pas à la méthode traditionnelle de raccourcir le mot de commande à « Met » (mort). Résidant avec le Général jusqu'à sa mort en 1937, le Golem est la plupart du temps désactivé. Après les funérailles du Général, lors desquelles une silhouette immense, largement emmitouflée et traînant les pieds, est aperçue à l'arrière du cortège, le Golem disparaît. Son sort reste actuellement bien flou, tout comme la raison pour laquelle Hans offrit un objet magique juif à son frère antisémite.

Apparence : de la taille d'un homme très grand et bien bâti, le Golem de Ludendorff a les traits du visage étrangement souples et indistincts ; ce qui, ajouté à son pas traînant, trahit clairement son caractère inhumain.

Bien qu'elle soit constituée d'argile traditionnelle, la créature possède également un visage brodé, et le reste de son corps est couvert d'un tissu fin aux couleurs de la chair.

La créature est, en règle générale, pacifique jusqu'à ce qu'elle soit attaquée. Étant donné qu'Hans Ludendorff a d'une manière ou d'une autre réussi à offrir le contrôle de la créature à son frère, il pourrait exister un moyen pour quelqu'un d'autre d'obtenir son contrôle, mais ceci reste à la discrétion du gardien.

Cth

FOR 32 DEX 04 INT 02 CON 18
TAI 22 APP n/a POU 11 ÉDU n/a
SAN n/a Points de Vie : 20

Impact : +2D6.

Armes : *Coup de Poing* 50%, impact 1D6+2D6.

Écraser 40%, impact 1D6+2D6.

Armure : 10 points (9 pour être en argile, 1 pour le tissu qui la couvre). Retirer la première lettre brodée sur le front du Golem a pour effet de le neutraliser, et pourrait même le détruire (à la discrétion du gardien). La manière précise dont on retire une lettre brodée est à déterminer par l'investigateur. Ce qui se passe si l'intégralité du mot est retirée reste à la discrétion du gardien.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6, à moins que l'investigateur n'ait une phobie des poupées (pédiophobie), auquel cas la perte s'élève à 1/1D6+1.

Sav

(Serviteur créé)

Attributs : Agilité d4, Âme d6, Force d12+4, Intellect d4, Vigueur d12+1.

Compétences : Combat d8, Discrétion d6.

Allure : 5 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 15 (5).

Capacités spéciales

- **Accolade de l'ours :** si le Golem remporte un test de lutte, il inflige d12+4 points de dégâts par tour jusqu'à ce que la victime s'échappe.
- **Armure (+5) :** argile cuite couverte de tissu.
- **Artificiel :** le Golem bénéficie d'un bonus de +2 aux tests visant à éliminer l'effet Secoué ; il ne subit pas les dégâts supplémentaires des Tirs visés, ni les pénalités dues aux blessures.
- **Faiblesse :** retirer la première lettre brodée sur le front du Golem a pour effet de le neutraliser, et pourrait même le détruire (à la discrétion du gardien). La manière précise dont on retire une lettre brodée est à déterminer par l'investigateur. Ce qui se passe si l'intégralité du mot est retirée reste à la discrétion du gardien.
- **Horreur :** les investigateurs qui aperçoivent le Golem de Ludendorff doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.189).
- **Poing :** For+d4.
- **Taille (+2) :** le Golem est beaucoup plus imposant qu'un homme ordinaire.

Manneskin

Créature de clair de lune et d'obscurité, le Manneskin hantait jadis les forêts des royaumes du nord de l'Europe, attirant les crédules dans ses griffes en mimant les sons les plus appropriés : animaux de proie, humains, etc. Suffisamment intelligent pour leurrer par les ombres, le mouvement, et le son, le Manneskin a trouvé de nouveaux terrains de chasse dans les ruines des villes et villages détruits par les bombardements, où il a appris à utiliser le son des enfants jouant dans les ruines, tard la nuit, pour forcer les curieux et les inquiets à commettre leur dernière erreur.

L'attaque d'un Manneskin commence par des rires d'enfants. Les victimes de la ruse verront des silhouettes fugitives d'enfants en fuite qui les pousseront à s'enfoncer plus profondément dans un bâtiment. Si nécessaire, l'effet sera renforcé par d'autres sons (bruits de pas, glissement de décombres, davantage de rires) et des mouvements fugaces, aperçus du coin de l'œil. L'idée est d'amener la victime au plus proche de l'antre du Manneskin pour qu'il l'engloutisse, l'étouffant avant de se nourrir saprophytiquement de son cadavre pourrissant d'une manière qui rappelle certaines espèces de champignons. Il exsude ses propres liquides digestifs sur la victime pour accélérer le processus, absorbant en retour les nutriments liquéfiés à travers sa peau. Cela prend du temps, c'est pourquoi le Manneskin préfère hanter des bâtiments pourvus de chambres et d'abris souterrains, sombres et froids, où il peut se cacher de la lumière du jour et des regards indiscrets tandis qu'il se nourrit.

Il exsude ses propres liquides digestifs sur la victime pour accélérer le processus de digestion.

Le Manneskin n'attaque que lors des nuits claires alors que la lune domine le ciel. Sans la présence de la lune, il est incapable de générer les techniques de leurre qui lui sont nécessaires pour chasser. S'ils possèdent quelques liens éloignés avec les Larves Amorphes, les Manneskin n'ont apparemment rien à voir avec Tsathoggua.

Apparence : À ceux qui sont assez malchanceux pour contempler un Manneskin de près, il apparaît comme une masse gélatineuse sombrement reluisante, qui peut changer de forme à tout instant. Un Manneskin utilise des extensions semblables à des pseudopodes, qu'il fait bourgeonner à volonté, pour créer des illusions et enserrer ses proies.

Pas tant un « Clair de lune et des roses » qu'un « Clair de lune et Glop »... Répugnant !

– Peggy

Cth

FOR 4D6+6	DEX 2D6+12	INT 3D6+6
CON 2D6+6	TAI 4D6+12	APP n/a
POU 3D6	ÉDU n/a	SAN n/a

Points de Vie : 12-27

Impact : variable ; **Déplacement :** 12.

Compétences : Discrétion 70%, Lutte 75%, Se cacher 80%.

Armes : *Pseudopodes* 80%, impact 1D6+imp, portée de base 0-4.5m.

Crachat d'acide 65%, impact 1D4 par tour jusqu'à nettoyage, portée de base 0-9m.

Armure : s'ils sont immunisés contre les armes physiques ordinaires, les Manneskin sont sensibles à celles qui sont magiques. Ils peuvent également être blessés par les sorts et sont particulièrement sensibles au feu, ce qui signifie qu'ils n'habitent pas sur des sites récemment bombardés et qu'ils quittent rapidement les endroits lourdement attaqués par des dispositifs incendiaires.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10.

Sav

(Race Indépendante)

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d10, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d10, Discrétion d12, Persuasion d12+2, Tir d8.

Allure : 8 ; **Parade :** 8 ; **Résistance :** 8.

Capacités spéciales

- **Crachat d'acide :** 2/4/8, 2d4. L'acide cause ensuite 1d4 points de dégâts par tour jusqu'à ce qu'il soit lavé.
- **Engloutir :** si le Manneskin réussit un test de lutte contre sa proie, il l'engloutit. La victime ne commence pas simplement à s'étouffer (voir Chapitre 4 : Règles situationnelles – Noyade dans le livre de base de Savege Worlds pour plus de détails), mais elle subit également 2d4 points de dégâts chaque tour en raison de l'acide que la créature sécrète.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Faiblesse (Feu) :** les Manneskin subissent +4 points de dégâts de la part des attaques de feu.
- **Faiblesse (Pleine lune) :** un Manneskin ne chassera que lors des nuits de pleine lune.
- **Horreur (-1) :** les investigateurs qui aperçoivent le Manneskin doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité :** les Manneskin sont immunisés contre les armes ordinaires qui ne causent pas de dégâts de feu.
- **Infiltration :** un Manneskin peut s'infiltrer dans n'importe quel matériau poreux comme s'il s'agissait d'un terrain Difficile.
- **Leurre :** un Manneskin peut leurrer sa proie grâce à un test de Persuasion opposé à l'Intellect de la cible. N'utilisez pas cette capacité lorsque vous tentez d'attirer un investigateur ; il est beaucoup plus intéressant de simuler la rencontre de manière roleplay.
- **Pseudopodes :** For+d4, Parade +1, ignore les bonus de bouclier. Un Manneskin peut créer autant de pseudopodes qu'il le souhaite à chaque tour. Ils possèdent tous une Portée de 1, et jusqu'à 4 d'entre eux peuvent attaquer la même cible. Ils obtiennent un bonus de surnombre s'ils attaquent la même cible à plusieurs.
- **Taille (+3) :** un Manneskin ressemble à une large masse d'obscurité.

Mi-Go, Augmenté

Reconnaissant que leurs corps fragiles ne sont pas adaptés aux vicissitudes de la guerre, les Mi-Go ont souvent endossé le rôle de marionnettistes en prenant le contrôle de cibles réticentes pour parvenir à leurs objectifs. Néanmoins, cette tactique a été jugée trop lente par certaines factions de Mi-Go, ce qui les mena à utiliser leur science d'une autre manière. L'Augmenté est, de manière simple, un Mi-Go fusionné avec une prothèse mécanique, créant ainsi une formidable créature qui ne possède qu'un but, et un seul – le combat. Équipés d'une grande variété d'armes et d'armures et possédant d'épaisses carapaces, les Augmentés plongent avec confiance au cœur des combats que leurs frères non-modifiés cherchent à éviter.

Apparence : arpentant les champs de batailles et les villes de l'Europe déchirée par la guerre sur ses quatre jambes renforcées, le Mi-Go Augmenté, lourdement armé et blindé, est une créature déconcertante.

Cth

FOR 3D6+6	DEX 4D6+6	INT 2D6+6
CON 3D6+6	TAI 3D6+3	POU 2D6+6
ÉDU n/a	SAN n/a	

Points de Vie : 18-21

Impact : variable ; **Déplacement :** 6.

Compétences : Discrétion 55%, Lutte 75%, Trouver Objet Caché 70%.

Armes : *Pince de guerre hydraulique* 75%, impact 1D8+imp, portée de base contact. Peut également être utilisée pour la lutte, voir les règles en p.68 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***.

Rayon désintégrant 65%, impact 2D10, atts 1, portée de base 18m.

Canon électrique 70%, impact 1D6 (voir Règles spéciales), atts 1, portée de base 9m.

Armure : 6 points de revêtement lourd semblable à de l'acier.

Sorts : chaque Mi-Go Augmenté doit réaliser une réussite spéciale en Intuition pour connaître 1 ou 2 sorts au choix du gardien (même si leur carapace blindée rend le lancement de sorts difficile).

Perte de Santé Mentale : 0/1D6.

Règles spéciales : Le canon électrique d'un Mi-Go est un petit dispositif tenu à la main qui projette des étincelles électriques bleues ; le courant généré peut griller le système nerveux de la cible. Sur un coup au but, la cible doit réussir un test d'Endurance ou être étourdie. Si la victime est étourdie, elle peut seulement parer ou esquiver pendant les 1D6 prochains tours.

Sav

(Race Indépendante)

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d10, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Langues humaines) d8, Détection d6, Discrétion d4, Soigner d8, Tir d10.

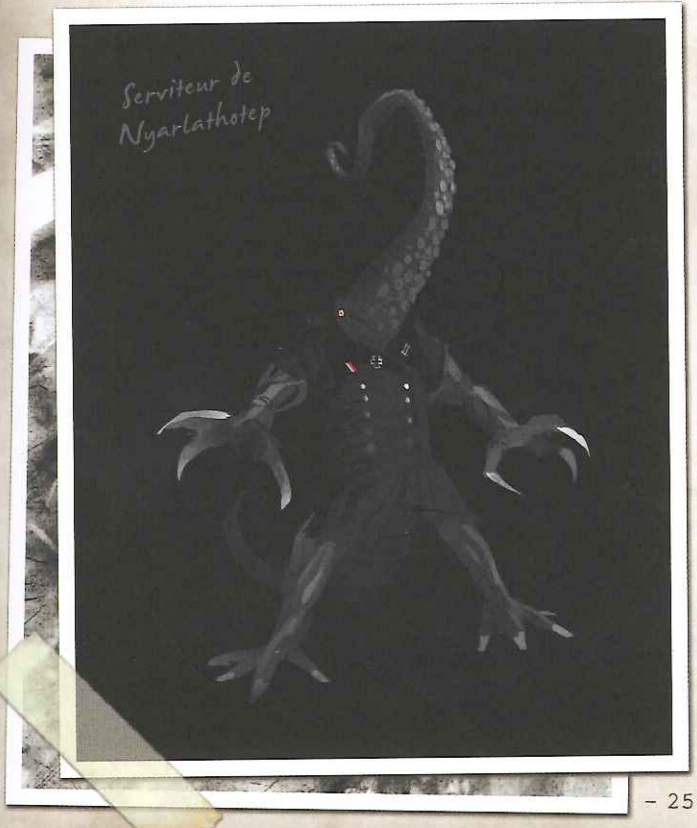
Allure : 5 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 12 (6).

Capacités spéciales

- **Armure (+6) :** châssis de guerre blindé. Armure lourde.
- **Biologie inhabituelle :** les Mi-Go sont particulièrement résistants aux armes contondantes. Ces armes voient leur dé de dégâts être réduit d'un cran.
- **Canon électrique :** cette arme est un petit dispositif qui tient dans la main et qui projette des étincelles électriques bleues (10/20/40, 2d6). Le courant peut paralyser le système nerveux de la cible. La victime doit jouer un test de Vigueur contre un FD égal aux dégâts lancés. Un échec signifie qu'elle est Secouée avec une pénalité de -2 sur ses tests. Cette pénalité augmente de 1 à chaque tour, jusqu'à ce que la cible parvienne à se remettre de l'état Secoué.
- **Horreur :** les investigateurs qui aperçoivent un Mi-Go doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Immunité (Voyage spatial) :** les Mi-Go sont immunisés contre les rigueurs du voyage spatial.
- **Pinces de guerre hydrauliques :** For+d8, PA 6.
- **Rayon désintégrant :** (24/48/96, 2d10, PA 12).
- **Vol :** les Mi-Go sont des créatures volantes maladroites dans l'atmosphère terrestre. Ils ont une Allure de 4 et une Vitesse d'Ascension de 1. Ils subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests d'Agilité lorsqu'ils sont en vol.

Serviteurs de Nyarlathotep

Un Serviteur de Nyarlathotep commence son cycle de vie comme spore dans l'espace, avec la capacité d'élire domicile dans les signaux d'énergie émis par les pensées intelligentes. Une fois qu'un serviteur a localisé un hôte, il l'infecte, et commence à l'envahir au niveau cellulaire.



Durant cette période de gestation, l'hôte devient de plus en plus froid, souffre d'épisodes psychotiques, et commence à démontrer une force supérieure. Une fois que l'incubation est terminée – un processus qui peut prendre l'espace d'un mois – une terrible transformation survient.

La tête de l'hôte est détruite par un tentacule rouge qui éclot de son cou ; ses mains se couvrent de lames de faucilles, et son corps enfle pour revêtir une épaisse peau calleuse. La créature garde les souvenirs de son hôte, tandis qu'elle possède le contrôle total et n'est embarrassée d'aucune forme d'humanité ou de compassion.

Quelques rares Serviteurs sont des spécimens plus robustes et plus forts. Connues comme les Seigneurs, ces créatures terrifiantes sont capables de contrôler et de diriger leurs homologues inférieurs. Elles ne développent ni les mains griffues, ni le tentacule aveugle et répugnant des serviteurs « normaux », et sont incontestablement plus rusées. En plus de leurs différences physiques, les Seigneurs sont également capables de produire des nuages de spores qui servent à étourdir et confondre leurs ennemis, ils peuvent également implanter des spores dans d'autres humains, lesquelles les transformeront ensuite en d'autres Serviteurs de Nyarlathotep.

Les Serviteurs perçoivent la guerre avec dédain ; les griefs futiles des humains ne représentent rien pour eux qui exécutent les plans de leur dieu. Néanmoins, un petit groupe de Seigneurs s'est allié avec le Soleil Noir, y voyant l'opportunité de semer la discorde et le chaos parmi les membres de la société. Les Serviteurs peuvent cependant apparaître n'importe où ; par exemple, un Seigneur très puissant a subtilisé le contrôle du Culte de la Langue Sanglante à ses leaders au Kenya.

SERVITEUR

Apparence : les Serviteurs qui arrivent à maturité sans être détectés éclatent le corps de l'hôte qu'ils habitent en extirpant des griffes semblables à des faucilles, des pustules remplies de spores, et une trompe sanglante, signe d'appartenance à leur maître. Heureusement, l'investigateur cultivé saura identifier la victime de l'infection d'un Serviteur avant que le point de non-retour ne soit atteint, en observant les changements de température, un éventuel comportement psychotique et une perte d'humanité.

Cth

FOR 3D6+6	DEX 4D6	INT 3D6+6
CON 4D6	TAI 3D6+3	POU 3D6
ÉDU n/a	SAN n/a	

Points de Vie : 15-19

Impact : variable ; **Déplacement :** 8.

Armes : *Griffes faucilles* 70%, impact 1D8+2+imp, portée de base contact.

Coup de queue 60%, impact 1D6+imp, portée de base contact.

Coup de tentacule 65%, impact 1D8+imp, portée de base contact.

Armure : 2 points grâce à l'épaisseur et aux écailles de sa peau.

Sorts : aucun.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6+1 points pour apercevoir un Serviteur. 1/1D8 points pour être témoin de la transformation d'un Serviteur.

Règles spéciales : un test de Psychologie réussi, allant de Facile à Difficile (selon la façon dont l'investigateur connaît la victime) permettra d'identifier un individu infecté.

(Race de Serviteurs)

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d10, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Intimidation d8, Tir d8.

Allure : 7 ; **Parade :** 7 ; **Résistance :** 10 (2).

Capacités spéciales

- **Armure (+2) :** peau épaisse et verruqueuse.
- **Horreur :** les investigateurs qui aperçoivent un Serviteur doivent réussir un test d'Âme, ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Griffes faucilles :** For+d8.
- **Taille (+1) :** un Serviteur est beaucoup plus grand qu'un humain ordinaire.
- **Balayage :** un Serviteur peut utiliser ses griffes pour attaquer tous les individus à portée, avec un malus de -2 sur son test de Combat.
- **Tentacule :** For+d6, Parade +1, Portée 1, ignore les bonus de bouclier.

SEIGNEUR

Apparence : contrairement au Serviteur, le Seigneur ne possède pas de griffes, et ses yeux se trouvent sur le tentacule qui lui sert de tête, même s'ils deviennent reptiliens de nature. Sa queue est, cependant, beaucoup plus courte que celle de son homologue moins développé et, de fait, elle lui est bien moins utile pour attaquer ses adversaires.

FOR 3D6+10 **DEX** 4D6+6 **INT** 4D6+3
CON 5D6 **TAI** 3D6+6 **POU** 4D6
ÉDU n/a **SAN** n/a
Points de Vie : 21-24

Impact : variable ; Déplacement : 10.

Compétences : Commandement 65%, Lutte 70%, Mythe de Cthulhu 40%.

Langues : toute langue appropriée, Connaissance %.

Armes : *Coup de queue* 55%, impact 1D4+imp, portée de base contact.

Coup de tentacule 70%, impact 1D8+imp, portée de base contact.

Nuage étouffant 70%, dégâts spéciaux (voir ci-dessous), portée de base 14m.

Nuage hypnotique 60%, dégâts spéciaux (voir ci-dessous), portée de base 5m.

Travaillant pour le Soleil Noir :
Sabre du Soleil Noir (Arme de mêlée – Épée) 60%, impact 1D8+2+imp, atts 1, portée de base contact.

MP40 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 55%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Armure : 2 points grâce à l'épaisseur et aux écailles de sa peau.

Sorts : un Seigneur connaît 1D6 sorts choisis par le gardien, dont *Contacter Nyarlathotep*.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points pour apercevoir un Seigneur. 1/1D8 points pour être témoin de la transformation d'un Seigneur.

Règles Spéciales : quiconque se trouve dans un Nuage étouffant risque de suffoquer. L'investigateur doit réussir un test d'Endurance à +50% lors du premier tour d'exposition ou commencer à s'étouffer, et subir 1D6 points de dégâts. Même s'il réussit, l'investigateur doit refaire un test à chaque tour, comme indiqué dans les règles de la Suffocation en p.57 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, jusqu'à ce qu'il quitte la zone, ou qu'il meurt asphyxié.

Un Seigneur peut créer un épais nuage de spores à l'odeur délicieuse qui plonge dans la confusion les individus qui s'y trouvent.

Autrement, au lieu de produire un Nuage étouffant, un Seigneur peut altérer la composition chimique de ses exsudations, créant un épais nuage de spores à l'odeur délicieuse qui plonge dans la confusion les individus qui s'y trouvent. Tous ceux que le nuage enveloppe doivent réussir un test de POU contre POU sur la Table de Résistance à la p.55 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***, ou tomber sous le contrôle du Seigneur pour le reste du combat, ou pendant une heure (s'il ne s'agit pas d'une situation de combat).

Un Seigneur peut tenter d'infecter directement une victime avec des spores de serviteurs. La cible doit être tenue d'une manière ou d'une autre, ou inconsciente, pour que le Seigneur puisse insérer son tentacule dans la gorge de la victime avant de l'implanter. Toute cible attaquée de cette manière doit réussir un test de CON contre un poison de PUI 15, ou succomber à l'infection et se transformer en Serviteur en l'espace d'1D3 mois.***(Race de Serviteurs)*** **Attributs :** Agilité d8, Âme d10, Force d12+2, Intellect d10, Vigueur d12+2.

Compétences : Combat d10, Connaissance (Mythe) d8, Intimidation d10, Tir d8.

Allure : 8 ; **Parade :** 8 ; **Résistance :** 13 (2).

Capacités spéciales

- **Armure (+2) :** peau épaisse et verruqueuse.
- **Balayage amélioré :** un Seigneur peut utiliser ses griffes pour attaquer toutes les cibles à portée.
- **Commandement :** Les Extras sous le commandement du Seigneur bénéficient d'un bonus de +1 aux tests visant à éliminer un état Secoué, et sur leurs tests de Combat.
- **Contrôle mental :** un Seigneur peut projeter un nuage de spores dans un Gabarit Conique et prendre le contrôle temporaire des Extras qui s'y trouvent. Le Seigneur doit réussir un test d'Âme opposé à l'Âme de la cible. Si le Seigneur gagne, l'Extra tombe sous son contrôle pendant la prochaine heure.
- **Extraterrestre :** la composition extraterrestre de cette créature lui donne un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué. Elle est également immunisée contre les Tirs Visés.
- **Horreur (-1) :** les investigateurs qui aperçoivent un Seigneur doivent réussir un test d'Âme (-1), ou jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188).
- **Infection :** un Seigneur peut implanter une spore dans un hôte. La cible doit être tenue et le Seigneur plonge alors de force son tentacule dans la gorge de l'hôte désigné. La cible a une chance de résister à l'infection et doit réussir un test d'Âme (-4). Si elle échoue, elle deviendra un Serviteur de Nyarlathotep. Si l'hôte est un Joker, il devient un Seigneur.
- **Nuage étouffant :** un Seigneur peut relâcher un nuage de spores qui fait suffoquer les attaquants et le dissimule. Placez un Grand Gabarit d'Explosion sur le Seigneur, quiconque se trouve à l'intérieur doit réussir un test d'Agilité (-2) ou subir un Niveau de Fatigue. De plus, quiconque essaye de cibler quelque chose qui se trouve dans le nuage subit une pénalité de -2.
- **Sorts :** un Seigneur connaît un nombre de sorts égal à son dé d'Intellect.
- **Taille (+2) :** un Seigneur est largement plus grand qu'un humain ordinaire.
- **Tentacule :** For+d6, Parade +1, Portée 1, ignore les bonus de bouclier.

C'est déjà assez répugnant d'avoir à écrire les noms de ces choses, même si je ne doute pas qu'elles vous permettraient d'atteindre un score impressionnant dans le jeu de mots croisés du professeur Deadman.

– Peggy

CHAPITRE 12

Alliés et Ennemis

« J'aime qu'un homme ait le sourire quand il combat. »
– Winston Churchill

Ce chapitre décrit différents types d'individus avec lesquels les investigateurs sont susceptibles d'interagir au cours de leurs aventures. La première partie propose une série de courtes biographies à propos de nombreux acteurs historiques majeurs de la Guerre Secrète. Ceux qui sont associés à des groupes particuliers ou des sociétés secrètes peuvent être trouvés dans les sections adéquates à l'intérieur du chapitre L'autre Guerre Secrète, débutant à la p.51. Ceux qui ne sont pas mentionnés, comme Bernard Montgomery, Erwin Rommel, et Douglas MacArthur, seront traités dans les suppléments pour les théâtres de guerre auxquels ils sont associés.

La seconde partie de ce chapitre propose des caractéristiques pour les individus de second plan, les gens de tous les jours que les investigateurs seront susceptibles de rencontrer, ceux qui permettent de faire tourner le monde, et qui aident à l'effort de guerre, chacun à leur manière, peu importe leur nation d'appartenance.

"La gloire est moralement neutre."
- Edward R. Murrow.

LES ACTEURS MAJEURS

Même si les investigateurs modestes ne fréquenteront peut-être pas les gens très importants, il y a toujours une chance pour qu'ils fassent une brève apparition, par exemple en étant présents lors du briefing d'une mission sensible, ou lors de l'inspection des installations ou des troupes. Nous n'avons pas doté ces personnalités de caractéristiques : grâce à leur statut, elles peuvent entreprendre presque tout ce que vous, gardien, avez besoin qu'elles fassent.

Les Américains

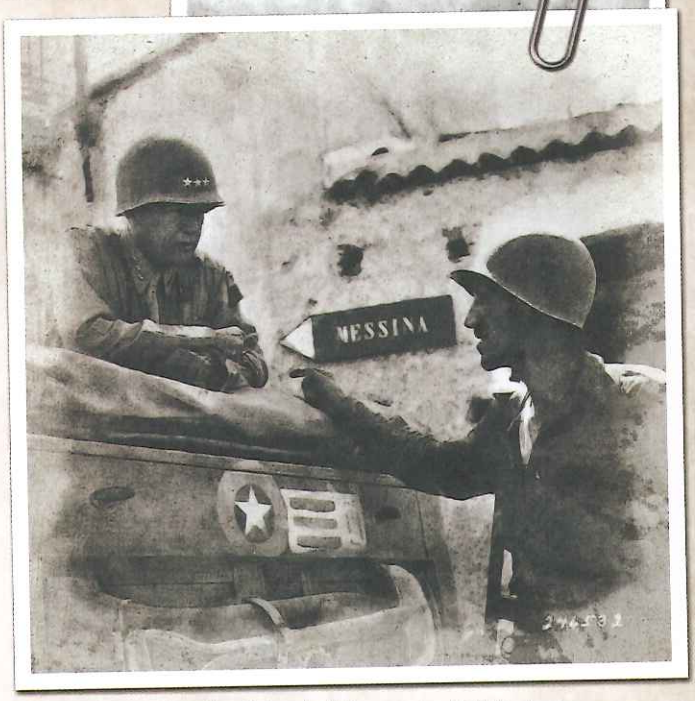
DWIGHT D. EISENHOWER

Dwight David Eisenhower (1890-1969). Diplômé de West Point, Eisenhower sert sur le sol américain pendant la Première Guerre mondiale, essentiellement dans un rôle organisationnel et de formation. Après la Grande Guerre, il se spécialise dans le développement de méthodes de combat pour les affrontements de tanks, mais aussi dans la formation des troupes et l'étude des stratégies et tactiques militaires, jusqu'à ce qu'il soit découragé par les hauts gradés. Il est nommé à la tête de la War Plans Division après l'attaque japonaise sur Pearl Harbor, puis envoyé à Londres pour diriger l'opération Torch. Plus tard, il devient le commandant du quartier général suprême des forces expéditionnaires alliées (SHAEF). Sa valeur en tant que tacticien lui évite de servir sur le front, et il ne mène finalement jamais lui-même les troupes sur le terrain. Aimable et honnête, Eisenhower possède la mystérieuse faculté de permettre aux personnalités conflictuelles de travailler ensemble, une qualité essentielle pour le succès des Alliés.

J. EDGAR HOOVER

John Edgar Hoover (1895-1972). Après avoir obtenu son diplôme de droit, Hoover est assigné à la War Emergency Division du Département de la justice, et à son Alien Enemy Bureau. Après la Première Guerre mondiale, il rejoint le Bureau des Investigations et commence à compiler des dossiers sur certains activistes de gauche, menant la vie dure à quiconque se met en travers de son chemin. Il est directeur du Bureau lorsqu'il devient le FBI en 1935, ce qui lui octroie d'autant plus de pouvoir. Sous son joug, la tenue des dossiers et l'entraînement s'améliorent de manière drastique. Les hommes d'Hoover sont responsables du contre-espionnage américain, et il

Photo : Inconnu - U. S. National Archives and Records Administration - Le lieutenant-colonel Lyle Bernard, 30ème régiment d'infanterie, et le lieutenant-général George S. Patton - Image du domaine public.



n'apprécie pas l'ingérence britannique en la matière sur le sol américain.

GEORGE PATTON

George Smith Patton, Jr. (1885-1945). Athlète olympique et l'un des premiers membres de l'US Tank Corps, Patton entre en service pendant la Première Guerre mondiale. Après la guerre il développe de nouvelles méthodes pour le combat de blindés, tout comme son assistant ponctuel Eisenhower. Il mène la Seventh Army pendant l'invasion de Sicile, mais se couvre de honte en giflant deux soldats souffrant d'obusite sous son commandement. Réassigné à la Third Army, il mène ses troupes en France, alors que le haut-commandement allemand pense qu'il est en Angleterre et qu'il prépare une attaque sur le Pas-de-Calais avec une force d'invasion d'envergure. Sa personnalité outrancière, son incompétence politique et sa cruauté ont divisé l'opinion publique.

FDR

Franklin Delano Roosevelt (1882-1945). Architecte du New Deal américain, Roosevelt savoure un grand combat. Sa propre bataille pour se soigner de la polio traduit toute sa détermination à surmonter les obstacles grâce à un mélange d'optimisme, de gaieté, et un véritable entêtement. Marié à la toute aussi fougueuse et déterminée Eleanor, FDR parvient à remplir la mission difficile de supporter ses amis politiques tout en conservant une certaine neutralité jusqu'à ce que les Japonais plongent définitivement l'Amérique dans la guerre. Animal politique avisé, tout comme son ami Churchill, il permet judicieusement à ses généraux de mener une stratégie militaire sur le terrain tandis qu'il encourage les citoyens à soutenir les conflits en Europe et dans le Pacifique.

Les Britanniques

WINSTON CHURCHILL

Winston Leonard Spencer-Churchill (1874-1965). Fils d'un Lord anglais et d'une héritière américaine, Churchill est une figure emblématique avec son nœud papillon, son cigare, et parfois sa mitraillette. Sorti d'Harrow et de Sandhurst, il sert en tant qu'officier de cavalerie lors de diverses campagnes à travers le monde, agissant à la même époque comme correspondant de guerre. Son évasion d'un camp de prisonniers de guerre des Boers le propulse fermement sur le devant de la scène, et il est élu Membre du Parlement (MP) à seulement vingt-cinq ans. Écrivain et peintre prolifique, sa personnalité infatigable l'aide à soutenir le moral des Britanniques lors des heures les plus sombres. S'il n'est pas toujours le meilleur stratège militaire, il est un maître dans l'arène politique.

DR. HUGH DALTON

Edward Hugh John Neale Dalton (1887-1962). Fils de l'aumônier de la reine Victoria, Dalton fait son éducation à Eton et Cambridge, avant d'étudier dans la prestigieuse London School of Economics (LSE). Après un passage dans les forces armées pendant la Première Guerre mondiale, il revient à la LSE en tant que conférencier et obtient son doctorat. Il devient politicien du Parti travailliste vers le milieu des années 20, et Churchill lui demande de rejoindre son gouvernement de coalition en 1940 en tant que Ministre de la guerre économique. Lorsqu'il est en poste, il établit le Special Operations Executive (SOE) et siège au comité du Political Warfare Executive (PWE). Il est fréquemment en désaccord avec Duff Cooper, le Ministre de l'information, au sujet de la gestion de la propagande britannique, jusqu'à ce que Brendan Bracken prenne la place de Cooper en 1941.

SIR HUGH DOWDING

Hugh Caswall Tremenheere Dowding (1882-1970). Ayant d'abord servi en tant qu'artilleur, Dowding apprend à voler et, à l'aube de la Première Guerre mondiale, il rejoint le jeune Royal Flying Corps. Après une ardente dispute avec son officier supérieur à propos du traitement des pilotes, il est renvoyé en Grande-Bretagne pour attendre la fin de la guerre. Il devient membre de la Royal Air Force à sa création, et arrive bientôt à la tête du Fighter Command, tout en développant un plan de défense aérien intégré. Même s'il doit se retirer, « Stuffy » (comme il est surnommé par ses hommes) reste en poste pour voir la RAF opérer lors de la bataille de Grande-Bretagne. Il se retire plutôt en 1942 sous le voile du secret, et développe un profond intérêt pour le spiritualisme, un sujet à propos duquel il parle et écrit fréquemment.

LORD LOUIS MOUNTBATTEN

Louis Francis Albert Victor Nicholas George Mountbatten (1900-1979). Arrière petit-fils de la reine Victoria, il étudie au Royal Naval College et devient officier de carrière de la Marine. Il entre en service pendant la Première et la Seconde Guerre mondiale.

Profondément intéressé par la technologie et les gadgets, il sert également pour un temps comme radiotélégraphiste. Ses exploits à bord de son navire, le HMS Kelly, ont inspiré le film de Noel Coward Ceux qui servent en mer. Impliqué dans la planification des raids commandos, dont notamment l'assaut désastreux sur Dieppe, Mountbatten est aussi un fervent supporter de l'initiative concernant les navires en pykrete, le projet Habakkuk. Plus tard pendant la guerre, Mountbatten est transféré sur le théâtre du Pacifique pour superviser la reconquête de Burma.

Les Français

ÉDOUARD DALADIER

Édouard Daladier (1884-1970). Daladier gravit les échelons de la scène politique française et officie trois fois en tant que Premier ministre français, son dernier mandat se terminant juste avant l'invasion allemande. Pro-nataliste et anticommuniste, il est complice de l'échec devant Adolf Hitler à Munich en 1938, tout en négociant avec l'Amérique l'achat d'avions en état pour la guerre. Il démissionne après la guerre de Finlande avec la Russie, même s'il reste en place comme Ministre de la défense. Il fuit vers le Maroc après l'invasion allemande, mais est arrêté par le gouvernement de Vichy et jugé pour trahison au procès de Riom. Il passe le reste de la guerre dans plusieurs prisons et camps de prisonniers français et allemands.

CHARLES DE GAULLE

Charles André Joseph Marie de Gaulle (1890-1970). D'une famille de littéraires liée à la noblesse, de Gaulle développe un intérêt pour l'histoire militaire dès sa jeunesse. Diplômé de l'académie militaire de Saint Cyr, il rejoint une unité commandée par Philippe Pétain. Cité pour ses exploits durant la Première Guerre mondiale, de Gaulle a frôlé la mort à plusieurs reprises pendant le conflit, avant d'être fait prisonnier. Après la guerre, il enseigne à l'École Militaire de Paris. Sa carrière militaire stagne à cause de divergences qu'il entretient avec ses supérieurs et, après avoir officié brièvement en tant que sous-secrétaire d'État à la Défense nationale et à la Guerre, il fuit vers l'Angleterre après la chute de la France. Il devient le leader des Forces Françaises libres et, avec le temps, le chef du gouvernement français en exil.

« MAX » MOULIN

Jean « Max » Moulin (1899-1943). Alors qu'il travaille dans la politique locale, Moulin suit une formation d'avocat. Gravissant les échelons de la scène politique, il devient Préfet dans différentes régions, et est arrêté par les Allemands après l'invasion pour son refus de suivre leurs instructions. Il est plus tard démis de ses fonctions par le gouvernement de Vichy pour insubordination. Fuyant vers Londres en 1941, il entre en contact avec Charles de Gaulle, lequel le charge d'unir les groupes disséminés de la Résistance française. Retournant en France, il parvient à remplir cette mission difficile avant d'être arrêté par la *Gestapo*. Il meurt dans un train à destination de l'Allemagne, emportant ses secrets dans la tombe.

PHILIPPE PÉTAIN

Henri Philippe Benoni Omer Joseph Pétain (1856-1951). Héros national pour ses actions pendant la bataille de Verdun, et Maréchal de France, Pétain est nommé Premier ministre après la démission de Paul Reynaud et se trouve à l'origine de la proposition d'armistice avec l'Allemagne. Le gouvernement collaborationniste du Lion de Verdun se déplace de Paris vers la ville thermale de Vichy, Pétain obtient alors un pouvoir total en devenant chef de l'État après avoir aboli la Troisième République. Utilisant ses pouvoirs, il impose la censure de la presse et bannit la liberté d'expression, tout en appliquant les politiques antisémites allemandes. Dans l'occupation totale de la France, il devient rien de moins qu'une tête de proue très populaire. Après la libération du pays, le gouvernement de Pétain s'exile, ce qu'il renonce à faire lui-même.

PAUL REYNAUD

Paul Reynaud (1878-1966). Diplômé de la prestigieuse Sorbonne, Reynaud, comme nombre de ses contemporains, étudie le droit avant de se tourner vers la politique. Fervent supporter de De Gaulle et de Churchill, il milite ardemment contre l'accaparement des terres et le réarmement de l'Allemagne, en vain. Il devient Ministre des finances sous Daladier, un poste qui lui permet d'améliorer la production industrielle et l'économie du pays. Nommé au poste de Premier ministre en remplacement de Daladier, il n'officie que brièvement, démissionnant après le refus du gouvernement d'accepter une union franco-britannique. Blessé dans un accident de voiture, Pétain le fait arrêter à sa sortie d'hôpital et le livre aux Allemands. Reynaud reste en détention jusqu'à la fin du conflit.

Les Allemands

WILHELM CANARIS

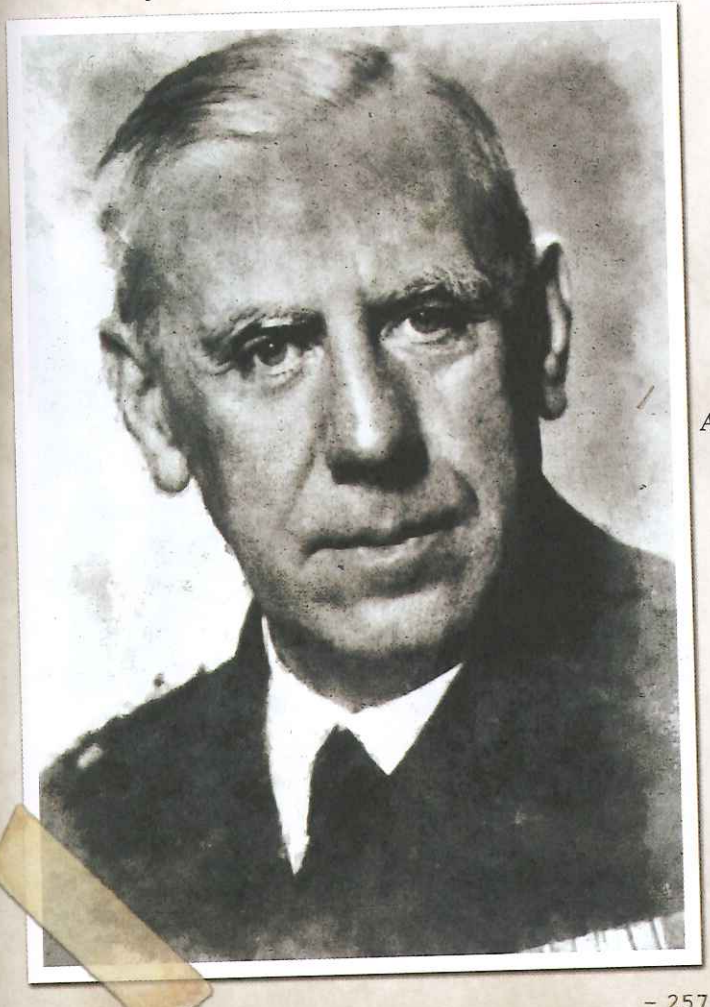
Wilhelm Franz Canaris (1887-1945). Rejoignant la Marine impériale allemande dans sa jeunesse, Canaris entre en service pendant la Première Guerre mondiale, et s'évade du Chili où il était détenu après la capture de son navire par la British Navy. Parlant couramment l'espagnol, il est envoyé en Espagne comme espion au service de son pays, et survit à une tentative d'assassinat britannique, avant de retourner dans la Navy pour prendre les commandes d'un U-Boot, tout ceci avant la signature de l'armistice. Il reste dans la Navy après la guerre et poursuit une carrière dans l'espionnage, prenant le contrôle de l'*Abwehr* à l'arrivée d'Hitler au pouvoir. Même s'il supporte initialement le *Führer*, il œuvre bien vite contre lui en secret, et transmet très probablement des informations au SIS, tout en fermant les yeux sur les opérations de tromperie britanniques.

HERMANN GÖRING

Hermann Wilhelm Göring (1893-1946). Alpiniste chevronné et passionné des légendes teutonnes dans sa jeunesse, Göring passe les premiers temps de la Première Guerre mondiale à l'hôpital pour des rhumatismes avant de se faire officieusement transférer à la Luftstreitkräfte, où il devient un as de l'aviation très renommé, même s'il n'est pas forcément populaire. Travaillant dans l'aviation dans divers pays après la guerre, il est l'un des premiers membres du NSDAP, et commande la Sturmabteilung (SA) pendant un temps. Blessé lors du Putsch raté de Munich, il devient dépendant à la morphine et souffre d'une obésité grandissante. Il monte en puissance alors que le NSDAP gagne du pouvoir, et se retrouve à la tête de la *Luftwaffe*. À la suite de son échec concernant la destruction de la RAF, et d'autres gaffes, il est peu à peu relégué au second plan et devient l'objet de méfiance. Il se remplit les poches et mène une vie de luxe, à la plus grande consternation du peuple allemand.

DR. JOSEF GOBBELS

Paul Josef Goebbels (1897-1945). Surnommé le « nain venimeux » par son plus grand rival Göring, l'ancien journaliste et employé de banque est également l'un des premiers membres du NSDAP. Dispensé de servir pendant la Première Guerre mondiale à cause de son pied bot, et frustré par son manque de succès en tant qu'auteur, Goebbels est un homme très amer. Hitler remarque son talent pour la rhétorique dès le début de leur association, et le fait Gauleiter de Berlin. Sa spécialité est la propagande sous toutes ses formes, et il possède un contrôle total sur les médias, les arts, l'information, et l'éducation en Allemagne. Goebbels est un orateur doué et manipulateur, ainsi qu'un metteur en scène, un séducteur notoire, et un antisémite perfide.



RUDOLF HESS

Rudolf Walter Richard Hess (1894-1987). Adjoint au *Führer*, ami et compagnon de détention d'Adolf Hitler après le Putsch, Hess est un étudiant de l'occultiste et géopoliticien Karl Haushofer (voir le prochain supplément **Achtung! Cthulhu : Les Ombres d'Atlantis** pour plus de détails). Il est également membre de la Société de Thulé (voir p.81) et montre un vif intérêt pour l'astrologie et les arts mystiques. Sa position de bras droit d'Hitler étant usurpée par Martin Boormann, et souffrant de plus en plus d'hypochondrie et de paranoïa, Hess développe un plan radical visant à rétablir la paix avec les Britanniques, s'envolant seul pour l'Écosse en laissant Hitler dans l'ignorance. Le Parti le déclare fou et sous l'influence de forces malignes suite à cette tentative.

HEINRICH HIMMLER

Heinrich Luitpold Himmler (1900-1945). Filleul d'un prince de la famille royale bavaroise, de laquelle il tire son nom, les connexions régaliennes d'Himmler lui permettent de commencer une formation d'officier, même si la Grande Guerre se termine avant qu'il n'obtienne son diplôme. Enfant malingre, sa santé reste fragile durant toute sa vie. Il rejoint la Ligue d'Apollo à l'université, et devient toujours plus antisémite alors qu'il obtient son diplôme d'agriculture. Sa participation dans le Putsch de Munich lui coûte son travail mais renforce ses liens avec le NSDAP. Tandis que son implication dans le Parti grandit, son intérêt pour le mysticisme et l'occulte également, le menant à fonder l'*Ahnenerbe*. Il se retrouve avec un contrôle total sur les différentes forces de police allemandes, et apparaît comme un élément majeur à l'origine de l'Holocauste.

ADOLF HITLER

Adolf Hitler (1889-1945). Manœuvre et peintre aquarelliste occasionnel, Hitler vit dans la misère à Vienne avant la Première Guerre mondiale, il sert ensuite comme estafette dans l'armée pendant le conflit, où il reçoit la Croix de Fer. Il croit fermement à la théorie du « coup de poignard dans le dos », son nationalisme commence à se teinter de nuances plus sombres après la fin de la guerre. Il est largement influencé par Dietrich Eckart, un membre de la Société de Thulé, et devient un orateur dévoué après avoir rejoint le NSDAP. Il est emprisonné après l'échec du Beer Hall Putsch de Munich (voir p.7 pour plus de détails), et écrit *Mein Kampf*, en y exposant son racisme, et sa vision politique antisémite. Grâce à l'intimidation, la peur, le mensonge, et un charisme hypnotisant, il s'élève jusqu'à la position de *Führer*, le leader suprême de l'Allemagne.

Photo : Inconnu - Amiral Wilhelm Canaris, 1940 - Bundesarchiv, Bild 146-1979-013-43 / CC-BY-SA.

L'HOMME DE LA RUE

Vous trouverez ci-dessous les descriptions et caractéristiques d'une large gamme d'individus auxquels les investigateurs seront susceptibles de se heurter, ou avec qui ils devront s'entretenir, au cours de leurs investigations. Ces individus ont été classés selon leur pays d'origine, même si certains, comme les Ouvriers d'usine (p.267), peuvent se trouver n'importe où.

Royaume-Uni

GARDIEN DE L'ARP (AIR RAID PRECAUTION), 35 ANS

« Éteignez cette foutue lampe ! Vous ne savez pas qu'on est en guerre ?! »

Portant leurs célèbres salopettes, brassards, et casques noirs en acier décoré d'un W blanc, les hommes et les femmes de l'ARP sont responsables de la distribution de masques à gaz, d'abrisantiaériens préfabriqués, de la maintenance des abris publics, et du respect du blackout. Tandis que le Blitz fait pleuvoir la destruction sur les rues de Londres, leur travail s'étend à des tâches plus accablantes comme le secours des survivants, la recherche des morts, et ils participent même à éteindre les bombes incendiaires qui embrasent la ville.

À l'origine, seuls les hommes de plus de 30 ans sont susceptibles d'être nommés mais, tandis que la guerre avance, hommes et femmes de tout âge rejoignent leurs rangs, et même parfois des adolescents. S'ils n'ont aucun pouvoir d'arrestation, les Gardiens de l'ARP possèdent tout de même une forme d'autorité puisque tout le monde connaît les dangers auxquels ils font face chaque nuit, et le travail vital qu'ils entreprennent pour l'effort de guerre.

Cth

FOR 11 DEX 12 INT 13 CON 12
TAI 13 APP 12 POU 12 ÉDU 11
SAN 60 **Points de Vie :** 13

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 20%, Conduite : automobile 40%, Écouter 50%, Métier : mécanique 30%, Négociation 25%, Persuasion 35%, Premiers Soins 50%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *Coup de Poing* 50%, impact 1D3, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Intimidation d6, Persuasion d6, Réparation d6, Sarcasmes d6, Soigner d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ;

Photo : Inconnu - U. S. National Archives and Records Administration - Correspondants de guerre et personnel de l'Office of Strategic Services, 1944 - NWDNS-336-H-17(88671) - Image du domaine public.

Santé Mentale : 5.

Handicaps : Malveillant.

Atouts : Volonté de fer.

Équipement : Casque de l'ARP (+2, tête seulement), sifflet.

AUXILIAIRE DE SERVICE TERRITORIAL, 24 ANS

« Je sais que la guerre est terrible, mais sans Hitler je serais toujours employée dans cette horrible compagnie d'assurance. Maintenant je suis ici, chaque nuit, avec une lampe torche à la main, à chercher des signes de la Luftwaffe. Je sais que je ne devrais probablement pas dire ça, mais je n'ai rien fait de plus excitant depuis des années ! »

Aux côtés des femmes de la Royal Navy et de celles de la Women's Auxiliary Air Force, de nombreuses jeunes femmes choisissent de rejoindre les forces armées en tant qu'employées, dactylographes, opératrices radio, et font même parfois partie de la défense antiaérienne (même si elles n'ont pas l'autorisation de tirer, juste de viser). La guerre a offert à ces femmes une opportunité d'endosser des rôles habituellement réservés aux hommes ; avec la mobilisation massive de la population britannique, chaque personne compte.

Cth

FOR 09 DEX 13 INT 14 CON 10
TAI 10 APP 15 POU 12 ÉDU 11
SAN 60 **Points de Vie :** 10

Impact : aucun.

Compétences : Conduite : automobile 50%, Conduite : engins lourds 30%, Métier : électricité 20%, Métier : mécanique 20%, Négociation 25%, Opérateur radio 40%, Orientation 10%, Persuasion 20%, Premiers Soins 30%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *Revolver Webley No.1 Mk.VI* (Arme de poing) 40%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d4, Conduite d6, Connaissance (Communications) d6, Persuasion d6, Réparation d4, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Étrangère (Occupe un poste d'homme).

Atouts : Séduisante.

Équipement : *Revolver Webley No.1 Mk.VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver).

VOLONTAIRE POUR LA DÉFENSE LOCALE (HOME GUARD), 55 ANS

« Vous vous fourrez le doigt dans l'œil, M. Hitler, si vous pensez que la vieille Angleterre est finie. »

Les hommes de la LDF (Local Volunteer Defense) font partie de la force de défense volontaire britannique, qui comprend presque 1,5 million d'hommes inaptes pour le service militaire « ..., principalement à cause de leur âge, d'où leur surnom affectueux "Dad's army" ». Au début de la guerre, avec la menace très réelle d'une invasion, la LDV est créée pour patrouiller sur les zones côtières, garder les installations importantes et, dans l'éventualité d'une invasion, rejoindre la défense du pays contre les Nazis.

À l'origine, les LDV sont mal équipés, et nombre d'entre eux sont forcés d'utiliser leurs propres armes, ce qui amène certaines forces à employer une combinaison de fusils de chasse, d'épées, et même de fourches. Tandis que la guerre avance, un effort concerté est réalisé pour standardiser leurs armes, avec l'United States National Rifle Association organisant une collecte pour réunir des fusils de donations privées à convoyer à travers l'Atlantique. En 1943, la Home Guard (c'est ainsi que nous la connaissons aujourd'hui) est entraînée et équipée de manière adéquate même si, la peur de l'invasion ayant disparu, nombre de ses membres sont transférés pour se charger des défenses antiaériennes.

Cth

FOR 11 DEX 11 INT 12 CON 11
TAI 12 APP 11 POU 12 ÉDU 14
SAN 60 **Points de Vie :** 12

Impact : aucun.

Compétences : Armes lourdes (Artillerie antiaérienne légère) 40%, Conduite : automobile 40%, Discrétion 35%, Écouter 35%, Esquiver 30%, Métier (profession à temps plein) 50%, Métier : mécanique, Premiers Soins 40%, Se cacher 30%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 70%.

Armes : *Revolver Webley No.1 Mk.VI* (Arme de poing) 40%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

M1917 Enfield (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d4, Intellect d6, Vigueur d4.

Compétences : Combat d4, Conduite d6, Discrétion d6, Réparation d6, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 4 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Âgé, Mauvaise vue.

Atouts : aucun.

Équipement : *Revolver Webley No.1 Mk.VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver), *M1917 Enfield* (24/48/96, 2d8, Cad. 1, Coups 5, PA 1, Snapfire).

ÉCUYER LOCAL, 64 ANS

« J'ai combattu les Boches la dernière fois qu'ils ont causé problème. J'aimerais pouvoir leur rendre la monnaie de leur pièce encore une fois. Maintenant, je fais mon possible pour la guerre. J'héberge toute une compagnie de GI au manoir. Merde, je devrais pas vous parler de ça, non ? Je sais pas où j'avais la tête. »

Malgré son âge avancé, le propriétaire du manoir local contribue toujours à l'effort de guerre. Patriote dans l'âme, il a ouvert le domaine aux enfants évacués et, plus tard pendant la guerre, hébergé des troupes américaines tandis qu'elles préparaient le deuxième front. Aussi vaniteux et pompeux puisse-t-il être, ses services restent inestimables puisqu'il entreprend la distribution de rations, coordonne les exercices de raids aériens, et paye même de sa poche une nouvelle pompe à incendie pour le village. Avant la guerre, il n'avait que peu de choses pour s'occuper, mais le conflit lui a offert une nouvelle vie et il compte bien en tirer le meilleur parti.

Cth

FOR 10 DEX 11 INT 14 CON 12
TAI 16 APP 12 POU 14 ÉDU 17
SAN 70 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 45%, Comptabilité 30%, Conduite : automobile 55%, Crédit 55%, Droit 30%, Équitation 50%, Orientation 30%, Persuasion 45%, Sciences humaines : histoire (locale) 60%, Trouver Objet Caché 30%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 85%.

Armes : *Cane de marche* (Arme de mêlée – Bâton) 45%, impact 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Fusil à double canon Purdey (Fusil de chasse) 45%, impact 4D6/2D6/1D6, atts 1 ou 2, portée de base 9/18/46 mètres.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d4, Intellect d8, Vigueur d4.

Compétences : Combat d6, Conduite d8, Connaissance (Droit) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Navigation) d6, Détection d6, Équitation d6, Investigation d8, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 3 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 4 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Âgé, Arrogant, Boiteux, Code de l'honneur.

Atouts : Commandement, Ferveur, Noble.

Équipement : *Cane de marche* (For+d4), *Fusil à double canon Purdey* (12/24/48, 1-3d6, Cad. 1 ou 2, Coups 2, voir ***Savage Worlds***, Chapitre 2 : Équipement pour plus de détails).

AGENT DE POLICE, 32 ANS

« Suivez-moi Monsieur, inutile de faire une scène, comportez-vous en gentleman. »

Une vision familière sillonne à son rythme les rues d'Angleterre, le traditionnel agent de police britannique tient une place particulière dans le cœur des communautés locales. Il fait de son devoir de connaître tout le monde, et prend un grand soin à entretenir une relation étroite avec les locaux, préférant résoudre les conflits par le dialogue que par une arrestation. Portant le traditionnel casque de « gardien », ainsi que le badge étoilé Brunswick à l'effigie de la couronne du monarque en place, l'officier de police est habituellement armé de sa seule et fidèle matraque, qu'il n'est autorisé à utiliser qu'en cas de légitime défense. Pendant la guerre, étant donné la menace constante d'une attaque ennemie ou d'un sabotage, les officiers de police sont armés du peu fiable fusil Ross ou, d'un revolver Webley, mais seulement dans des circonstances exceptionnelles.

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 13 CON 15
TAI 16 APP 12 POU 13 ÉDU 13
SAN 65 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 30%, Conduite : automobile 60% (remplacé par Équitation pour la police montée), Droit 60%, Esquiver 40%, Lutte 50%, Premiers Soins 60%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 65%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 65%.

Armes : *Matraque* (Arme de mêlée – Bâton) 60%, impact 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Revolver Webley No.1 Mk.VI (Arme de poing) 40%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Lee Enfield No.1 Mk.III (Fusil) 40%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d8, Persuasion d6, Sens de la rue d6, Soigner d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 (1) ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Curieux, Serment (Appliquer la loi).

Atouts : Connexions (Collègues de police).

Équipement : Casque de gardien (+2 tête seulement), Pardessus (+1), *Matraque* (For+d6), *Revolver Webley No.1 Mk.VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver), *Lee Enfield No.1 Mk.III* (24/48/96, 2d8, Cad. 1, Coups 10, PA 1, Snapfire), sifflet.

RECEVEUSE DES POSTES, 61 ANS

« Ce professeur Doherty est un étrange spécimen. Depuis qu'il a emménagé au Brichester Hall, j'ai reçu des colis particulièrement étranges pour lui. Comment un homme peut-il lire autant de livres ? Aucun n'est même nouveau, ils sont tous vieux et moisis, et ils sentent dieu sait quoi ! Par contre, ces Ricains à la base, c'est une autre histoire. Tous bien élevés et

pleins de merci m'dame, et laissez-moi vous aider avec ces colis m'dame. Si j'étais plus jeune… »

Tout comme l'officier de police local, la receveuse des postes est une figure emblématique de la vie d'un village. Avec autant d'hommes conscrits dans les forces armées, son rôle est d'une grande importance dans l'effort de guerre, elle s'assure que les services postaux et téléphoniques fonctionnent, quoi que les Allemands entreprennent dans le pays. Dans les plus petits villages, le bureau de poste fait également office de magasin et de central téléphonique, ainsi, si quelque chose de fâcheux vient à arriver, il est certain que la receveuse des postes sera la première informée (même si elle devrait vraiment arrêter de bavarder à propos de ces appels téléphoniques).

Cth

FOR 11 DEX 12 INT 13 CON 12
TAI 11 APP 12 POU 12 ÉDU 11
SAN 60 **Points de Vie : 12**

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 25%, Bibliothèque 45%, Écouter 60%, Métier : électricité 15%, Négociation 25%, Persuasion 35%, Téléphonie 60%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 55%.

Armes : *Coup de Poing* 40%, impact 1D3, atts 1, portée de base contact.

Hachette (Arme de mêlée – Hache) 40%, impact 1D6+1, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Communications) d8, Détection d6, Investigation d6, Persuasion d6, Réparation d4.

Allure : 6 ; **Charisme :** -1 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Habitude (Commérage).

Atouts : aucun.

Équipement : *Hachette* (For+d6).

VOLONTAIRE DE LA ROYAL NATIONAL LIFE-BOAT INSTITUTION, 46 ANS

« Lorsqu'on a sorti ce marin américain du canal, il dérivait seulement depuis deux heures, on aurait dit que ça faisait un mois. Je me fous de ce que l'Amirauté dit sur la manière dont ce E-boat a coulé, mais c'était pas une grenade sous-marine. Les grenades sous-marines ne laissent pas de griffures comme ça dans l'acier. »

Les hommes courageux de la RNLI, tous volontaires et inaptes pour la conscription étant donné leur âge, poursuivent la mission périlleuse de patrouiller les côtes des îles britanniques et mettent en danger leur propre vie pour sauver celles des autres en mer. Avec l'intensification de l'activité des U-Boot allemands, ils font face à une menace constante tandis qu'ils bravent les mers cruelles à la recherche de survivants, tombés des milliers de navires de marchandises victimes des meutes de loups. Pendant l'évacuation de Dunkerque, les équipages de la RNLI travaillent sans relâche dans leurs canots de sauvetage pour récupérer les soldats fatigués et terrifiés sur les plages. La plupart de ces volontaires sont des pêcheurs de formation, et ils connaissent leur parcelle de côte mieux que n'importe quel homme de la Navy ne le pourra jamais.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 12 CON 15
TAI 14 APP 11 POU 13 ÉDU 10
SAN 65 **Points de Vie : 15**

Impact : +1D4.

Compétences : Conduite : engins lourds 30%, Écouter 40%, Esquiver 45%, Grimper 60%, Lancer 45%, Métier : mécanique 30%, Nage 70%, Orientation 60%, Piloter (Bateau) 60%, Premiers Soins 35%, Sauter 40%, Sciences formelles : astronomie 15%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 50%.

Armes : *Gaffe* (Arme de mêlée – Lance) 55%, impact 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Rame de bateau (Arme de mêlée – Bâton) 40%, impact 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Canotage d8, Combat d6, Connaissance (Navigation) d8, Détection d6, Escalade d8, Lancer d8, Nager d10, Réparation d6, Soigner d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Répugnant (Mûr et grisonnant)

Atouts : Mains stables.

Équipement : *Gaffe* (For+d6, -1 pour attaquer), *Rame de bateau* (For+d8, 2 mains, -1 pour attaquer).

DÉTECTIVE DU CID / SPECIAL BRANCH, 40 ANS

« Special Branch ! T'es cuit, mon gars ! »

Les détectives en imper du Criminal Investigation Department sont responsables d'enquêter sur les crimes majeurs tels que les viols, meurtres, fraudes, et tout autre délit criminel requérant une enquête poussée. Ayant servi un minimum de deux ans comme agents en uniforme, ils reçoivent un entraînement supplémentaire avant d'atteindre le rang d'agent détective.

La Special Branch représente le bras du renseignement de la police britannique, avec un entraînement similaire à celui de leurs collègues du CID mais plus concentré sur les problèmes de sécurité nationale et de contre-espionnage. Étant donné la nature de leur travail, ils coopèrent régulièrement sur des opérations de contre-renseignement conduites par le MI5, et accompagneront toujours leurs opérateurs grâce à leur pouvoir d'arrêter et de mettre en détention.

Photo : Georg Schmidt - Correspondant de guerre allemand en Russie, 1941 - Bundesarchiv, Bild 101I-010-0910-010 / Schmidt, Georg / CC-BY-SA.

Si tous les comtés britanniques maintiennent une division CID et Special Branch, la police métropolitaine de Londres compte également une unité spéciale officiellement nommée la Mobile Patrol Experiment, avec la responsabilité d'enquêter sur les crimes armés importants à travers les divisions métropolitaines de Londres. Ces hommes de combat, sans langue de bois, sont connus comme la Flying Squad, ils sont aussi surnommés dans l'argot des cockneys « les Sweeney » (Sweeney Todd/Flying Squad).

La Special Branch représente le bras du renseignement de la police britannique.

Cth

FOR 13 DEX 14 INT 15 CON 15
TAI 16 APP 12 POU 13 ÉDU 13
SAN 65 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 40%, Conduite : automobile 60%, Droit 70%, Écouter 50%, Esquiver 40%, Négociation 55%, Persuasion 50%, Psychologie 55%, Trouver Objet Caché 70%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 65%.

Armes : *Matraque* (Arme de mêlée – Bâton) 60%, impact 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Revolver Webley No.1 Mk.VI (Arme de poing) 40%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Conduite d8, Connaissance (Droit) d10, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Intimidation d8, Persuasion d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Loyal, Malveillant, Serment (Appliquer la loi).

Atouts : Connexions (Collègues de police).

Équipement : *Matraque* (For+d6), *Revolver Webley No.1 Mk. VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver).

SPIV/TRAFIQUANT DU MARCHÉ NOIR, 37 ANS

« Allez Mesdames, j'ai du chocolat, des bas nylon, du beurre, et même des bananes tout juste arrivées de Southampton par bateau. Ne vous inquiétez pas de cette carte de rationnement, ma belle, je vais arranger ça. »

La guerre, et particulièrement le Blitz, ont été perçus comme un cadeau de dieu par les criminels de Grande-Bretagne. Avec un si grand nombre d'hommes partis au combat, et la police débordée par des demandes constantes de maintien de la sécurité publique, ces personnages néfastes s'épanouissent et organisent un marché noir même pour les biens les plus ordinaires. L'anonymat du blackout combiné au rationnement rigoureux de tous les biens leur ont ouvert de nouveaux marchés. Vendant leurs marchandises le jour, ils réapprovisionnent leur stock depuis les entrepôts et les docks du pays la nuit, souvent déguisés en gardiens de l'ARP, affirmant qu'un bâtiment est endommagé par les bombes pour le libérer de toute surveillance, parfois avec l'aide de passants.

Cth

FOR 13 DEX 13 INT 14 CON 14
TAI 12 APP 11 POU 12 ÉDU 08
SAN 60 **Points de Vie : 13**

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 45%, Conduite : automobile 50%, Discrétion 35%, Dissimulation 40%, Esquiver 40%, Métier : serrurerie 40%, Négociation 45%, Persuasion 35%, Se cacher 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 40%.

Armes : *Couteau* 45%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Matraque (Arme de mêlée – Bâton) 40%, impact 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Crochetage d6, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d6, Persuasion d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Cupide, Recherché.

Atouts : Charognard, Connexions, Parasite, Riche (en fournitures du marché noir).

Équipement : *Couteau* (For+d4), *Matraque* (For+d4, +2 points de dégâts lorsque l'attaquant a l'avantage de la Surprise).

CORRESPONDANT DE GUERRE, 34 ANS

« Hé mon ami, racontez-moi. Les gars de New York veulent savoir comment vous tenez tête aux Boches, et je veux m'assurer d'être le premier à relayer l'info. »

Malgré le fait d'avoir à mener sa propre guerre contre la bureaucratie et la paperasserie des censeurs de la guerre du ministère de l'Information, le correspondant de guerre est toujours prêt à sauter sur l'opportunité d'obtenir un scoop à mettre en première page des deux côtés de l'Atlantique. Travaillant souvent aux côtés des troupes sur le terrain, il est constamment à la recherche d'une opportunité, et prêt à mettre sa vie en danger pour obtenir une histoire sensationnelle.

Nombre de ces rédacteurs et photographes se retrouvent sur le front et, dans certains cas, au-delà. L'écrivain Ernest Hemingway a suivi le 22ème régiment d'infanterie et, selon certaines légendes, il aurait lui-même libéré le Ritz de Paris avant le gros de l'armée alliée (il faut toutefois toujours se méfier des belles histoires d'un journaliste de guerre).

Cth

FOR 11	DEX 13	INT 16	CON 12
TAI 13	APP 12	POU 15	ÉDU 15
SAN 75	**Points de Vie : 13**		

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 50%, Bibliothèque 45%, Conduite : automobile 40%, Crédit 40%, Discrétion 30%, Dissimulation 30%, Écouter 40%, Imposture 20%, Négociation 55%, Persuasion 45%, Photographie 60%, Psychologie 30%, Sciences formelles : chimie 20%, Sciences humaines : anthropologie 20%, Se cacher 30%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 75%.

Armes : *Colt M1911* (Arme de poing) 40%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d8, Force d6, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Chimie) d4, Connaissance (Photographie) d8, Détection d8, Discrétion d6, Investigation d6, Persuasion d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Curieux, Grande gueule, Habitude (Alcoolique).

Atouts : Courage liquide, Courageux, Connexions, Esquive, Fouineur, Vigilance.

Équipement : *Colt M1911* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 7, PA 1, Semi-auto), carnet de notes, appareil photo, pellicule.

Europe occupée

GENDARME / OFFICIER DE POLICE, 43 ANS

« Qu'est-ce que je peux dire ? Peu importe qui dirige le pays, la loi et l'ordre doivent être préservés, non ? J'ai veillé sur les gens de ce village pendant vingt ans et c'est pas les Allemands qui m'empêcheront de continuer. »

Les Allemands, malgré leur apparente invincibilité, n'ont pas à leur disposition des ressources infinies et, la guerre gagnant de l'ampleur sur le continent, ils ne peuvent plus se charger eux-mêmes de faire la police sur les nouveaux territoires conquis. Employer les polices et gendarmeries existantes reste donc leur unique option, tout ceci sous l'œil attentif de leur propre autorité militaire. Certains définissent l'officier de police comme un collaborateur, mais il peut vivre avec ça, son seul souci étant les habitants de sa ville ou de son village, qu'il espère protéger des représailles qui suivent les offensives de la Résistance. Partagé entre son devoir de rapporter les actes répréhensibles et d'arrêter les criminels, et son patriotisme, il peut fermer les yeux sur certaines activités de la Résistance tant qu'elles ne mettent pas en danger ses concitoyens.

Cth

FOR 13	DEX 12	INT 13	CON 15
TAI 15	APP 12	POU 13	ÉDU 13
SAN 65	**Points de Vie : 15**		

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 30%, Conduite : automobile 60%, Droit 60%, Esquive 40%, Lutte 50%, Premiers Soins 60%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 65%.

Langues : toute langue appropriée 65%.

Armes : *Matraque* (Arme de mêlée – Bâton) 60%, impact 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Pistolet MAB Model D (Arme de poing) 50%, impact 1D8, atts 3, portée de base 15m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d8, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Conduite d8, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d8, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ;

Santé Mentale : 6.

Handicaps : Loyal, Serment (Appliquer la loi).

Atouts : Connexions (Collègues de police).

Équipement : *Matraque* (For+d6), *Pistolet MAB Model D* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 9, Semi-auto).

PARTISAN / COMBATTANT DE LA GUÉRILLA, 38 ANS

« J'ai tranché la gorge du dernier homme qui a osé nous trahir. Qu'est-ce qui te fait penser que je serai plus clément avec toi si tu me doubles ? »

Comme leurs camarades des villes, les partisans combattants font la guerre aux occupants depuis les forêts et les montagnes de leur pays. S'appuyant sur les villes et villages environnants pour se réapprovisionner, ils évitent les Allemands grâce à leur connaissance des routes et des passages secrets qui sillonnent le pays. Combattants chevronnés, nombre d'entre eux sont entrés en action pendant la guerre civile espagnole, et tout autant ont combattu les fascistes depuis plus longtemps que la mémoire. Malgré leur ennemi commun, leurs vieilles rancunes personnelles et politiques ne sont jamais loin de refaire surface, et de se régler par la violence, dès lors que l'honneur est en jeu.

Cth

FOR 17	DEX 13	INT 11	CON 15
TAI 16	APP 12	POU 12	ÉDU 09
SAN 60	**Points de Vie :** 15		

Impact : +1D6.

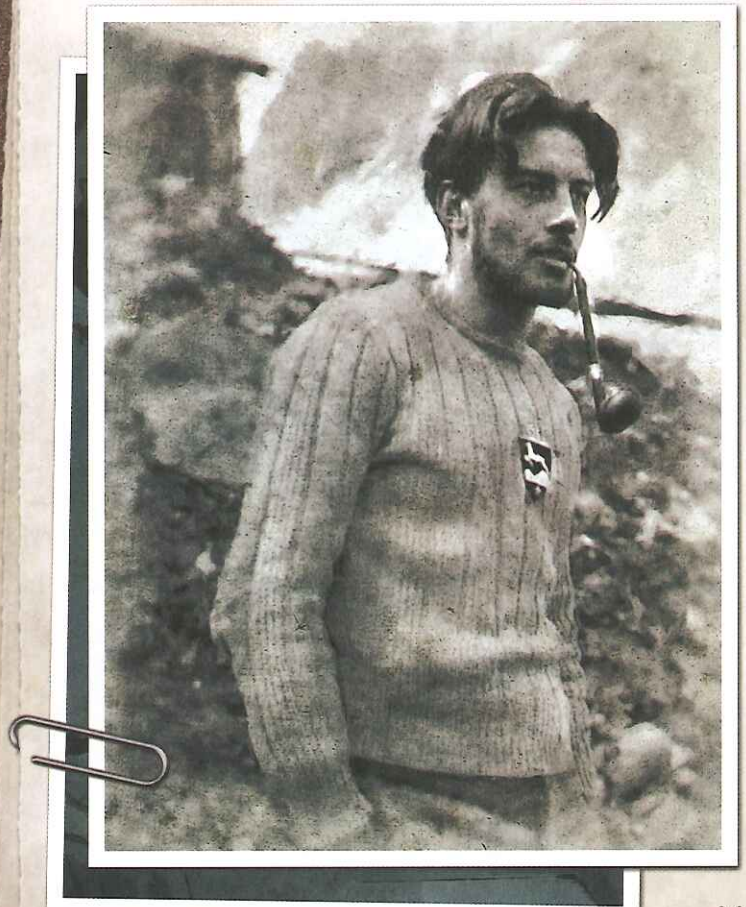
Compétences : Conduite : automobile 30%, Discrétion 40%, Dissimulation 45%, Écouter 40%, Équitation 40%, Esquiver 30%, Grimper 55%, Lancer 45%, Orientation 45%, Pister 40%, Premiers Soins 45%, Se cacher 20%, Trouver Objet Caché 50%.

Langues : toute langue appropriée 45%.

Armes : *Couteau* 45%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

MP40 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 40%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base.

Lee Enfield No. 1 Mk. III (Fusil) 50%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 100m.



Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d10, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Navigation) d6, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d6, Pister d6, Soigner d6, Survie d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -4 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Loyal.

Atouts : Courageux, Sens du danger.

Équipement : *Couteau* (For+d4), *MP40 Maschinenpistole* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto), *Lee Enfield No. 1 Mk.III* (24/48/96, 2d8, Cad. 1, Coups 10, PA 1, Snapfire).

REFUGIÉ, 58 ANS

« De l'espoir ? Quel espoir ? Nous avons tout perdu : notre maison, nos enfants, et notre fierté. Maintenant nous fuyons pour nos vies et essayons de… quittez la route, vite, les Stukas arrivent ! »

Une vision courante pendant la guerre, celle d'interminables colonnes de réfugiés fuyant l'avancée des forces allemandes, montre le prix que tant de personnes ont dû payer pendant la guerre. Abandonnant leurs maisons, ils emportent tout ce qu'ils peuvent, parfois sur des chariots, souvent simplement dans des valises, et fuient pour leur vie, même s'ils ne savent pas où aller. Les vieillards et les infirmes clopinent côte à côte tandis que les enfants crient de terreur, ils traînent les pieds le long des routes comme des zombies. Au premier son des sirènes stridentes d'un bombardier en piqué Stuka, ils se dispersent dans la campagne, cherchant désespérément une protection contre la pluie de mort venue du ciel. Même s'ils sont tristes et perdus, ils ont vu beaucoup de choses dans leur fuite éreintante, et ils peuvent fournir des renseignements en échange de vivres pour nourrir leurs enfants terrifiés.

Cth

FOR 12	DEX 11	INT 12	CON 10
TAI 13	APP 08	POU 09	ÉDU 10
SAN 45	**Points de Vie :** 12		

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 30%, Dissimulation 25%,

Photo : Inconnu - Combattant de la Résistance française René Dalmon - Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported, 2.5 Generic, 2.0 Generic, 1.0 Generic license.

Écouter 40%, Négocier 25%, Persuasion 30%, Se cacher 30%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : toute langue appropriée 60%.

Armes : *Couteau de boucher* 35%, impact 1D6, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Persuasion d6, Détection d6, Discrétion d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Anémique, Étranger, Pauvre.

Atouts : aucun.

Équipement : *Couteau de boucher* (For+d4).

COMBATTANT DE LA RÉSISTANCE, 26 ANS

« Londres, ici Nightingale, à vous Londres, terminé. »

Leur pays submergé par la machine de guerre nazie, leur fierté nationale en lambeaux, les hommes et les femmes de la Résistance font la dernière chose qu'il leur reste à faire : se battre. Sous la menace constante d'être découverts et exécutés de la main des membres sadiques de la SD et de la *Gestapo*, ils mettent chaque jour leur vie en danger pour recueillir des renseignements sur les mouvements des troupes allemandes et les transmettre à leurs contrôleurs de Londres. La nuit, ils fabriquent des explosifs rudimentaires à fixer sous des rails de chemins de fer dans l'espoir de couper les lignes de ravitaillement allemandes. Avec des radios cachées dans les greniers ou derrière des armoires, ils transmettent uniquement aux premières heures du jour et seulement de courts messages, toujours terrorisés par les radiogoniomètres allemands, et redoutant qu'on vienne frapper à leur porte, tard la nuit.

Cth

FOR 13	DEX 13	INT 14	CON 14
TAI 13	APP 12	POU 14	ÉDU 12
SAN 70	**Points de Vie : 16**		

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 40%, Discrétion 45%, Dissimulation 45%, Écouter 30%, Esquiver 45%, Explosifs 40%, Grimper 60%, Lancer 40%, Métier : serrurerie 35%, Négociation 20%, Opérateur radio 45%, Persuasion 20%, Sciences formelles : cryptographie 30%, Se cacher 35%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : toute langue appropriée 60%.

Armes : *Couteau* 45%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sten Mk.1 (Pistolet-mitrailleur) 40%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 25m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Explosifs) d6, Crochetage d6, Détection d6, Discrétion d6,

Escalade d8, Lancer d6, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -4 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Assoiffé de sang, Loyal, Trompe-la-mort (Repousser les envahisseurs).

Atouts : Courageux, Sens du danger.

Équipement : *Couteau* (For+d4), Pistolet-mitrailleur *Sten Mk.1* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, Coups 32, PA 1, Auto).

PERSONNALITÉ MONDAINE / COLLABORATRICE, 35 ANS

« Le problème avec ces Bolchéviques, c'est qu'ils ne savent pas ce qui est bon pour eux. Les Allemands ont gagné – ils sont aux commandes maintenant, alors pourquoi jouer les trouble-fêtes en résistant ? Je mange dans les restaurants les plus chics pendant que cette satanée Résistance se cache dans les égouts, et les officiers allemands sont plutôt charmants. À quoi bon tout ce remue-ménage ? »

Alors que ses compatriotes sont enfermés dans un combat à la vie à la mort contre les occupants allemands, cette ancienne mondaine s'est acoquinée avec les envahisseurs et en récolte les bénéfices (pour l'instant). Elle porte toujours ses vêtements à la mode, dîne dans les meilleurs restaurants, et assiste aux réceptions les plus glamours, mais ces temps-ci on la voit seulement au bras d'un colonel allemand, et non d'un français. Trop naïve ou trop égoïste pour réaliser les conséquences de ses actions, elle n'hésiterait pas à trahir ses compatriotes si son mode de vie était mis en danger. Lorsque le vent de la guerre tourne, elle se retrouve rapidement abandonnée par ses anciens amants, à la merci d'une nation qui réclame vengeance.

Cth

FOR 10	DEX 11	INT 11	CON 12
TAI 11	APP 15	POU 10	ÉDU 16
SAN 50	**Points de Vie : 12**		

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 35%, Bibliothèque 40%, Conduite : automobile 20%, Crédit 50%, Culture artistique : mode 65%, Dissimulation 25%, Équitation 30%, Persuasion 45%, Se cacher 20%, Trouver Objet Caché 30%.

Langues : toute langue appropriée 60%, allemand 40%.

Armes : *Walther PPK* (Arme de poing) 30%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Conduite d4, Connaissance (Langue allemande) d6, Détection d6, Discrétion d4, Investigation d6, Persuasion d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +2 ; **Parade :** 2 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Cupide, Grande gueule, Paumée.

Atouts : Riche, Séduisante.

Équipement : *Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, Cad. 1, Coups 7, Semi-auto).

"Le chemin de la moindre résistance est le chemin du perdant."
- H. G. Wells

Allemagne nazie

HITLERJUGEND, 15 ANS

« La branche de tilleul est verte et touffue, À la mer donne son or le Rhin, Mais quelque part une splendeur attend inaperçue, Demain m'appartient. »

Même la jeunesse du régime nazi n'est pas épargnée par l'endoctrinement et la propagande de tous les jours, notamment avec l'inscription obligatoire dans les Jeunesses hitlériennes pour les garçons de plus de 14 ans, et une organisation jumelle, la Ligue des jeunes filles allemandes (Bund Deutscher Mädel), assurant que les jeunes femmes reçoivent la même éducation basée sur l'idéal nazi. Avant la guerre, les Jeunesses hitlériennes se concentrent sur l'éducation, la condition physique, et autres idéaux aryens, mais avec la guerre, elles sont devenues une force auxiliaire qui agit comme réserve de pompiers et qui aide aux efforts de remise en état des villes ruinées par les bombes. À la fin de la guerre, selon le serment d'Hitler de combattre jusqu'à la dernière goutte de sang allemand, les jeunes innocents sont envoyés dans les combats urbains vicieux contre l'armée soviétique qui sème la destruction dans les rues de Berlin.

Cth

FOR 11	DEX 14	INT 13	CON 14
TAI 13	APP 13	POU 10	ÉDU 12
SAN 50	Points de Vie : 14		

Impact : aucun.

Compétences : Conduite : automobile 25%, Conduite : engins lourds 25%, Écouter 40%, Équitation 30%, Esquiver 40%, Grimper 50%, Nage 40%, Premiers Soins 40%, Sauter 35%, Se cacher 20%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 60%.

Armes : *Gewehr 43* (Fusil) 30%, impact 2D6+4, atts 1, portée de base 100m.

Couteau 40%, impact 1D4+2, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d4, Détection d6, Discrétion d4, Équitation d6, Escalade d6, Nage d6, Soigner d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Fanatique.

Atouts : aucun.

Équipement : *Couteau* (For+d4), Fusil *Gewehr 43* (24/48/96, 2d8, Cad. 1, Coups 10, PA 2, Semi-auto).

AGENT DE LA GESTAPO / AGENT DE LA SD / SIPO (SÉCURITÉ D'ÉTAT), 35 ANS

« Vos papiers, s'il vous plaît. »

Avec le col relevé de son imper en cuir et son feutre vissé sur la tête, cet agent sillonne les rues d'Allemagne, traquant les ennemis de l'État. Aucune porte ne lui est fermée, aucune rumeur n'est trop vague pour qu'il n'y mette le nez. Il est l'instrument de la terreur du Troisième *Reich*, une main à poigne qui attrape une épaule, ou qui frappe à une porte, tard la nuit. Sans conscience ou compassion, il fait son devoir avec une efficacité glaciale, peu concerné par les vies qu'il détruit dans sa traque des ennemis du *Reich*.

Cth

FOR 14	DEX 14	INT 13	CON 12
TAI 13	APP 11	POU 15	ÉDU 14
SAN 75	Points de Vie : 13		

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 45%, Conduite : automobile 40%, Crédit 80%, Discrétion 35%, Dissimulation 35%, Droit 50%, Écouter 45%, Esquiver 40%, Persuasion 70%, Photographie 40%, Pister 40%, Psychologie 45%, Sciences humaines : anthropologie 25%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 70%.

Armes : Pistolet *Walther PPK* (Arme de poing) 55%, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Couteau 45%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d8, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Anthropologie) d4, Connaissance (Droit) d6, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Investigation d6, Persuasion d8, Pister d6, Sarcasmes d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** -6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 (1) ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Arrogant, Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant.

Atouts : Riche, Volonté de fer.

Équipement : Trench-coat (+1), *Couteau* (For+d4),

Walther PPK (10/20/40, 2d6-1, Cad. 1, Coups 7, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Terrifiant** : le calme glacial d'un Agent de la Gestapo est terrifiant et, dans les circonstances où la cible est impuissante, sa pénalité au Charisme se transforme en bonus sur les tests de Persuasion.

ORDNUNGSPOLIZEI, 37 ANS

« Ce que je sais à propos de la politique ? Je vais vous dire que je sais à propos de la politique. Je sais que parler de politique avec les gens est un moyen évident de recevoir une visite de la Gestapo, mon ami. Alors peut-être que vous devriez me montrer vos papiers, à moins que vous ne préfériez plutôt les montrer à la Gestapo ? »

L'Ordnungspolizei (Orpo pour faire court) est la force de police civile d'Allemagne, à laquelle on se réfère parfois comme la Police Verte à cause de la couleur de ses uniformes. Ses membres sont responsables de tous les aspects des systèmes d'interventions d'urgence du Troisième *Reich* dont l'application de la loi, la lutte contre les incendies, la défense civile, le sauvetage côtier, et la surveillance de nuit. Même s'ils sont chargés de l'application de la loi et non des crimes politiques en tant que tels, ils tombent sous le commandement des SS d'Himmler et, à mesure que la guerre avance, participent (de manière volontaire ou non) aux nombreuses atrocités criminelles commises par le régime nazi.

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 13 CON 15
TAI 16 APP 12 POU 13 ÉDU 13
SAN 65 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 30%, Conduite : automobile 60%, Droit 60%, Équitation 40%, Esquiver 40%, Lutte 50%, Premiers Soins 60%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 65%.

Langues : Allemand (langue maternelle) 65%.

Armes : *Matraque* (Arme de mêlée – Bâton) 60%, impact 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Pistolet *P08 Luger* (Arme de poing) 60%, impact 1D8, atts 3, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d6, Intellect d6, Vigueur d8.

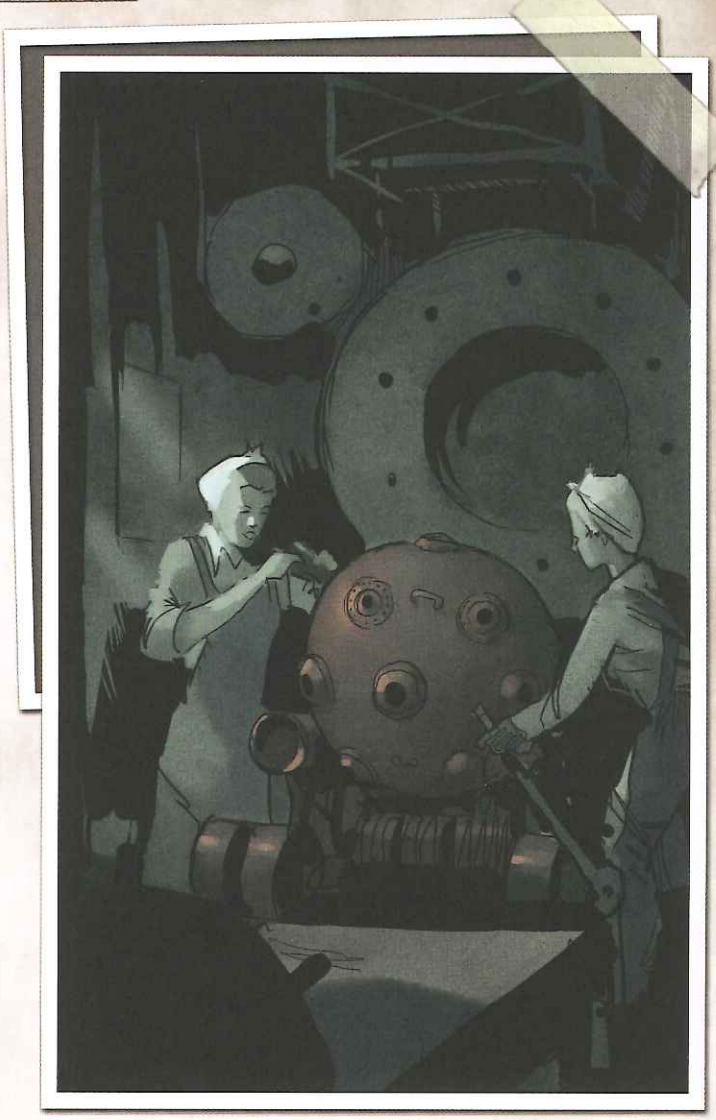
Compétences : Combat d8, Conduite d8, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d8, Équitation d6, Persuasion d6, Soigner d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Loyal, Serment (Appliquer la loi).

Atouts : Connexions (Collègues de police).

Équipement : *Matraque* (For+d6), Pistolet *P08 Luger* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, Coups 7, Semi-auto).



États-Unis

OUVRIER D'USINE, 31 ANS

« Pourquoi je suis pas en uniforme ? Mon pote, je fais des rotations de quatorze heures dans cette satanée usine de camions pour fournir les Rosbifs. Tu sais, pour ce plan prêt-bail qu'on a avec eux. Alors, si ça te pose un problème que je porte pas d'uniforme. Va le dire à Roosevelt, mon gars, moi je suis en retard pour ma rotation ! »

Malgré la réintroduction de la conscription aux États-Unis en 1940, de nombreux hommes sont exemptés de par leur rôle clé dans la production industrielle du pays. Le plan prêt-bail, lancé en 1941, permet d'utiliser la capacité industrielle de l'Amérique pour fournir des armes, véhicules et munitions à la Grande-Bretagne, l'URSS, et aux autres nations alliées sans briser la neutralité des États-Unis. Ce travailleur, tout comme des milliers d'autres, ne compte pas ses heures pour produire les armes dont les Britanniques ont tant besoin pour résister aux agressions allemandes. Plus tard, après l'attaque japonaise de Pearl Harbor, nombre de ces hommes rejoignent les forces armées, et les Américaines prennent leurs places pour équiper les États-Unis pour la guerre.

Cth

FOR 17 DEX 13 INT 10 CON 17
TAI 16 APP 12 POU 10 ÉDU 09
SAN 50 **Points de Vie : 17**

Impact : +1D6.

Compétences : Conduite : automobile 20%, Conduite : engins lourds 70%, Métier : électricité 40%, Métier : mécanique 55%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 45%.

Armes : *Coup de Poing* 70%, impact 1D3+1D6, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d10, Intellect d6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Conduite d4, Réparation d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : Bagarreur.

Équipement : aucun.

GANGSTER, 34 ANS

« Hé l'ami, il n'y a rien de tel que le crime organisé. Nous sommes juste des hommes d'affaires ; nous faisons partie de cette communauté. Bien sûr que nous réglons les choses différemment de Rockefeller, mais nous fournissons toujours un service. Depuis que la guerre a éclaté en Europe, nous avons commencé à travailler avec le gouvernement en gardant un œil sur les trucs louches. Des espions allemands à New York ? Oublie ! »

Malgré la violence des années 20 et les efforts du FBI de J. Edgar Hoover pour démanteler le crime organisé, il est toujours présent et se porte bien aux États-Unis, et avec la guerre en Europe qui occupe les autorités, le climat n'a jamais été aussi propice pour ces gens rusés. Avec son ensemble clinquant, sa voiture flashy, et son portefeuille débordant de dollars, le gangster est un acteur majeur des rues de la ville. Même s'il passe son temps à éviter les forces de police et les G-Men toujours à l'affut, la pression est moindre depuis que l'Office of Naval Intelligence a lancé l'opération Underworld. L'Amérique redoute la présence d'agents allemands dans ses villes, et si quiconque aperçoit quelqu'un de suspect, ce sont les familles du crime organisé qui se chargent de savoir de quel côté il travaille.

Cth

FOR 15 DEX 12 INT 10 CON 17
TAI 14 APP 14 POU 10 ÉDU 08
SAN 50 **Points de Vie : 16**

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 45%, Conduite : automobile 40%, Discrétion 30%, Dissimulation 40%, Droit 25%, Esquiver 30%, Métier : serrurerie 30%, Négociation 20%, Persuasion 35%, Se cacher 25%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 40%.

Armes : *Colt 1903* .38 Automatique (Arme de poing) 50%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Fusil à pompe Ithaca Model 37 (Fusil à pompe) 40%, impact 4D6/2D6/1D6, atts 1, portée de base : 10/20/45m.

Couteau 40%, impact 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Droit) d4, Détection d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Métier : serrurerie d6, Persuasion d6, Sens de la rue d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -2 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Cupide, Loyal, Malveillant.

Atouts : Connexions, Parasite.

Équipement : *Couteau* (For+d4), *Colt 1903* .38 automatique (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 7, PA 1, Semi-auto), *Fusil à pompe Ithaca Model 37* (12/24/48, 1-3d6, Cad. 1, Coups 6, voir ***Savage Worlds*** Chapitre 2 : Équipement pour plus de détails).

G-MAN, 39 ANS

« Rien que les faits, m'dame, rien que les faits ! »

Membre du Bureau Fédéral d'Investigation de J. Edgar Hoover, le G-Man est fier de servir son pays, et de le protéger de la racaille des rues. Aujourd'hui, avec la guerre qui menace de plonger les États-Unis au cœur d'un autre conflit sanglant, ses investigations se concentrent sur l'univers secret de l'espionnage, et sur tous ces agents étrangers qui tentent d'affaiblir le pays de l'intérieur. Bien entendu, il doit toujours faire face aux gangs criminels mais une entente a été trouvée depuis peu dans les coulisses du gouvernement. Même s'il ne ferme pas les yeux sur des transgressions flagrantes, sa priorité est le contre-espionnage. Après tout, la Mafia comporte son lot de criminels, mais ce sont des criminels américains et eux aussi tenteront de protéger le pays.

Cth

FOR 13 DEX 14 INT 16 CON 14
TAI 13 APP 14 POU 15 ÉDU 15
SAN 75 **Points de Vie : 14**

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 25%, Bibliothèque 40%, Comptabilité 25%, Conduite : automobile 50%, Crédit 65%, Droit 75%, Esquiver 40%, Métier : serrurerie 25%, Négociation 20%, Persuasion 35%, Pister 40%, Psychologie 45%, Sciences humaines : anthropologie 20%, Trouver Objet Caché 55%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 75%.

Armes : *Colt M1911* (Arme de poing) 55%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Droit) d10, Connaissance (Psychologie) d6, Crochetage d4, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d6, Pister d6, Sens de la rue d8, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Héroïque, Serment (Appliquer la loi).

Atouts : Connexions (le FBI), Investigateur.

Équipement : *Colt M1911* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, Coups 7, PA 1, Semi-auto).

Membre du Bureau Fédéral d'Investigation de J. Edgar Hoover, le G-Man est fier de servir son pays.

DÉTECTIVE PRIVÉ, 38 ANS

« Avant j'étais dans la police, mais les horaires sont nuls et la paye encore pire. Bien sûr, j'aurais pu m'engager et partir pour l'Europe, mais ça a jamais été mon truc de recevoir des ordres. Toute façon, avec le départ de tous ces gars, il faut bien quelqu'un pour rester à l'arrière et surveiller ce que font leurs femmes. Alors, vous avez une photo d'elle ? »

Il a peut-être lu trop de romans à dix cents quand il était flic, mais si vous devez trouver quelqu'un, c'est votre homme. Il a été assez chanceux pour quitter le service en gardant sa réputation intacte, malgré l'investigation, et il peut donc faire appel à ses anciens collègues encore en place lorsqu'il a besoin d'une faveur. Cette possibilité se révèle d'autant plus utile maintenant que l'Amérique est en guerre, et il est exactement le type d'opérateur freelance que le Gouvernement aime employer pour enquêter sur les rumeurs de saboteurs allemands agissant près de Boston. Il y a été, et a vu quelques trucs louches, mais il ne comprend toujours pas pourquoi les agents nazis sont aussi intéressés par l'expédition en Antarctique de l'Université Miskatonic...

Cth

FOR 12	DEX 15	INT 15	CON 15
TAI 12	APP 13	POU 14	ÉDU 12
SAN 70	**Points de Vie :** 14		

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 60%, Bibliothèque 35%, Conduite : automobile 30%, Crédit 40%, Droit 30%, Métier : serrurerie 45%, Négociation 40%, Photographie 45%, Pister 30%, Psychologie 35%.

Langues : Anglais (langue maternelle) 60%.

Armes : Revolver *Smith & Wesson .38 spécial* (Arme de poing) 50%, impact 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Matraque (Arme de mêlée – Bâton) 55%, impact 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Droit) d6, Connaissance (Psychologie) d6, Crochetage d6, Discrétion d6, Investigation d8, Persuasion d8, Sens de la rue d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** +0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé Mentale :** 6.

Handicaps : Code de l'honneur, Curieux, Habitude (Alcoolique).

Atouts : Bagarreur, Connexions (Police), Investigateur.

Équipement : *Matraque* (For+d4, +2 points de dégâts lorsque l'attaquant a l'avantage de la Surprise), Revolver *Smith & Wesson .38 spécial* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, Coups 6, PA 1, Revolver).

British Flying Training Schools (BFTS)

Les BFTS sont des bases installées lors de l'été 1941 par la RAF et l'USAAF pour permettre aux pilotes britanniques de s'entraîner sans l'interférence de la *Luftwaffe*. Il en existe six au total : deux dans l'Oklahoma, et une en Floride, au Texas, en Californie, et en Arizona. Elles sont principalement gérées par des civils, avec la participation de quelques officiers de la RAF pour l'entraînement spécialisé. Même si la plupart des pilotes en formation sont britanniques, quelques pilotes américains s'entraînent à leurs côtés. Les avions utilisés sont tous américains. Des écoles similaires existent également dans le Commonwealth britannique, et notamment au Canada.

LES LIEUX TYPIQUES

Tout le monde vient bien de quelque part. Vous trouverez ci-dessous les brèves descriptions de dix endroits génériques, avec des listes, des exemples uniques de ces types d'endroits, ainsi que le type de PNJ susceptible de s'y trouver. Certains de ces endroits peuvent être liés entre eux, comme la Maison de campagne et le Village, ou le Laboratoire de recherche et la Ville industrielle, et d'autres peuvent coïncider. L'objectif de cette section est de vous donner des idées sur les endroits d'où vos PNJ et vos investigateurs peuvent venir, ou bien les lieux dans lesquels ils sont maintenant stationnés en raison de la guerre. Prenez soin de ne pas mélanger les pays, ainsi – il est peu probable de trouver un Hitlerjugend dans la même base militaire qu'un Volontaire de la défense locale !

Le terrain d'aviation

Il est quelques fois une vraie ruche, d'autres fois mortellement silencieux, le terrain d'aviation comporte des pistes, hangars, ateliers, tours de contrôle, et bureaux. S'il est rattaché à une base de l'armée de l'air, il compte également des logements pour les pilotes et leurs équipages au sol. Quelques aérodromes sont neufs, spécialement construits pour cette guerre, au beau milieu des champs d'un fermier sans aucun doute très irrité, alors que d'autres remontent aux premiers temps de l'aviation, civile et militaire. L'accès aux terrains d'aviation militaires est réservé au personnel, et de nombreux terrains d'aviation civils sont convertis en bases militaires dès que la guerre éclate. Le transport de civils par avion en Europe est limité, et les compagnies aériennes civiles réalisent des opérations de communication, comme la livraison de courrier. Des services auxiliaires, comme l'ATA et le WASP amènent les avions militaires de l'usine jusqu'aux bases aériennes, et en sens inverse pour les réparations. Des bases aériennes et des terrains d'aviation peuvent être trouvés un peu partout en Grande-Bretagne, aux États-Unis, en France et en Allemagne.

EXEMPLES D'ENDROITS

RAF Biggin Hill, Londres ; Thunderbird Field, Glendale, Arizona ; Amiens, France ; Aéroport Tempelhof, Berlin.

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Aiguilleur, Animateur, Aviateur, Médecin, Personnel navigant, Pilote, Secrétaire, Spécialiste (aumônier), Spécialiste (musicien).

PNJ POSSIBLES

Auxiliaire du service territorial, Correspondant de guerre, G-Man, Spiv/Trafiquant du marché noir.

APRÈS CELUI DE LA RAF DE STRATFORD, JE NE SUIS PAS SÛR DE VOULOIR REVOIR L'INTÉRIEUR D'UN HANGAR POUR AVIONS DE SITÔT.

— SGT. CARTER

La base de l'armée

Les soldats ont besoin d'un endroit où vivre lorsqu'ils s'entraînent et qu'ils sont en manœuvres. Petite ou grande, la base de l'armée est leur maison. Elle peut comporter des casernes, un terrain d'exercice, des champs de tir, et des bureaux, ou simplement quelques tentes, ou encore un groupe de tanks et d'autres véhicules, selon la situation dans laquelle les soldats se trouvent. Les bases fixes sont encerclées par des clôtures de sécurité, et seul le personnel autorisé peut y pénétrer, à moins qu'une soirée dansante ne soit organisée. Même les bases plus informelles compteront des sentinelles pour surveiller le périmètre.

Les Donut Dollies

Appelées ainsi car elles fournissaient des donuts et du café aux soldats américains stationnés en Grande-Bretagne, ayant le mal du pays, les Dollies font partie d'un service instauré par la Croix Rouge américaine pour maintenir le moral des troupes. Installée dans un bus de la Green Line de Londres réaménagé, connu comme le « Clubmobile », chaque unité comporte trois Américaines, et leur chauffeur britannique. Le Clubmobile lui-même possède un bar, un Victrola, et une bibliothèque, et en plus de leurs donuts encore chauds et d'une bonne tasse de café, des cigarettes, bonbons et chewing-gums sont également disponibles à bord. Les Dollies suivent les troupes, et elles sont juste derrière leurs hommes lors du débarquement en Normandie.

EXEMPLES D'ENDROITS

Aldershot, Angleterre ; Académie militaire des États-Unis de Westpoint, New York ; la ligne Maginot, France ; Centre d'entraînement de Munster, Allemagne (également un centre de développement d'armes).

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Aiguilleur, Animateur, Artilleur, Chauffeur, Fantassin, Ingénieur (Armée), Médecin, Secrétaire, Pilote de char, Spécialiste (Aumônier), Spécialiste (Musicien).

PNJ POSSIBLES

Agent de la *Gestapo*, Auxiliaire du service territorial, Combattant de la Résistance, Correspondant de guerre, Écuyer local, Hitlerjugend, Spiv/Trafiquant du marché noir, Volontaire de la défense locale.

Le chantier naval

Le long des fleuves et des côtes se trouvent des chantiers navals de différentes tailles. Les plus petits ne se chargent que des bateaux civils, par exemple pour la construction ou la réparation de navires de pêche. D'autres, plus importants, sont impliqués dans la production et la maintenance de différents navires de plus grande taille, comme les sous-marins et les vaisseaux de guerre. Si le chantier est impliqué dans l'effort de guerre, alors la sécurité sera très étroite et seul le personnel autorisé pourra y pénétrer. Cela s'applique également aux chantiers civils sous contrat militaire, ainsi qu'aux bases et chantiers navals. Les villes et villages portuaires sont propices au pillage de la part des opérateurs et saboteurs du marché noir.

EXEMPLES D'ENDROITS

Portsmouth, Angleterre (base navale et port) ; Baltimore, Maryland (chantiers navals) ; Saint-Nazaire, France (chantiers navals, port, et abris pour U-Boot) ; Kiel, Allemagne (abris pour U-Boot).

Le nouveau Noé

Basé à la Nouvelle-Orléans, Andrew Jackson Higgins fabrique à l'origine des bateaux pour son commerce de bois. Il conçoit le bateau Eureka qui remporte différentes courses nautiques, et lui assure un contrat avec l'US Navy et les Marines, concernant la construction de navires de débarquement pour les véhicules et les troupes. Tout un personnage, il ne se soucie guère de la provenance de ses fournitures tant qu'il les obtient. Son chantier lui apporte un important flux de travailleurs provenant de toute l'Amérique, et tous sont traités à égalité, peu importe leur âge, leur sexe, leur couleur, ou leur degré d'infirmité.

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Aiguilleur, Chercheur, Ingénieur (Naval), Manœuvre, Marin marchand, Marin, Policier, Secrétaire, Trafiquant du marché noir.

PNJ POSSIBLES

Agent de la *Gestapo*, Agent de police, Collaboratrice, Combattant de la Résistance, Correspondant de guerre, Détective du CID/Special Branch, Gangster, Gendarme, G-Man, Ordnungspolizei, Réfugié, Spiv/Trafiquant du marché noir, Volontaire de la défense locale, Volontaire de la Royal Nationalist Lifeboat Institution.

On dirait que notre nouveau contact Hauptmann Gangel surveille de près les développements de Munster pour nous.

-R.D.

La maison de campagne

De grands bâtiments entourés de leurs propres terrains, habituellement cachés derrière de hautes palissades ou l'épaisseur d'un bois dense pour protéger des regards indiscrets, les maisons de campagne sont idéales pour toutes sortes d'emplois en temps de guerre : bâtiments sécurisés pour les opérations du gouvernement, installations de recherche et de développement, écoles d'entraînement, hôpitaux, et même camps de prisonnier. Au commencement de la guerre, de nombreux manoirs de Grande-Bretagne tombent presque en décrépitude à cause du manque de domestiques et de liquidités, et de nombreux propriétaires sont soulagés de remettre leurs domaines au ministère. Dans certains cas, comme pour l'abbaye de Woburn en Angleterre, seule une partie des locaux est cédée.

EXEMPLES D'ENDROITS

Grizedale Hall, Angleterre (« Hôtel U-Boot », camp de prisonniers de guerre) ; The Frythe, Welwyn, Angleterre (Station IX, centre de recherche et de développement du SOE) ; Lacthmere House, Richmond, Londres (Camp 020, centre d'interrogatoires secret) ; Villa de la Bretonnière, Nantes, France (École d'entraînement d'espions de l'*Abwehr*) ; Château Neuschwanstein, Bavière, Allemagne, (entrepôt de trésors artistiques français pillés).

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Agent de la Résistance, Agent du MI6, Agent du renseignement militaire, Antiquaire, Artiste, Chauffeur, Chercheur, Criminel, Détective privé, Docteur, Infirmière, Journaliste (Photojournaliste), Manœuvre, Mécanographe, Parapsychologue, Pasteur, Secrétaire, Spiritualiste.

PNJ POSSIBLES

Agent de la *Gestapo*, Combattant de la Résistance, Correspondant de guerre, Écuyer local, Personnalité mondaine/Collaboratrice, Refugié, Spiv/Trafiquant du marché noir, Volontaire de la défense locale.

Je sais pas ce que grand-mère dirait si on arrachait ce parterre de fleurs pour en faire un champ de tir.

A. T.

Génies & Cinglés

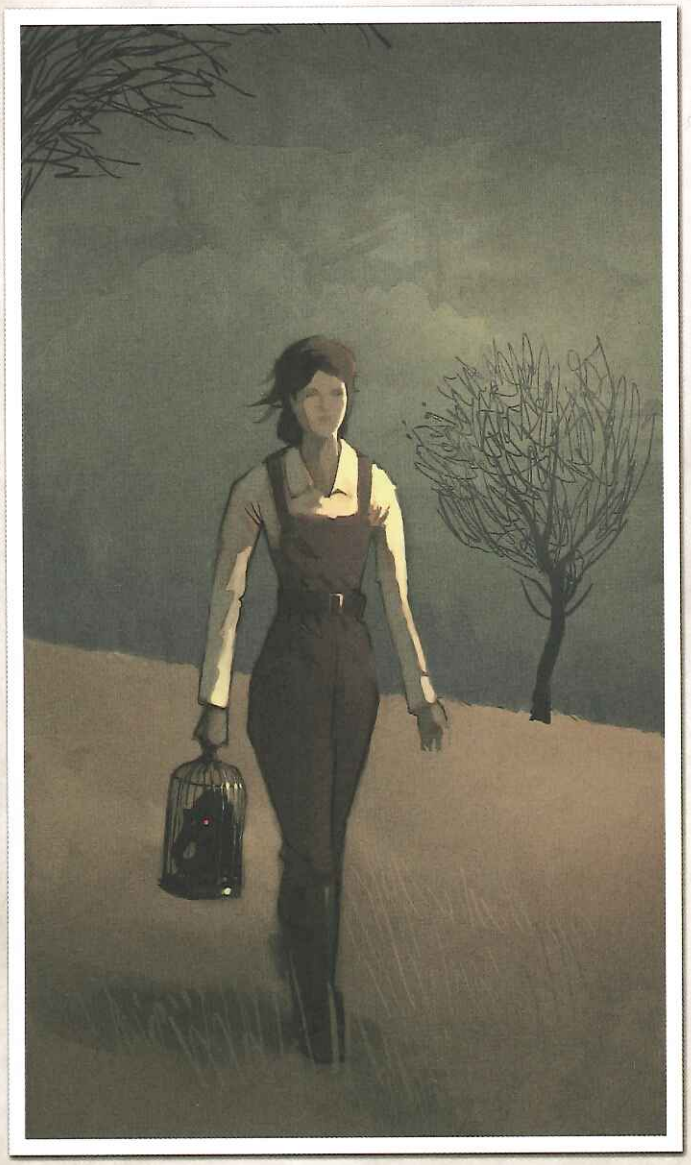
La Station X, mieux connue comme Bletchey Park, est rachetée par le SIS britannique à un entrepreneur local qui envisageait de la démolir pour en faire un quartier résidentiel. Les cruciverbistes fanatiques, les hommes de pensée latérale, les universitaires, et les techniciens sont recrutés dans le plus grand silence et amenés dans le nouveau siège du Government Code and Cypher School, où ils procèdent au déchiffrage des codes militaires allemands, ce qui améliore de manière significative l'effort de guerre des Alliés.

Vermine

Après la météo, les insectes destructeurs sont le pire ennemi du fermier. Quand chaque gramme de nourriture compte, il faut s'assurer que les petites créatures nuisibles comme les rats et les souris ne profitent pas des cultures durement acquises. La Women's Land Army prend la menace très au sérieux, au point qu'elle compte des unités spécialement entraînées pour attraper les rats, même si certains de ces pièges semblent bien trop imposants pour le Rattus norvegicus commun...

La ferme

Sans les fermes et les fermiers, les nations ne peuvent pas espérer nourrir leurs habitants. L'importation de nourriture, les changements de méthodes de travail, et la pénurie de main d'œuvre, causent des problèmes pendant la guerre aussi bien pour les Alliés que pour l'Axe. De nombreuses organisations auxiliaires sont fondées pour soutenir l'agriculture, et les fermiers bénéficient d'une large gamme d'initiatives pour améliorer le rendement et la qualité. Dans les fermes britanniques, l'utilisation de la mécanisation est en augmentation, et l'on note aussi un passage de l'élevage vers les cultures arables. Le bétail, les cochons, et les moutons sont abattus pour réduire l'importation de nourriture nécessaire pour les animaux, et seuls les troupeaux laitiers échappent relativement bien à l'abattage. Les prisonniers de guerre et les objecteurs de conscience aident tous à mener à bien les récoltes. Les fermiers français se battent pour trouver suffisamment de main-d'œuvre pour travailler les terres alors que l'occupation allemande s'éternise, même si ces fermes fournissent une aide essentielle à la subsistance de ceux qui combattent dans la Résistance. En Allemagne, les esclaves et les prisonniers de guerre aident aussi à remplacer la main-d'œuvre tombée au combat.



EXEMPLES DE PROFESSIONS

Agent de la Résistance, Agent de l'OSS/SOE, Artiste, Fermier, Manœuvre.

PNJ POSSIBLES

Agent de police, Combattant de la Résistance, Écuyer local, Hitlerjugend, Partisan, Réfugié, Spiv/Trafiquant du marché noir, Volontaire de la défense locale.

L'hôpital

Les pertes sont inévitables dans n'importe quel conflit, particulièrement lorsque les méthodes de guerre impliquent largement la population civile. Les hôpitaux sont essentiels pour traiter les malades et les blessés, que ce soit de petits hôpitaux de campagne, de gigantesques dispensaires, une tente sur le champ de bataille, ou un navire transportant les blessés à l'abri. Un travail pionnier sur le traitement des brûlures est effectué dans des centres spécialisés, et l'esprit demande autant de traitement que le corps après les visions d'horreur de la guerre. L'État-providence n'existe pas en Grande-Bretagne à cette époque, donc, comme partout ailleurs, il faut payer pour obtenir un traitement médical, ce qui conduit certains à s'en remettre à des remèdes de grand-mère, et à ne se rendre à l'hôpital qu'en dernier recours.

EXEMPLES D'ENDROITS

Sandhill Park, Somerset, Angleterre (hôpital neurologique militaire américain) ; SS Naushon, Normandie, France (navire-hôpital allié 49) ; General Hospital, Bayreuth, Allemagne (hôpital local d'urgence).

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Chauffeur, Docteur, Infirmière, Médecin, Parapsychologue.

PNJ POSSIBLES

À peu près n'importe qui peut se trouver dans un hôpital, que ce soit pour demander un traitement médical, pour rendre visite à un patient, ou pour surveiller un prisonnier blessé.

La ville industrielle

La guerre dévore le matériel et les hommes, c'est pourquoi chaque nation belligérante doit pouvoir s'appuyer sur une puissante industrie capable d'assurer ses besoins dans l'éventualité d'une guerre qui se prolonge. Et c'est également dans l'intérêt de chaque ennemi de détruire l'industrie de son adversaire, pour le priver d'armes, de véhicules, de vêtements et de médicaments, de manière à amener la fin du conflit beaucoup plus rapidement. Les villes et villages industriels sont un poumon de, eh bien, l'industrie, et compteront probablement le plus grand nombre d'investigateurs, des plus divers, en dehors des forces armées et des repaires que sont les maisons de campagne. Il est très dangereux de vivre dans ces endroits s'ils se trouvent en Europe, puisqu'ils sont les cibles de bombardements nocturnes, destinés à les rayer de la surface de la terre. Ceux qui se trouvent en Amérique sont souvent des poudrières, même si c'est pour des raisons différentes.

Sous couverture

Les usines secrètes sont installées en Grande-Bretagne bien avant que la guerre n'éclate. Ces usines sont, pour l'observateur moyen, des installations plutôt ordinaires qui se chargent de travaux de manufacture classiques. Pourtant, elles sont conçues pour se mettre rapidement sur le pied de guerre lorsque le besoin s'en fait sentir. D'autres usines secrètes sont plus difficiles à remarquer, soigneusement dissimulées dans des souterrains à l'abri des bombes, comme les Drakelow Tunnels en Angleterre qui, en plus de concevoir des moteurs aéronautiques, comptent un studio de la BBC et un central téléphonique ; et les Seegrotte Caverns de Hinterbrühl, en Autriche, où des prisonniers du camp Mauthausen construisent des pièces d'avion de combat.

EXEMPLES D'ENDROITS

Coventry, Angleterre (usines d'armement, de munitions, et d'avions) ; Détroit, Amérique (usines de véhicules, de munitions, et d'avions) ; Paris, France (usines chimiques et de véhicules) ; Hambourg, Allemagne (usines d'avions et de construction navale).

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Agent de la Résistance, Animateur, Chercheur, Détective privé, Enquêteur de police, Journaliste (photojournaliste), Journaliste, Manœuvre, Musicien, Pasteur, Policier, Secrétaire, Trafiquant du marché noir.

PNJ POSSIBLES

On peut trouver à peu près n'importe qui dans une ville industrielle, à l'exception peut-être d'un Partisan.

Le laboratoire de recherche

La guerre agit souvent comme levier pour le développement de nouvelles technologies, tandis que chaque côté lutte pour prendre l'avantage. Les chercheurs peuvent travailler sur la meilleure manière de masquer des explosifs pour des livraisons déguisées, rechercher de nouveaux moyens d'aider les prisonniers à s'évader, ou développer de nouvelles armes.

Où qu'ils soient installés, que ce soit dans une maison de campagne aménagée ou dans une installation construite à cet effet, les membres d'un laboratoire de recherche font partie des meilleurs et des plus brillants, s'ils ne sont pas aussi les plus bizarres, que comptent le pays et ses alliés.

EXEMPLES D'ENDROITS

Post Office Research Station, Dollis Hill, Londres ; Laboratoire de Los Alamos, Nouveau-Mexique ; Centre de recherche de l'armée de Peenemünde, Allemagne.

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Artiste, Chercheur, Ingénieur (armée ou marine), Mécanographe, Parapsychologue, Secrétaire, Spécialiste (Expert en déminage).

PNJ POSSIBLES

Il est peu probable que les PNJ listés dans la section L'homme de la rue (p.258-269) puissent se trouver dans un laboratoire de recherche, à moins qu'ils aient des raisons très spécifiques de s'y trouver.

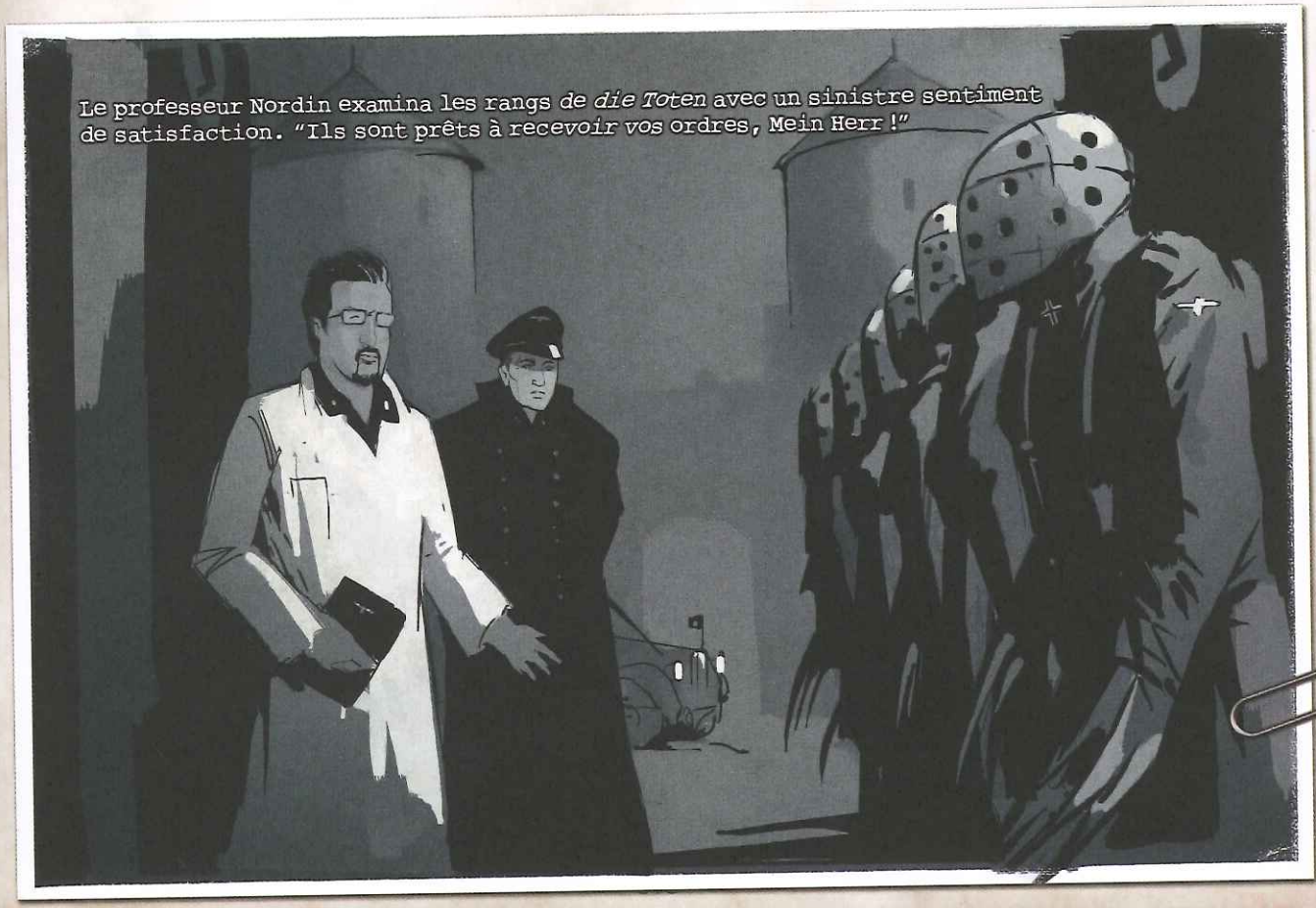


Photo : Scott Wylie – Village d'Imber, plaine de Salisbury, Royaume-Uni – Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license.

Ville fantôme

Imber, dans le Wiltshire, en Angleterre, est un petit village entouré par les terrains d'entraînement de l'armée britannique de Salisbury Plain. En dehors de quelques bâtiments, dont l'église, l'école, et la brasserie locale, presque tout le reste du village est la propriété du ministère de la Guerre. En 1943, le village entier est évacué et transformé en terrain d'entraînement pour les soldats américains qui préparent l'invasion en Europe. Les villageois n'auront plus jamais le droit de revenir...

L'université

Sièges de l'apprentissage et de la recherche universitaires, les grandes universités du monde sont les dépositaires du savoir et de la compréhension. Souvent consultés sur des sujets très importants, de nombreux professeurs ont été transférés vers des laboratoires de recherche, tandis que d'autres, plus nombreux encore, restent pour protéger leurs bibliothèques et les secrets de l'univers. Au plus grand désarroi des professeurs, les universités comptent aussi des étudiants, qui forment fréquemment des groupes réactionnaires. En Allemagne, ceci a fonctionné dans les deux sens pour le Parti : les étudiants sont impliqués dans la destruction par le feu des livres avant la guerre, mais l'un des quelques mouvements de la Résistance allemande, le *die Weisse Rose*, est également d'origine étudiante.

EXEMPLES D'ENDROITS

Université d'Oxford, Angleterre ; Université Miskatonic, Arkham, Massachusetts ; Université de Caen, France ; Université de Munich, Allemagne.

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Agent du renseignement (FBI/MI5/MI6), Antiquaire, Artiste, Chercheur, Musicien, Parapsychologue, Pasteur, Secrétaire, Spiritualiste.

PNJ POSSIBLES

Agent de la *Gestapo*, Combattant de la Résistance, Correspondant de guerre, G-Man, Refugié.

Sièges de l'apprentissage et de la recherche universitaires, les grandes universités sont les dépositaires du savoir et de la compréhension.

Le village

Silencieux, paisible, niché dans la campagne, le village est en apparence un havre de paix, encore que Sherlock Holmes et Hercule Poirot le pensent plus dangereux que la plupart des villes. Dans les territoires occupés, ils auraient raison – les membres de la Résistance lancent des offensives contre l'ennemi pour les expulser de leur pays, en utilisant les villages et les fermes comme bases d'opérations. Et qui peut dire qu'un village britannique est plus tranquille ou plus sûr, maintenant que tous ces gens bizarres se rendent à la Big House, ou installent des camps dans les champs et les bois, là-bas ?

EXEMPLES DE PROFESSIONS

Agent de la Résistance, Antiquaire, Artiste, Policier, Trafiquant du marché noir.

PNJ POSSIBLES

Agent de la *Gestapo*, Agent de police, Collaboratrice, Combattant de la Résistance, Correspondant de guerre, Écuyer local, Gardien de l'ARP, Gendarme, Receveuse des postes, Ordnungspolizei, Partisan, Réfugié, Spiv/Trafiquant du marché noir, Volontaire de la défense locale, Volontaire de la Royal National Lifeboat Institution.

Rien ne rivalise avec un bon pub de village quand il s'agit de bière et de ragots – Arthur Harris

CHAPITRE 13

Les prémices de l'aventure

« Il n'y a aucune certitude : rien que l'aventure. »
— Roberto Assagioli

Vous trouverez dans ce chapitre une petite sélection de pistes d'aventures, basées sur des lieux ou inspirées par des évènements de la Seconde Guerre mondiale, qui ont été importants pour son cheminement et son dénouement. La mise en place de certaines situations est présentée par l'intermédiaire d'un gros titre de journal, d'un rapport officiel, ou d'un mémo secret, suivie des détails supplémentaires dont vous aurez besoin pour développer vos propres enquêtes.

DANS LES FLAMMES

Plusieurs églises de la ville, conçues par l'architecte Christopher Wren, sont sévèrement endommagées voire détruites dans la nuit du dimanche 29 décembre 1940, à la suite d'un bombardement allemand. Celles qui ont le plus souffert sont disséminées autour de la Cathédrale St. Paul, dont la Christ Church Greyfriars, la St. Andrew-by-the-Wardrobe, la St. Anne et la St. Agnès sur la rue Gresham,

LONDON EVENING ADVERTISER
31 DÉCEMBRE 1940

L'ÉTRANGE CAS DES ÉGLISES VANDALISÉES

AU COURS DE LA SEMAINE PASSÉE, HUIT ÉGLISES DE LA VILLE DE LONDRES, RÉALISÉES PAR L'ARCHITECTE CHRISTOPHER WREN, ONT ÉTÉ SUJETTES À DES ACTES DE VANDALISME SANS RAISONS APPARENTES.

Dans chacun des cas, des portions de maçonnerie ont été creusées à l'intérieur du bâtiment, le mobilier et les installations saccagés, et de petits feux allumés. La police est pour l'instant déroutée quant au motif exact de ces crimes, notamment car les objets de valeurs de l'église n'ont pas été touchés, et que rien ne semble avoir été volé.

Et comme un problème ne vient jamais seul, chacune des églises fut sévèrement endommagée par le bombardement de la Luftwaffe de dimanche dernier. Nouveau coup de théâtre, notre reporter a appris que durant le nettoyage de l'église de St. Bride, sur la rue Fleet, un corps calciné a été découvert, avec des dommages similaires à ceux causés à la maçonnerie, ce qui suggère que notre vandale a été pris sur le fait par le Deuxième Grand Incendie de Londres.

Quiconque possédant une information en rapport avec ces mystérieux incidents est prié de contacter la police de la ville de Londres à la station de Wood Street.

la St. Vedast sur Foster, et celle de St. Bride susmentionnée. Les autres églises de Wren les plus proches, dont la Cathédrale St. Paul, ont miraculeusement échappé au plus gros des dégâts. Mais pourquoi quelqu'un était-il en train de vandaliser les églises la semaine avant le bombardement, et quelque chose a-t-il été détruit avant le bombardement ?

Même si de nombreux membres des cercles occultes n'ignorent pas les fameuses (ignobles) églises de Londres de Nicholas Hawksmoor, une poignée d'entre eux ont arrêté de considérer le rôle qu'a joué Robert Hooke dans le remaniement ecclésiastique de la City après le Grand Incendie de 1966. Hooke, scientifique et architecte accompli, entretenait une profonde inclination pour des sujets d'une nature plus ésotérique. Aux côtés d'autres membres de la Société royale, il fut chargé de protéger la City (c'est ainsi que l'on appelle le mille carré du centre de Londres jusqu'à la rive nord de la Tamise) et d'assurer que les membres du culte de Cthugha, qui avait provoqué le Grand Incendie, auraient beaucoup de mal à opérer s'ils essayaient jamais de recommencer. Utilisant divers rituels arcaniques, Hooke et ses associés créèrent des glyphes protecteurs qu'ils enchâssèrent dans les murs des nouvelles églises, à raison d'un par bâtiment. En plus d'offrir une protection contre les grands feux, ces éléments permettent ensemble d'empêcher l'invocation de Cthugha dans la zone d'un mille carré.

À partir de cette situation, cette aventure propose deux pistes à explorer.

Dans la première, le culte de Londres de Cthugha a été ressuscité. Déterminés à finir ce que leurs ancêtres avaient commencé près de trois siècles auparavant, les membres du culte identifient et retirent systématiquement les glyphes avant d'entreprendre le rituel pour invoquer leur glorieux seigneur. Malheureusement, la *Luftwaffe* vient d'interrompre leur plan de manière temporaire, mais la mort de l'un des membres à l'intérieur de l'église de St. Bride ne fera que retarder leurs plans.

Dans la seconde, le Soleil Noir a identifié le travail réalisé par Hooke et a monté une opération secrète à Londres pour détruire l'éclatant symbole que représente la Cathédrale St. Paul en y retirant les glyphes de protection contre le feu, ainsi que ceux des églises voisines. L'un des agents du Soleil Noir a été tué et la mission n'est qu'un succès partiel puisque St. Paul est toujours intacte, mais d'autres agents rôdent et sont bien décidés à terminer le travail.

Pour cette aventure, les investigateurs pourraient être des journalistes qui enquêtent sur les étranges cas de vandalisme, particulièrement car St. Bride se trouve sur la rue Fleet, où siège la presse londonienne. Ils pourraient également être des policiers de la City de Londres, ou même des membres de l'Auxiliary Fire Service. Si le Soleil Noir est impliqué, alors cette aventure pourrait servir de tremplin aux investigateurs pour un futur recrutement au sein de la Section M, encore naissante.

La lueur orange de Londres sur l'horizon pourrait être magnifique, si l'on ne savait pas ce qui l'a causée...

– Peggy

OPÉRATION MONTAGNE DE FEU

Lieux suggérés : Inde/Égypte/Turquie.

Le capitaine **William Seldon**, accompagné par les détectives **Kairam Ahmed** et **Benjamin Chee**, est envoyé par la Section M dans une vallée isolée au cœur des hautes montagnes d'un lointain pays, en amont de la mystérieuse opération Montagne de feu. Au cours des derniers mois, des rapports ont été rédigés concernant une opération minière non-autorisée et d'étranges attaques d'animaux près d'une ancienne ruine dans cette zone, et Alec Towton redoute que cela ne cache quelque chose d'une ampleur bien plus importante, particulièrement car le professeur Deadman a découvert l'existence d'étranges inscriptions extraterrestres sur les murs de la ruine.

Des rapports ont été rédigés concernant une opération minière non-autorisée et d'étranges attaques d'animaux.

La mission des investigateurs sera de découvrir qui se cache derrière l'opération minière et les attaques sur les villageois et les voyageurs de la région, pour y mettre un terme, si nécessaire. Ils doivent également rapporter des photographies des inscriptions pour le professeur Deadman.

Cependant, les personnages ne sont pas les seuls à s'intéresser aux ruines – l'*Ahnenerbe* a également dépêché deux agents : le voleur, arnaqueur **Philippe G.**, et son compagnon de voyage **Matthias Weiseman**. L'*Ahnenerbe* a eu vent des mêmes rumeurs que la Section M, et elle possède autant d'intérêts à enquêter. Ces deux hommes sont déterminés à atteindre la vallée les premiers, et ils n'hésiteront pas à saboter la progression de la Section M.

À l'insu des deux groupes, des Mi-Go sont à l'origine des excavations dans leur recherche continuelle de nouvelles ressources. Malheureusement, leurs excavations ont relâché un ou plusieurs Chiens de Tindalos dans les environs, et ce sont ces créatures qui sont à l'origine de la récente vague d'attaques.

Poussés dans leurs derniers retranchements, les investigateurs décideront-ils de s'allier avec leurs ennemis de l'*Ahnenerbe* pour faire face à une plus grande menace, ou tenteront-ils de lutter en solitaire ? Une alliance peut-elle être envisagée avec les extraterrestres pour le bien de tous ?

Complication : Weisemann est en réalité un espion du Soleil Noir infiltré dans l'*Ahnenerbe* ; si la situation devient trop délicate, ou s'il semble que la Section M est sur le point de remplir son objectif, il créera un portail par lequel arriveront des renforts du Soleil Noir : le Chanoine **Jakob** et le sorcier *Hexenzirkel* **Michael**.

OFFICE OF SCIENTIFIC RESEARCH & DEVELOPMENT

20 MARS 1943

BRIEFING INTERNE :
WAR PRODUCTION BOARD

Re : Rapports sur une nouvelle infection non-identifiée près de l'ancien village minier de Dekker, au nord d'Harrisburg, Pennsylvanie.

Les victimes se plaignent de rhume et de symptômes pseudo-grippaux avant de développer d'étranges pustules, d'abord autour de la bouche, puis sur d'autres zones du corps. L'infection ne répond pas aux différents sulfamidés. Les patients rapportent d'étranges hallucinations et souffrent de cauchemars lucides tandis que l'infection progresse. La mort est alors imminente.

La proximité entre Dekker et les installations de production d'acier d'Harrisburg implique la nécessite d'une enquête immédiate sur la source de l'infection, et de prendre des mesures de confinement pour assurer la continuité de l'approvisionnement dans le cadre de l'effort de guerre.

LE BLUES DES MONTAGNES BLEUES

Située sur les contreforts des montagnes Blue Ridge, Dekker était autrefois une petite ville minière. Elle s'appuie aujourd'hui sur sa petite brasserie pour conserver son identité et fournir du travail à ceux qui ne sont pas tentés par les hauts salaires des aciéries de Harrisburg, le cours de l'acier ayant de nouveau explosé avec la guerre. Les officiels de la ville redoutent que l'alerte sanitaire actuelle ne soit le dernier clou du cercueil de la communauté, particulièrement car tous les malades, jusqu'à présent, sont des employés de la brasserie.

Même si le séisme du 9 mars (qui avait été ressenti dans toute la Pennsylvanie et même dans quelques États voisins) ne semblait pas avoir causé de dégâts, les secousses ont dérangé les restes d'une vieille exploitation minière Mi-Go des Appalaches, détruite lors d'un tremblement de terre antérieur. Les boîtes ébréchées de la nourriture fongique préférée des Mi-Go, préservées depuis des siècles, ont relâché leur contenu dans l'approvisionnement individuel en eau de la brasserie.

Malheureusement, la présence de cette levure extraterrestre a ajouté quelque chose de plus au processus de fermentation normal de la bière, en dehors d'une nouvelle saveur unique et plutôt intéressante. La mutation du champignon a été telle, au fil du temps, qu'il voit maintenant le corps humain comme un environnement idéal de croissance et de prolifération. Lorsque le corps de l'hôte a été submergé et qu'il succombe à l'infection, les pustules éclatent, libérant des spores, sur une large zone, capables d'infecter quiconque entre en contact avec elles. En plus de cela, les spores corruptrices se trouvent également dans le dernier chargement de bières qui est sur le point d'être livré dans tous les bars de la région. Il est impératif que quelqu'un se rende à Dekker, repère la source

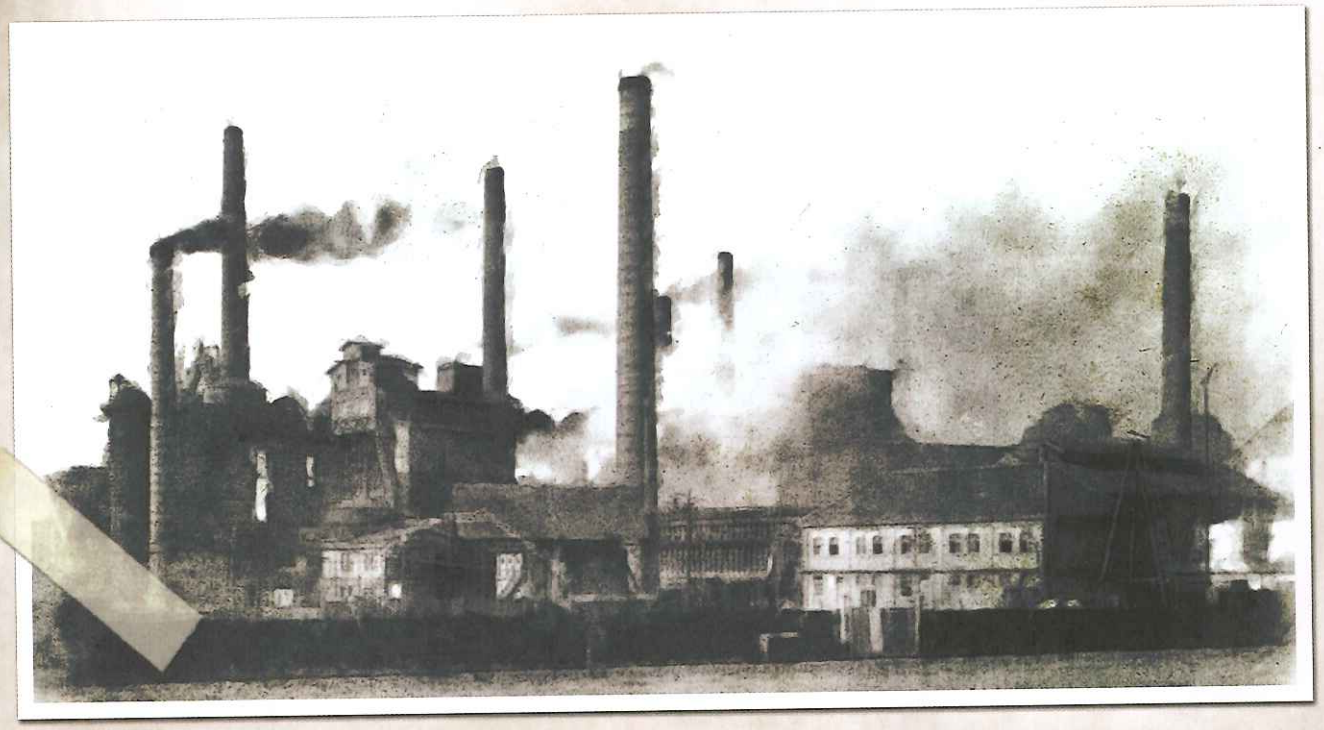


Photo : Inconnu - Dillingen, Hütte und Walzwerk, 1933 - Bundesarchiv, Bild 146-2006-0011 / CC-BY-SA.

de l'infection, et se charge de l'enrayer avant que le mal ne se répande davantage.

Pour cette aventure, les investigateurs pourraient être des membres du conseil municipal de Dekker, des professionnels de la santé des environs, ou des agents du War Production Board ou de l'Office of Scientific Research and Development. Si les agents de Majestic sont au courant des anciennes opérations Mi-Go dans la région, ou s'ils ont un intérêt pour les maladies et phénomènes inexpliqués susceptibles d'affecter la manufacture essentielle de munitions et d'armement, le mémo ci-dessus peut permettre de justifier leur implication.

LE CONVOI DE LA TERREUR !

Lieux suggérés : Atlantique/Pacifique.

Une mission maritime pour un groupe de marins, de Marines, ou de marchands.

Pris dans une terrible tempête après avoir tenté d'éviter une meute de U-Boot, le convoi réalise que le contact radio a été perdu avec l'une des frégates de protection, alors qu'elle continue pourtant de naviguer à leurs côtés. Le **Lt. John Griffin** est chargé d'emmener une escouade à bord du navire pour déterminer ce qui est arrivé à l'équipage.

Le navire a été submergé par des Profonds, vicieux et très agressifs. Griffin et son groupe doivent venir à bout des Profonds et reprendre le contrôle du navire, ou s'échapper en emportant des preuves de leur existence (bibelots, sculptures, armes, etc.) à présenter à leurs supérieurs (sans quoi ils risquent d'être pris pour des fous). Quels sacrifices devront-ils faire pour reprendre le navire, ou le quitter en vie ? Ce qu'ils trouveront à bord ne pourrait-il pas plutôt servir à envoyer la meute de loups par le fond ?

Complication : il ne s'agit pas d'une attaque de Profonds hasardeuse – ils ont été invoqués sur le navire à la suite d'une expérience absurde réalisée par un officier déloyal. La preuve de cette expérience se trouve quelque part dans les ponts inférieurs. Mais l'officier est-il toujours vivant, et si c'est le cas, aidera-t-il Griffin et ses hommes ou leur mettra-t-il des bâtons dans les roues ?

HERTFORDSHIRE MORNING POST,
23 OCTOBRE 1940

Le mystère des randonneurs disparus s'épaissit.

LE COMMISSARIAT LOCAL est toujours déconcerté par la récente vague de disparitions. Jusqu'à présent, les détails sur les découvertes de voitures abandonnées le long des routes feuillues de l'Hertfordshire sont bien rares, mais il a été confirmé que les propriétaires disparus des véhicules sont des membres de la communauté des « randonneurs », lesquels dorment dans leurs voitures pour éviter les bombardements récents de la Luftwaffe sur Londres. Aucune trace des propriétaires n'a été découverte pour l'instant et, sans aucun signe de dommage identifié sur les véhicules, la police a bien du mal à expliquer la situation.

PRÉSERVATION

Il n'est pas étonnant que les policiers du coin soient troublés, car la logique de ces disparitions est plutôt étrange. Elles ne présentent jamais de signes de violence, ou de lutte, car les auteurs sont, en réalité, de vieilles femmes courbées, dont les armes sont du thé et des gâteaux destinés aux londoniens effrayés qui se sont éloignés du chaos de la City.

Bercés par l'illusion de sécurité d'un sourire et d'une tasse encore fumante, les randonneurs sont des proies faciles pour ces femmes qui, dès lors que la victime est plongée dans le coma (grâce au Mickey Finn susmentionné), l'empaquettent et l'emmènent jusqu'à leur Centre de préservation local pour traitement.

Ce scénario peut prendre plusieurs directions à partir d'ici : les femmes pourraient être des membres d'un culte dédié à la préservation de spécimens du genre humain, qui sont tombés sur une méthode de conservation très particulière en classant des ouvrages pour le bazar de l'église locale. Ou elles pourraient être des cannibales en apparence respectables, choisissant des spécimens de premier choix dont elles « mettront en pot » la viande en utilisant leur nouvelle et chère machine à mettre en conserve. Un tel comportement pourrait éventuellement mener à l'apparition de goules et d'autres créatures désagréables dans la zone, après quoi les disparitions pourraient ne plus être aussi soignées et élégantes.

Pour cette aventure, les investigateurs sont susceptibles d'être des amis ou des connaissances de l'un des randonneurs disparus, des membres de la police locale, des reporters (pour un journal local ou un torchon londonien) ou des villageois inquiets de l'épisode noir qui se trame autour de leur foyer. Ils pourraient aussi être des policiers ou des enquêteurs du gouvernement dépêchés de Londres, soit pour nettoyer les dégâts soit pour supprimer les preuves avant qu'elles ne soient révélées au monde, redoutant les répercussions que cela pourrait avoir sur une population déjà nerveuse.

LE RAVITAILLEMENT DE LA TERREUR

Lieux suggérés : Campagne française/italienne.

Ce ne devait être qu'une simple percée derrière les lignes ennemies, selon le QG ; la cible – un dépôt de l'autre côté d'un village étrangement silencieux, pour y récupérer quelques fournitures très « spécifiques ». Le **caporal Leinonen**, le **soldat Sweeney** et leur escouade, accompagnés par l'agent Foote, un sniper, sont envoyés en avant pour reconnaître la zone et repérer les éventuels obstacles. Quoi qu'il en soit, l'équipe n'a aucune idée de ce qui l'attend : les rues du village sont jonchées de cadavres et le « matériel spécifique » est, en réalité, une espèce de créature terrifiante, prisonnière à l'intérieur d'une cage étrange.

Malheureusement, un impressionnant prototype de tank de *Nachtwölfe*, le **WeeGam**, contrôlé par le commandant **Marrero** (un vétéran de la guerre civile espagnole) et l'astucieux ***obergefreiter* Emershon**, attendent l'escouade au dépôt. Les Alliés parviendront-ils à survivre à cette rencontre suffisamment longtemps pour récupérer l'objet de la mission, ou décideront-ils que discrétion est mère de sureté en prévenant leurs camarades en approche ?

Complications : L'**agent Bernstorff** de *Nachtwölfe* est aux commandes d'une puissante unité de blindés de *Nachtwölfe*, assistée par des Traqueurs et un Maître de la Force qui attendent en coulisse, au cas où le WeeGam se révèlerait inefficace. Comme si ce n'était pas suffisant, le **Spécialiste Wilhelm Müller** se trouve également dans le village, armé de son mortier expérimental qui peut semer la mort et ramener les cadavres sous forme d'abominables *die Draugar*.

Il ne vaut mieux pas imaginer ce qui pourrait se passer si de telles créatures parvenaient à s'échapper dans le chaos ambiant...

LES VOIX DE L'AU-DELÀ

Conçue comme un moyen de se plier aux tendances occultes des familles du personnel militaire allemand, et comme un moyen de contrôler les germes de méfiance de leurs maîtres nazis, l'émission de radio clandestine *Astrologie und Okkultismus* de Denis Sefton Derlmer commence en mars 1942, mais n'est diffusée que pour une courte période, notamment car ceux qui sont impliqués sont incapables de terminer une session d'enregistrement sans se disperser en fou-rires, étant donné le ridicule du contenu qu'on leur demande de produire.

Quoi qu'il en soit, les voix des morts sont entendues une nouvelle fois sur les ondes, mais cette fois elles n'ont plus rien à voir avec le faux médium de la PWE. Alors qui est à l'origine de ces diffusions ? La théorie la plus terre-à-terre voudrait qu'il s'agisse de tentatives allemandes visant à prendre les Britanniques à leur propre jeu. Encore une fois, elles peuvent être utilisées par quelqu'un comme un moyen détourné de faire passer des informations – mais qui ? Il existe une troisième possibilité, bien plus sombre : celle qui veut que les morts soient réellement à l'origine de ces émissions et qu'ils tentent de contacter leurs êtres chers pour une raison quelconque. Pourraient-ils avoir des informations à propos d'une nouvelle arme dévastatrice, ou quelque horreur occulte sans nom, ou peut-être essaient-ils de prévenir ceux qu'ils ont laissés derrière eux de l'approche d'un danger imminent ?

Pour cette aventure, les investigateurs pourraient être des membres de la Section M, ou de l'une des autres organisations de renseignement ou de propagande européennes. Ils sont également susceptibles d'être des opérateurs radio et des chercheurs, souhaitant remonter à la source de ces émissions avant qu'une équipe ne soit dépêchée pour se charger de ceux qui sont à l'origine du programme.

20 mars 1943

MÉMO: FAO D. Sefton Delmer

Radio Security Service à Political Warfare Executive

Delmer - On pensait que vous aviez arrêté d'émettre ces inepties ? Des rapports de nos "auditeurs" disent que l'émission est de retour. Vous confirmez ?

UNE INFILTRATION DE LA PIRE ESPÈCE

Lieux suggérés : France/Allemagne/Italie.

Le **professeur Cowie** (Majestic) est parachuté dans la France occupée avec son compatriote l'**agent « Silk » Smith** pour authentifier des informations récupérées par l'agent française « Camille » au sujet du mystérieux Soleil Noir. Le groupe doit infiltrer un laboratoire de recherche isolé pour récupérer un artefact indiqué par les renseignements de Camille ; l'un de ceux dont l'obtention par les Alliés est primordiale selon le professeur Cowie.

Quoi qu'il en soit, leur couverture est grillée par une rencontre malencontreuse avec l'infâme **capitaine Yumagata**, que Cowie et Smith avaient déjà affronté lors d'une précédente mission dans le Pacifique.

Les Alliés pourront-ils mettre la main sur l'artefact et s'enfuir avant que Yamagata ne puisse laver son honneur ? Pourquoi cet objet doit-il être à tout prix dérobé au Soleil Noir ?

Complications : Déterminés à ne pas laisser l'ennemi s'échapper, les sorciers du Soleil Noir invoquent des Maigres Bêtes de la Nuit pour les traquer. **Thomas Seldmair** et son unité sont sur les talons des créatures, et ils sont bien décidés à récupérer l'objet une fois que les

Photo : Inconnu - 1944, U. S. National Archives and Records Administration - Soldats américains sur la ligne Maginot - NRE-338-FTL(EF)-703(1) - Image du domaine public.

RAPPORT MÉDICAL DU CHIRURGIEN DE TERRAIN

LIGNE MAGINOT, ALSACE, FRANCE
11 NOVEMBRE 1939

Corps 1: Celui d'un soldat, apparemment de sexe masculin, approximativement [redacted] ans. Des signes de traumatismes sévères à la tête, sur le torse et au niveau de l'abdomen. Trace d'une blessure par balle au niveau de l'épaule gauche, conforme à un revolver Lebel, probablement celui de son officier en chef. Marques de dents et de griffes. Le type de morsure rappelle une dentition humaine.

Cause de la mort : exsanguination.

horreurs sans visages auront fait leur travail. Si le groupe parvient à échapper aux créatures et aux hommes de Seldmair, alors le **professeur Nordin** relâchera une terrible surprise à leurs trousses : les *die Toten*. Le professeur pourra-t-il utiliser l'artefact qu'ils sont venus chercher pour les sauver de cette menace infatigable et terrifiante ?

OMBRE MORTELLE

Lorsque l'unité du petit ouvrage perd le contact radio, des troupes sont envoyées depuis la caserne la plus proche pour enquêter. Dans les profondeurs du réseau de tunnels situé sous l'avant-poste, elles découvrent une horrible scène : les carcasses ravagées et mutilées des soldats stationnés dans la base. Un affrontement a clairement eu lieu, les chargeurs de toutes les armes ayant été vidés, mais ce qui a traversé l'obscurité était incompréhensible pour ceux qui l'avaient découvert.

Les officiels en charge ont rapidement étouffé l'affaire, bouclant la zone et refusant d'aborder le sujet, mais certains rapports font état d'étranges apparitions dans les tunnels et les bunkers qui dorment sous la campagne française, des visions fugitives de formes humanoïdes dans les ténèbres. La tension augmente et, lorsqu'une deuxième attaque a lieu à quelques kilomètres de la première, on parle de monter une expédition pour découvrir les auteurs et s'en charger une bonne fois pour toute.

Lors de l'une des dernières phases de construction de la ligne Maginot, les ouvriers ont creusé trop près d'une grotte naturelle, fragilisant les parois du tunnel et facilitant son accès. Les officiels en charge ne sont pas certains de l'identité de leur ennemi, mais ils redoutent que les sapeurs et les artificiers allemands ne soient sur le point de créer une brèche dans les défenses de la ligne Maginot via les cavernes. D'un autre côté, l'ennemi fugitif pourrait être l'un des habitants d'origine de ce monde souterrain : des créatures bestiales, albinos, aux allures de singe, attirées dans les bunkers par les bruits et les odeurs des soldats, ou même des troupes de la Première Guerre mondiale, prisonnières du réseau après un effondrement résultant de leur propre travail de minage.

Pour cette aventure, les investigateurs pourraient être des soldats français, assaillis par ces mystérieux ennemis, ou faire partie d'une équipe d'investigation envoyée pour déterminer la nature exacte de ce qui est à l'origine du carnage.

Cth Si l'ennemi n'est pas les forces armées allemandes (ou celles de la Grande Guerre), alors utilisez les caractéristiques des gorilles en p.205 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** pour représenter les êtres albinos aux allures de singes.

Sav Si l'ennemi n'est pas les forces armées allemandes (ou celles de la Grande Guerre), alors utilisez les caractéristiques ci-dessous pour représenter les êtres albinos aux allures de singes.

GORILLE

Attributs : Agilité d8, Âme d8, Force d12+2, Intellect d8 (A), Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Détection d6, Discrétion d8, Escalade d6, Intimidation d8, Lancer d6, Tripes d10.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 8.

Capacités spéciales

- **Frénésie** : un Gorille peut réaliser deux attaques de Combat par tour avec une pénalité de -2.
- **Taille** +1 : les gorilles sont beaucoup plus costauds que des humains.
- **Écrasement** : FOR.

LA DERNIÈRE TOMBÉE DE RIDEAU

Lieux suggérés : Berlin/Paris/Istanbul.

Le Paris sous occupation nazie était le dernier endroit où vous souhaitiez vous trouver, étant donné l'impressionnant nombre d'informateurs et de membres de la *Gestapo* prêts à piéger un agent à la moindre erreur, mais l'agent Njall se délectait pourtant de cette mission. Elle allait servir d'élément révélateur, la première des tentatives plutôt farfelues de la Section M de renverser la vapeur contre *Nachtwölfe*.

Njall et son équipe doivent se déguiser et se faire passer pour l'orchestre et le personnel du très célèbre cabaret le Délicieux pour le spectacle de cette nuit, avec l'aide du directeur **Monsieur Paul Roche**, dans le but de piéger et d'éliminer certains gradés de *Nachtwölfe*. Pendant le final, Njall doit jouer des notes très spécifiques au piano, et assez bizarrement, selon le professeur Deadman, celles-ci devraient déclencher des explosifs minutieusement réglés et dissimulés, qui rayeront proprement de la carte les officiers et leurs amis.

Complications : Bien entendu, le plan ne se déroule jamais comme prévu. Les explosifs n'explosent pas, mais pire encore, l'un des invités se transforme en réponse à ces étranges notes ; de manière assez importante, en fait, puisqu'il se change en quelque chose de véritablement monstrueux. Les agents survivront-ils au carnage de la créature ? La créature se révèlera-t-elle un allié de circonstance, ou devront-ils trouver un autre moyen de liquider leurs cibles ? Qui était, ou qu'était cette créature, et pourquoi ces notes ont-elles déclenché une telle transformation ?

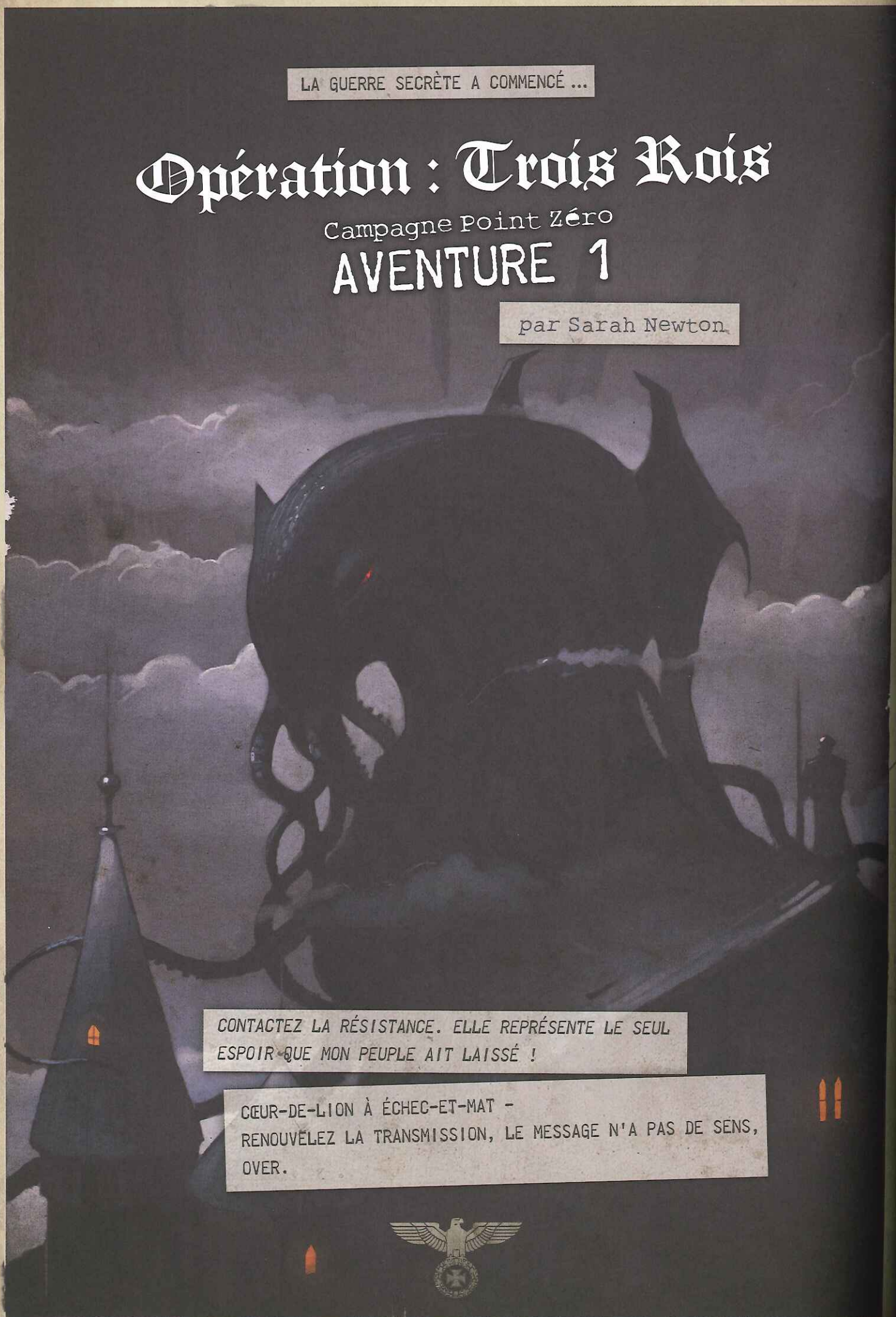
LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ ...

Opération : Trois Rois

Campagne Point Zéro

AVENTURE 1

par Sarah Newton



Les investigateurs font partie d'un groupe d'opérations spéciales de la Section D destiné à contacter, en territoire ennemi, la résistance tchèque afin de mettre hors d'état de nuire un savant fou nazi.

En quelques mots...

Partis d'Angleterre, nos héros sautent en parachute au-dessus du territoire de la Tchécoslovaquie (en fait, le Protectorat de Bohème-Moravie occupé par les Allemands). Il leur faut manœuvrer habilement pour prendre contact avec la population locale. Leur objectif est de trouver des représentants de la résistance susceptibles de les amener vers les Trois Rois, trois résistants fameux représentant l'espoir de tout un peuple, ou le père Andrej, dont on dit qu'il connaît les sombres secrets abrités derrière les murs du château de Karlstein. On raconte également que derrière le nom de code du prêtre (Angel), se cache peut-être ces derniers temps un ange particulier... En tout état de cause, ceci conduira à un assaut plus ou moins frontal contre le château, afin de mettre fin aux expériences monstrueuses du docteur von Kammerstein et de libérer ses sujets de tests. Mais ces derniers sont-ils encore capables de vivre normalement ?

À l'affiche

FRANTISEK MORAVEC

Chef du renseignement militaire tchécoslovaque à Londres, il authentifiera auprès des résistants restés sur le terrain l'authenticité de la mission des investigateurs.

LES TROIS ROIS

Josef Masin, Vaclav Moravec et Josef Balaban constituent un trio de chefs de la résistance poursuivis par toutes les forces allemandes présentes sur le sol du Protectorat. Les investigateurs sont chargés de les contacter. Ils pourront fournir des moyens en hommes et en matériel pour venir à bout du château de Karlstein.

LE PÈRE ANDREJ

Prêtre charismatique de l'église de Krupna et résistant en fuite. Bien intentionné à l'origine, il est devenu obsédé par le sauvetage des enfants du château de Karlstein. Il en a malheureusement trop vu au sujet des expériences du docteur von Kammerstein et sa folie le conduit à tout essayer, y compris faire appel aux forces du Mythe...

DOKTOR GRAF VON ERNST KAMMERSTEIN

Scientifique nazi diabolique, il mène ses expériences au château de Karlstein sous la surveillance de soldats allemands et avec la bienveillance du chef des SS, Himmler. Il tente de trouver le moyen de ranimer les morts, qui feraient de parfaits soldats, sous la forme de zombies qu'il appelle *Ungeziefer* (vermine).

Implication des investigateurs

Les investigateurs font partie de la Section D, une section appartenant au Secret Intelligence Service britannique (également connu sous le nom de MI6). Ils constituent un groupe d'opérations spéciales destiné à contacter sur le terrain la résistance tchèque.

Enjeux et récompenses

- S'infiltrer sur le territoire tchèque occupé.
- Contacter la résistance et en particulier le groupe appelé Les Trois Rois.
- Se rendre compte que le père Andrej, autre héros de la résistance, est fou et l'empêcher de célébrer sa « Grande Messe » au sommet de la Tour du puits du château de Karlstein.

Ambiance

Dans un territoire occupé, il faudra de la prudence aux investigateurs pour parvenir à leurs fins : qui est sincère et fiable dans cet environnement ? S'intégrer à la population, éviter les patrouilles de l'occupant, échafauder un plan d'attaque contre une forteresse, tout ceci devrait donner pas mal de fil à retordre à nos héros !

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●○○○
Difficulté	**Débutant**
Style de jeu	**Horreur lovecraftienne**
Durée estimée	**8 heures**
Nombre de joueurs	**4**
Type de personnages	**pré-tirés**
Époque	**1939**

Vue d'ensemble

L'histoire se déroule durant l'été 1939, et une ombre est en train de s'abattre sur toute l'Europe. La Tchécoslovaquie a été envahie par le Troisième *Reich* et le pays morcelé. À sa place, les nazis ont proclamé la création d'un « Protectorat de Bohême et de Moravie » centré sur l'ancienne capitale de Prague. Pourtant, au milieu de la population rétive de la campagne environnante, la résistance voit grossir ses rangs – menée par un triumvirat de patriotes connu seulement sous le nom des «Trois Rois ».

Le gouvernement britannique, qui n'est pas encore en guerre contre l'Allemagne nazie, a reçu des renseignements de la part du « gouvernement en exil » tchécoslovaque naissant à Londres, selon lesquels un prêtre tchèque œuvrant pour la résistance dans les environs de Prague avait des informations à communiquer sur les atrocités commises par le Troisième *Reich* – des informations qui fourniraient une propagande inestimable si la guerre éclatait. Selon le renseignement britannique, ce prêtre – nom de code Angel – cache des enfants tchécoslovaques et les empêche d'être conduits au château de Karlstein, à environ 40 km au sud-ouest de Prague, là où on laisse entendre que des atrocités sont commises. Le renseignement britannique est également très intéressé par la portée militaire que ces atrocités pourraient prendre.

"La Section D a réuni un groupe d'opérations spéciales pour sauter en parachute sur la Tchécoslovaquie occupée et contacter la résistance."

Sur instruction de la mystérieuse « Section D », qui fait partie du service de renseignement extérieur britannique, l'armée britannique a rassemblé un groupe d'opérations spéciales pour sauter en parachute sur la Tchécoslovaquie occupée et contacter la résistance tchèque. Ce groupe est secret, ne porte pas l'uniforme militaire, et sera probablement abattu comme espion s'il est capturé par les nazis. Chaque membre possède des capsules de poison à prendre en cas de capture. Informés au siège de la Section D situé dans le centre de Londres par le chef de la résistance tchèque en exil, Frantisek Moravec (voir encadré, ainsi qu'un résumé des informations dans l'Annexe III), et munis d'une lettre manuscrite d'introduction rédigée par lui-même (sans aucune référence au gouvernement britannique, qui est déterminé à continuer à nier tout lien), leur mission est d'établir des communications avec la résistance sur le terrain (ce qui inclut, si possible, de contacter un groupe de chefs de la résistance connus sous le nom des « Trois Rois »), de contacter le nom de code Angel, de trouver précisément en quoi consistent les atrocités nazies perpétrées au château de Karlstein, et de revenir avec toutes ces informations. Ils devraient également prendre les mesures nécessaires pour empêcher ces atrocités de se poursuivre.

Les vrais héros de la Seconde Guerre mondiale

Bien sûr, ***Achtung! Cthulhu*** présente une version fictive de la Seconde Guerre mondiale, où le Mythe lovecraftien est bien réel et où ses agents œuvrent pour mener l'humanité à sa perte. Cependant, la plupart des figures qui se cachent derrière les grands événements du conflit et forment l'arrière-plan de ces aventures étaient des personnes réelles, et dans de nombreux cas, des héros nationaux.

Dans *Opération :Trois Rois*, quatre des personnages que les investigateurs peuvent rencontrer sont des figures historiques et des héros de la guerre, que sont : Frantisek Moravec, le chef du renseignement militaire tchécoslovaque à Londres en 1939, ainsi que Josef Masin, Vaclav Moravek, et Josef Balaban, les « Trois Rois » du titre, qui ont donné leur vie pour la liberté de leur pays durant la guerre. Vous pouvez en savoir beaucoup plus sur les actions héroïques de ces personnalités remarquables en vous rendant sur le web.

Qu'est-ce que la "Section D" ?

La « Section D » est une section appartenant au Secret Intelligence Service britannique (également connu sous le nom de MI6) constitué il y a un peu plus d'un an, en mars 1938, pour mener des actions paramilitaires et politiques clandestines, comprenant la propagande et le sabotage, contre un ennemi dans le cadre d'un conflit. En 1939 et les premiers mois de la guerre, la Section D est basée au *Metropole Hotel*, situé à l'angle de Northumberland Place et de Whitehall, dans le centre de Londres, quasiment au cœur du gouvernement britannique.

Durant l'été 1939, la Section D se trouve sous le commandement du major Lawrence Grand, et est encore en train de se chercher, en développant ses structures opérationnelles, en apprenant à travailler avec ses alliés, et en particulier en aidant les États-Unis à développer ses propres services de renseignement. Au fur et à mesure que son rôle d'aide aux forces de la résistance sous domination nazie s'accroît, la Section constituera un élément clé dans le nouveau service *Special Operations Executive* (les fameux « Irréguliers de Baker Street »), constitué à la mi-1940.

Les joueurs endossent le rôle de ce groupe d'opérations spéciales – des investigateurs ayant un penchant militaire et mus par une cause secrète désespérée. Vous pourrez trouver dans l'Annexe 1 des personnages pré-tirés destinés à cet effet.

ÉCHEC ET MAT À CŒUR DE LION
– C'EST UNE SORTE D'ANIMAL !
DEMANDE RÉCUPÉRATION AÉRIENNE
IMMÉDIATE, OVER !

La vérité

La vérité sur ce qui se passe au château de Karlstein – des faits inconnus des britanniques – est bien pire. Au cours des dernières années, un scientifique nazi diabolique du nom de Herr Doktor Graf von Ernst Kammerstein a mené des expériences cauchemardesques sur des prisonniers et autres. Depuis l'invasion de la Tchécoslovaquie, il a déménagé au château de Karlstein pour des raisons inconnues et a commencé à utiliser la population effrayée comme une source immédiate pour ses tests expérimentaux. Le nom de code Angel sauve donc les enfants d'un destin pire que la mort ! Toutefois, les nazis se rapprochent progressivement de son réseau.

Mais l'intrigue du scénario possède un rebondissement. Le nom de code Angel n'est pas ce qu'il paraît être. Le prêtre tchèque, un certain père Andrej, a commencé à mener ses actions comme une personne bien intentionnée, quoique désespérée, prête à faire n'importe quoi pour sauver ceux dont il considérait avoir la charge. Mais en sauvant les enfants (et quelques adultes) des griffes des nazis, il a côtoyé de trop près les travaux du Doktor von Kammerstein et a découvert ce dont il était vraiment capable (voir p.295). La révélation de la réalité du Mythe de Cthulhu et de la puissance de la magie a brisé son esprit. Il a alors essayé d'utiliser le pouvoir impie à sa portée pour le bien, rationalisant qu'un peu de mal au service d'un plus grand bien pouvait se justifier. Ce faisant, le père Andrej a sauvé beaucoup de vies, mais au prix de sa santé mentale. En proie à un complexe messianique démesuré, il croit maintenant fermement être un « ange » venu délivrer l'humanité des griffes du diable.

"Un scientifique nazi a mené des expériences cauchemardesques sur des prisonniers et la population locale."

Les investigateurs doivent décider de ce qu'il convient de faire du nom de code Angel. Il est certes dérangé, mais, géré comme il le faut, son héroïsme bien réel pourrait permettre de mener une importante propagande en faveur des Anglais et de la cause des Trois Rois – ou au contraire provoquer un terrible scandale si la vérité venait à filtrer…

Frantisek Moravec

Né le 23 juillet 1895. Officier du renseignement militaire tchécoslovaque à Londres.

Vétéran de la Grande Guerre (durant laquelle il a combattu au sein de l'armée austro-hongroise) et ancien prisonnier de guerre, il s'est battu après le conflit contre la République soviétique hongroise et slovaque et a finalement rejoint le renseignement militaire. De 1937 à 1939, il était à la tête du renseignement militaire de la Tchécoslovaquie à Prague. Dans la soirée du 14 mars 1939, Moravec s'envola secrètement de l'aéroport Ruzyne de Prague dans un KLM Douglas DC-3 affrété pour l'occasion, en compagnie de dix de ses officiers du renseignement. Alertés par des agents opérant dans l'Allemagne nazie, ils avaient en effet reçu des informations selon lesquelles l'invasion allemande et l'occupation de la Tchécoslovaquie qui allait suivre devaient commencer le lendemain. Après une brève escale à Rotterdam, leur destination finale fut l'aéroport Croydon de Londres ; en leur possession, leurs dossiers et archives les plus précieux, remis à l'Intelligence Service britannique pour être utilisés contre le III[e] *Reich*.

Presque dès son arrivée à Londres, Moravec a gardé un contact radio secret avec le groupe de la résistance tchèque connu sous le nom des Trois Rois. Plus tard, à partir de 1940, il servira également à la tête du service de renseignement du gouvernement tchécoslovaque en exil.

LES ÉPISODES DE L'INTRIGUE

Il y a plusieurs façons pour les investigateurs de s'attaquer aux événements narrés dans *Opération : Trois Rois*. Les épisodes qui suivent évoquent quelques-unes des plus probables, présentées à peu près dans l'ordre où ils se produiront. Chaque épisode comprend un certain nombre de scènes : selon les actions des investigateurs, elles peuvent ou non avoir lieu. Utilisez cette section comme bon vous semble : le gardien se doit d'être souple en ce qui concerne tout plan raisonnable et bien pensé proposé par les investigateurs afin d'atteindre leur objectif.

Épisode un : Se rendre sur place

Cet épisode évoque l'arrivée des investigateurs dans la région très boisée du château de Karlstein, au sud-ouest de Prague, dans l'ex-Tchécoslovaquie occupée par les nazis. À la fin de l'épisode, les investigateurs auront peut-être monté une opération de sauvetage audacieuse destinée à contacter la résistance.

SCÈNE UN : SAUT EN PARACHUTE !

Les investigateurs sont parachutés au-dessus de la Tchécoslovaquie occupée à bord d'un Armstrong Whitworth Whitley de la RAF. La zone de largage se trouve au-dessus de la région peu peuplée autour du château de Karlstein, au sud-ouest de Prague, faite de collines et de forêts denses, un pays bucolique fait de petits villages et de voies sinueuses, presque inaccessibles.

Les investigateurs peuvent choisir à quel distance du château de Karlstein ils tentent d'atterrir – trop près, et ils risquent d'être repérés et de tomber sur des patrouilles de la *Heer* ; trop loin, et ils peuvent se perdre dans un territoire potentiellement hostile.

Sauter en parachute se fait au moyen d'un test d'Agilité -20 % pour atterrir en toute sécurité ; un échec nécessite pour le parachutiste d'effectuer aussitôt un test

L'Armstrong Whitworth Whitley

L'*Armstrong Whitworth AW38 Whitley* est l'un des trois bombardiers moyens bimoteurs en service dans la Royal Air Force (RAF) britannique. Il est utilisé pour la reconnaissance maritime, la formation, le remorquage des planeurs, ainsi que le transport des troupes.

En raison de ses contraintes de conception, le Whitley vole d'une manière distinctive, le nez légèrement vers le bas, qui entraîne une traînée considérable. Il dispose d'une tourelle avant motorisée et d'une tourelle ventrale à commande hydraulique escamotable dotée de deux mitrailleuses (qui ajoute également à la traînée lorsqu'elle est déployée). Cinq membres constituent son équipage complet. L'appareil est spécialement conçu pour être utilisé comme bombardier de nuit, même si bien sûr sa mission en ex-Tchécoslovaquie est de lâcher une charge tout à fait différente !

En 1939, l'armée britannique expérimente toujours l'idée de parachuter des troupes derrière les lignes ennemies. Le Whitley qui transporte les investigateurs est un modèle spécialement adapté, avec la tourelle arrière retirée afin de permettre aux parachutistes de sauter de l'avion.

d'Athlétisme ou il encaisse 1D6 points de dégâts (2D6 si le résultat du test d'Athlétisme est une maladresse). Si les investigateurs tentent de se poser près de Château de Karlstein (à moins d'un kilomètre et demi environ), chacun doit également effectuer un test de Discrétion pour éviter d'être repéré lors de sa descente. Les investigateurs qui ne cherchent pas à atterrir à proximité n'ont pas à faire ce test, et se posent à la périphérie de la carte, à plusieurs kilomètres du château.

Les investigateurs qui sont repérés lors de leur descente tomberont sur une patrouille de la *Heer* dans les 1D3 heures suivant leur arrivée – voir encadré.

SCÈNE DE LANCEMENT ALTERNATIVE : DES ESPIONS

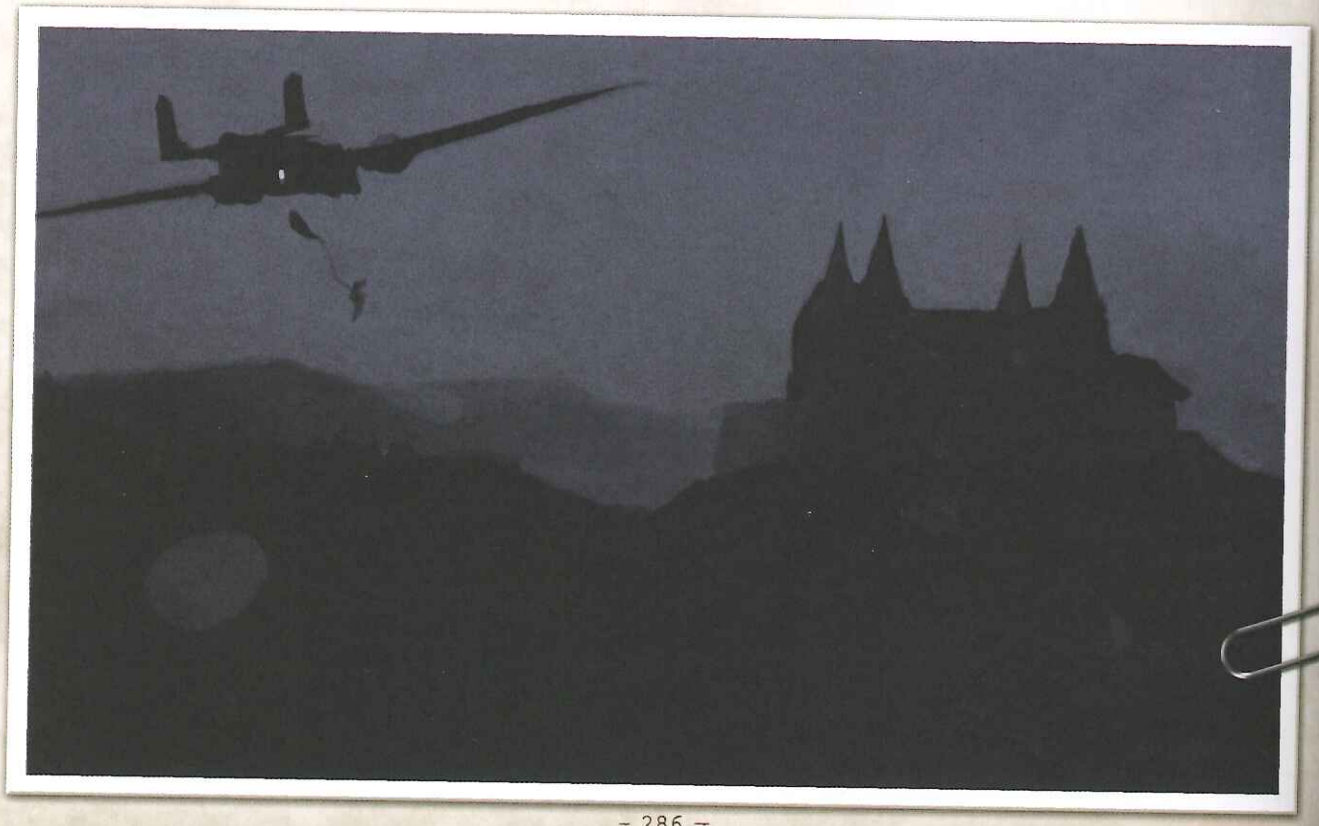
Si vous ne jouez pas avec les personnages pré-tirés fournis (voir p.310), ou préférez tout simplement un début de scénario différent, vous pouvez jouer cette scène avec des investigateurs ayant des inclinations moins martiales.

Dans ce cas de figure, les investigateurs représentent un groupe d'espions et de résistants tchèques déjà sur le terrain dans le Protectorat. Ils peuvent être britanniques, américains, soviétiques, ou provenir de tout autre agence de renseignement que le gardien pense appropriée ; en compagnie des membres de la résistance, ils ont entendu des rumeurs au sujet d'atrocités commises au château de Karlstein et sont déterminés à enquêter dessus et à y mettre un terme.

Cette option correspond encore à des personnages raisonnablement orientés vers l'action, ayant accès à des armes et possédant probablement de très bonnes compétences avec elles.

SCÈNE DE LANCEMENT ALTERNATIVE : L'UNIVERSITÉ DE PRAGUE

Ce début alternatif fournit un point d'entrée vers les événements d'*Opération : Trois Rois* pour des personnages universitaires. Dans ce cas, les investigateurs peuvent être des enseignants ou faire partie du personnel de l' « Université de Prague » (ou l'une d'entre elles, voir « La guerre à l'université ! », ci-dessous), ou des professeurs invités ou des spécialistes d'autres établissements effectuant une tournée de conférences ou des recherches en congé sabbatique.



Dans un tel cas de figure, l'amorce qui permettra d'impliquer ces universitaires, ce sont moins les rumeurs d'atrocités et davantage l'existence possible de recherches dangereuses entreprises dans le château. « Dangereuses » peut se référer à des articles publiés par le Doktor von Kammerstein sur les applications eugéniques de la science médicale de pointe, comprenant des pratiques vraiment horribles relatives à la stérilisation et à l'euthanasie – alors courantes durant le Troisième *Reich* (et même ailleurs dans le monde). Le terme peut aussi faire référence à un élément occulte suspecté d'être présent dans les travaux du Doktor von Kammerstein ; l'un des investigateurs entend des rumeurs à l'Université sur le vol d'un certain « *Livre des Ombres* » au château de Karlstein – une référence que l'investigateur comprend comme étant liée à un tome occulte (et pourquoi pas du Mythe) de grand pouvoir. Les rumeurs d'atrocités au château servent uniquement à rendre les activités du Doktor von Kammerstein encore plus suspectes.

Cette option offre une approche moins militaire, moins orientée sur le combat, et un scénario pour ***L'Appel de Cthulhu*** plus classique – du moins pour commencer !

"Les investigateurs peuvent entendre des coups de feu, provenant des soldats interrogeant et exécutant des membres de la résistance."

DEUXIÈME SCÈNE : LE PELOTON D'EXÉCUTION

Si les investigateurs débarquent à proximité du château de Karlstein, cette scène est automatique ; sinon, un test d'Écouter est nécessaire.

À distance, les investigateurs peuvent entendre des coups de feu. Un test de Pister est exigé pour en localiser la source, qui correspond à un poste de commandement de la *Heer* où des soldats interrogent quatre membres de la résistance tchèque, pour les exécuter ensuite.

Cette scène peut se jouer de différentes manières. Si les investigateurs se trouvent à proximité du château de Karlstein, l'interrogatoire peut se dérouler à l'intérieur du château lui-même, ou dans le village de Karlstein ; sinon, le gardien doit choisir un endroit approprié (probablement le village le plus proche, ou un autre lieu adéquat).

Les investigateurs sont peut-être en mesure d'organiser une opération de sauvetage ; pour un interrogatoire à l'extérieur du château de Karlstein, comptez un total de 1

Tomber sur des patrouilles de la *Heer*

Les forces armées allemandes, ou *Wehrmacht*, sont divisées en trois grands groupes : la *Heer*, ou armée de terre, la Kriegsmarine, ou marine et la *Luftwaffe*, ou armée de l'air. La compagnie présente dans le château de Karlstein appartient à l'armée de terre, ou *Heer*.

À divers moments de ce scénario, les investigateurs risquent de tomber sur des patrouilles allemandes de la *Heer*. En particulier, toutes les fois qu'ils tentent de se déplacer entre les zones indiquées sur la carte de la Région de Karlstein (c'est-à-dire qu'ils vont de village en village, ou même parcourent les forêts à la recherche d'un point de rendez-vous de la résistance), demandez-leur d'effectuer un test de Volonté -20 % pour éviter de croiser une patrouille. En effet, même quand elle ne s'attend pas à rencontrer des problèmes, la *Heer* maintient des patrouilles de reconnaissance dans toute la zone de Karlstein : la résistance tchèque constitue une menace constante.

Une patrouille de la *Heer* de base comprend une *Trup*, c'est-à-dire un peu plus d'un groupe de combat (ou *gruppe*), composé d'un chef de groupe ou chef de groupe adjoint et de cinq fusiliers armés de fusils GEW 98, pour un total de six hommes. Si la région de Karlstein est en état d'alerte (voir encadré), les patrouilles seront renforcées par une *Trup* avec mitrailleuse composée de 3 hommes et d'un chef de groupe supplémentaire ou chef de groupe adjoint, pour un effectif total de dix hommes (c'est-à-dire un groupe de combat complet ou *gruppe*).

Les patrouilles seront à bord d'une autochenille (dotée d'une mitrailleuse MG34 pour une patrouille en effectif complet), exigeant un seul test en opposition de Trouver Objet Caché contre la plus mauvaise compétence de Se cacher des investigateurs sur la Table de Résistance. Sur un échec, la patrouille ouvre le feu.

Les investigateurs essayant de s'échapper en sortant de la route peuvent effectuer chacun un test de Discrétion opposé au test de Trouver Objet Caché de 1D6 soldats de la *Heer* à pied (un test par investigateur) ; un échec entraîne un nouvel échange de tirs. Une fois l'échange de tirs déclenché, les investigateurs peuvent se battre ou essayer de fuir. Dans les deux cas, les forces de la *Heer* dans un rayon de un kilomètre et demi seront en état d'alerte en l'espace d'1 heure, et dans l'ensemble du district dans les 3 heures.

On peut trouver les statistiques pour les patrouilles de la *Heer* p.304.

En état d'alerte

Les investigateurs prudents ou suffisamment discrets peuvent atteindre les proximités du Château de Karlstein sans avoir alerté les nazis de leur présence. En revanche, ceux qui prennent trop de risques, ou qui tentent de s'approcher trop près du château et sont repérés, ou encore qui ouvrent le feu, trouveront l'ensemble des forces adverses lever les armes contre eux.

Dans ce dernier cas, toutes les forces qui s'opposent aux investigateurs seront en état d'alerte durant les 2D6 prochaines heures, au cours desquelles toutes les patrouilles seront en effectif complet (voir encadré), et tout test de Discrétion, de Se cacher, d'Imposture ou destinés à bluffer effectués par les investigateurs seront traités comme difficiles (c'est-à-dire effectués à -20 %).

Heureusement pour les investigateurs, il est impossible d'être en permanence en état d'alerte ; après la période dite, les forces ennemies retourneront à leur état normal de vigilance, jusqu'à ce que les investigateurs effectuent une action déclenchant une nouvelle alerte.

La guerre à l'université !

Il y a en fait deux universités à Prague, ayant le même nom et la même histoire, mais les relations entre elles sont terribles, surtout depuis l'Occupation.

Historiquement, il y avait une seule Université Charles-Ferdinand à Prague, un vieil établissement respecté remontant au Moyen-Âge. En 1882, des tensions ethniques dans la ville entre Tchèques et Allemands ont provoqué la scission de l'université en deux parties, l'une tchèque, l'autre allemande, dotées d'un personnel, de programmes, et d'associations étudiantes différents. Les relations entre les deux sont houleuses et souvent violentes, l'université tchèque ayant généralement le dessus.

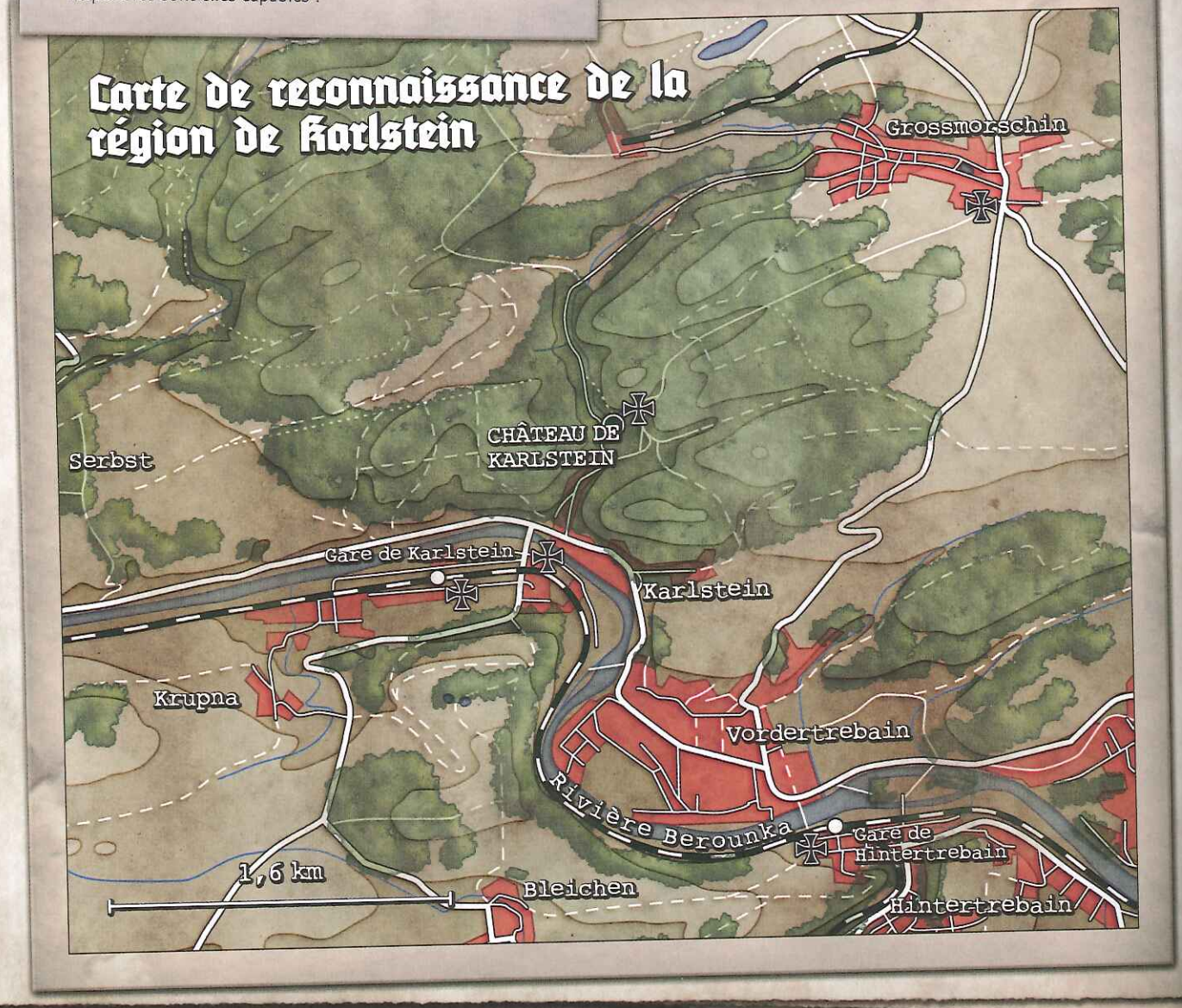
Mais tout a changé avec l'Occupation. Depuis lors, l'université allemande (rebaptisée Deutsche Karls-Universität in Prag, ou « Université allemande Charles de Prague ») a pris l'ascendant sur la CzechUniversita Karla (ou « Université Charles »).

Pour des investigateurs universitaires, cette organisation improbable peut s'avérer être une mine d'or, car les universités sont des ruches d'intrigue et de coups bas académiques – et l'université tchèque a probablement des liens avec la résistance. Pour quelle université les investigateurs travaillent-ils ? De quel côté sont-ils ? Et de quoi leurs facultés respectives sont-elles capables ?

soldat allemand de la *Heer* par investigateur, plus 1 officier et 1 responsable de l'interrogatoire. Si une fusillade éclate, la zone se retrouve en état d'alerte (voir p.287) ; si les investigateurs arrivent à être discrets (pas d'armes à feu !), ils peuvent arriver à garder leur présence secrète.

Si l'interrogatoire se déroule à l'intérieur du château de Karlstein, le sauvetage est peut-être absolument hors de question ; toutefois, voir Épisode Quatre – Un mal indicible, pour savoir comment pénétrer dans le château.

Un sauvetage réussi mettra automatiquement les investigateurs en contact avec des membres de la résistance tchèque. Sinon, voir Épisode deux ci-après.



Épisode deux : La résistance

Dans cet épisode, les investigateurs prennent contact avec des représentants locaux de la résistance tchèque. À la fin de l'épisode, ils devraient être en mesure de rencontrer à la fois le père Andrej – nom de code Angel – et les fameux Trois Rois.

"La première rencontre - sur le fil du rasoir - avec la résistance peut se transformer à tout moment en une grêle de coups de feu."

SCÈNE UNE : TROUVER LA RÉSISTANCE

Il y a plusieurs façons pour les investigateurs de trouver la résistance ; la plus évidente est de sauver certains de ses membres des griffes nazies dans la scène « Le Peloton d'exécution » présentée ci-dessus. À défaut, les investigateurs vont devoir essayer d'entrer en contact via des moyens plus secrets : se mettre en contact avec les villageois en observant les allées et venues dans la population, et ainsi de suite. Des tests de compétences comme Psychologie (ou peut-être même Sciences humaines : anthropologie) peuvent permettre d'identifier un contact potentiel, qui peut de plus être réceptif à des tests de Persuasion ou de Baratin ; dans le cas contraire, ces tests sont Difficiles (-20 %). Les investigateurs peuvent même aller jusqu'à menacer ou intimider les villageois (ce qui n'est généralement pas la meilleure option), ou rendre leur présence visible (en risquant d'être livrés aux nazis), ou essayer d'aider les villageois (peut-être au moyen de tests de Premiers soins ou de Médecine) afin de gagner leur confiance. Le gardien doit permettre à tout plan suffisamment bien

Légende de la carte de la région de Karlstein

La zone autour du château de Karlstein est faite de collines escarpées et de forêts denses, difficiles à traverser à l'exception des routes et des lignes ferroviaires qui relient entre eux ses nombreux petits villages : un pays idéal pour se cacher – ce qui est précisément l'état actuel la résistance tchèque. La rivière Berounka coule depuis le village important le plus proche, celui de Beraun, à presque 10 km, et se jette dans la rivière Vltava, juste au sud de Prague. Le chemin de fer à vapeur suit à peu près son cours et relie à nouveau Beraun et Prague et plus loin encore.

- Les **Croix de fer** mentionnées sur la carte indiquent l'emplacement des forces allemandes de la *Heer* (armée de terre) ; la force principale cantonnée au château de Karlstein, puis les trois postes de commandement et les postes de contrôle de Karlstein, Hinter- et Vordertrebain, ainsi que Grossmorschin. Trois patrouilles effectuent également à tout moment des rondes autour de la zone de Karlstein (voir p.287). Ces croix de fer ne sont pas indiquées sur la carte de reconnaissance destinée aux joueurs présentée dans l'Annexe III.

- Le **château** de **Karlstein** : ce château magnifique et particulièrement fortifié est actuellement occupé par une compagnie des forces de l'armée allemande, ainsi que par le célèbre scientifique Herr Doktor Graf Ernst von Kammerstein. Cette forteresse, qui fourmille de soldats allemands, est totalement interdite à tout personnel ne faisant pas partie de l'armée. Des groupes de combat en autochenilles et en véhicules de reconnaissance Volkswagen entrent dans le château et le quittent régulièrement pour les relèves des patrouilles et des gardes dans les villages environnants.

- Le **village de Karlstein** : joli petit village desservant le château qui le surplombe dans les collines, accueillant des magasins, une station de chemin de fer, et même un bureau de poste. L'ancien poste de police a été réquisitionné par la Gestapo, sous les ordres de l'inspecteur Hans Schleicher, qui a réquisitionné les trois agents de police locaux d'origine pour travailler sous ses ordres et ses subordonnés de la Gestapo. Il y a également un poste de commandement de l'armée allemande occupé par cinq soldats et un chef de groupe ou chef de groupe adjoint, ainsi qu'un poste de garde avec trois gardes et une mitrailleuse M34 sur le pont de la Berounka menant au château (voir p. 306 pour leurs statistiques). Il y aura un véhicule de reconnaissance Volkswagen au poste de commandement, ainsi qu'une autochenille Sd. Kfz. 7 si la patrouille régulière n'est pas encore partie. Habituellement, deux des cinq soldats du poste de commandement sont à tout moment en patrouille à pied dans le village. Le père Pavel de l'église locale a été torturé et tué par les Allemands il y a trois mois au château, après la première opération de sauvetage organisée par la résistance.

- **Krupna** : petit hameau, guère plus qu'un petit ensemble de maisons. Le prêtre de l'église locale, le père Andrej, a actuellement disparu et est recherché par les forces allemandes comme membre de la résistance tchèque (voir p.307). Les habitants de Krupna sont extrêmement méfiants et ont peur des représailles. Des patrouilles passent régulièrement par ici.

- **Hintertrebain** et **Vordertrebain** – supérieur et inférieur –, forment effectivement le même village : l'un dans la vallée et l'autre dans les hauteurs de la colline. Ils sont plus importants que le village de Karlstein, mais tout aussi ruraux et isolés. Hintertrebain accueille un poste de commandement de l'armée allemande (cinq hommes, plus un chef de groupe ou chef de groupe adjoint), avec un véhicule de reconnaissance et éventuellement une autochenille comme ci-dessus.

- **Grossmorschin** : grand village situé dans les collines autour du château, séparé des villages de la vallée de la Berounka. Il y a ici un poste de commandement de l'armée allemande (composé de cinq hommes, plus un chef de groupe ou chef de groupe adjoint), avec véhicule de reconnaissance et autochenille comme ci-dessus.

- **Serbst** : grand village plus en amont, dans la direction de la ville de Beraun. L'armée allemande y a récemment mené de terribles représailles et la population en est encore sous le choc. Des patrouilles le traversent régulièrement.

La vie autour du château de Karlstein

Les villages autour du château de Karlstein sont typiques de la Bohème, avec leurs maisons soignées dans un style ressemblant beaucoup à celui de l'ancienne monarchie austro-hongroise – rangées, avec des toits en pente en ardoise ou en tuiles, et généralement jolies, avec le charme désuet que peut avoir l'Europe centrale. Le château lui-même se dessine, immense, au-dessus du village de Karlstein, et toutes les bourgades se nichent dans ces vallées profondes entourées de collines boisées.

Bien que profondément ruraux, le niveau de vie dans les villages situés autour de Karlstein est bon ; ils possèdent l'électricité et le téléphone, même si le train est encore à vapeur.

Les habitants sont par nature un peuple agraire amical, devenu pourtant depuis l'occupation méfiant envers les étrangers, et encore plus depuis les représailles. La plupart des gens s'habillent de façon traditionnelle, dans des vêtements typiques des Européens, y compris les chapeaux, et souvent assez rustique pour le travail de la ferme. Le costume national tchèque, porté uniquement lors d'occasions particulières, est très élégant, avec des chemisiers blancs, de longues jupes sombres et des gilets de corsage généralement noirs pour les femmes, tous magnifiquement ornés et brodés ; les hommes, pour leur part, portent des chemises blanches, des gilets brodés, et des pantalons juste au-dessous du genou avec des bas blancs.

La nourriture est toujours simple et copieuse, même si la pénurie commence à se faire sentir depuis l'Occupation. Le poisson est rare, tandis que le porc, le bœuf et le poulet sont courants, et les pommes de terre, les crêpes, la choucroute, la soupe et les quenelles très populaires. Les gens boivent de la bière et du vin, la très appréciée liqueur de prune slivovitz, ainsi que l'anisette et les amers à base de plantes appelés Becherovka et Fernet Stock, souvent bus dilués et en apéritif.

Quelle langue parlent-ils tous ?

Le protectorat de Bohême et de Moravie nouvellement créé possède deux langues officielles : l'allemand et le tchèque. Naturellement, les soldats de la *Heer* parlent tous allemand, ainsi que la plupart des responsables locaux : beaucoup ont en effet été nommés récemment par le Troisième *Reich*, comme le Kommandant Hauptmann Kratz au château de Karlstein.

Les gens du coin – villageois, prêtres, résistants, etc. – parlent tous tchèque, mais ils savent parfois également un peu d'allemand, avec une maîtrise plus ou moins importante.

L'une des conséquences de l'invasion allemande a été le changement de la plupart des noms de lieux du Protectorat vers des formes plus « germaniques ». Dans certains cas, il s'agit d'un simple changement de sonorité – ainsi, « Praha » est remplacé par « Prag » – ; dans d'autres cas, il s'agit d'une traduction partielle ou complète de la signification d'un nom de lieu – ainsi, « ZadniTreban » devient « Hintertrebain », tous les deux pouvant être traduits par « Treban inférieur ». C'est une manière claire et nette de rappeler aux habitants qu'ils sont maintenant incorporés de force dans le Troisième *Reich*.

ficelé de fonctionner : il ne s'agit pas ici de bloquer les investigateurs, mais de les mettre face au danger.

Souvenez-vous que la résistance tchèque ne crie pas sa présence sur les toits : ses membres sont profondément paranoïaques, et seront absolument sans pitié s'ils soupçonnent les investigateurs de travailler pour les nazis. Ils ne se rassemblent pas non plus entre eux : bien qu'il y ait probablement plus de trente personnes appartenant à la résistance dans la région de Karlstein, il est très peu probable d'en trouver ensemble plus d'une poignée au même moment. La plupart des membres de la résistance ne se connaissent pas, pour une raison de sécurité (au cas où l'un d'entre eux serait capturé). Il est également probable que les investigateurs se méfieront de tous les membres manifestement de la résistance qu'ils rencontrent (à moins qu'ils ne les aient eux-mêmes délivrés de la caserne nazis ci-dessus) : comment savoir s'ils ne travaillent pas eux-mêmes pour les nazis ?

Traitez tout premier contact entre la résistance et les investigateurs comme une rencontre sur le fil du rasoir pouvant se transformer à tout moment en une grêle de coups de feu. Vous pouvez utiliser les statistiques de Vaclav Zajic, le chef de la résistance locale, ou d'Helena Svobodova, présentées p.308, ou créer vos propres contacts issus de la résistance. Les investigateurs doivent réussir des tests de Baratin, de Persuasion, ou de Psychologie pour présenter la lettre manuscrite de Frantisek Moravec, qui les désigne comme ses agents à la recherche des Trois Rois. Rater ces tests (ou ne pas tenter de négocier au premier abord, mais simplement se laisser capturer) implique que la résistance interroge les personnages, les fouille et trouve la lettre ; des tests ultérieurs de Baratin, Persuasion, ou Psychologie peuvent être effectués, mais ils sont tous Difficiles (c'est-à-dire assortis d'un malus de -20 %). Rater cette deuxième tentative signifie que la résistance a décidé que les investigateurs étaient des espions nazis et les exécute ; une bataille ouverte s'ensuivra sans doute, attirant l'attention des forces allemandes (voir En état d'alerte, p.287).

SCÈNE DEUX : RUMEURS

Les investigateurs peuvent entendre parler du père Andrej (nom de code Angel), le prêtre tchèque qu'ils essaient de contacter et qui a des informations à transmettre à partir de différentes sources, sur les atrocités perpétrées au château de Karlstein. Premièrement, ils peuvent cuisiner les habitants pour obtenir des informations ; des gens du coin amicaux peuvent fournir gratuitement 1D3 éléments d'information ; sinon, des tests de Baratin, Persuasion, ou Psychologie seront nécessaires ; ces tests sont

Difficiles (c'est-à-dire assortis d'un malus de -20 %) si les investigateurs emploient la menace ou si les habitants sont intimidés d'une façon ou d'une autre.

Deuxièmement, les investigateurs peuvent interroger les membres de la résistance, ce qui nécessite des tests de Persuasion ou de Psychologie (la compétence Baratin ne fonctionne pas sur eux). À nouveau, les tests sont Difficiles si des questions se posent au sujet de la fiabilité des investigateurs. Enfin, ces derniers peuvent essayer d'écouter les conversations dans les endroits appropriés (l'église de Krupna, le bar, ou même un poste de commandement allemand) au moyen de tests de Volonté et d'Écouter. Pour chaque test réussi, les investigateurs récupèrent un élément d'information dans la liste qui suit, ou deux avec une réussite spéciale (moins de 1/5 du résultat requis). Ces éléments sont présentés par ordre de difficulté progressive.

• Le père Andrej est un prêtre de la région recherché par les nazis et se cachant quelque part dans la campagne.

• Il était le prêtre de l'église de Krupna, un petit village situé juste à l'extérieur de Karlstein. Les gens ont toujours dit qu'il était exceptionnellement gentil – un vrai ange.

• On peut le contacter via la résistance – si on arrive à la trouver, bien entendu.

• Trois fois au cours des trois derniers mois, le père Andrej a sauvé des groupes d'habitants emprisonnés et d'autres captifs des mains des nazis ; deux d'entre eux étaient constitués d'enfants, sauvés du château de Karlstein ; le troisième, comprenant à la fois des enfants et des adultes, a été sauvé lors de l'attaque d'un transport nazi venant de la ville de Beraun, située à plusieurs kilomètres au nord de Karlstein.

• Après chaque opération de sauvetage, les nazis ont à plusieurs reprises fouillé les maisons environnantes à la recherche de quelque chose. Ils ont torturé et tué le père Pavel de l'église de Karlstein après le premier sauvetage, et exécuté cinq villageois de Serbst en représailles après le troisième, le plus récent.

• On ne sait pas ce qui se passe au château, mais les gens pensent que les enfants serviraient dans certaines expériences.

• En fait, ce ne sont pas seulement des enfants qui sont emmenés au château – on parle de familles entières ; mais jusqu'à la dernière opération de sauvetage, le père Andrej n'avait secouru que des enfants – on ne sait pas pourquoi. Personne ne sait ce qui est arrivé aux adultes que le père Andrej n'a pas sauvés.

• Un témoin du troisième sauvetage déclare que le père Andrej semblait obsédé par le fait de ne « sauver que les enfants » et semblait ne pas se soucier des adultes. Il paraissait un peu dérangé (voir p.295).

• Le père Andrej a été à l'origine terriblement troublé par ce qu'il avait vu au château, et a refusé d'en parler.

• Quelque temps plus tard, il est devenu soudain étrangement transporté de joie par quelque chose qu'il avait découvert, et a parlé d'arrêter les atrocités, de conduire les nazis hors de Karlstein, et de combattre le feu par le feu.

• Récemment, les gens ont commencé à s'inquiéter au sujet du père Andrej. Il était devenu très confiant, pour ne pas dire volubile, et son discours pour accomplir les volontés de Dieu frise désormais le blasphème. Les gens sourient maintenant étrangement à chaque fois que quelqu'un l'appelle « ange » – même si c'est dans le cadre d'un nom de code. « Cela rendrait le Père très heureux ».

SCÈNE TROIS : L'ATTAQUE

Il est très probable à ce stade que les activités des investigateurs attireront l'attention du Hauptmann (capitaine) Manfred Kratz, le commandant nazi du château de Karlstein – soit par des informateurs appartenant au repaire de la résistance, ou à travers les questions que les investigateurs ont pu poser pour contacter la résistance. Kratz ne gaspille pas son temps à envoyer une force sérieuse appréhender les investigateurs.

Décidez de la manière dont tout cela se joue, sur la base des actions menées par les investigateurs. S'ils ont été très prudents, ils peuvent avoir eu vent de la force nazie avant qu'elle ne se pointe et planifier leur réponse en conséquence. Mais s'ils ont été négligents, criant leur présence sur les toits ou laissant derrière eux des indices manifestes, la première fois qu'ils entendront parler de l'attaque, c'est quand les armes commenceront à tirer. Il est cependant probable que la situation se déroulera quelque part entre les deux.

Avant la fin de l'épisode, et avant que les investigateurs ne rencontrent le père Andrej ou les Trois Rois, ils doivent faire face à une attaque. Il s'agit soit d'une patrouille complète (voir p.293) si les investigateurs sont toujours livrés à eux-mêmes, ou d'une double patrouille s'ils ont contacté la résistance et se trouvent avec elle dans un lieu sûr ou une cachette (dans ce cas, ils peuvent avoir jusqu'à une demi-douzaine de membres de la résistance à leurs côtés). Dans tous les autres cas, cela fonctionne comme la rencontre d'une patrouille, sauf que l'ensemble de la région est déjà en état d'alerte (voir p.287).

"Un voile de terreur recouvre les villages autour du château de Karlstein. Quelque chose d'horrible s'y déroule."

Épisode trois : nom de code Angel

Dans cet épisode, les investigateurs tentent d'accomplir deux de leurs objectifs : établir un contact avec les chefs de la résistance tchèque connus sous le nom des Trois Rois, et trouver et rencontrer le père Andrej Cerny – nom de code Angel.

SCÈNE UN : LES TROIS ROIS

Les Trois Rois, ce sont Josef Masin, Vaclav Moravek, et Josef Balaban, trois combattants héroïques de la résistance ayant une longue histoire de bons et loyaux services dans

Le cauchemar de Karlstein

Un voile de terreur recouvre les villages autour du château de Karlstein. Quelque chose d'horrible s'y déroule, et les nazis ont récemment lancé des représailles face aux tentatives de la résistance tchèque pour faire cesser cela. Tout le monde est paranoïaque – et terrifié.

Il y a environ trois mois, le père AndrejCerny, prêtre de l'église de Krupna, a sauvé à lui seul un groupe de quatre enfants des griffes nazies du château de Karlstein alors qu'il enquêtait en secret au sujet de cris qu'il avait entendus en provenance du château, après avoir été prévenu par le père Pavel, le prêtre de l'église de Karlstein. Les nazis ont ensuite effectué une fouille maison par maison dans Karlstein et les villages des alentours, et nombreux sont ceux pensant qu'ils n'étaient pas seulement à la recherche des enfants (mais qu'ils cherchaient le *Livre des Ombres* perdu de von Kammerstein, volé par le père Andrej). Le père Pavel a ensuite été fait prisonnier par les nazis et torturé à mort ; les nazis pensaient que c'était lui, et non le père Andrej, qui avait emporté les enfants et le livre.

La deuxième fois, il y a environ six semaines, le père Andrej a sauvé douze enfants, à nouveau du château, et cette fois-ci avec l'aide de la résistance. Les nazis ont alors compris qu'il était l'élément agissant et il a été contraint de se cacher – mais, une nouvelle fois, il y eut une fouille maison par maison. Pour l'instant, il n'y a pas eu de représailles dans Krupna, mais les gens vivent dans la peur. Son troisième sauvetage a eu lieu il y a seulement deux semaines. Un convoi en provenance de Beraun, la ville au nord de Karlstein, a été intercepté par un groupe de résistants, et cette fois-ci, quinze adultes et enfants furent secourus. Il y eut des échanges de tirs nourris sur les rives de la Berounka, près de Serbst, et le commandant Kratz fit exécuter en représailles cinq villageois de Serbst. Depuis ce temps, des fouilles de maisons ont été effectuées à n'importe quel moment de la journée ou de la nuit – les nazis sont de toute évidence à la recherche de quelque chose. Pour l'instant, il n'y a pas eu de nouvelle exécution.

Il y a une semaine, un convoi lourdement armé a déposé au château un nouveau groupe composé d'une trentaine d'adultes et d'enfants, et les cris ont repris. Les gens sont terrifiés par ce qui se passe là-bas et la possibilité de représailles si le père Andrej tentait une nouvelle opération de sauvetage.

Récemment, le nombre d'enfants sauvés par le père Andrej a commencé à poser problème aux communautés locales de la région de Karlstein. Certains d'entre eux ont secrètement été rendus à leurs familles, mais ce n'est pas toujours possible. Quatre enfants pourraient être cachés de manière confortable, mais le prêtre en a maintenant sauvé plus de vingt (sans compter les adultes), et la résistance se voit contrainte d'aller plus loin pour les placer dans des familles. Les enfants étant les enfants, il y a toujours un risque que les familles d'accueil puissent être découvertes par les nazis. Depuis les représailles à Serbst, les gens sont particulièrement tendus.

la Tchécoslovaquie d'avant-guerre (voir p.283 pour leur description). Ce sont effectivement les trois résistants les plus recherchés en ce moment dans le Protectorat, et ils sont extrêmement prudents sur l'organisation d'une réunion avec qui que ce soit.

Selon le degré de confiance de la résistance locale rencontrée dans l'Épisode deux envers les investigateurs, il peut ne pas leur être nécessaire de rencontrer en personne les Trois Rois. Mais, selon toute vraisemblance, les investigateurs n'auront pas cette confiance totale de la résistance locale et il leur faudra prendre contact avec les Trois Rois pour recevoir des ordres.

Pour que les investigateurs puissent rencontrer les Trois Rois, il est nécessaire de réunir plusieurs éléments. Tout d'abord, la lettre manuscrite de Frantisek Moravec doit être remise à la résistance locale ; deuxièmement, les Trois Rois doivent contacter Moravec à Londres par radio pour confirmation. Ce n'est qu'alors que les trois hommes seront disposés à rencontrer les investigateurs.

Les résultats de cette rencontre sont très variables. À tout le moins, un moyen de liaison a été établi grâce auquel les services de renseignement britanniques et la mystérieuse « Section D » peuvent directement contacter les échelons supérieurs de la résistance tchèque, elle-même très précieuse. En termes plus concrets, les investigateurs auront le soutien de la résistance locale, jusqu'à y compris un appui militaire pour toute attaque contre le château de Karlstein ou tentative d'y pénétrer (voir encadré « Le plan du père Andrej » et l'Épisode quatre, ci-dessous).

Notez que les Trois Rois ne vivent pas dans les environs de Karlstein. En fait, ils sont constamment en mouvement. Toute rencontre avec les investigateurs aura lieu en pleine forêt et à distance importante de Karlstein : y parvenir et éviter les patrouilles nazies peut être une aventure en soi !

SCÈNE DEUX : UN ANGE CLANDESTIN

Parvenir à rencontrer le père Andrej Cerny, nom de code Angel, est plus facile que pour les Trois Rois, mais pas beaucoup : il n'est en effet pas seulement profondément paranoïaque, mais également très excentrique (des personnes non charitables diraient : déséquilibré…), et prendra des précautions extrêmes et souvent inintelligibles avant de finalement se retrouver face à face avec les investigateurs.

Le père Andrej se cache – toute la Bohême est à sa recherche – mais il reste néanmoins à une demi-journée de marche du Château de Karlstein, car ce dernier est au centre de tous ses plans.

PÈRE ANDREJ CERNY, NOM DE CODE : ANGEL

Le héros de la résistance tchèque

Le père Andrej est un héros local de la résistance tchèque, crédité d'avoir sauvé de nombreux enfants tchèques d'un terrible destin aux mains du monstrueux

Que faire si les investigateurs se font capturer ?

Durant leur briefing au QG de la Section D à Londres, il a été fourni à chacun des investigateurs une capsule de cyanure appelée « pilule-L », à prendre en cas de capture. Ce n'est pas pour donner une tonalité mélodramatique à leur mort : les espions et membres de la résistance capturés sont interrogés et horriblement torturés par la Gestapo avant d'être exécutés.

Soyez conscient que vous lancer dans ce genre de récit peut faire basculer votre partie d'***Achtung! Cthulhu*** dans la morbidité – c'est un thème sombre qui peut ne pas convenir à votre table, et vous ne devriez l'entreprendre que si elle apporte un sens dramatique à votre partie. Il y a peu de choses passionnantes à gagner à essayer de jouer la souffrance désespérée et la torture. Cela dit, éviter d'être capturé et interrogé peut représenter de grands moments d'héroïsme pour des personnages d'***Achtung! Cthulhu***. Dans cet esprit, voici comment gérer cette dimension particulière.

Un investigateur capturé par les Allemands a deux options : prendre la pilule L ou essayer de tenir jusqu'à être secouru. Les Allemands ont des instructions pour capturer les membres de la résistance si possible vivants ; ils sont au courant de l'existence des pilules de suicide et essayeront d'empêcher leurs adversaires de les absorber.

Prendre une pilule L dans ces conditions nécessite une action qui n'exige pas de test à moins que quelqu'un essaie de vous arrêter ; dans ce cas, il faut effectuer un test de Corps à corps : arts martiaux (lutte) si quelqu'un essaie de vous maîtriser, ou un test d'Agilité -20 % si quelqu'un vous bloque de quelque autre manière. Une réussite signifie que vous avez réussi à prendre la pilule L et avez héroïquement donné votre vie pour sauvegarder la résistance ; un échec signifie que vous avez été empêché de prendre la pilule L et êtes fait prisonnier afin de subir un interrogatoire.

Un interrogatoire est une expérience particulièrement pénible à vivre. La torture infligée par la Gestapo exige un test de Santé Mentale ; un échec signifie que l'investigateur perd 1D10 points de Santé Mentale, tandis qu'une réussite signifie qu'aucun n'est perdu. Cependant, même si le personnage réussit son test, la torture lui inflige 1D3 points de dégâts et il doit effectuer un test en opposition de Baratin contre la Psychologie de l'interrogateur sur la Table de Résistance, afin d'éviter de laisser échapper un fait important (ou deux si le test est une maladresse). Chaque séance d'interrogatoire dure normalement 4 heures, mais les membres de la Gestapo peuvent poursuivre pendant des heures s'ils pensent qu'il y a quelque chose à obtenir. L'investigateur peut arrêter la torture à tout moment en disant à la Gestapo tout ce qu'elle veut savoir, moment où il sera remis au Doktor von Kammerstein comme nouveau « sujet de test » – c'est un moins grand gaspillage que d'être directement abattu. Espérons que les autres investigateurs ou même la résistance seront venus d'ici-là à la rescousse !

Voir p.306 les statistiques des agents de la Gestapo locale.

savant nazi effectuant ses expériences dans le château de Karlstein, le Doktor Ernst von Kammerstein. Il est courageux, désintéressé, et dévoué jusqu'à l'obsession, serrant toujours contre lui un volume ancien et usé que les gens prennent naturellement pour une Bible.

"Les choses qu'il a vues dans le château de Karlstein et lues dans le Livre des Ombres ont détraqué son esprit."

Mais ce n'est pas une Bible, il s'agit du tome très ancien connu sous le nom de *Schatten des EwigenDunkels* (« L'Ombre de l'éternelle obscurité », voir p.295), qu'il a volé dans le laboratoire de von Kammerstein. Car, en réalité, le père Andrej est fou : les choses qu'il a vues dans le château de Karlstein et lues dans ce « *Livre des Ombres* » ont détraqué son esprit et il se croit maintenant engagé dans une mission divine destinée à débarrasser son pays de la souillure nazie. Il fait une fixation sur son objectif de sauver des enfants et montre peu d'intérêt à secourir des adultes – un signe clair de son esprit brisé. C'est quelque chose qui a récemment provoqué des frictions au sein de la résistance locale, et conduit presque à la rupture de ses relations avec Vaclav Zajic (voir p.307). Il est prêt à tout pour atteindre son but, y compris utiliser les pouvoirs étranges et dangereux pour l'esprit qu'il a découverts dans l'antique ouvrage mystérieux.

Père Andrej Cerny, 47 ans, ex-prêtre de l'église de Krupna

APP 13	CON 11	DEX 09	FOR 09
TAI 13	ÉDU 13	INT 14	POU 18

Prestance	65 %
Endurance	55 %
Agilité	45 %
Puissance	45 %
Corpulence	65 %
Connaissance	65 %
Intuition	70 %
Volonté	90 %

Valeurs dérivées :

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	27

Compétences : Athlétisme 34 %, Baratin 55 %, Bibliothèque 50 %, Discrétion 30 %, Mythe de Cthulhu 06 %, Orientation 30 %, Persuasion 70 %, Pratique artistique : chant 65 %, Psychanalyse 15 %, Psychologie 45 %, Sciences humaines : histoire 40 %, Sciences occultes 45 %, Se cacher 30 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Attaques : *Pistolet vz 22* 40 % Dégâts 1D6 (Cadence 3, portée courte).

Langues : Allemand 30 %, Anglais 20 %, Tchèque (langue maternelle) 65 %.

Sort : *Châtiment dévorant (Invoquer un Shoggoth).*

Le plan du père Andrej

Le père Andrej envisage une nouvelle « opération de sauvetage », comme il l'explique aisément à tous ceux qui lui posent la question ou l'écoutent. De nouveaux cris se sont fait entendre en provenance de la grande tour du château de Karlstein, et il veut libérer les pauvres enfants emprisonnés à l'intérieur (il rejette toute suggestion selon laquelle les cris pourraient également provenir de personnes adultes). C'est le prix à payer pour avoir la pleine coopération du père Andrej avec l'équipe du renseignement britannique, même si, comme nous le verrons, il a peu l'intention de remplir toutes ses promesses.

Le sauvetage du père Andrej est en fait une mystification. Ses études des Ombres de l'éternelle obscurité lui ont permis de découvrir un sort inconnu du Doktor von Kammerstein – un rituel appelé « Châtiment dévorant » qui, le père Andrej en est convaincu, lui permettra d'invoquer une force divine pour accomplir ses volontés et débarrasser Karlstein une fois pour toutes de ses occupants nazis. En réalité, il s'agit du sort Invoquer un Shoggoth et il n'aura bien entendu pas cet effet : à la place, il relâchera durant plusieurs heures un Shoggoth incontrôlé et déchaîné dans les environs de Karlstein, laps de temps durant lequel ce dernier dévorera tout être vivant qu'il croisera sur son chemin – nazi, captif, villageois du coin, et même investigateur...

Le père Andrej apportera son aide dans l'organisation de sa « mission de sauvetage », en utilisant toutes les forces que lui, les investigateurs, et la résistance peuvent réunir ; Vaclav Zajic, le chef de la résistance (p.307), peut apporter l'aide d'un certain nombre de cellules de résistance s'il le juge nécessaire. Cependant, une fois que le père Andrej passera par la deuxième porte du château (emplacement n° 4 sur la carte du château p299), il rompra immédiatement avec l'assaut principal donné sur la Grande Tour (emplacement n° 13) et se dirigera vers les créneaux supérieurs de la Tour du puits (emplacement n° 3) avec vue sur le château et le village en contrebas, qu'il a identifiée dans le *Livre des Ombres* comme étant le lieu idéal pour mener la « Grande Messe » qui invoquera la « force divine » (enfin : le Shoggoth)...

Apparence

Dévoré par un feu intérieur - brûlant de foi et d'une totale confiance en soi -, un test de Psychologie révélera qu'il est en même temps hanté par des terreurs innommables. Il saisit en tout temps ce qui semble être une Bible, en fait *Les Ombres de l'éternelle obscurité* (voir encadré). Tout le monde dit que le père Andrej est un grand héros, en dépit de l'impression étrange qu'il peut produire sur les investigateurs, en particulier ses suppliques constantes murmurées au sujet « des enfants ». Mais il en a vu beaucoup et les opinions des gens sur lui doivent sans doute être correctes, non ?

Épisode quatre : un mal indicible

Il s'agit de l'épisode culminant de l'aventure, moment où les investigateurs se retrouvent face-à-face avec le secret du Mythe au cœur des atrocités nazies perpétrées au château de Karlstein. Il y a beaucoup de manières de jouer cet épisode, allant d'une attaque à grande échelle avec le soutien de la résistance jusqu'à un raid furtif sur la Grande tour à l'instigation du père Andrej. L'essentiel est que, si possible, le père Andrej soit là – c'est sa trahison soudaine et folle qui fournit le « coup de théâtre » pour la conclusion du scénario (voir « Le rituel » ci-dessous).

LA NATURE DU MAL

Les atrocités perpétrées au château de Karlstein sont la responsabilité de Herr Doktor Graf von Ernst Kammerstein, un scientifique nazi fou et maléfique. Issu d'une vieille famille prussienne junker, membre du tristement célèbre Institut d'anthropologie, d'hérédité humaine et d'eugénisme Kaiser Wilhelm, et jusqu'à récemment professeur de médecine à l'Université de Heidelberg, von Kammerstein s'est rendu à Karlstein à la suite d'allusions faites au sujet de « points d'énergie » existant au château trouvées dans l'ancien grimoire *Schatten des EwigenDunkels* (« Les ombres de l'éternelle obscurité ») qui était jusqu'à tout récemment en sa possession.

Pendant des années, von Kammerstein a été obsédé par la « réanimation », c'est-à-dire la possibilité de redonner vie aux morts. Au cours des dernières années, ses travaux ont été portés à l'attention des branches les plus ésotériques des SS de Heinrich Himmler, et von Kammerstein a été encouragé dans cette voie obsessionnelle en mettant à sa disposition tout ce dont il avait besoin pour poursuivre ses recherches, sous la forme d'un laboratoire entièrement équipé au château Karlstein et l'accès à un certain nombre de « sujets de tests ». Ce lien avec Himmler sera d'un grand intérêt pour le renseignement britannique, et est également important pour la campagne ***Point Zéro*** (voir p.303).

Les travaux de von Kammerstein l'obligent à travailler sur des cadavres – et plus ils sont frais, mieux c'est. Après des années à chercher avec difficulté des corps pour obtenir des résultats médiocres, l'occupation de l'ancienne Tchécoslovaquie est arrivée comme un cadeau, et récemment, il a tué lui-même des sujets enlevés dans la population assujettie, pour essayer de les restaurer dans son laboratoire clinique carrelé de blanc situé dans la Grande tour du Château de Karlstein (emplacement n° 13). Avec l'aide du groupe de SS de l'*Obersturmführer* Schlachter attaché directement à son personnel, des familles entières issues de la population locale et des détenus venant des

Grimoire du Mythe : SCHATTEN DES EWIGEN DUNKELS

***Les Ombres de l'éternelle obscurité**, en allemand, traduit à partir du moyen allemand original par Hans Friedrich von Serbst, Prague, 1792.* Communément appelé « Le Livre des Ombres ». In-quarto. Détaille les endroits du Saint Empire romain germanique où les « parois du monde » sont supposées être minces ; le château de Karlstein est mentionné comme un lieu où « *Die Totenwiederzumlichtzurückkommen* » (les « morts retournent à la lumière »).

Complexité : Délicat (30 %), Durée : Semaines, Mythe : 6, SAN : 1.

***Sorts :** Châtiment dévorant (Invoquer un Shoggoth), Lien Gris, Lien Noir,* éventuellement d'autres sorts.

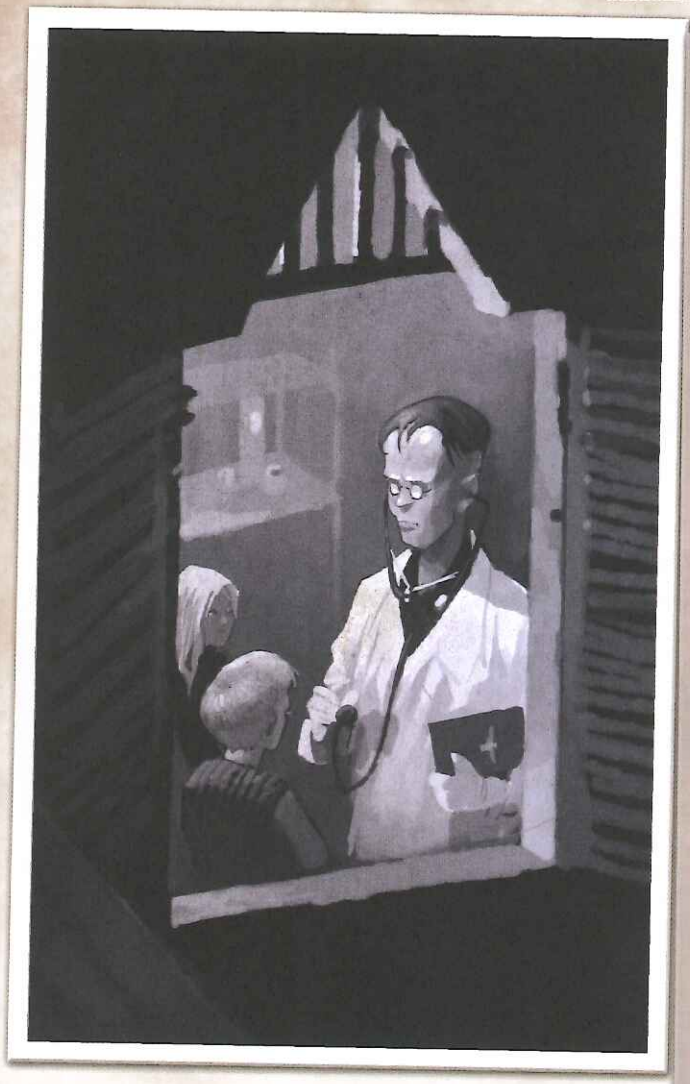
Comment von Kammerstein s'y prend-il ?

En dépit de sa folie, von Kammerstein se considère comme un scientifique, et il considère les rituels Lien Noir et Lien Gris qu'il a découverts dans le *Livre des Ombres* comme l'ancienne consignation par écrit d'une procédure essentiellement scientifique. Son laboratoire, situé dans la grande tour du château de Karlstein, est un micmac monstrueux des clichés que l'on véhicule habituellement sur un scientifique fou : cornues et alambics en ébullition, distillant et concoctant les différentes « applications animatoires » et « solvants revivifiants » exigés par les rituels, fabriqués à partir de toutes sortes d'ingrédients méticuleusement répertoriés dans les notes du médecin – il pense encore que modifier les ingrédients et le processus « améliorera » ce dernier, et il s'agit de l'un des axes majeurs de ses expériences.

En plus de cela, son laboratoire abrite de nombreuses tables d'opération, certaines de toute évidence improvisées, avec des chaînes et des harnais destinés à immobiliser ses « patients ». Sa démarche consiste à attacher une malheureuse victime sur l'une de ces tables, puis à la tuer d'une manière clinique spécifique (il expérimente un certain nombre de méthodes, en utilisant pour ce faire le matériel et les outils macabres nécessaires). Il recouvre ensuite le corps avec le « liquide revivifiant » et le laisse éventuellement dans cet état dans le laboratoire pendant une semaine (dans le cas du rituel Lien Noir), ou entonne immédiatement (pour le rituel Lien Gris) la récitation issue du *Livre des Ombres* (qui a particulièrement impressionné Himmler...), moment où il dépense les Points de Magie nécessaires pour que le rituel prenne effet.

Bien que le médecin autorise ses deux assistants inadaptés sociaux à l'aider dans les premières parties du protocole, il insiste toujours pour achever seul le rituel. Jusqu'à présent, à chaque fois qu'il crée un zombie au moyen de l'un de ses rituels, il est déçu, estimant que la procédure « n'est pas absolument parfaite » ; il enferme alors la malheureuse victime avec tous les autres *Ungeziefer* dans le donjon de la grande tour, et prépare son prochain « sujet de test ».

Les investigateurs inspectant le laboratoire doivent effectuer un test de Santé Mentale ou perdre 1D3 points ; ceux qui sont témoins du « processus de revivification » risquent pour leur part de perdre 1D3/1D6 points.



prisons à proximité ont été arrêtés afin de servir de « sujets de tests » (et pas seulement des enfants, comme le père Andrej l'a probablement fait croire aux investigateurs).

L'objectif de von Kammerstein, avec la bénédiction de Himmler et de la SS, est de créer des « super soldats » – des soldats ressuscités d'entre les morts ne peuvent guère être tués à nouveau ! Jusqu'à présent, les résultats des expériences effectuées par le professeur dans son terrifiant laboratoire ont été « décevants », ne créant que des ombres dérisoires au pas traînant, simples cadavres animés continuant à pourrir et à se décomposer. Ces « zombies » sont stockés dans les cachots situés sous la Grande tour. In extremis, von Kammerstein peut ordonner à cette « *Ungeziefer* » (« vermine ») d'attaquer les investigateurs et, potentiellement, le reste de la ville.

Il y a environ trois mois, au tout début de ses expérimentations menées au château de Karlstein (et bien sûr de l'occupation allemande elle-même), un désastre mineur l'a cependant frappé : la « résistance tchèque » (en réalité, il s'agissait du père Andrej agissant seul) a fait irruption dans ses laboratoires et bouleversé ses premières expériences, libérant quatre enfants de sa réserve de sujets de tests. Pire, ils lui ont volé le *Livre des Ombres*, son précieux grimoire. Et, même si cela ne l'a pas arrêté dans ses travaux (von Kammerstein a depuis longtemps pris connaissance de ce dont il avait besoin dans le livre), cette perte l'a mis dans une grande fureur et il a fait ensuite continuellement pression pour que des représailles soient exercées contre la population locale afin que les victimes viennent grossir les rangs de ses sujets. Il récupérera son livre et son voleur payera un prix très spécial…

Comment tout cela se déroule-t-il ?

Tout cela dépend beaucoup des actions entreprises par les investigateurs. S'ils sont rapides, discrets et résolus, il leur sera possible de neutraliser von Kammerstein et sa horde de vermines avant que quiconque à Karlstein ait pu en apprendre grand chose, et empêcher en même temps (par tous les moyens nécessaires) le père Andrej de mettre sa « Grande Messe » à exécution en haut de la Tour du puits.

Cependant et selon toute vraisemblance, les choses échapperont probablement à tout contrôle. Dans le pire des cas, les zombies de von Kammerstein pourraient quitter le château pour pénétrer dans le village et se répandre dans les terres environnantes, inaugurant ainsi une « nuit de terreur », les choses devenant encore plus cauchemardesques lorsque le père Andrej convoquera le Shoggoth, qui se mettra rapidement à dévorer tout ce qui se trouve dans la zone, y compris le père Andrej, la résistance locale, et, s'ils ne sont pas très débrouillards, les investigateurs eux-mêmes.

Si le père Andrej réussit à invoquer le Shoggoth, détruire ce dernier deviendra une priorité pour presque tout le monde présent sur les lieux. Sentez-vous libre de lancer les forces allemandes dans une bataille à grande échelle, utilisant leurs mitrailleuses, leurs autochenilles, des grenades, des mortiers, et ainsi de suite. Si les choses échappent vraiment à tout contrôle, elles peuvent même finir par contacter la *Luftwaffe*, et la région de Karlstein pourrait alors se retrouver bombardée par des Stukas ! C'est aussi une excellente occasion pour forger un certain niveau de collaboration entre les investigateurs et les hommes de troupe allemands afin de vaincre cette horreur du Mythe – ce qui établira peut-être un précédent pour la coopération à venir ?

Herr Doktor Graf von Ernst Kammerstein

APP 08	CON 10	DEX 16	FOR 09
TAI 11	ÉDU 17	INT 18	POU 15

Prestance	40 %
Endurance	50 %
Agilité	80 %
Puissance	45 %
Corpulence	55 %
Connaissance	85 %
Intuition	90 %
Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences : Athlétisme 32 %, Baratin 35 %, Discrétion 25 %, Écouter 48 %, Médecine 82 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Psychologie 67 %, Sciences occultes 45 %, Sciences de la vie : pharmacologie 50 %, Se cacher 30 %, Trouver Objet Caché 46 %.

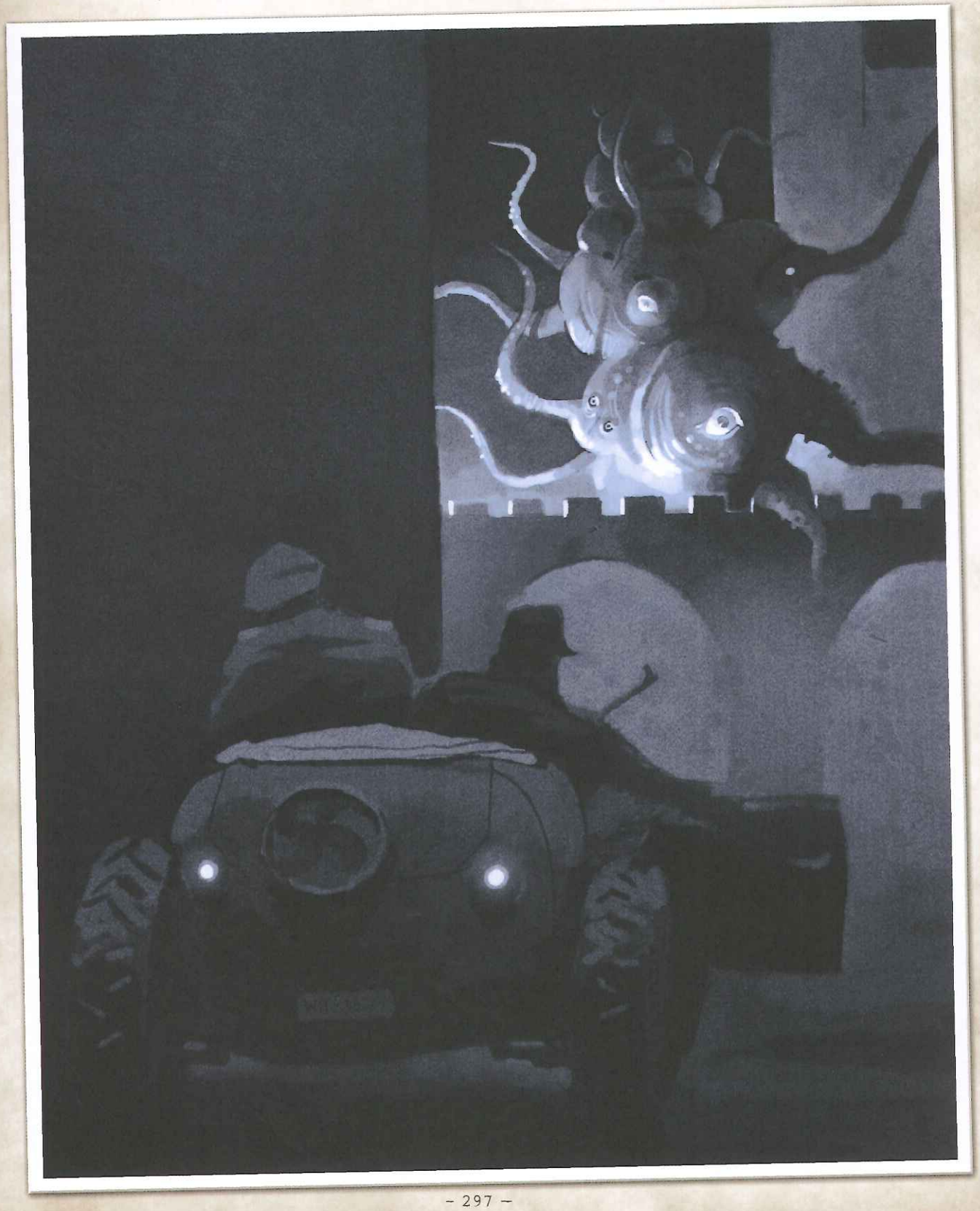
Attaques : Pistolet *Luger* modèle PO8 45 %, Dégâts 1D10.

Langues : Allemand (langue maternelle) 85 %, Anglais 21 %.

Sorts : *Lien Gris*, *Lien Noir*.

Apparence

Grand et cadavérique, avec des dents saillantes et sales, et une terrible haleine. Porte habituellement une blouse blanche couverte de taches indicibles, mais il peut s'arranger en cas de besoin et revêtir la tenue de cérémonie des hobereaux prussiens (par exemple lors de ses dîners hebdomadaires protocolaires avec le commandant du château). Il est obsédé par ses travaux et c'est un sociopathe absolu.



Les défenses du château

Le château est naturellement conçu pour être imprenable, et l'attaquer dans le cadre d'un assaut ouvert est susceptible de s'avérer rapidement mortel, à moins que les investigateurs ne disposent d'une force écrasante. Cependant, une combinaison de furtivité, de ruse, et une planification minutieuse, peut les voir passer les première et seconde portes, après quoi la progression ne sera plus qu'une question de lutte contre les forces de la *Heer*, qui sont postées comme indiqué ci-dessous (voir p.304 pour les statistiques).

Le Château de Karlstein abrite une compagnie complète de la *Heer*, constituée de 130 hommes environ, plus un détachement de 10 soldats SS. La compagnie se compose de trois *Züge*, ou sections, chacune commandée par un officier subalterne (généralement un Lieutnant ou lieutenant), et est composé de groupes d'infanterie de combat de 4 à 10 hommes, ou *Gruppen*. Chaque groupe de combat (*Gruppe*) est composé d'un chef de groupe et d'un chef de groupe adjoint (souvent des sous-officiers), d'une « *Trup* » composée de trois hommes et d'une mitrailleuse, et une « *Trup* » composée de 5 fusiliers. Un commandement et soutien effectif de 10 hommes complète la compagnie.

Le détachement SS comprend 10 soldats, plus un commandant, l'*Obersturmführer* Heinrich Schlachter.

À tout moment, une section de 40 hommes monte la garde dans le château, ou patrouille et surveille les villages environnants, tandis que deux sections (80 hommes) ne sont pas en service ou dorment. Cela signifie qu'il y a jusqu'à 100 soldats de la *Heer* dans le château.

1. **Première porte :** Une autre entrée du château. Actuellement fermée à clef et hors d'usage.

2. **Vieille porte :** Actuellement utilisée comme entrée principale du château et suffisamment large pour laisser passer les autochenilles et camions de 3 tonnes. Deux sentinelles y sont stationnées, armées de pistolets-mitrailleurs MP38 et, au-dessus, un emplacement pour une mitrailleuse accueille une MG34 et deux soldats qui y sont affectés et couvre à la fois la zone à l'extérieur de la porte et de l'esplanade intérieure.

3. **Tour du puits :** C'est là que le père Andrej se rendra pour accomplir le rituel « Châtiment dévorant ».

4. **Deuxième porte :** Comme la Vieille porte, ci-dessus.

5. **Cour du burgrave :** Une sentinelle est stationnée ici avec un pistolet-mitrailleur MP38.

6. **Demeure du burgrave :** C'est ici que résident le commandant du Château, Hauptmann Manfred Kratz, son collaborateur Wolfgang et deux collaborateurs. Une sentinelle armée d'un pistolet-mitrailleur MP38 garde la porte d'entrée.

7. **Cour principale :** Une seule sentinelle armée d'un pistolet-mitrailleur MP38 garde la porte, tandis qu'une autre patrouille dans la cour.

8. **Palais impérial :** ce long complexe de salles constitue la caserne générale de la compagnie, comprenant les quartiers des simples soldats, ainsi que les quartiers et le mess des officiers, etc. Il y a ici, la plupart du temps, plus de quatre-vingts personnes ; le détachement SS est basé dans la Tour Sainte-Marie.

9. **Chapelle Saint-Nicolas :** Avant l'occupation, les prêtres du coin venaient parfois y célébrer leurs cérémonies.

10. **Chapelle Sainte-Catherine :** Parfois désormais utilisée comme poste de garde par le détachement SS de la tour.

11. **Tour Sainte-Marie :** Le détachement SS du Doktor von Kammerstein occupe le rez-de-chaussée de ce bâtiment ; deux d'entre eux sont de garde tandis que six ne sont pas en service ou dorment. L'*Obersturmführer* Schlachter a ses quartiers au premier étage de la tour.

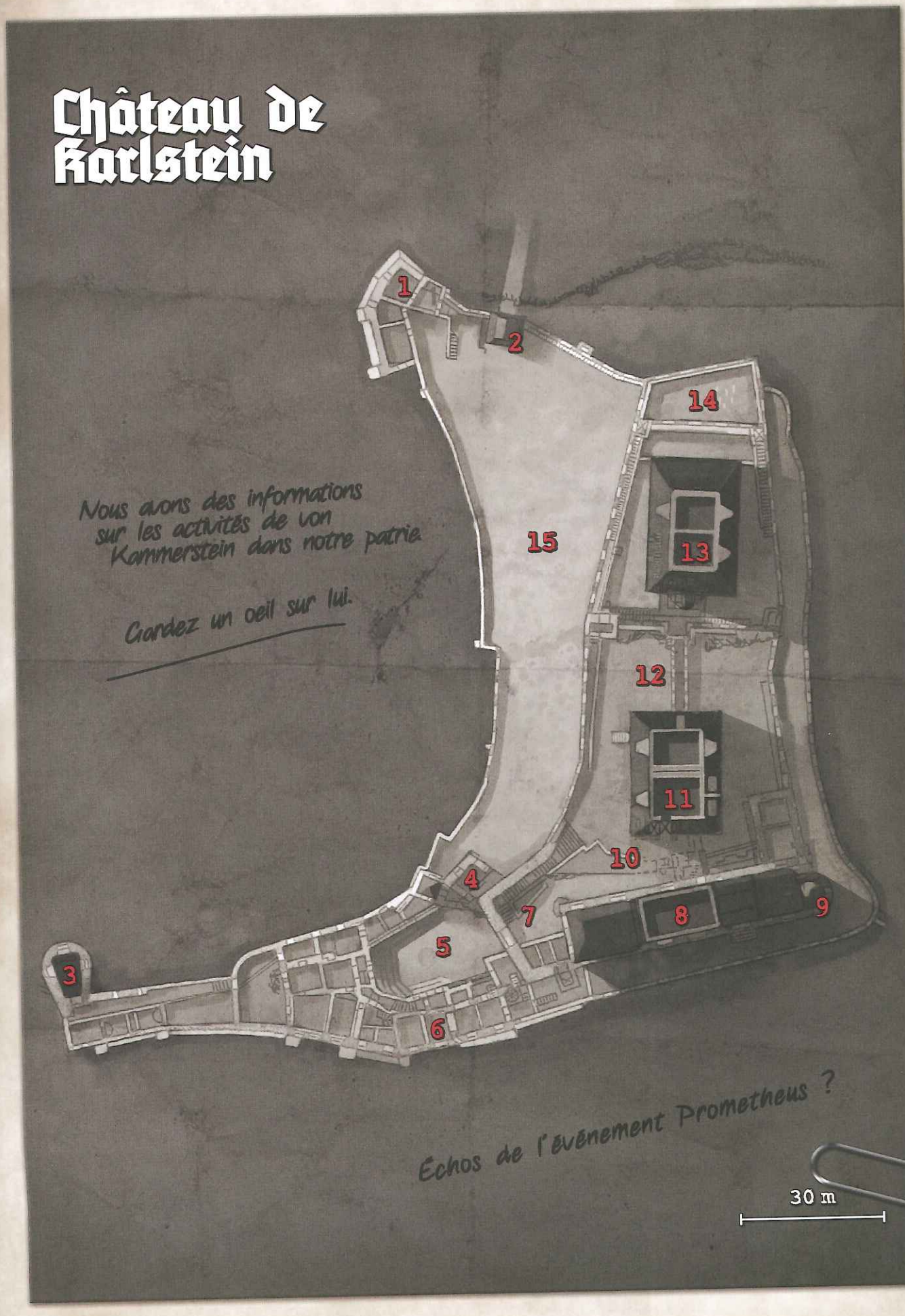
12. **Pont en bois :** Deux sentinelles SS armées de pistolets-mitrailleurs MP38 y sont en service.

13. **Grande Tour :** Le Doktor von Kammerstein et ses deux assistants dorment dans les quartiers des premier et deuxième étages, le rez-de-chaussée étant consacré à un vaste et monstrueux laboratoire. Le sous-sol de la tour contient à la fois les *Ungeziefer* du Doktor, ainsi que sa réserve de « cobayes » terrifiés (voir Scène deux, ci-dessous).

14. **Cimetière :** Cette zone est ouverte aux éléments et contient de nombreux trous fraîchement réalisés dans lesquels sont mis au rebut les restes des expériences les moins réussies de von Kammerstein.

15. **Esplanade intérieure :** Ce large espace ouvert est utilisé pour les manœuvres, les rassemblements, tout en servant de parc automobile pour la compagnie. Il y a quatre gardes patrouillant sur les remparts avec des pistoles-mitrailleurs MP38. Le parc automobile comprend :

    - 4 x autochenilles Sd. Kfz. 7
    - 2 x véhicules de reconnaissance Volkswagen
    - 4 x camions de 3 tonnes (pouvant transporter jusqu'à 12 hommes)
    - 1 x voiture d'état-major
    - 4 x motocyclettes
    - D'autres autochenilles et véhicules de reconnaissance sont stationnés aux postes de commandement ou patrouillent dans les villages.


Château de Karlstein
1
2
14
15
13
12
11
10
4
7
8
9
5
3
6
Nous avons des informations sur les activités de von Kammerstein dans notre patrie.
Gardez un oeil sur lui.
Echos de l'événement Prometheus ?
30 m

SCÈNE UNE : PÉNÉTRER DANS LE CHÂTEAU

Parvenir à pénétrer dans le château et secourir les « sujets de tests » dans la Grande Tour est une tâche exceptionnellement dangereuse (voir p.299), en particulier lorsque le Père Andrej lui-même vise à ne rien faire de la sorte…

SCÈNE DEUX : LES SUJETS DE TESTS

Il existe deux types de sujets de tests et tous deux sont emprisonnés dans des cellules séparées situées dans les cachots de la grande tour. Une cellule contient des villageois et d'autres victimes capturées par les SS de Heinrich Schlachter (voir p.298). Ces personnes n'ont pas encore servi dans les « expériences » de von Kammerstein, mais sont absolument terrifiées. Le dernier groupe de prisonniers de cette cellule est formé d'enfants et d'adultes que le père Andrej n'a pas été en mesure de sauver.

La deuxième cellule contient le résultat des expériences du docteur. Ce sont des parodies monstrueuses de cadavres réanimés que le médecin appelle simplement *Ungeziefer*, ou « vermine », les restes des rituels Lien Gris et Lien Noir. Il y en a environ trois douzaines, la plupart adultes, à divers stades de décomposition. Ceux qui se délitent complètement sont éliminés dans le cimetière situé derrière la tour (emplacement n° 14).

Les captifs vivants ont un aperçu sur les *Ungeziefer* à travers les barreaux de la porte de leur cellule. Et comme ils identifient certains zombies comme des personnes qu'ils connaissaient autrefois, on comprend aisément pourquoi les villageois sont terrifiés et peu enclins à attirer l'attention sur eux…

Une lettre très spéciale

Bien que cela ne soit pas nécessaire pour l'aventure, le gardien peut révéler le lien qui existe entre les travaux de von Kammerstein et le chef de la SS Heinrich Himmler. Il y a pour cela plusieurs moyens. Tout d'abord, von Kammerstein possède une lettre, signée par Himmler, expliquant combien ce dernier estime les travaux de von Kammerstein et comment il est fasciné par les conséquences des « procédures » décrites dans le Livre des Ombres. Himmler conclut en exprimant son désir de se rendre, dans le futur, au château de Karlstein afin de constater les progrès des travaux de von Kammerstein.

Von Kammerstein est si fier de cette lettre qu'il l'a faite encadrer sur un mur dans ses quartiers de la Grande tour.

Deuxièmement, von Kammerstein, comme tout savant fou digne de ce nom, a tendance à jubiler et à délirer sur la grandeur de son œuvre. Si les investigateurs parviennent à l'amener à prononcer ce genre de diatribe, il pourrait bien se lancer dans une grande exposition des plans de Himmler pour ses travaux sur les *Ungeziefer*.

Enfin, l'*Obersturmführer* Schlachter, chef du détachement SS protégeant von Kammerstein, sait qu'il a été affecté ici sur ordre du chef de la SS Himmler. Et, comme von Kammerstein, il a tendance à en faire des tonnes – surtout quand le gardien a des informations précieuses à communiquer !

In extremis, von Kammerstein laissera sortir les *Ungeziefer* du donjon et leur ordonnera de sortir par le pont en bois dans la cour principale afin d'engager le combat avec toute personne attaquant le château.

Zombies Ungeziefer

APP n/a	CON 15	DEX 07	FOR 15
TAI 13	ÉDU n/a	INT n/a	POU 01

Prestance	n/a
Endurance	75 %
Agilité	35 %
Puissance	75 %
Corpulence	65 %
Connaissance	n/a
Intuition	n/a
Volonté	05 %

Valeurs dérivées :

Impact	+2
Points de Vie	14

Compétences : Obéir à un ordre 99 %, Poursuivre la chair humaine 99 %.

Attaques : Gourdin improvisé 25 %, Dégâts 1D8+1 +Impact, Morsure 30 %, Dégâts 1D3.

Protection : Les armes qui peuvent empaler ne font que 1 point de dégât, les autres seulement la moitié des dégâts obtenus.

Perte de SAN : 1/1D8 points.

SCÈNE TROIS : LE RITUEL

« Qu'est-ce que c'est que ce truc ?!? »

La Tour du puits (emplacement n° 3) est un lieu de mauvais augure : une tour solitaire et semble-t-il peu utilisée, éloignée du corps principal du château. Elle abrite bien entendu un puits, mais également un rempart donnant sur la vallée très boisée descendant vers la rivière, la voie ferrée et le village de Karlstein.

Il s'agit également de l'endroit mentionné dans le *Livre des Ombres* comme étant le lieu idéal pour lancer un rituel connu sous le nom « Châtiment dévorant ». Le père Andrej se dirigera immédiatement vers cet endroit dès que sa « mission de sauvetage » rejoindra la Cour du burgrave (emplacement n° 5) et commencera aussitôt à lancer le sort. Il résistera physiquement à toute tentative pour l'arrêter : les investigateurs devront neutraliser le prêtre pour l'empêcher d'achever le rituel – une grenade peut être une solution spectaculaire si tout le reste échoue.

S'il en a le temps, le père Andrej passera 50 minutes et dépensera 10 Points de Magie sur ce rituel, pour obtenir une chance de réussite à 95 %, un rituel qui pourrait bien être en cours pendant que les investigateurs sont en train d'affronter von Kammerstein et leurs adversaires allemands. Gardez une trace du temps écoulé. Si nécessaire, le père Andrej accélérera le rituel – dépensant alors moins de Points de Magie, mais en même temps avec moins de chances de succès.

Voir « Comment tout cela se déroule-t-il ? » ci-dessus pour connaître ce qui se passe si le père Andrej parvient à achever son sort.

SCÈNE QUATRE : TUEZ-LES ! TUEZ-LES TOUS !

À un certain moment, cet épisode est susceptible de se terminer en une énorme bataille chaotique, point culminant de toute l'aventure.

"Au cours de la bataille, le père Andrej est peut-être en train d'invoquer le Shoggoth, tandis que von Kammerstein déchaîne ses zombies !"

Selon la façon dont les événements se déroulent, toutes sortes d'événements peuvent se produire en même temps :

- Il y a toutes les chances qu'il y ait un combat avec les défenseurs nazis.
- Le père Andrej peut essayer d'invoquer le Shoggoth sur les remparts de la Tour du puits.
- Le Docteur von Kammerstein peut repousser les investigateurs et envoyer des vagues de zombies *Ungeziefer* les attaquer, jusqu'à utiliser les captifs vivants comme otages.

Laissez ce point culminant se dérouler en fonction des actions des investigateurs. Cela peut conduire à un bain de sang, ou bien au contraire à des frappes chirurgicales. Il y a peu d'alliés potentiels parmi les forces nazies, même s'il est possible qu'une partie de la *Gestapo* ou des troupes de la *Heer* basiques puissent être amenées à voir le mal au milieu d'elles. Comme d'habitude, suivez tout plan raisonnablement pensé par les investigateurs et n'ayez pas peur de faire sauter le tout avec enthousiasme !

Épisode cinq : S'échapper !

Selon la façon dont les investigateurs gèrent les événements du château de Karlstein, les questions de leur « fuite » peuvent être sujettes à controverse. En effet, le gardien peut simplement vouloir terminer la séance de jeu à la résolution de la bataille de Karlstein, en considérant que les événements ultérieurs sont susceptibles d'être décevants.

"Si le Shoggoth n'a pas mangé leurs contacts, la Section D peut alors être en mesure d'organiser une récupération secrète par vol de nuit."

Toutefois, dans l'intérêt d'une mise au point récapitulative, voici quelques idées permettant de savoir comment les investigateurs peuvent se dépêtrer de la suite.

LE VOL DE NUIT

Si les investigateurs sont toujours en contact avec une résistance en activité (c'est-à-dire si le Shoggoth n'a pas dévoré leurs contacts…), il est alors possible que la Section D soit en mesure d'organiser secrètement un vol de nuit pour les récupérer.

LE TRAIN, OU PIRE

La ligne de chemin de fer traversant le village de Karlstein et Hintertrebain file en direction de Beraun et de Prague, et fournit un moyen de sortir de la zone immédiate sans devoir traverser à pied les forêts denses (pour imprimer une tension supplémentaire, faites que les investigateurs se cachent sur le toit d'une voiture de chemin de fer !). Sinon, les investigateurs sont laissés à eux-mêmes, et un périple à travers la Tchécoslovaquie occupée est dangereux à l'extrême. Ils peuvent essayer de se diriger vers l'est, en passant par la Slovaquie, puis la Pologne, ou encore plus loin, l'Union soviétique. En cet été 1939, les nazis n'ont pas encore signé avec cette dernière le traité de non-agression germano-soviétique (ce qui sera le cas environ un mois après les événements décrits dans *Opération : Trois Rois*), et donc, pour l'instant au moins, les Soviétiques ne sont pas amis avec les nazis, et les investigateurs dans le pétrin peuvent se diriger vers la frontière avec l'Union soviétique, même si cela leur amènera toute une série de problèmes. À défaut, le gardien peut faire jouer un voyage stressant en direction du nord ou de l'ouest pour entrer en Suisse ou en France, ou vers le sud pour pénétrer dans les Balkans, un endroit déjà rempli d'intrigues.

LE PORTAIL

Les gardiens ayant des joueurs déjà familiers avec les magies puissantes maniées par les fidèles du Mythe pourraient vouloir une conclusion plus surnaturelle. Il est possible que le *Livre des Ombres* contienne le sort Création de Portail ; ou que le rituel Châtiment dévorant ouvre réellement ce type de portail permettant au Shoggoth d'entrer ; ou même que le portail existe déjà quelque part dans le château de Karlstein, et que le grimoire ou d'autres écrits présents dans l'édifice apportent des indices sur son emplacement. Dans de tels cas de figure, les investigateurs peuvent créer un portail, peut-être vers Carnac, Helby, Stonehenge, Skara Brae, ou un autre endroit légendaire d'Europe.

Épilogue

Quelle que soit la manière dont les investigateurs résolvent la situation au château de Karlstein, les nazis essayeront d'étouffer tout ce qui s'y est passé. Ce sera évidemment une tâche herculéenne si la « Grande Messe » conduite par le père Andrej a réussi, mais le Troisième *Reich* a plutôt une bonne habitude dans la couverture de certains secrets très grands et très redoutables.

Implications pour la campagne Point Zéro

Vous pouvez bien entendu jouer *Opération : Trois Rois* comme un scénario autonome. Cependant, notre intention est qu'il constitue plutôt le début d'une campagne épique d'envergure mondiale que nous appelons « Point Zéro ». Dès *Opération : Trois Rois*, des idées et des thèmes ont été introduits, qui deviendront importants plus tard. En tant que gardien, vous pouvez vous assurer que les investigateurs en aient au moins quelque idée. Ces thèmes sont les suivants :

- **Science étrange :** Même s'il n'y a pas beaucoup de science étrange dans *Opération : Trois Rois*, il est clair que le Doktor von Kammerstein accomplit des choses bizarres – mais difficile à dire s'il s'agit de science ou non ! L'apparition des *Ungeziefer* semble aller à l'encontre de la science médicale connue et il y aura toutes sortes de théories sur ce qui se passe.
- **Le Livre des Ombres :** Si les investigateurs se débrouillent pour récupérer le *Livre des Ombres*, la Section D et les supérieurs de Chance, de retour aux États-Unis, seront effectivement très intéressés – les pouvoirs qu'il semble recéler ont des conséquences graves en termes de sécurité pour le conflit qui se prépare. Il est possible que les investigateurs se voient chargés de rechercher le tome (il n'y peut-être pas de personnes plus qualifiées à cet instant...) ; aussi, si le gardien désire que ses secrets restent pour le moment cachés, les investigateurs peuvent trouver qu'il s'est mystérieusement « évanoui » dans un centre de recherche secret, un lieu inconnu...
- **Expériences eugéniques :** L'eugénisme traverse le monde civilisé des années 1930, y compris les États-Unis. Toutefois, les nazis semblent en faire quelque chose de particulièrement sombre et les expériences de von Kammerstein au château de Karlstein ne sont peut-être que la pointe émergée de l'iceberg !
- **Himmler et l'occultisme :** Il sera d'un grand intérêt pour la Section D d'apprendre que Heinrich Himmler et ses SS parrainent effectivement les « travaux » de von Kammerstein. Dans quoi sont-ils encore impliqués ?
- **La réponse des Alliés :** En 1939, à la veille de la Seconde Guerre mondiale, l'effort du renseignement britannique en temps de guerre est encore embryonnaire, et celui des Américains davantage encore. Néanmoins, les renseignements acquis par les investigateurs lors de la mission de Karlstein aideront à catalyser les efforts des prochains mois vers la création du service unifié « Special Operations Executive » en Grande-Bretagne, et, dans le futur, de l'Office of the Coordinator of Information aux États-Unis et, finalement, l'Office of Strategic Services – le légendaire OSS. En particulier, les informations concernant le domaine ésotérique, l'occulte, et les recherches sur l'étrange proprement dites menées par le Troisième *Reich* feront en sorte que des efforts de recherches et collectes de renseignements correspondants soient également menés par les Alliés. Et les investigateurs pourraient en être les pionniers !

Découvrez tout ce qu'ils savent !
Employez toutes les mesures à votre disposition !
– von Walken.

ALLIÉS ET ADVERSAIRES

Cette section présente les profils des principaux alliés et adversaires que les investigateurs peuvent rencontrer dans *Opération : Trois Rois*. Il ne s'agit ici pas d'une liste exhaustive : rappelez-vous que la guerre n'a pas encore éclaté en Europe et qu'il est possible qu'il y ait même des Américains, des Britanniques, des Français, etc., dans et autour de Prague, au sein d'entreprises agréées et autorisées par les forces d'occupation nazies. Il peut aussi y avoir des émigrés russes, ou même des bolcheviks se cachant des nazis et à la recherche des membres de la résistance. En cet été 1939, le protectorat est un melting-pot bouillonnant d'intrigue et d'espionnage – d'où la paranoïa et la suspicion omniprésentes – et des investigateurs entreprenants peuvent rencontrer toutes sortes de personnages intéressants et exotiques.

La *Heer* à Karlstein

La force d'occupation du Troisième *Reich* est installée dans une forteresse, le château de Karlstein, placée sous la direction du Kommandant Hauptmann Manfred Kratz – voir ci-dessous. Les statistiques suivantes peuvent être utilisées pour les soldats rencontrés.

Soldat typique de la *Heer*

Quatre types de soldats de la *Heer* sont couramment rencontrés. Le premier est une *Trup* composée de cinq fusiliers, armés de fusils GEW 98 ; le deuxième est une Trup composée de 3 hommes dotés d'une mitrailleuse M34 et de deux pistolets ; le troisième est une sentinelle ou gardien (armé d'un pistolet-mitrailleur MP38), et le quatrième est un chef de groupe de combat (armé d'un pistolet-mitrailleuse MP38) ou un chef de groupe de combat adjoint (armé d'un fusil GEW 98). Ils ont tous les mêmes statistiques – seules leurs armes diffèrent.

Soldat typique de la Heer

APP 12	CON 15	DEX 14	FOR 13
TAI 13	ÉDU 11	INT 11	POU 10
SAN 40	Points de Vie : 14		

Impact : +2

Prestance	60 %
Endurance	75 %
Agilité	70 %
Puissance	65 %
Corpulence	65 %
Connaissance	55 %
Intuition	55 %
Volonté	50 %

Compétences : Athlétisme 54 %, Conduite 35 %, Écouter 70 %, Lancer 55 %, Pister 10 %, Premiers soins 45 %.

Attaques : Fusil à verrou *Mauser* GEW 98, 75 %, Dégâts 2D6 (Cadence 1/2, Portée : proche).

Mitrailleuse MG34, 30 %, Dégâts 2D6+2 (Cadence 5, Portée : loin).

Pistolet *Mauser* C96, 35 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche).

Pistolet-mitrailleur MP38 SMG, 75 %, Dégâts 1D10, (Cadence 5, Portée : proche).

Langue : Allemand (langue maternelle) 55 %.

OFFICIER

Les trois *Züge* (sections) du Château Karlstein sont commandées par des officiers ayant le rang de Leutnant (lieutenant). Ils sont armés de pistolets *Luger* PO8.

Officier typique de la Heer

APP 12	CON 17	DEX 12	FOR 11
TAI 12	ÉDU 14	INT 15	POU 13
SAN 55	Points de Vie : 15		

Impact : +0

Prestance	60 %
Endurance	85 %
Agilité	60 %
Puissance	55 %
Corpulence	60 %
Connaissance	70 %
Intuition	75 %
Volonté	65 %

Compétences : Athlétisme 54 %, Conduite 30 %, Écouter 40 %, Lancer 55 %, Premiers soins 65 %.

Attaques : Pistolet *Luger* PO8 75 %, Dégâts 1D10.

Langue : Allemand (langue maternelle) 70 %.

HAUPTMANN (CAPITAINE) MANFRED KRATZ, KOMMANDANT DU CHÂTEAU DE KARLSTEIN

Un sale type – officier prussien froid et calculateur, nazi dévoué. Compte tenu de ce positionnement, il est capable d'accepter les choses terribles perpétrées ici par von Kammerstein. Néanmoins, il a un faible pour Helena Svobodova (voir ci-dessous), et est flatté par l'attention qu'elle lui porte. Mais il n'est pas fou : il la tuerait en un instant s'il était au courant de son activité de résistante.

Hauptmann Manfred Kratz

APP 04	CON 12	DEX 08	FOR 14
TAI 13	ÉDU 14	INT 15	POU 15
SAN 70	Points de Vie : 13		

Impact : +2

Prestance	20 %
Endurance	60 %
Agilité	40 %
Puissance	70 %
Corpulence	65 %
Connaissance	70 %
Intuition	75 %
Volonté	75 %

Compétences : Athlétisme 40 %, Compatibilité, 40 %,

Dissimulation 15 %, Persuasion 60 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 50 %, Sciences formelles : chimie 16 %, Sciences humaines : droit 70 %.

Attaques : Pistolet *Luger* PO8, 60 %, Dégâts 1D10.

Langue : Allemand (langue maternelle) 60 %.

La SS à Karlstein

La SS (*Schutzstaffel*) du Protectorat appartient à l'Allgemeine SS (la « SS générale ») : non une unité militaire en soi, mais davantage portée à faire appliquer la doctrine raciale nazie et ses idéaux antisémites dans le Troisième *Reich* et ses territoires occupés. À Karlstein, le détachement SS, sous le commandement de l'*Obersturmführer* SS Heinrich Schlachter, fait office de police de sécurité locale soutenant la *Gestapo* et le personnel du Doktor von Kammerstein.

Pour les troupes et les officiers de la SS, utilisez les statistiques standards ci-dessus (p.304).

HEINRICH SCHLACHTER, SS-OBERSTURMFÜHRER

L'ascension de Schlachter dans la SS fait suite à la réorganisation de Himmler après la Nuit des longs couteaux, quand son approche faite de magouille et de violence tout à fait dépourvue de scrupules fut révélée. Depuis, il est devenu un « homme de confiance » dans la *Schutzstaffel* : quel que soit le travail, si suspect ou de mauvais goût qu'il soit, on peut compter sur Schlachter pour le faire, avec un minimum de bruit et une totale discrétion.

Chargé de protéger et de sauvegarder les travaux du docteur von Kammerstein, Schlachter fait son travail sans passion et avec une grande efficacité. Il est généralement pointilleux lorsqu'il s'agit de diriger les diverses « sorties pour réquisitions » destinées à collecter de nouveaux sujets de tests dans la population locale.

Lors d'une attaque contre le château, Schlachter et son détachement de 10 hommes protégeront von Kammerstein partout où il se trouvera.

Heinrich Schlachter, 36 ans, SS-Obersturmführer

APP 07	CON 07	DEX 09	FOR 15
TAI 13	ÉDU 19	INT 17	POU 08
SAN 22	Points de Vie : 10		

Impact : +2

Prestance	35 %
Endurance	35 %
Agilité	45 %
Puissance	75 %
Corpulence	65 %
Connaissance	95 %
Intuition	85 %
Volonté	40 %

Compétences : Athlétisme 38 %, Baratin 65 %, Conduite 40 %, Crédit 50 %, Discrétion 20 %, Écouter 45 %, Équitation 30 %, Métier : mécanique 40 %, Négociation 15 %, Persuasion 70 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 60 %, Sciences humaines : droit 35 %, Sciences humaines : histoire 50 %, Se cacher 40 %.

Attaques: Armes à feu : armes automatiques 40 %, Armes à feu : armes d'épaule 40 %, Corps à corps : bagarre 80 %, Pistolet *Walther* P38, 70 %, Dégâts 1D10+1 (Cadence 2, Portée : proche)

Langue : Allemand (langue maternelle) 95 %, Anglais 30 %.

Apparence : Schlachter est une quasi parodie de l'officier SS mauvais et intrigant. Il est très instruit, mais porte une zébrure cruelle terrible : son visage flasque est tordu dans un rictus et traversé par une longue cicatrice de duel. Il a de l'embonpoint et boîte lourdement sur sa jambe droite. Pourtant, une partie des muscles de sa jeunesse est toujours là et il peut toujours assener un coup de poing comme au bon vieux temps, lorsqu'il faisait de la boxe. Il connaît suffisamment bien l'anglais pour fanfaronner et se moquer avec mépris et efficacement devant les investigateurs.

La *Gestapo* à Karlstein

Le « *StapoleistelleKarlstein* » est le bureau local de la *Gestapo*, la police secrète du Troisième *Reich*. En cet été 1939, ses membres portent une tenue civile, appréciant généralement les trenchs coats en cuir noir et les chapeaux mous et sont, à juste titre, particulièrement redoutés. Depuis l'Occupation, ils se sont installés dans l'ancien poste de police local du village de Karlstein et représentent désormais une force sinistre et oppressante au sein de la communauté.

Les investigateurs qui sont capturés par les nazis dans ou autour de Karlstein finiront probablement aux mains de l'un des interrogateurs de la *Gestapo*, dans le bureau de Karlstein…

MEMBRE DE LA GESTAPO

L'Inspektor Schleicher a sous ses ordres deux membres de la *Gestapo*, qui tous deux apprécient leurs tâches… quelle que soit la personne sur laquelle ils sont en train de se pencher ou d'intimider. Ils appartiennent au Troisième *Reich*, et aiment malmener les trois policiers originaires de Bohème qui doivent maintenant travailler sous leurs ordres.

Membre de la Gestapo

APP 06	CON 09	DEX 10	FOR 10
TAI 13	ÉDU 14	INT 16	POU 12
SAN 35	**Points de Vie : 11**		

Impact : +0

Prestance	30 %
Endurance	45 %
Agilité	50 %
Puissance	50 %
Corpulence	65 %
Connaissance	70 %
Intuition	80 %
Volonté	60 %

Compétences : Athlétisme 35 %, Baratin 50 %, Bibliothèque 60 %, Négociation 60 %, Persuasion 45 %, Premiers Soins 30 %, Psychologie 55 %, Sciences humaines : anthropologie 25 %, Sciences humaines : droit 50 %, Sciences humaines : histoire 25 %.

Attaques : Pistolet *Mauser* C96 45 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche).

Langue : Allemand (langue maternelle) 70 %.

Apparence : Trench-coat en cuir noir et chapeau mou…

Utiliser une autochenille

Le Sd. Kfz. 7 (Sonderkraftfahrzeug 7) est l'autochenille emblématique utilisée par l'armée allemande durant toute la Seconde Guerre mondiale. En 1939, elle est encore assez nouvelle et particulièrement utile dans les patrouilles s'éloignant de la route. Les autochenilles en usage autour du château de Karlstein sont toutes des modèles décapotables et peuvent transporter jusqu'à douze soldats. Elles ont une vitesse de pointe d'environ 48 km/h et un blindage de 8 mm.

AUTOCHENILLE SD. KFZ. 7 (SONDERKRAFTFAHRZEUG 7)

Solidité et blindage du véhicule : 15+5
Catégorie vitesse : 3
Sportivité : 0
Rayon d'action : 110-140 km
Conducteur et passagers : 1-12

Attaquer des véhicules

Dans ***Achtung! Cthulhu***, il est parfois possible de lancer une grenade sur une autochenille ou de sauter dans un char Sherman et tirer une flopée d'obus sur un Tigre. Référez-vous aux règles sur les véhicules de ***L'Appel de Cthulhu*** (pp. 137-139).

Attaque de personnes dans des véhicules

Les règles de ***L'Appel de Cthulhu*** fournissent des lignes directrices pour le fait d'attaquer des personnes qui se trouvent à l'intérieur de véhicules (voir L'Appel de Cthulhu pp. 136-137). Elles diffèrent des règles pour attaquer les véhicules rappelées ci-dessus. En outre, les personnages se trouvant à l'intérieur des véhicules sont considérés comme protégés par la solidité propre à ce véhicule (notez que cette dernière est généralement différente du blindage du véhicule). S'il y a une chance de le faire, le gardien peut autoriser des tests de Trouver Objet Caché pour cibler les occupants. Dans certains cas, cela peut rendre les occupants d'un véhicule pratiquement à l'abri des attaques provenant de petites armes. Dans ce cas, il est temps de sortir les explosifs !

INSPEKTOR HANS SCHLEICHER, INSPEKTOR DER SICHERHEITSPOLIZEIUND DES SD (« INSPECTEUR DE LA POLICE DE SÉCURITÉ ET DU SERVICE DE SÉCURITÉ »)

L'inspecteur Schleicher est le chef du bureau de la *Gestapo* à Karlstein, installé dans le poste de police réquisitionné dans le village plutôt que dans le château. Il est autoritaire, très observateur, pédant – bref, c'est un sale type.

Inspektor Hans Schleicher

APP 06	CON 09	DEX 10	FOR 10
TAI 13	ÉDU 15	INT 16	POU 12
SAN 60	**Points de Vie : 11**		

Impact : +0

Prestance	30 %
Endurance	45 %
Agilité	50 %
Puissance	50 %
Corpulence	65 %
Connaissance	75 %
Intuition	80 %
Volonté	60 %

Compétences : Athlétisme 35 %, Baratin 60 %, Bibliothèque 80 %, Conduite 40 %, Discrétion 45 %, Écouter 80 %, Négociation 80 %, Persuasion 56 %, Pister 50 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 65 %, Sciences humaines : anthropologie 38 %, Sciences humaines : droit 66 %, Sciences humaines : histoire 35 %, Se cacher 50 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Attaques : Pistolet *Mauser* C96, 45 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche ; préfère attacher la crosse et l'utiliser comme carabine).

Langue : Allemand (langue maternelle) 75 %.

Apparence : Le visage de Schleicher est grêlé de maladies remontant à l'enfance et il a les dents en avant, jaunes et exhalant une réelle puanteur. Il utilise ces deux caractéristiques pour produire un grand effet lors de ses interrogatoires. Il a l'habitude déconcertante de tourner en silence et de se réfugier dans l'ombre de son trench-coat, espionnant les conversations. Rien ne lui échappe.

La résistance tchèque

La résistance tchèque accueille tout type de personnes, certaines combattant ouvertement l'occupation nazie, d'autres en secret tout en vaquant à leurs occupations quotidiennes, mais faisant ce qu'elles peuvent pour lutter contre l'occupant. Voici quelques-uns des membres de la résistance les plus utiles que les investigateurs sont susceptibles de rencontrer.

RÉSISTANT TYPIQUE

Les résistants proviennent de tous les horizons. Ceux qui sont encore en vie sont méfiants au point d'en être paranoïaques, toujours sur le qui-vive, furtifs et impitoyables. Ce sont aussi généralement des personnes de sang-froid, courageuses, et capables de bluffer l'occupant allemand – quelque chose que les investigateurs jugeront peut-être difficile.

Résistant

APP 08 CON 15 DEX 14 FOR 12
TAI 12 ÉDU 11 INT 13 POU 11
SAN 45 **Points de Vie : 14**

Impact : +0

Prestance	40 %
Endurance	75 %
Agilité	70 %
Puissance	60 %
Corpulence	60 %
Connaissance	55 %
Intuition	65 %
Volonté	55 %

Compétences : Athlétisme 54 %, Baratin 55 %, Conduite 35 %, Discrétion 45 %, Écouter 40 %, Imposture 35 %, Métier : serrurerie 35 %, Négociation 45 %, Persuasion 40 %, Premiers Soins 30 %, Sciences formelles : astronomie 25 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Attaques : Fusil à verrou Vz 33, 30 %, Dégâts 2D6 (Cadence 1/2, Portée : proche).

Pistolet vz 22, 50 %, Dégâts 1D6 (Cadence 3, Portée : courte).

Apparence : Le résistant typique s'habille dans les vêtements ordinaires de sa profession s'il agit « en secret » et vit encore au sein de sa communauté, ou dans des vêtements épais fortement élimés de couleur brun foncé s'il se cache et ne vit plus que des fruits de la terre. Les résistants sont généralement très vigilants, mais aussi habituellement très calmes - et très forts en bluff.

VACLAV ZAJIC, CHEF DE LA RÉSISTANCE LOCALE

Vaclav Zajic est un ancien instituteur de la région de Karlstein désormais en fuite. C'est le seul membre de la résistance connaissant les chefs de toutes les cellules de la résistance locale (des groupes d'une poignée de personnes), ainsi que l'un des rares sachant comment contacter les Trois Rois. Source de fierté, il a l'habitude de se servir des armes allemandes prises sur des soldats qu'il a tués. Il soutient les tentatives de sauvetage du père Andrej, mais insiste sur le fait que les adultes et les enfants doivent tous être sauvés, ce qui a provoqué des frictions au sein de son groupe de résistance. En conséquence, lui et le père Andrej ne sont pas en bons termes. En secret, Zajic doute de la santé mentale du père Andrej.

Vaclav Zajíc, chef de la résistance locale

APP 08 CON 15 DEX 16 FOR 12
TAI 18 ÉDU 15 INT 16 POU 15
SAN 35 **Points de Vie : 17**

Impact : +2

Prestance	40 %
Endurance	75 %
Agilité	80 %
Puissance	60 %
Corpulence	90 %
Connaissance	75 %
Intuition	80 %
Volonté	75 %

Compétences : Athlétisme 62 %, Baratin 58 %, Conduite 45 %, Discrétion 56 %, Écouter 45 %, Imposture 50 %, Métier : serrurerie 49 %, Négociation 60 %, Premiers Soins 40 %, Sciences formelles : astronomie 46 %, Sciences formelles : cryptographie 75 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Attaques : Mitraillette *Maschinenpistole* MP38, 70 %, Dégâts 1D10 (Cadence 5, Portée : proche).

Pistolet *Luger* PO8 45 %, Dégâts 1D10.

Apparence : Zajic est un homme grand et costaud fronçant en permanence les sourcils, le regard absent. Malgré sa taille, il est étonnamment agile. Le nombre d'assassinats qu'il a perpétrés lui a donné une aura de tyran que beaucoup de ceux qui le rencontrent pour la première fois trouvent rebutante. Cependant, ceux qui le connaissent bien savent que ses intentions sont pures et lui sont farouchement fidèles.

HELENA SVOBODOVA, L'ESPIONNE DU CHÂTEAU

Helena gère les livraisons du village au château, et a généralement la confiance de la plupart des soldats (avec lesquels elle a aussi flirté) – les Svobodov sont une famille d'épiciers de la région. Elle travaille en secret pour la résistance et sera peut-être la première personne à l'alerter de l'arrivée des investigateurs.

Helena Svobodova, l'espionne du château

APP 15 CON 12 DEX 18 FOR 11
TAI 11 ÉDU 12 INT 17 POU 18
SAN 82 **Points de Vie : 10**

Impact : +0

Prestance	75 %
Endurance	60 %
Agilité	90 %
Puissance	55 %
Corpulence	55 %
Connaissance	60 %
Intuition	85 %
Volonté	90 %

Compétences : Athlétisme 56 %, Baratin 57 %, Conduite 25 %, Discrétion 45 %, Dissimulation 60 %, Écouter 40 %, Métier : serrurerie 45 %, Négociation 63 %, Imposture 24 %, Persuasion 60 %, Premiers Soins 70 %, Se cacher 48 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Attaques : Pistolet vz 22, 50 %, Dégâts 1D6 (Cadence 3, Portée : courte ; généralement non armée).

Apparence : Helena est une jeune femme séduisante n'ayant probablement échappé aux brutalités des troupes d'occupation qu'en raison de son flirt ininterrompu avec le capitaine Kratz, le commandant du château. Elle joue cependant avec lui un jeu dangereux, écoutant ou obtenant de temps en temps au château des informations qui la feraient sommairement exécuter si elle était découverte. Elle monte au château presque tous les jours, en général avec des livraisons spéciales pour le capitaine.

Les Trois Rois

Les « Trois Rois » (*Tri kralove*) forment probablement le plus célèbre groupe tchèque de résistance anti-nazie actif durant le Protectorat, constitué de Josef Masin, de Vaclav Moravek, et de Josef Balaban. Ce groupe a été fondé plus tôt cette même année (1939) où l'Allemagne nazie a annexé la Tchécoslovaquie ; depuis lors, leur tâche la plus importante a été de maintenir un contact radio avec Frantisek Moravec en Grande-Bretagne, auprès de qui ils peuvent vérifier l'identité des investigateurs. Ils assurent également la liaison avec un vaste réseau d'espionnage au sein du Protectorat, dont un supposé agent nazi au nom de code « A-54 » localisé au nord de Prague, et organisent des opérations de sabotage. Ce sont des héros nationaux, et bien entendu tout en haut de la liste des personnes recherchées par l'occupant nazi.

JOSEF MASIN, « LE PÈRE »

Josef Masin (né le 26 août 1896) est un ancien officier de l'armée tchécoslovaque. Il a combattu en Russie (1916-1921) et a plus tard commandé un régiment d'artillerie. Depuis l'occupation, il œuvre dans la résistance en compagnie de Josef Balaban et de Vaclav Moravek, entreprenant des missions de collecte de renseignements et de sabotage.

JOSEF BALABAN

Josef Balaban (né le 5 juin 1894) est un ancien officier d'état-major et lieutenant-colonel tchécoslovaque au sein du ministère de la Défense. C'est actuellement l'un des chefs de file du groupe de résistance Obrana Naroda (« Défense de la Nation »), fondé par d'anciens officiers de l'armée, et il a constitué les Trois Rois avec Josef Masin et Vaclav Moravek.

VACLAV MORAVEK

Vaclav Moravek (né le 8 août 1904) est un ancien champion de tir au pistolet et capitaine de l'armée tchécoslovaque. Sa devise personnelle est : « Je crois en Dieu et en mes pistolets » ! Il est employé au bureau du travail dans la ville de Kolin depuis qu'il a été démobilisé après l'occupation.

Moravek est l'un des fondateurs de Obrana Naroda (voir ci-dessus), et membre principal des Trois Rois. Il est connu pour son audace et son incroyable bravoure, qui frisent parfois la témérité. Une fois, faisant de la contrebande d'explosifs à Prague via un train en provenance de Yougoslavie, il fut arrêté et fouillé par un agent de la police allemande à la gare de Prague. Questionné, il répondit calmement : « ce qui peut ressembler pour vous à des explosifs, ce sont en fait des transmetteurs de centrifugeurs ordinaires ». Étonnamment, il fut autorisé à passer !

ANNEXE : PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Dès 1939, il devient évident que le Troisième *Reich* manigance des choses assez bizarres, et ces activités ont attiré l'attention de nombreuses parties intéressées en Grande-Bretagne, aux États-Unis, en France, en Union soviétique et ailleurs. Il est ainsi possible que beaucoup de gens soient intéressés par les rumeurs en provenance de Château de Karlstein.

Cependant, dans le but de fournir des personnages pré-tirés destinés au « groupe d'opérations » de la Section D, nous avons adopté une approche relativement sobre. Nous vous proposons : un spécialiste de la résistance locale (une femme !), deux experts militaires, et un détaché de la Division du renseignement militaire du ministère de la guerre des États-Unis, mieux connu sous le nom de G-2, qui, à ce stade, est le seul personnage à la recherche de quelque chose de plus que ce qu'il semble y avoir à première vue.

Le futur de la campagne ***Point Zéro*** va devenir rapidement très macabre, et à la fin, aucun investigateur ne pourra ignorer les maux épouvantables perpétrés à travers le monde déchiré par la guerre. Pour l'instant, cependant, *Opération : Trois Rois* en fournit le début…

Professions du renseignement militaire

En 1939, le Secret Intelligence Service britannique (également connu sous le nom de MI6) est beaucoup plus avancé que la Division du renseignement militaire de l'armée américaine. Néanmoins, les deux font appel à des spécialistes militaires des forces armées aussi bien qu'à des civils qualifiés. Dans ***Achtung! Cthulhu***, nous avons défini deux professions correspondant aux services de renseignement : l'une pour les agents orientés vers la recherche, le plus souvent basés « à l'arrière des quartiers généraux » et côtoyant rarement l'action de près, et l'autre pour les agents du terrain habitués à travailler dans des conditions très dangereuses derrière les lignes ennemies. Leurs compétences de profession sont les suivantes :

OFFICIER DU RENSEIGNEMENT (RECHERCHE) — Compétences d'occupation : Bibliothèque, Psychologie, Sciences formelles : cryptographie, Sciences humaines : anthropologie, Sciences humaines : histoire, Trouver Objet Caché, plus une spécialisation personnelles telle que Culture artistique, Photographie, Psychanalyse, Sciences humaines : archéologie, Sciences humaines : droit, Sciences occultes, etc.

OFFICIER DU RENSEIGNEMENT (AGENT DU TERRAIN) – Compétences d'occupation : Baratin, Écouter, Métier : serrurerie, Orientation, Persuasion, Sciences formelles : cryptographie, Trouver Objet Caché, plus une spécialisation personnelle telle que Arts Martiaux, Bibliothèque, Discrétion, Dissimulation, Imposture, Photographie, Pister, Se cacher

Nouvelles compétences

L'aventure *Opération : Trois Rois* introduit trois nouvelles compétences très utiles en temps de guerre.

Sciences formelles : cryptographie (00 %) : Cette compétence porte sur la création, le chiffrement, et le cassage des codes. Un test réussi permet à l'utilisateur d'encoder ou de décoder un message dont le code est déjà connu. Il ne vous permet pas de casser les codes militaires – des efforts de cette ampleur nécessitent des équipes de spécialistes et des centaines ou des milliers d'heures de travail –, mais le gardien peut vous permettre d'obtenir une idée de la teneur des messages simples ou chiffrés par des codes de mauvaise qualité. Un test raté signifie que le résultat est inintelligible ; une maladresse, un message trompeur et peut-être dangereusement déformé.

Bricolage de fortune (25 %) : Pendant la guerre, le matériel tombe en panne et vous n'arrivez jamais à trouver la pièce d'équipement que vous voudriez. La capacité à bricoler quelque chose à partir de pièces que vous avez n'a donc pas de prix. Un test de Bricolage de fortune réussi vous permet de créer un objet relativement simple à partir de matériaux disponibles ou d'utiliser de tels matériaux pour réparer un autre objet : ce peut être un pont branlant, une fortification rudimentaire, voire un piège ou un leurre. Associé avec Métier : électricité et Métier : mécanique, et la présence de composants, d'outils, et peut-être d'un atelier appropriés, des éléments d'équipement très sophistiqués peuvent parfois bénéficier d'une réparation de fortune. Vous voulez rénover ce véhicule Volkswagen récupéré avec des plaques de blindage et une mitrailleuse ? C'est avec cette compétence que vous pouvez le faire !

Débrouillardise (10 %) : Il s'agit d'une technique de survie particulièrement utile dans les zones habitées. Un test réussi permet à l'utilisateur de « se débrouiller » pour trouver de la nourriture, peut-être un peu de carburant, ou même encore quelques outils utiles, en volant, troquant, ou encore « s'appropriant » des objets trouvés dans les environs. Il ne s'agit pas d'une compétence pour « vivre des fruits de la terre » en plein air, elle s'appuie sur au moins un certain degré de civilisation pour vivre aux crochets des autres. Seuls les objets qui pourraient éventuellement être disponibles dans la zone immédiate peuvent être chapardés. Vous ne trouverez pas de robe de mariage sur les plages de Normandie, quel qu'en soit votre besoin (mais à Stalingrad, en ce moment, c'est possible !).

Agent spécial Nathan Chance, "le Professeur"

Au début de l'année 1939, la Direction du renseignement militaire de l'armée américaine est dans un état instable, avec un personnel minime et des opérations relativement simples. Nathan Chance est un civil travaillant pour le MID (aussi connu sous le nom de « G-2 »), collectant des renseignements sur certaines des activités les plus étranges du Troisième *Reich*, telles que les expéditions organisées par l'*Ahnenerbe*, les recherches nazies sur l'occulte, et les présumés projets autour d'armes secrètes. Officiellement, il travaille toujours comme maître de conférences en archéologie et en anthropologie à l'Université Miskatonic d'Arkham, mais il a été récemment détaché à la Section D du Secret Intelligence Service britannique de Londres – également connu sous le nom de MI6 – comme un intermédiaire « pratique » entre les efforts de renseignement britanniques et américains. Typique de la situation confuse du renseignement en 1939, Chance a été nommé « chef de groupe » pour le groupe d'opérations destiné à contacter les Trois Rois, ce que certains Britanniques considèrent comme « sacrément irrégulier » et ayant « besoin d'être mis au clair » – reste à savoir comment il dirigera les personnes sous ses ordres.

APP 12 **CON** 09 **DEX** 13 **FOR** 08
TAI 11 **ÉDU** 18 **INT** 16 **POU** 15

Impact +0 **Points de Vie** 10
Santé Mentale 75
Prestance 60 % **Endurance** 45 %

Agilité 65 % **Puissance** 40 %
Corpulence 55 % **Connaissance** 90 %
Intuition 80 % **Volonté** 75 %

Compétences : Athlétisme 41 %, Baratin 35 %, Bibliothèque 75 %, Crédit 25 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Persuasion 40 %, Psychanalyse 15 % Psychologie 60 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : archéologie 45 %, Sciences humaines : histoire 40 %, Sciences occultes 50 %, Sciences de la terre : géologie 15 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 30 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 90 %, Allemand 20 %, Français 20 %.

Attaques : Mitraillette *Thompson* m1928a1, 30 %, Dégâts 1D10+2.

Pistolet automatique *Browning* m1911 cal. 45 40 %, Dégâts 1D10+2.

Apparence : Chance est un type d'une vingtaine d'années, impeccable et bon chic bon genre, avec un air studieux qui laisse parfois la place à un regard profond, pénétrant, et même tourmenté. Il a une bonne capacité d'écoute - même quand vous pensez que ce n'est pas le cas -, et il lit dans les personnes comme dans un livre. Il devient terriblement sérieux quand on parle des choses épouvantables dont les nazis pourraient être capables - c'est tellement effrayant.

Margareta Novakova-Sedley, "la fille"

Margareta Novakova-Sedley est une spécialiste du renseignement âgée de 22 ans appartenant à la division recherche de la Section D. Moyennement attirante, encline à s'habiller comme une bibliothécaire, elle est à moitié tchèque (du côté de sa mère) et farouchement patriote. Elle a demandé son transfert vers des fonctions davantage tournées vers l'action lorsque les nazis ont envahi la Tchécoslovaquie, et tente actuellement d'acquérir le plus rapidement possible les compétences dont elle aura besoin dans le domaine du renseignement, malgré la résistance considérable dont font preuve les membres les plus conservateurs de l'établishement de ces services. Elle est devenue experte sur la résistance tchèque naissante, et certains de ses membres la connaissent personnellement (elle appelle Frantisek Moravec « oncle »). Tous les soldats britanniques l'appellent « Miss ».

APP 13 **CON** 14 **DEX** 12 **FOR** 07
TAI 08 **ÉDU** 16 **INT** 17 **POU** 14

Impact +2 **Points de Vie** 11
Santé Mentale 70
Prestance 65 % **Endurance** 70 %

Agilité 60 % **Puissance** 35 %
Corpulence 40 % **Connaissance** 80 %
Intuition 85 % **Volonté** 70 %

Compétences : Baratin 45 %, Bibliothèque 75 %, Comptabilité 40 %, Écouter 50 %, Négociation 35 %, Persuasion 35 %, Premiers Soins 50 %, Psychologie 65 %, Sciences formelles : cryptographie 35 %, Sciences humaines : anthropologie 50 %, Sciences humaines : droit 25 %, Sciences humaines : histoire 50 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Langues : Tchèque (langue maternelle) 80 %, Anglais 80 %.

Attaques : Mitraillette *Thompson* m1928a1, 25 %, Dégâts 1D10+2.

Pistolet automatique *Browning* Mk I calibre 9 mm 45 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche, Munitions 13).

Apparence : Très petite et même frêle, les cheveux noirs et la peau pâle. Néanmoins, elle a une volonté incroyable et une endurance que sa carrure dément. Seul le temps dira comment elle résistera à la pression, mais elle est déterminée à tenter le coup !

Sergent Jack Killarney "Killer"

« Killer » Killarney est un sergent de l'armée britannique de 32 ans affecté aux opérations spéciales de la Section D, et la moitié du contingent militaire de la mission. Né à Londonderry, son penchant pour la violence découle de sa vie au début des années 1920 et de la guerre civile irlandaise. Ses compétences au corps-à-corps ont peu d'égales. Il s'est cependant depuis ce temps fatigué des problèmes affligeant sa patrie bien-aimée et consacre désormais ses incontestables capacités à ce qu'il estime être une grande cause. Il considère avec quelque lassitude la « structure » hiérarchique de la mission. Bien sûr, il suivra les ordres de Chance, mais il estime que lui-même et Ferret Farnsworth sont les seuls soldats « proprement dits » du groupe, et exprimera haut et fort ses opinions s'il pense que Chance s'égare.

APP 13 **CON** 16 **DEX** 12 **FOR** 17
TAI 13 **ÉDU** 07 **INT** 09 **POU** 10

Impact +2 **Points de Vie** 15
Santé Mentale 50

Prestance 65 % **Endurance** 80 %
Agilité 60 % **Puissance** 85 %
Corpulence 65 % **Connaissance** 35 %
Intuition 45 % **Volonté** 50 %

Compétences : Athlétisme 50 %, Arts Martiaux 50 %.

Attaques : Corps à corps 75 %*

Fusil *Pattern Enfield* P14 70 %, Dégâts 2D6+4 (Cadence 1/2, Portée : proche (110 m)**, Munitions 5)

Mitraillette *Thompson* m1928a1 30 %, Dégâts 1D10+2

Pistolet automatique *Browning* Mk I calibre 9 mm 60 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche, Munitions 13)

** Arts Martiaux 50 % modifie les dégâts de base (voir Livre de règles, p. 89)*
*** Une lunette 3x permet de doubler la portée de base (220 m), qui est quadruplée (440 m) avec visée de précision*

Apparence : Jack est un grand gars - plus d'1,80 m et puissamment bâti - même s'il peut se déplacer étonnamment vite lorsqu'il le faut. Il a une crinière de cheveux blonds et est généralement rasé de près. Certaines personnes l'ont comparé à un léopard ou à une panthère : il paraît toujours prêt à bondir.

Caporal Ron Farnsworth "le Furet"

Chaque unité de l'armée a besoin de quelqu'un pouvant sortir d'un chapeau des ressources essentielles - et le Furet est cette personne. C'est un londonien venant de l'East End, nerveux et beaucoup plus coriace qu'il n'y paraît, arrogant, toujours en train de plaisanter et en effet très chapardeur. Il s'est retrouvé dans les opérations spéciales plutôt que face à une cour martiale pour s'être accaparé des biens militaires, bien qu'il cherche à s'approprier ce qu'il peut derrière les lignes ennemies. Ce n'est pas un héros, mais il garde la tête froide quand la violence est dans l'air. Il peut arranger presque tout, et s'il ne le peut pas, il peut généralement voler (ou même fabriquer !) quelque chose qui le remplace.

APP 13 **CON** 17 **DEX** 12 **FOR** 12
TAI 09 **ÉDU** 08 **INT** 13 **POU** 16

Impact +0 **Points de Vie** 13
Santé Mentale 80

Prestance 65 % **Endurance** 85 %
Agilité 60 % **Puissance** 60 %
Corpulence 45 % **Connaissance** 40 %
Intuition 65 % **Volonté** 80 %

Compétences : Bricolage de fortune 50 %, Conduite 60%, Débrouillardise 40 %, Langue maternelle: anglais 40 %, Métier : électricité 50 %, Métier : mécanique 60 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Attaques : *Couteau*, 25 %, Dégâts 1D4+2

Mitraillette *Thompson* m1928a1, 50 %, Dégâts 1D10+2

Revolver *WebleyMk* VI cal. 455, 25 %, Dégâts 1D10+2 (cadence 1, Portée : proche, Munitions 6)

Apparence : Le Furet est comme un furet : il est toujours en train de regarder autour de lui, ramassant des objets, empochant « accidentellement » les choses qu'il pense pouvoir plus tard lui être utiles. S'il a un défaut, c'est sa propension inquiétante à émettre des cliquetis à des moments inadéquats - ses poches se remplissent invariablement de tout un bric-à-brac. Il est assez beau, à la façon d'une fouine, même s'il a tendance à se taire lorsqu'il est mis sur la sellette ou embarrassé - il n'a absolument aucun don pour l'éloquence, même si cela ne l'empêche pas d'essayer.

Équipement

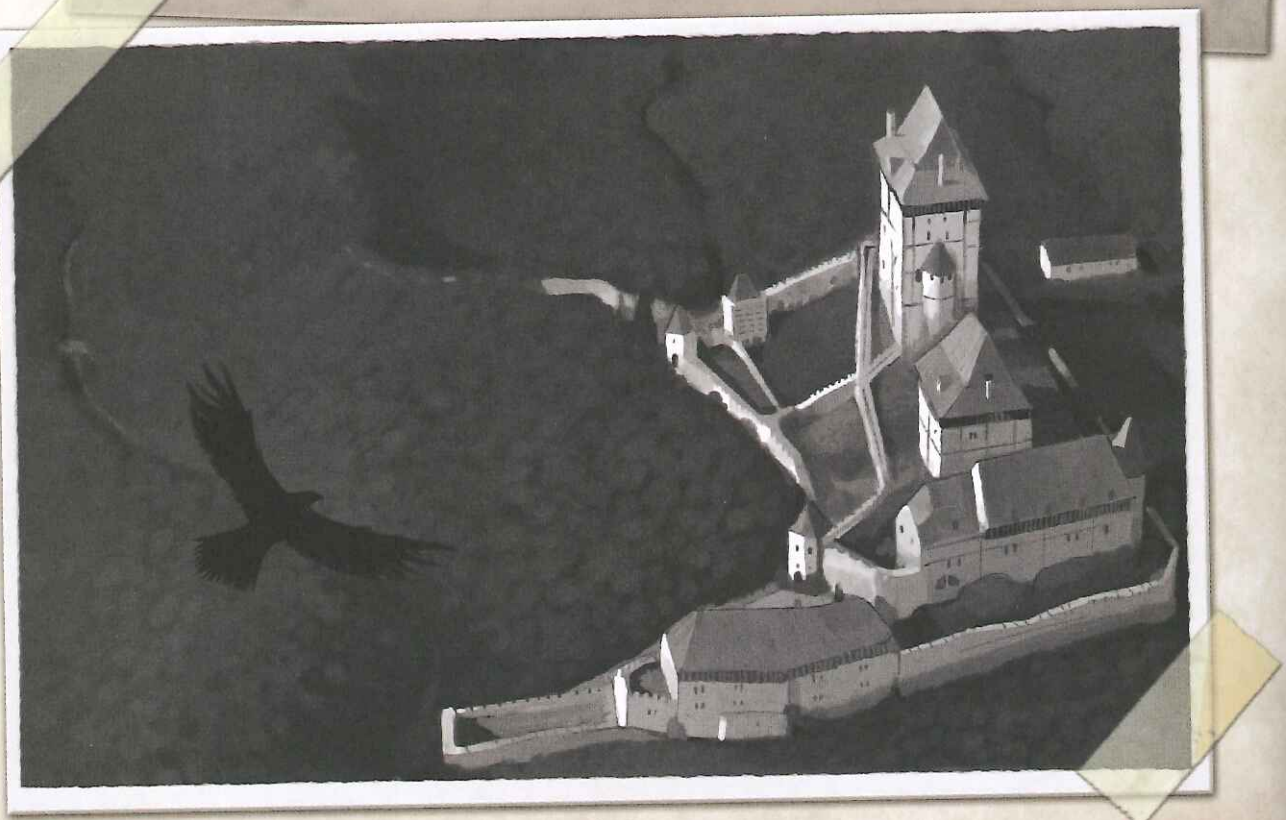
Pour la mission *Opération : Trois Rois*, on a remis à chaque investigateur l'équipement de base suivant en plus des armes et des munitions :

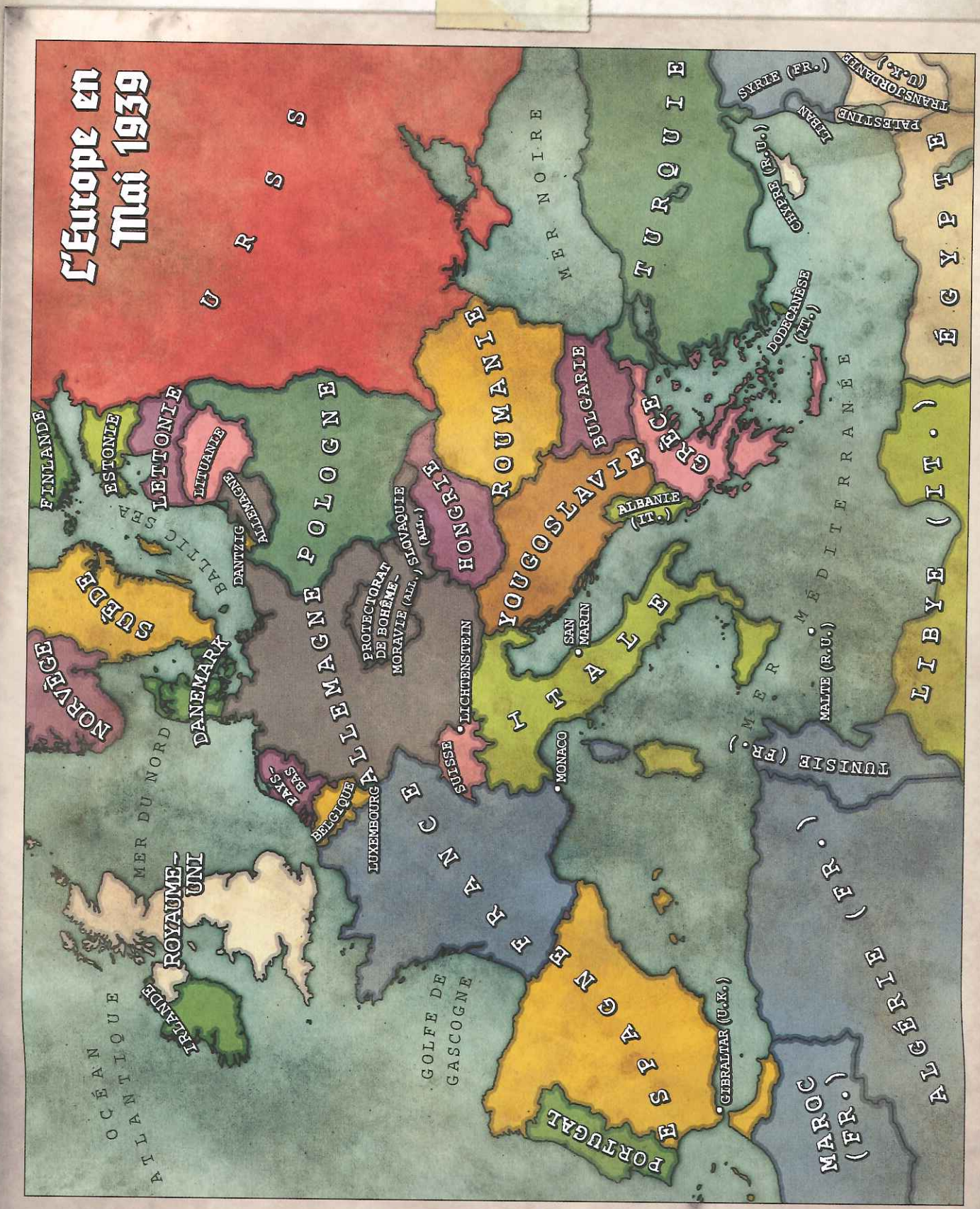
- 2 grenades à main
- 1 poignard
- 1 bouteille d'eau
- 1 masque à gaz
- 1 pelle-pioche
- 1 « pilule L » de cyanure de potassium
- 1 sac à dos contenant :
  - » 2 paquets de rations pour 24 heures (y compris du thé)
  - » 1 tapis de sol
  - » 1 tasse émaillée
  - » 1 gamelle
  - » 1 poêle pliant
  - » 1 boîte de blocs de combustible
  - » 1 boîte de comprimés de purification d'eau

Distribuez dans tous les cas les pilules. Espérons que les pauvres bougres n'en auront pas besoin.

Le groupe d'opérations dans son ensemble porte également l'équipement suivant. Laissez les investigateurs décider lequel d'entre eux transporte ces différents articles.

- 2 boussoles
- 1 série de cartes montrant la région de Karlstein (voir Annexe trois)
- 1 paire de jumelles
- Des cisailles




L'Europe en Mai 1939
U R S S
MER NOIRE
TURQUIE
SYRIE (FR.)
TRANSJORDANIE (U.K.)
PALESTINE
LIBAN
CHYPRE (R.U.)
DODÉCANÈSE (IT.)
ÉGYPTE (U.K.)
LIBYE (IT.)
FINLANDE
ESTONIE
LETTONIE
LITUANIE
ALLEMAGNE
DANTZIG
POLOGNE
ROUMANIE
BULGARIE
GRÈCE
ALBANIE (IT.)
YOUGOSLAVIE
HONGRIE
PROTECTORAT DE BOHÊME-MORAVIE (ALL.)
SLOVAQUIE (ALL.)
SUÈDE
NORVÈGE
DANEMARK
BALTIC SEA
MER DU NORD
PAYS-BAS
BELGIQUE
LUXEMBOURG
ALLEMAGNE
SUISSE
LICHTENSTEIN
SAN MARIN
ITALIE
MONACO
MER MÉDITERRANÉE
MALTE (R.U.)
TUNISIE (FR.)
ALGÉRIE (FR.)
ESPAGNE
PORTUGAL
GIBRALTAR (U.K.)
MAROC (FR.)
IRLANDE
ROYAUME-UNI
OCÉAN ATLANTIQUE
GOLFE DE GASCOGNE
FRANCE

SECRET

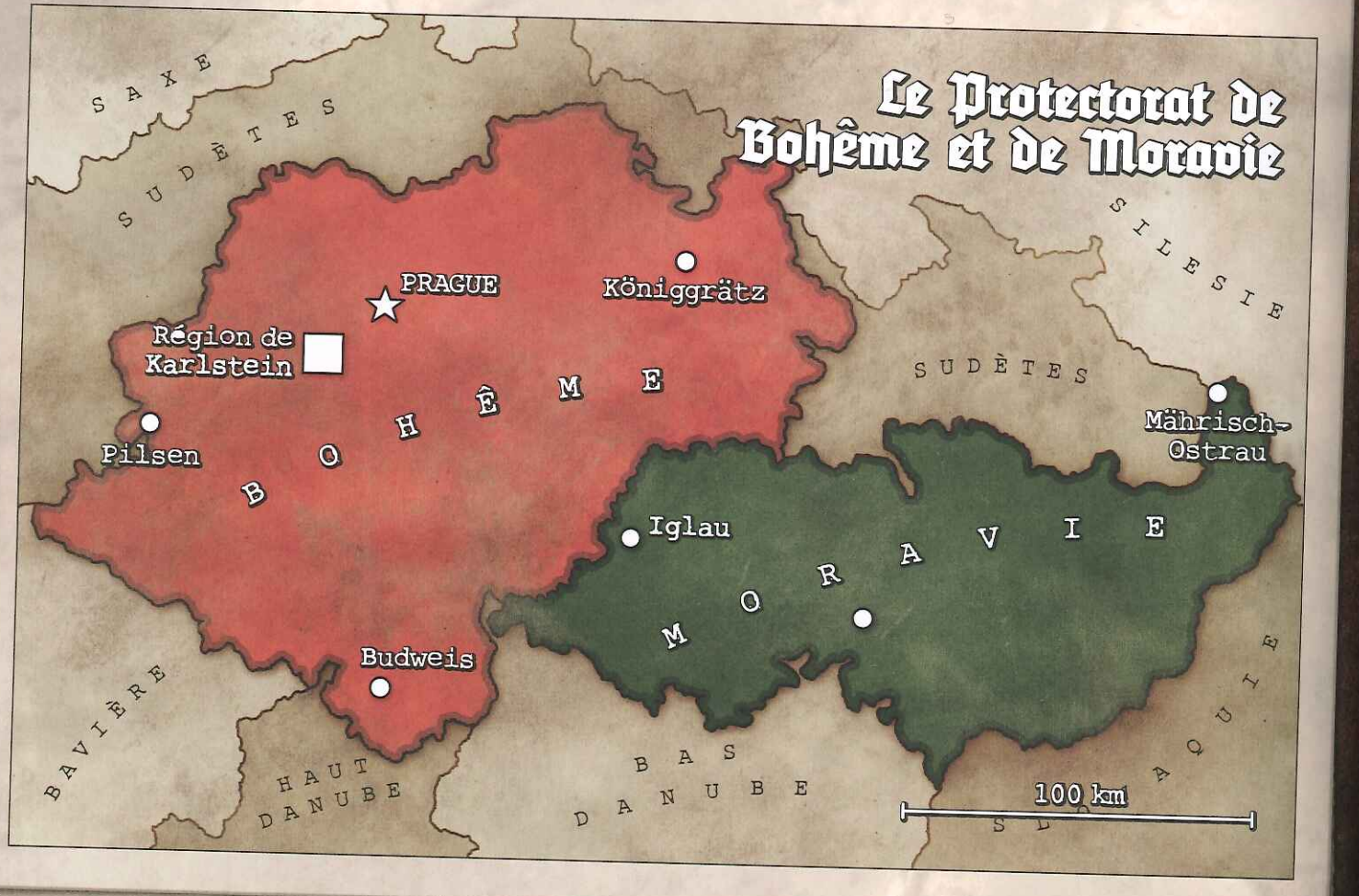
SIÈGE SECTION D
OPÉRATION "TROIS ROIS"

Briefing du commandant
09 h 15, 3 juillet 1939

/1939/CZE73.D

Rapport Section 7 :

Le Protectorat de Bohême et de Moravie ("ProtektoratBöhmenundMähren ; ProtektorátČechy a Morava") est le nouveau nom d'une grande partie de ce qui constituait auparavant la Tchécoslovaquie. Il a été créé le 15 mars 1939 par Adolf HITLER lors d'une proclamation faite au Château de Prague, en l'intégrant comme une partie officielle de la "Grande Allemagne". M. HITLER a nommé M. Emil HACHA, l'ancien président tchécoslovaque, président du nouveau protectorat, mais il est évident que ce dernier est administré par des fonctionnaires du parti nazi sous les ordres du nouveau "Reichsprotektor" Konstantin VON NEURATH. La même proclamation a interdit tous les partis politiques et retiré tout statut juridique à la population juive.
La population du Protectorat est mobilisée afin de travailler pour l'économie du Troisième Reich, et de nombreux ouvriers ont été amenés sur le territoire de l'Allemagne. Un rationnement a été mis en place et la pénurie est monnaie courante.
L'occupation allemande n'apparaît pas comme trop sévère. Les installations industrielles majeures telles que SKODA, qui fabrique des produits tels que des chars et de l'artillerie, sont toujours opérationnelles. On parle de modifier ces installations pour qu'elles fabriquent



/1939/CZE73.D

SECRET

désormais des marchandises selon les conceptions allemandes.
Le Protectorat de Bohême et de Moravie comprend deux régions (ou Länder, en allemand) : la Bohême (Böhmen) et la Moravie (Mähren). Chaque région est divisée en districts (Oberlandratsbezirke) et sous-districts (Bezirke).
La capitale du protectorat est Prague (Prag en allemand, Praha en tchèque), représentant le centre culturel et politique du peuple tchèque. Elle est communément appelée la "Ville aux cent clochers". Elle est située sur le fleuve Vltava, en Bohême centrale. Avec une population de 800 000 habitants, elle accueillait déjà, avant l'occupation allemande, d'importantes minorités germanophones et juives.
Bien que considéré comme faisant partie de la Grande Allemagne, depuis l'occupation, le Protectorat frappe sa propre monnaie (la couronne, ou Koruna) et émet ses propres timbres.

Rapport Section VIII :
Tout le monde n'a pas accepté l'occupation nazie. Au moment de l'annexion allemande des Sudètes en Tchécoslovaquie en octobre 1938 (voir briefing 1938/CZE45.D "Les accords de Munich"), l'ancien président tchécoslovaque, M. Edvard BENES, a démissionné, et se trouve depuis en exil à Londres. M. BENES a travaillé à établir un "gouvernement en exil" tchécoslovaque et est en train de négocier sa reconnaissance internationale.
M. BENES a travaillé avec M. Frantisek MORAVEC, chef du renseignement militaire tchécoslovaque, afin d'organiser un réseau de résistance dans l'ancienne République tchécoslovaque, comprenant des éléments de l'ancien commandement de l'armée, des militants politiques, des sociaux-démocrates et des intellectuels de gauche, dont des éducateurs et des syndicalistes. La situation de la résistance dans le Protectorat est dangereuse et complexe. Cependant, avec les conseils venant de Londres, ces éléments commencent à se fondre dans un "Comité central de la résistance intérieure", connu sous le sigle tchèque U.V.O.D, destiné à fonctionner comme un gouvernement de l'ombre jusqu'à la libération de la république. Un quatrième groupe de résistance comprend des éléments du Parti communiste de Tchécoslovaquie (désormais clandestin), dont les dirigeants se sont installés à Moscou suite aux accords de Munich. Il n'est pas sous la protection de l' U.V.O.D.
En plus de faire office d'intermédiaire pour les communications entre le gouvernement en exil naissant à Londres et Prague, l'U.V.O.D fait également de la transmission militaire et fournit des rapports à Londres au moyen d'une station radio secrète. Cette dernière est également capable de faire de la diffusion en direction du peuple tchèque et effectue ainsi des annonces destinées à remonter le moral de la population.
L'U.V.O.D. a récemment envoyé un communiqué à Londres selon lequel un membre de la résistance, le père Andrej CERNY (nom de code : Angel), ancien prêtre du village de KRUPNA, situé à proximité du château de KARLSTEIN occupé par les Allemands (voir carte), disposait de renseignements concernant les atrocités commises par les forces allemandes dans la région de KARLSTEIN. Cette dernière se trouve dans la zone d'activité d'un nouveau groupe de résistance appelé les Trois Rois.

Analyse Section D :
Suite à certains rapports précédents concernant les recherches médicales et scientifiques expérimentales allemandes menées sur des sujets de tests prisonniers, le bureau de Londres (S.I.S.) estime qu'il convient d'enquêter sur les activités de l'armée allemande au château de Karlstein et de prendre contact avec le groupe de résistance LES TROIS ROIS.
L'autorisation est accordée pour saboter et mettre fin aux activités allemandes au château de KARLSTEIN si le chef de groupe OPÉRATION : TROIS ROIS le juge approprié.

M'avertir le plus tôt possible de la nature de ces atrocités. Leur diable manigancent-ils en ce moment ?

C.

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ ...

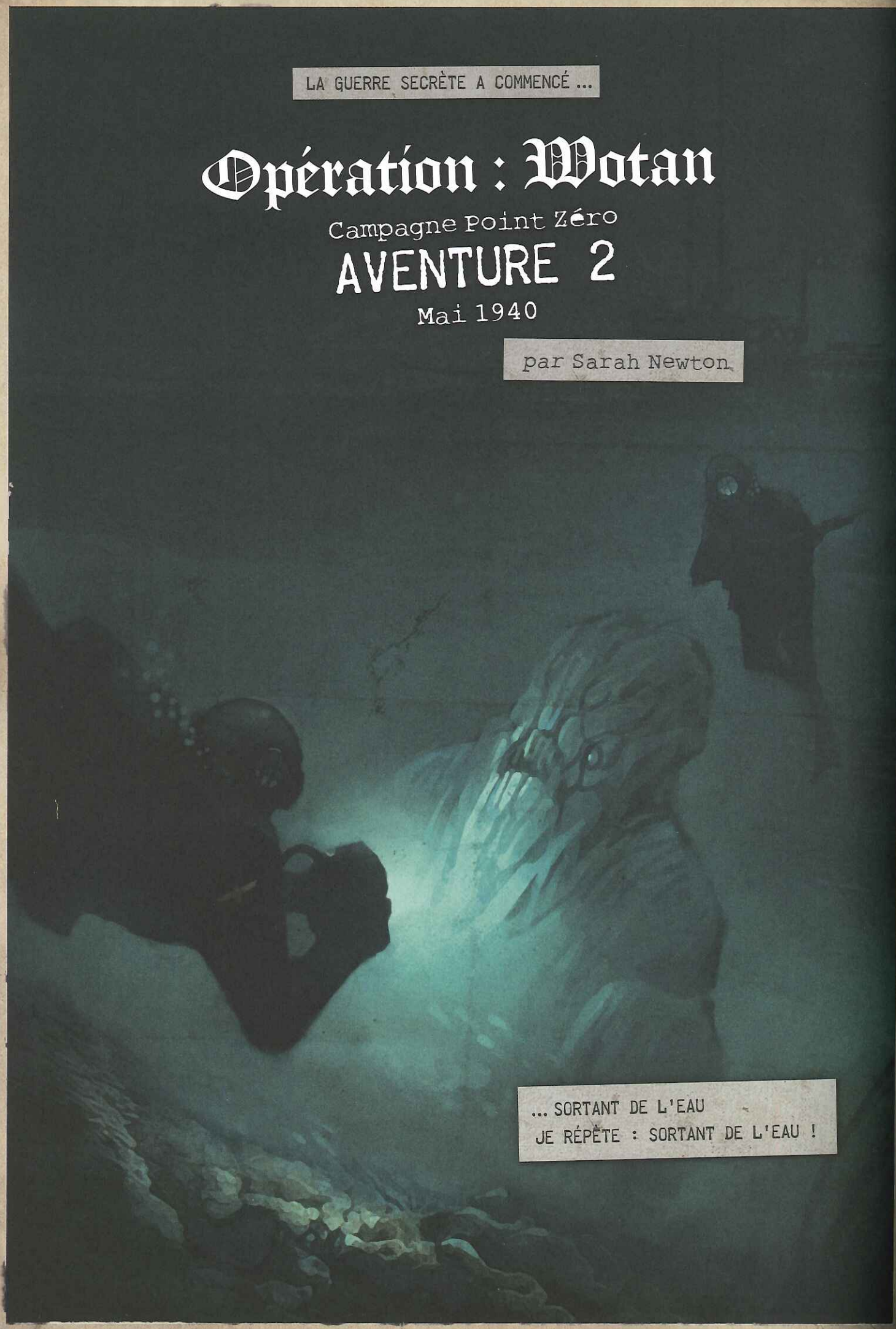
Opération : Wotan

Campagne Point Zéro

AVENTURE 2

Mai 1940

par Sarah Newton



Un agent britannique infiltré derrière les lignes ennemies a disparu alors qu'il s'apprêtait à envoyer des informations capitales sur une opération spéciale organisée par les allemands. Les investigateurs doivent le retrouver.

En quelques mots...

Débarqués à Dunkerque en pleine Bataille de France, au cours de laquelle les troupes britanniques embarquent en désordre vers l'Angleterre devant l'avancée fulgurante de la Blitzkrieg allemande, les investigateurs doivent retrouver l'agent Wotan et les informations qu'elle avait à communiquer sur l'Opération Dard nazie. Cette dernière, engagée par Walpurgen et Wassermeister, deux « sorciers » opérant dans l'entourage de Himmler, vise à récupérer une statue marine au large de Dunkerque afin d'accomplir un ancien rituel sur le terrain de la tête de pont de Dunkerque qui fera monter les eaux et sacrifiera des milliers de soldats alliés aux Profonds. Les investigateurs vont devoir se rendre jusque dans les Contrées du Rêve pour solutionner le problème.

À l'affiche

AGATHA MARCHAM

Alias Agent Wotan. Elle devait fournir des informations sur les activités étranges du Troisième *Reich*, mais gît désormais endormie chez des particuliers à la suite d'un sort lancé par Wassermeister. Elle rêve, et son corps ne pourra pas encore vivre longtemps si les investigateurs n'agissent pas au plus vite.

KARL FRIEDRICH WALPURGEN

Sorcier personnel de Himmler, obsédé par les terres immergées de l'Europe du Nord dont il croit qu'elles détiennent des secrets inestimables, il dirige un groupe spécial détaché de la SS, le *Sondergruppe* KFW2, qu'il a envoyé dans la région de Dunkerque en compagnie de son alter ego, Frau Edeltraud Wassermeister, la « Sorcière des poissons ». Tous deux ont avancé sur ce dossier grâce à leur passage dans une terre onirique qu'ils appellent Maglemosien.

FRAU EDELTRAUD WASSERMEISTER

Surnommée la « Sorcière des poissons », elle n'est pas très éloignée des Profonds. C'et sans doute ce qui lui a permis, dans ses rêves, de percevoir ce qui était dissimulé au large des plages de Dunkerque. Son objectif est de faire advenir le culte des vrais « dieux » sur Terre, à l'intérieur du Troisième *Reich*. Et elle compte bien pour se faire achever le rituel prévu.

MAARTEN ET OPHELIE DE SMET

Habitants du village de Mesegen, ils ont recueilli chez eux l'agent Wotan. Ils tentent de la nourrir un minimum depuis qu'elle a sombré dans l'inconscience, mais craignent qu'elle n'en ait plus pour très longtemps. Ils pourront transmettre aux investigateurs la lettre que l'agent Wotan avait rédigée sur la situation.

Implication des investigateurs

Les investigateurs font partie de la Section D, une section appartenant au Secret Intelligence Service britannique (également connu sous le nom de MI6). Ils constituent un groupe d'opérations spéciales destiné à retrouver, en pleine Bataille de France, l'agent Wotan.

Enjeux et récompenses

- Retrouver l'Agent Wotan.
- La libérer des Contrées du rêve.
- Comprendre ce qu'est l'Opération Dard et la déjouer.

Ambiance

Au cœur même de l'une des batailles les plus homériques de l'histoire, où chaque minute compte pour des centaines de milliers de soldats acculés par les Allemands sur le dernier port disponible pour embarquer en Angleterre et espérer poursuivre l'effort de guerre, les investigateurs doivent tracer leur chemin, comprendre ce qui se passe dans le chaos, avec un Mythe fortement de la partie (Profonds, Contrées du rêve...). Gérer tous ces paramètres sera pour eux d'une grande complexité.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Difficulté	**Éprouvé**
Style de jeu	**Horreur lovecraftienne**
Durée estimée	**8 heures**
Nombre de joueurs	**4**
Type de personnages	**pré-tirés**
Époque	**1940**

Avant-propos de Sarah Newton

La Seconde Guerre mondiale est une période vraiment étonnante. Tour à tour terrifiante, passionnante, tragique, pleine de courage et de désespoir, bref c'est le spectacle effroyable d'une civilisation qui se déchire en morceaux. Et pourtant, elle a engendré le monde dans lequel nous vivons aujourd'hui, les frontières entre nos nations, les souvenirs et les histoires que nos familles se racontent, des photographies et des médailles accrochées aux murs. Ne nous y trompons pas : nous devons la vie, directement ou indirectement, au terrible sacrifice de toute une génération du milieu du XX^{ème} siècle.

Ici, en Normandie, nous découvrons toujours des douilles de balles quand nous retournons le jardin. Nos poulets picorent dans une vieille caisse d'obus en bois dont le pochoir de l'armée américaine n'est visible que lorsqu'il pleut. Nous nous rendons, pendant un certain temps, dans une jolie ville du bord de mer où mon grand-père débarqua désespérément du carburant dans les jours suivant le D-Day, à moins d'une heure de route. Il est parfois difficile de croire à quel point la guerre est encore proche – grattez la surface, et elle est là, partout où vous jetez le regard.

Il y a trois ans, Chris Birch et moi-même nous mîmes à parler de la possibilité d'un jeu de rôle qui se déroulerait pendant la Seconde Guerre mondiale. Comment faire ? Comment puiser dans les impressionnants récits d'héroïsme, de tragédies, et de sacrifices de cette époque, sans banaliser un événement profond et historique ? Ceux qui me connaissent savent que j'ai toujours aimé les théories conspirationnistes, et la Deuxième Guerre mondiale en est remplie. Tous les deux, Chris et moi, nous avons discuté de la façon dont nous pourrions tirer des éléments pulp sinistres de ces histoires de conspiration, et les utiliser pour créer des aventures de jeu de rôle dignes des plus grands films de guerre bourrés d'action. Cette aventure, et le reste de la campagne ***Point Zéro*** pour ***Achtung! Cthulhu***, en sont le résultat...

L'aventure *Opération : Wotan* se déroule durant l'évacuation de Dunkerque. Comme beaucoup d'entre nous, je connaissais les grands traits de l'histoire de Dunkerque, mais en effectuant des recherches sur ces jours terribles de mai et de juin 1940, j'ai été surprise et émue. Peut-être s'agit-il d'une caractéristique de la guerre, que ses événements sont si incroyables que vous ne pourriez jamais imaginer qu'ils puissent arriver – jusqu'à ce qu'ils arrivent.

L'évacuation de plus de trois cent mille soldats des plages de Dunkerque, sous l'attaque permanente sur terre et par les airs, au moyen de navires de guerre et de flottilles hétéroclites de « littleships » qui eux-mêmes étaient souvent torpillés et coulés alors qu'ils étaient en train de repêcher des soldats en mer, les témoignages de ceux qui combattirent – des deux côtés – et l'ampleur de la dévastation, sont particulièrement impressionnants. J'espère, dans une petite mesure, avoir été en mesure de décrire l'ampleur des événements qui se sont déroulés à Dunkerque comme toile de fond donnée à cette aventure.

Le jeu de rôle lovecraftien se développe sur le mystère, et la crainte que des pouvoirs inhumains inimaginables prennent l'ascendant sur notre cosmos, au regard desquels les simples préoccupations humaines font pâle figure. ***Point Zéro*** introduit directement ces thèmes dans la Seconde Guerre mondiale, tandis que nos intrépides investigateurs dévoilent une terrible conspiration le long de, entre, et sous ces événements bouleversants. Au cours de cette série d'aventures reliées ensemble, vos joueurs combattront une guerre secrète menaçant l'avenir même du monde. La manière dont ils le feront – et dont ils réussiront – pourra conduire votre campagne dans des voies très sombres et perverties. Parviendront-ils à contrecarrer cette terrible menace, alors même que l'humanité s'entredéchire ? Quelle est la véritable histoire de cette guerre secrète ? Continuez à jouer... cette histoire que vous seul pouvez raconter...

Sarah Newton
Normandie, septembre 2012

Vue d'ensemble

Cette aventure renferme du matériel permettant plusieurs sessions de jeu. Elle comprend le contexte historique et géographique, une vaste section de rencontres, et cinq épisodes d'intrigue complets avec les cartes et les personnages non-joueurs correspondants. Des annexes développées fournissent des personnages pré-tirés, de nouvelles règles pour intégrer ***L'Appel de Cthulhu*** à la Seconde Guerre mondiale, de nouveaux véhicules, une séance de briefing sur les opérations destinée aux joueurs, et une section contenant les documents.

La mission

Après les événements étranges qui se sont déroulés dans *Opération : Trois Rois*, la première aventure de la campagne ***Point Zéro***, le Secret Intelligence Service britannique a organisé des infiltrations dans l'Europe occupée destinées à recueillir des informations sur les activités inhabituelles du Troisième *Reich*. Au cours des dernières semaines, un agent féminin, Agatha Marcham (nom de code Wotan) a disparu en Europe du Nord après avoir tenté de communiquer à la Section D des informations essentielles.

WOTAN avait découvert l'existence d'une opération secrète allemande nommée FALL NADEL ("Opération Dard"), et avait des informations vitales à communiquer sur le destin des forces alliées.

L'agent Wotan menait ses actions dans le nord de l'Allemagne et en Belgique. Lors d'un voyage sur le territoire occupé par la Force expéditionnaire britannique, elle fut dépassée par la soudaine avancée de la Blitzkrieg des forces allemandes en mai 1940. Le contact a été perdu, et le pire est à craindre. Tout ce que l'on sait, c'est que Wotan avait découvert l'existence d'une opération secrète allemande nommée FALL NADEL (« Opération Dard »), et qu'elle avait des informations vitales à communiquer sur le destin des forces alliées.

Les investigateurs appartiennent à la Section D, une branche du Secret Intelligence Service britannique. Convoyés vers le port assiégé de Dunkerque par le H.M.S. Durant, leur mission est de s'infiltrer dans la zone de guerre de ce qu'on appelle la Bataille de France, contacter l'agent WOTAN, et prendre les mesures appropriées en fonction de la nature de FALL NADEL.

La vérité

L'agent Wotan est tombée par hasard, dans la région de Dunkerque, sur une opération allemande étrange et secrète. L'Opération Dard nécessitera toute l'ingéniosité des investigateurs pour arriver à la faire échouer.

Durant la dernière glaciation, il y a des millénaires, le niveau des mers était bien plus bas qu'aujourd'hui. Jusqu'en 6 000 av. J.-C., de grandes étendues de ce qui constitue maintenant la mer du Nord étaient de la terre ferme, peuplée par des chasseurs-cueilleurs de l'âge de pierre appartenant à la culture maglemosienne.

Les Maglemosiens ont trouvé leurs terres côtières parsemées d'anciennes pierres menaçantes, qui ne semblaient avoir été façonnées par aucune main humaine – des temples et des sculptures d'une ancienneté terrifiante. Les hommes et les femmes qui se sont établis comme prêtres de ces « temples » parlaient d'horreurs humides antédiluviennes demeurant toujours dans les profondeurs et attendant le jour où la mer monterait et revendiquerait à nouveau leurs terres perdues.

Il y a huit mille ans, une inondation cataclysmique submergea les côtes basses de l'Europe du Nord et balaya toute trace du peuple maglemosien. Au début du XX^{ème} siècle, des chalutiers de pêche commencèrent à retirer des fonds marins les restes de ces riches forêts et terres de chasse, et les gens prirent conscience de l'importante inondation ayant recouvert ces terres. Pourtant, personne ne pouvait deviner la terrible vérité de ce qui avait fait monter anciennement les eaux… ni que cela pouvait se reproduire.

Les vrais héros de la Seconde Guerre mondiale

Achtung ! Cthulhu présente une version fictionnelle de la Seconde Guerre mondiale, dans laquelle le Mythe lovecraftien est bien réel et ses agents œuvrent à conduire l'humanité à sa perte. Cependant, la plupart des figures cachées derrière les grands événements de la guerre et formant l'arrière-plan de ces aventures étaient de vraies personnes et, dans de nombreux cas, des héros nationaux.

Dans *Opération : Wotan*, les figures historiques de la campagne de Dunkerque ne sont pas destinées à jouer un rôle majeur. Ce sont : le général Lord Gort, commandant de la Force expéditionnaire britannique, le général Blanchard, commandant de la Première armée française, et bien d'autres. Nous dédions cet ouvrage aux nombreux héros oubliés qui ont combattu et sont morts à travers le monde, et en particulier aux « Littleships » qui ont sauvé tant de vies à Dunkerque.

Les services de renseignement alliés en mai 1940

Depuis *Opération : Trois rois*, le Secret Intelligence Service britannique a amélioré ses efforts de renseignement dans l'Europe occupée, et un remaniement est imminent. Pour l'instant, cependant, les investigateurs sont encore considérés comme faisant partie de la Section D, chargée des opérations clandestines en territoire ennemi.

Les efforts du renseignement américain ont repris depuis les déclarations de guerre britannique et française contre l'Allemagne nazie en 1939, mais sont encore relativement flous et se déroulent à petite échelle. Les membres du G-2, la Division du renseignement militaire de l'US WarDepartment, travaillent avec la Section D sur une base informelle.

Le sorcier de Himmler est obsédé par les "terres perdues" sous la mer, croyant qu'elles détiennent la clef d'un grand pouvoir préhistorique…

Un membre du personnel de Heinrich Himmler et expert dans l'occulte, Karl Friedrich Walpurgen (parfois appelé « le Sorcier de Himmler »), est obsédé par les « terres perdues » sous la mer du Nord, croyant qu'elles détiennent le secret d'un grand pouvoir préhistorique susceptible d'être exploité par le Troisième *Reich*. On a affecté à Walpurgen le commandement d'un « groupe spécial » de la SS – le SS *Sondergruppe* KFW2 – qu'il a envoyé dans la région accompagné de sa fidèle subordonnée, Frau Edeltraud Wassermeister.

Dans les cercles sombres, Frau Wassermeister est appelée la « Sorcière des poissons » (« die Fischenhexe ») et est tristement célèbre pour son affinité étrange avec les Profonds. Ses yeux globuleux, sa peau pâle et moite, et la puissance de son odeur nauséabonde obligent le plus robuste à reculer. La Sorcières des poissons a entrevu dans ses rêves les secrets immergés au large de Dunkerque…

Walpurgen et Wassermeister sont unis par leurs recherches dans ce qu'ils croient être la « projection astrale ». Ils pensent avoir trouvé un moyen de voyager dans le temps et l'espace, et d'envoyer leur « moi astral » dans la préhistoire de la Terre, à l'époque du Maglemosien. Le duo s'y est rencontré et a été témoin des terribles rituels propitiatoires des hideux « habitants sous la mer » dans un temple qui se trouve maintenant sous les vagues.

Depuis lors, Walpurgen et Wassermeister ont commencé à réaliser que le territoire qu'ils appelaient « Maglemosien » n'était pas du tout dans le passé le plus reculé, mais constituait en réalité d'étranges terres oniriques ayant un lien mystérieux et souvent ténu avec le « Monde de l'Éveil ». Ils y établirent un avant-poste secret – la « Maison Noire » – et bâtirent un « portail » occulte menant vers Maglemosien à travers lequel ils peuvent voyager sans l'aide de leur « corps astral ». Dans le même temps, ils ont retrouvé au large des côtes de Dunkerque des traces de la culture préhistoire maglemosienne, dont le temple inhumain menaçant et la preuve qu'il est toujours fréquenté par les « habitants sous la mer ».

Leur plan est simple : forger une alliance meurtrière avec cette puissance inhumaine. Utilisant un sous-marin allemand affecté au *Sondergruppe*, ils ont pour objectif de récupérer dans le temple englouti une statue hideuse dédiée à une horrible divinité marine, et de la transporter dans un endroit situé au sud de Dunkerque, où ils accompliront un rituel destiné à faire de nouveau s'élever la mer. Cette fois-ci, la montée des eaux prendra la vie de centaines de milliers de soldats alliés sur les plages de Dunkerque, comme une « offrande sacrificielle » aux habitants sous la mer, scellant avec le sang une alliance contre nature entre ces « Profonds » inconnus et la base de pouvoir occulte naissante à l'intérieur du Troisième *Reich*. Ils baptisèrent cette opération FALL NADEL – « Opération Dard ».

Seule la découverte accidentelle de leur plan par un agent infiltré du renseignement britannique se met en travers de leur chemin…

Dard ? Serait-ce une référence ?
Ce une sorte de maladie ?
Contacter Wotan -
Priorité absolue !

Frau Edeltraud Wassermeister, 45 ans, « la Sorcière des poissons »

APP 07	CON 11	DEX 09	FOR 08
TAI 15	ÉDU 13	INT 15	POU 18
SAN 00	**Points de Vie : 13**		

Impact : +0

Prestance	35 %
Endurance	55 %
Agilité	45 %
Puissance	40 %
Corpulence	75 %
Connaissance	65 %
Intuition	75 %
Volonté	90 %

Compétences : Mythe de Cthulhu 11 %, Nage 92 %, Négociation 26 %, Rêver 35 %, Savoir onirique 15 %, Sciences humaines : anthropologie 65 %, Sciences occultes 75 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 65 %, Anglais 30 %.

Attaques : Pistolet *Luger* P08 35 %, Dégâts 1D10.

Sorts : *Âme errante, Cauchemar, Contacter un Profond, Hypnotisme, Lame de Fond, Leurrer un Rêveur, Lever le Brouillard, Lier un rêveur*, Portail d'Onirologie, Rituel Maglemosien*, Souffle des Profonds, Tourmenter.*

* On peut trouver les sorts *Lier un rêveur* et *Rituel Maglemosien* p.354.

Apparence : Wassermeister est une femme de grande taille ayant l'habitude de porter de grandes capotes en cuir et des chapeaux surprenants ; souvent accompagnée d'un ricanement odieux, son visage rond et pâle abrite des yeux exorbités. Chef du SS *Sondergruppe* KFW2 sous les ordres de Karl Friedrich Walpurgen, loin d'être une scientifique, c'est une obsessionnelle de l'occulte dérangée, avec une tendance messianique, et une fervente croyante dans l'Atlantide, l'astrologie, la divination, l'invocation des démons, le voyage astral, et davantage encore. Vaguement consciente des grandes forces inhumaines à l'œuvre dans l'univers, son affinité pour la mer la conforte dans l'idée qu'elle fait partie de quelque chose de plus grand et de plus éternel que la simple humanité. Elle estime avoir pour mission d'établir, au sein du Troisième Reich, le culte des vrais « dieux » du cosmos et sera prête à tout pour cette cause - la vie et la souffrance humaines n'ont aucune valeur comparées à cet immense pouvoir. Naturellement, Walpurgen pense qu'elle est géniale.

L'Opération Dynamo

L'aventure *Opération : Wotan* se déroule dans le contexte de l'Opération Dynamo, l'une des plus grandes (sinon la plus grande) évacuations de troupes en temps de guerre de l'Histoire. Après l'invasion éclair en mai 1940 de la Belgique et de la France par la Blitzkrieg allemande, les forces combinées de la Force expéditionnaire britannique (la « B.E.F. », *British Expeditionary Force)* et de la Première armée française se sont retrouvées encerclées sur trois côtés et en danger d'être entraînées vers la mer – signifiant une perte potentielle de près d'un demi million d'hommes.

Après avoir essayé en vain de briser l'encerclement, dans la soirée du dimanche 26 mai, l'Amirauté britannique donne le signal : « L'Opération Dynamo a commencé ». Au cours de la semaine suivante, en proie à une attaque massive, des navires de guerre britanniques et une flottille hétéroclite de petits bateaux privés aspirent à arracher des centaines de milliers de soldats aux plages situées près du port français de Dunkerque et à les rapatrier en Angleterre. Ce faisant, les responsables espèrent que l'armée britannique pourra être sauvée afin de pouvoir à nouveau combattre ultérieurement et d'empêcher ainsi les îles britanniques de tomber sous la botte nazie. La chronologie présentée en encadré mentionne les principaux événements de cette opération extraordinaire, et les épisodes clés de *Opération : Wotan*.

LES ENVIRONS DE DUNKERQUE

La région de Dunkerque est de faible altitude, sillonnée de fossés d'écoulement, presque infranchissable pour les chars et autres blindés lourds, qui sont contraints de circuler de manière visible le long de routes nettement surélevées flanquées par des fossés. Tout au long de l'aventure, la météorologie est mauvaise, les orages et les pluies torrentielles entravent les opérations aéroportées, jusqu'au soir du 1er juin, quand le temps redevient beau et lumineux.

La zone est occupée par les groupes suivants :

LE CORPS EXPÉDITIONNAIRE BRITANNIQUE

Sous le commandement du général Lord Gort, plus de 200 000 soldats britanniques avancent dans des conditions difficiles en direction de la tête de pont de Dunkerque pour évacuer. Les pertes sont lourdes, et à chaque pas des troupes détruisent leur matériel pour ne rien laisser derrière elles aux forces allemandes.

LES FRANÇAIS

La Première armée française du général Blanchard a été coupée des forces françaises principales par le « coup de la faucille » et défend la tête de pont de Dunkerque. Une grande partie de son action se concentre autour de Lille au sud, retenant les Allemands dans le cadre d'une bataille acharnée, et dans la moitié ouest du périmètre de Dunkerque. Plus tard au cours de l'évacuation, à partir du 1er juin, les Français prennent position derrière le canal de Bergues-Furnes, tandis que les troupes restantes de la B.E.F. embarquent. Même si la plupart des troupes que les investigateurs rencontrent sont britanniques ou allemandes, ils peuvent néanmoins croiser des unités françaises issues de la force française principale.

La région de Dunkerque est de faible altitude, sillonnée de fossés d'écoulement, presque infranchissable pour les chars et autres blindés lourds.

LES BELGES

L'armée belge en difficulté est, au début de l'aventure, en proie à une attaque massive de la part des Allemands, et

Les troupes britanniques fuyant Dunkerque (France, 1940)

Chronologie de l'Opération Dynamo

10 mai –La Bataille de France débute ; Winston Churchill devient Premier ministre de la Grande-Bretagne.

14 mai – Le Plan Jaune (« FALL GELB ») : la Wehrmacht lance son offensive occidentale en attaquant à travers la forêt des Ardennes et effectue une poussée stratégique vers la côte, coupant les lignes d'approvisionnement alliées – le tristement célèbre « Coup de la faucille ».

20 mai – L'avancée allemande atteint la côte, séparant la B.E.F., la 1ère Armée française, et l'armée belge du corps principal des troupes françaises.

24 mai – L'« Ordre d'arrêt » : les Allemands stoppent leur avancée sur Dunkerque pendant trois jours et attaquent Arras. Cela donne au Sondergruppe KFW2 une petite fenêtre pour mettre à exécution FALL NADEL. Les blindés allemands sont maintenus au sud de Dunkerque pour pouvoir attaquer les forces de la B.E.F. en retraite devant le Groupe d'armées B. Les Britanniques commencent à organiser l'évacuation des troupes britanniques et alliées de Dunkerque.

26 mai – La B.E.F. et la 1ère Armée française sont confinées dans un couloir de la mer qui ne cesse de se rétrécir, faisant environ 96 km de long sur 25-40 km de large. La plupart des Britanniques se trouvent dans la région de Lille, à une soixantaine de kilomètres de Dunkerque, les Français étant plus au sud. Le groupe d'armées B allemand est à l'Est ; le Groupe d'armées A à l'ouest. Anthony Eden, Ministre britannique de la guerre, dit au général Lord Gort, commandant de la Force expéditionnaire britannique, de se préparer à « se frayer un passage vers l'ouest », c'est-à-dire à évacuer.

27 mai – Les Allemands lancent une attaque à grande échelle avec trois divisions au sud d'Ypres. En terrain boisé et urbain, les Allemands repoussent les Britanniques, coupent les lignes téléphoniques et profitent de l'indigence des communications britanniques. Les Alliés se frayent un chemin vers le périmètre de Dunkerque et y parviennent le 30 mai.

28 mai – La contre-attaque britannique est effectuée par le 3ème bataillon des Grenadier Guards, et le 2ème bataillon du régiment Nord Staffordshire atteint la rivière Kortekeer, perturbant les Allemands et procurant le temps nécessaire à l'évacuation. Cela permet aux investigateurs de pousser vers la dernière position connue de l'agent Wotan, le village de Mesegen (p.331).

Une bataille confuse fait rage le long du périmètre, les forces alliées étant progressivement repoussées.

29 mai - Les Belges se rendent. Le Général Gort envoie les troupes britanniques combler l'espace créé dans le périmètre de défense semi-circulaire de Dunkerque, comprenant les quais de Nieuport.

30 mai – Le périmètre tient. Le mauvais temps entrave les opérations aéroportées.

31 mai – Les Allemands percent presque à Nieuport. Le mauvais temps continue d'entraver les opérations aéroportées. Le général von Küchler prend le commandement des forces allemandes à Dunkerque et planifie un assaut tous azimuts pour le lendemain.

1er juin – Beau temps clair, parfait pour les opérations aéroportées. Les Français défendent les positions pendant que les Britanniques évacuent, malgré les tirs d'artillerie, les bombardements, et les mitraillages nourris.

2 juin – Les derniers Britanniques évacuent, et les forces françaises décrochent lentement. La ville fortifiée de Bergues tombe aux mains des Allemands.

3 juin – Les Allemands sont à 3 kilomètres de Dunkerque. Cette nuit est la dernière de l'évacuation, et la dernière nuit possible pour le rituel Soulèvement des eaux de Wassermeister (p.329). S'il réussit, des dizaines de milliers de soldats français et de la B.E.F. présents sur les plages et les navires en mer seront perdus, et la capacité britannique à poursuivre la guerre sérieusement – peut-être irrévocablement – mise à mal.

4 juin, 10h20 – Les Allemands hissent la croix gammée sur les quais de Dunkerque.

son moral est en chute libre alors que de nombreux soldats se sentent abandonnés par leur gouvernement. Le 28 mai, l'armée belge se rend, laissant un espace d'une trentaine de kilomètres sur le flanc est britannique, que le général Gort a bien du mal à combler.

LES ALLEMANDS

Les groupes d'armées A et B allemands attaquent Dunkerque respectivement de l'ouest et de l'est ; ils ont un excellent moral et atteignent le point culminant de leur Blitzkrieg jusqu'à « l'ordre d'arrêt » d'Hitler le 24. Ils ont de bons chars et un bon soutien aérien, notamment le régiment d'infanterie motorisée SS Adolf Hitler et la division SS *Totenkopf*.

LES CIVILS

La Blitzkrieg allemande a laissé de nombreux civils français et belges bloqués des deux côtés de la frontière. Ils font tout ce qu'ils peuvent pour fuir les combats, et les colonnes de réfugiés sont partout, obstruant les routes et ajoutant au chaos. Même là où les civils restent sur place, ils sont ambivalents au sujet des troupes, quel que soit leur pays ; les investigateurs pourront être surpris de ne pas nécessairement être accueillis en héros.

LES RENCONTRES

La situation à Dunkerque est chaotique et évolue rapidement. Les investigateurs ont donc un large éventail d'actions possibles. Le Tableau des rencontres permet de déterminer les événements auxquels ils sont confrontés.

Lancez toutes les 4 heures (qui correspond à une Période de rencontre) 1D100 sur le Tableau des rencontres. Si atteindre une destination prend moins d'une Période de rencontre complète de 4 heures, lancez néanmoins les dés pour déterminer une rencontre.

La circulation

Circuler dans la région de Dunkerque, même dans un véhicule, est lent : les routes sont étroites, souvent tortueuses et encombrées de réfugiés, de troupes en retraites et d'épaves de véhicules et autres matériels. De nombreuses routes sont endommagées et impraticables.

Prenez comme base une vitesse maximale de 5 km/h à pied ou de 15 km/h dans un véhicule ; ces vitesses peuvent être modifiées par des rencontres. Réduisez la vitesse de marche à 3 km/h si la personne est accompagnée par un blessé ; à 1,5 km/h si elle porte une civière.

Tableau des rencontres

Le tableau divise la zone de Dunkerque en cinq grandes zones :

• **Périmètre allié** : À l'intérieur de ce périmètre, deux éléments dominent : les troupes se retirant vers les plages ; et d'autres troupes tenant le périmètre pour leur donner le temps de le faire. Initialement, cela signifie que la plupart des troupes de la B.E.F. sont en retraite tandis que les troupes françaises et d'autres de la B.E.F. tiennent bon, mais peu à peu les deux forces se mêlent (en particulier après le 1er juin), alors que les troupes françaises commencent elles aussi à évacuer.

• **Derrière les lignes ennemies** : Territoire qui, jusqu'à récemment, était occupé par les troupes belges, françaises, ou de la B.E.F., mais a été envahi au cours de la Blitzkrieg allemande. Cette zone est chaotique, mais sans connaître de combats ouverts.

• **Contre-attaque** : Les tentatives pour passer la rivière Kortekeer les 27 et 28 mai, tenir Nieuport et repousser les Allemands le 28 et le 29.

• **La retraite** : La retraite parfois désordonnée des Alliés vers les plages, souvent harcelés par les troupes allemandes, leurs blindés et leurs avions. Il y a beaucoup de confusion, des équipements abandonnés ou détruits, et d'énormes colonnes de troupes en repli.

• **Les plages** : La vue à couper le souffle des plages de Dunkerque : des milliers de soldats, sous les attaques répétées de l'aviation, attendant en pataugeant dans l'eau d'être récupérés par des « petits navires » et des navires de guerre.

• **En mer** : Pour les investigateurs à bord d'un navire au large de Dunkerque, soit à la poursuite du sous-marin U-3a dans l'Épisode quatre : La Plongée, soit de retour vers la Grande-Bretagne dans l'Épilogue.

Détails des rencontres

ACTIVITÉ CRIMINELLE

La frontière entre les actions légales et illégales, en temps de guerre, est ténue et facile à franchir. Les investigateurs croisent sur leur route des activités enfreignant les règles de la guerre et doivent décider de ce qu'ils vont faire. Il s'agit notamment d'exécutions sommaires de civils suspectés de trahison, de membres de la cinquième colonne, et de prisonniers de guerre (évacués par les divisions SS Adolf Hitler et *Totenkopf*, mais aussi également les forces alliées), les attaques contre les civils, et les « appropriations » de biens civils (en particulier, mais sans s'y limiter, la nourriture) sous la menace d'une arme.

ATTAQUE D'UN SOUS-MARIN

Le navire des investigateurs est attaqué par un sous-marin (voir caractéristiques du sous-marin de type « Einbaum », p.335).

Tableau des rencontres de Dunkerque (D100)

Rencontre	*Périmètre allié*	*Der. lignes ennemies*	*Contre-attaque*	*La retraite*	*Les plages*	*En mer*
Activité criminelle	21-25	16-25	21-25	21-25	—	
Att. d'un sous-marin	—	—	—	—	—	21-50
Attaque de Stukas	71-80	—	81-90	71-80	71-90	51-75
Autochenille	—	66-80	61-70	36-45	—	—
Batterie côtière	—	—	—	—	—	11-20
Chars	—	91-100	91-100	81-85	—	—
Civils	11-20	01-15	11-20	11-20	—	—
Colonne de réfugiés	31-40	81-90	71-80	46-55	—	—
Embouteillages	81-90	—	—	86-90	—	—
Engins piégés	—	—	01-10	06-10	—	01-10
Poste com. allemand	—	26-35	26-35	—	—	—
Poste com. allié	01-10	—	—	01-05	01-20	—
Soldats dans l'eau	—	—	—	—	—	76-00
Soldats en retraite	41-70	—	—	56-70	21-70	—
Unité d'inf. allemande	26-30	36-65	36-60	26-35	—	—
Véhicule détruit	91-00	—	—	91-00	91-00	—

La tête de pont de Dunkerque
et la retraite vers la côte
8 km
Ostende
Nieuport
La Panne
QG
PLAGES
Fleuve Yser
ALLEMANDS
Dunkerque
PLAGES
Bray-Dunes
Furnes
TÊTE DE PONT
DE DUNKERQUE
ZONE
FRANÇAISE
Dixmude
ALLIÉS LE 28
MAI
Bergues
Rexpoede
Socx
Quaëdypre
West Cappel
Fleuve Yser
Noordschote
Wylder
Bambecque
Lizerne
Wormhoudt
Ledringhem
Poperinghe
Ypres
Canal d'Ypres
R. Kortekeer
Mesegen
Cassel
ALLEMANDS
Caestre
ALLIÉS LE
29 MAI
Comines
Warneton
Strazeele
Hazebrouck
Canal de la Deûle
Armentières
Merville
Canal d'Aire
Rivière Lys
ALLEMANDS
Lille

Légende de la carte de la tête de pont de Dunkerque

- **Canal d'Aire** : À l'ordre d'arrêt, les forces allemandes stoppent ici, puis avancent de nouveau lorsqu'il est levé.
- **Plages** : Vingt-huit kilomètres environ de plages de sable s'étendent de Dunkerque à Nieuport. Comme la mer est trop peu profonde pour les navires à fort tirant d'eau, les troupes qui évacuent pataugent à hauteur de poitrine pour être convoyées par de petites embarcations vers de plus grands navires.
- **Bergues** : Ancienne ville fortifiée située à presque 10 km au sud-est de Dunkerque. Le canal de Bergues mène à Dunkerque, et représente la frontière entre les forces de la B.E.F. et les forces françaises ; le canal de Bergues-Furnes mène à environ 22 km à l'est de Furnes. À partir du 23 mai, la « Usher Force » du colonel C. M. Usher tient la ville en compagnie des forces françaises ; le 25, elle passe sous le commandement du général Thorne jusqu'au 2 juin, moment où elle tombe aux mains des Allemands.
- **Bray-Dunes** : Commune la plus au nord de la France, sur la frontière belge. Les plages à cet endroit sont des points d'embarquement pour l'évacuation.
- **Canal de la Deûle** : Localisation d'une arrière-garde de la B.E.F. et alliée le 28 mai, alors que les troupes se retirent de la Lys.
- **Dunkerque** : Port français situé à proximité de la frontière belge, et tout à coup le seul port praticable à partir duquel effectuer l'évacuation. Il est fortement bombardé (en particulier le 24 mai), forçant l'évacuation à s'effectuer à partir du môle (la digue du port) et des plages situées entre Dunkerque et Nieuport.
- **La tête de pont de Dunkerque** : Zone formée par la ligne des canaux Mardick-Bergues-Furnes-Nieuport. Position défensive assez forte, bien que facilement submergée. À partir du 26 mai, la tête de pont est placée sous le commandement du lieutenant-général Sir Ronald Adam.
- **Furnes** : Ville fortifiée. Le canal poursuit à l'est 10 km en direction de Nieuport, et à l'ouest 23 km en direction de Bergues, et constitue le périmètre de la tête de pont de Dunkerque.
- **Rivière Kortekeer** : Étendue la plus profonde de la contre-attaque alliée des 27-28 mai. Le village de Mesegen (p.331) se trouve de l'autre côté.
- **La Panne** : Port situé à l'intérieur de la tête de pont de Dunkerque. Le siège du général de la B.E.F., Lord Gort, s'y établit le 28 mai.
- **Lille** : Ville et site du Siège de Lille du 28 au 31 mai, lorsque 40 000 hommes de la Première armée française empêchent sept divisions allemandes de marcher sur Dunkerque.
- **Rivière Lys :** Rivière du nord de la France. Les forces alliées et de la B.E.F. se retirent sur la Lys le 28 mai.
- **Mesegen** : Petit village belge situé sur la rivière Kortekeer au sud-est d'Ypres. Tout à fait banal, à l'exception du fait que l'agent WOTAN y gît inconsciente (p.331).
- **Nieuport** : Port belge possédant des chantiers et tout un complexe d'écluses, formant la partie orientale de la tête de pont de Dunkerque. La ville tombe aux mains des Allemands lors des violents combats des 28 et 29 mai. Le sous-marin allemand U-3a du Sondergruppe KFW2 est ici à quai (p.333).
- **Ostende** : Port belge majeur et siège de l'amirauté belge. Le gouvernement belge s'est réfugié ici à la mi-mai, et se rend aux Allemands le 28.
- **Poperinghe** : Site d'un pont intact sur le canal de l'Yser et goulot d'étranglement pour le retrait de Dunkerque des combats plus au sud. Les colonnes circulant sont bombardées par la Luftwaffe durant deux heures le 27 mai, détruisant ou immobilisant un grand nombre de véhicules, et de nouveau dans la nuit du 28 au 29 mai.
- **Ypres** : Ville belge et site de violents combats durant la Grande Guerre, Ypres a été reconstruite avec l'argent des réparations allemandes. Le combat y est intense lors de la retraite des Alliés.
- **Canal d'Ypres** : Site d'une bataille acharnée de plusieurs jours à partir du 27 mai, lorsque les troupes de la B.E.F. comblent l'espace laissé par le retrait des Belges. La 5e Division renforcée du général Franklyn s'oppose à trois divisions allemandes. La ligne allant de Comines à Ypres est attaquée par l'artillerie, les mortiers et les bombardiers en piqué, et peu à peu repoussée.
- **Fleuve Yser** : Fleuve qui se jette dans la mer à Nieuport, formant la ligne alliée du 29 mai.

Cela ressemble à une mission suicide !

ATTAQUE DE STUKAS

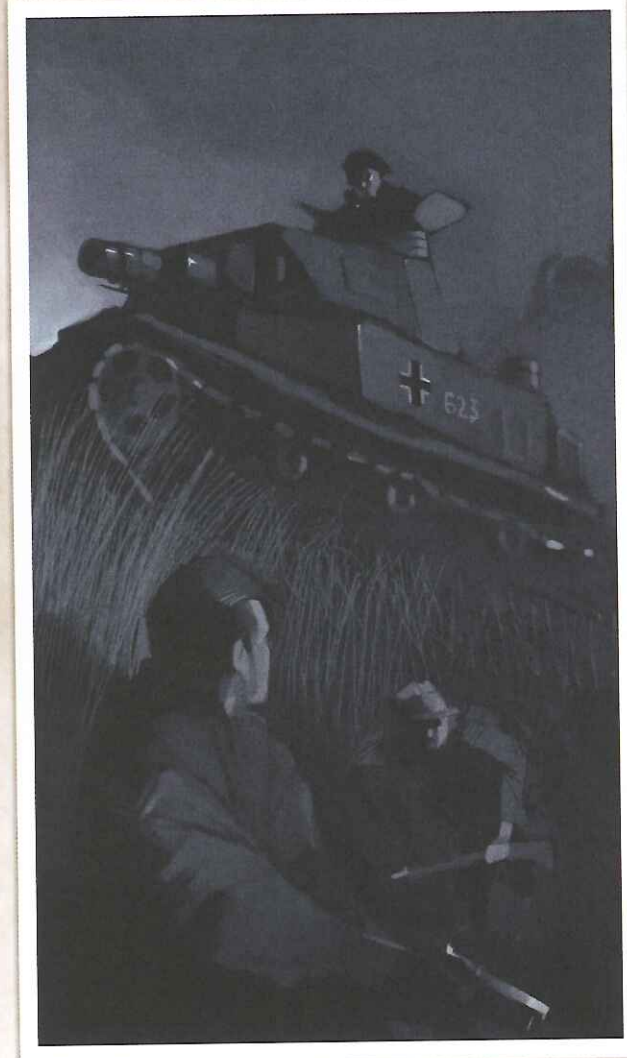
Une grande partie des conditions météorologiques de l'évacuation de Dunkerque est incompatible avec l'aviation et, fort heureusement, les embarquements sont épargnés des attaques de plein fouet de la *Luftwaffe*. Néanmoins, les bombardiers en piqué Stukas effectuent des attaques surprises meurtrières, en particulier sur les plages où de fortes concentrations de troupes facilitent terriblement leur mission.

AUTOCHENILLE

Les investigateurs croisent une autochenille Sd.Kfz.11 avec un effectif complet de 8 soldats.

BATTERIE CÔTIÈRE

Le navire des investigateurs s'aventure à proximité de la côte et est attaqué par des batteries côtières allemandes. Traitez cela comme une attaque produite par une arme à feu de gros calibre. Au premier round, il y a 10 % de chances qu'elle frappe à proximité, infligeant 1-20D6 points de



Réquisitionner un char !

Une grande quantité de matériel traîne dans la région de Dunkerque. Bien que la plupart soient sabotés et non fonctionnels, les investigateurs peuvent se retrouver en possession (quoique temporaire) d'un char en état de marche. Conduire ce type de véhicule nécessite la compétence Conduite. Les investigateurs peuvent utiliser les mitrailleuses d'un char avec la compétence Armes à feu : armes automatiques ; la compétence Artillerie est nécessaire pour manœuvrer le canon d'un char.

dégâts. Chaque round de combat, effectuez un test de Navigation : une réussite divise le risque par deux (arrondi à l'inférieur) ; un échec le double. Une fois que le risque atteint 1%, les investigateurs ont échappé à l'attaque.

CHARS

Rencontre avec 1D3 chars allemands. À ce stade du conflit, les armées allemandes ne sont en fait pas encore très mécanisées et les Allemands possèdent moins de chars que les Alliés. La plupart des chars allemands sont des Mark I et Mark II légers obsolètes, aidés de quelques centaines de chars légers tchèques.

CIVILS

Les investigateurs trouvent une habitation occupée par des civils. Ils peuvent obtenir de leur part de la nourriture et de l'approvisionnement. Les civils sont en général méfiants envers les intrus et essayent de les éviter. Pour interagir avec succès avec un civil, il faut effectuer un test de Baratin, de Persuasion, de Psychologie, ou de Prestance ; une réussite signifie que l'interaction est positive, un échec que non ; et une maladresse que les civils passent à l'attaque.

COLONNE DE RÉFUGIÉS

Des colonnes interminables de réfugiés en train de fuir obstruent les routes, choquées, désorientées, et s'accrochant à leurs biens précieux. Les investigateurs voyageant en véhicules perdent tout mouvement pour cette période de rencontre, à moins qu'ils ne descendent et ne recourent à la marche. Rester avec la colonne pour le reste de la Période de rencontre conduit à un risque d'attaque de Stuka de 50 % (voir ci-dessous).

EMBOUTEILLAGES

Des ponts détruits, un grand nombre de troupes en repli et la fuite de réfugiés signifient que les embouteillages sont partout, puisque les routes deviennent impraticables et même infranchissables. Partez du principe que cette Période de rencontre se passe uniquement en mouvement, alors que les investigateurs sont à la recherche d'un moyen de contournement ; en outre, lancez les dés pour une autre rencontre durant cet embouteillage – ils forment une cible privilégiée pour les attaques de Stukas !

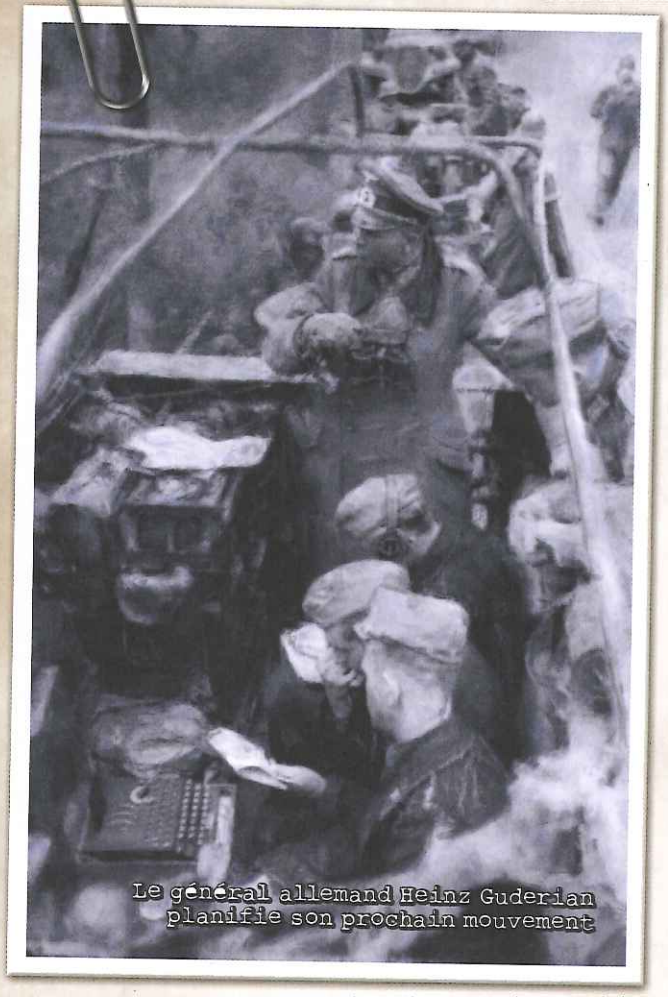
ENGINS PIÉGÉS

Les troupes allemandes, tout comme les alliées, laissent des engins piégés à destination de leurs poursuivants ; généralement un fil de déclenchement et des grenades, et des mines de temps en temps. Faites effectuer à un investigateur un test de Trouver Objet Caché pour détecter l'engin piégé avant qu'il ne se déclenche. Pour un fil de déclenchement, tous les personnages doivent effectuer le test ; pour une mine, uniquement le personnage susceptible de l'actionner. Pour un fil de déclenchement, une réussite signifie que le fil a été découvert et que les investigateurs peuvent le désarmer ou l'enjamber ; pour une mine, cela signifie que le personnage a certes posé le pied sur la mine, mais ne l'a pas encore relevé – la mine doit alors être désarmée si le personnage veut éviter d'être blessé. Un personnage qui marche sur une mine doit également effectuer un test de Santé Mentale (perte 0/1D3 points).

Désarmer un engin piégé : Effectuer un test de compétence Métier : explosifs, Métier : serrurerie, Métier : mécanique, ou même de Bricolage de fortune. Sur une réussite, le piège est désarmé ; sur un échec, il ne l'est pas, et sur une maladresse, il se déclenche. Un engin piégé inflige 4D6/4 m points de dégâts dus à l'explosion ; les personnages qui réussissent à esquiver grâce à un test d'Athlétisme n'encaissent que la moitié des dégâts.

POSTE DE COMMANDEMENT ALLEMAND

Les investigateurs tombent sur un poste de commandement allemand ! Faites leur effectuer des tests de Trouver Objet Caché, de Se cacher, ou de Discrétion (comme il convient) afin de déterminer si les investigateurs ou les Allemands sont surpris. Si les investigateurs échouent,


Le général allemand Heinz Guderian planifie son prochain mouvement

ils sont repérés par un garde et disposent d'1 round de combat avant que l'alarme ne soit déclenchée.

Lancez les dés afin de déterminer l'importance du Poste de commandement :

01-50 : Petit Poste de commandement constitué de 1D10+10 soldats.
51-00 : Grand Poste de commandement comportant 1D6+1 autochenilles et dix fois plus de soldats que cela.

Lancez les dés pour déterminer le type de troupes présentes :

01-50 : Armée régulière (*Heer*).
51-80 : Poste de commandement *Waffen SS*.
81-00 : Poste de commandement de chars (les véhicules présents sont des chars au lieu d'être des autochenilles).

POSTE DE COMMANDEMENT ALLIÉ

Poste de commandement temporaire accueillant de une poignée à quelques centaines de soldats. Un bon endroit pour recueillir des informations, soigner ses plaies, reconstituer ses munitions, et peut-être même obtenir des renforts.

SOLDATS DANS L'EAU

Embarquer à bord d'un bateau ne signifie pas la fin des déboires pour un soldat à Dunkerque : un long trajet en mer attend les passagers, avec des attaques en provenance de navires, de sous-marins, de batteries côtières, et même de bombardiers en piqué. Rapidement donc, de nombreux soldats se retrouvent à nouveau dans l'eau, car leur embarcation de sauvetage a coulé. Ici, les investigateurs rencontrent des troupes alliées, déjà dans l'eau ou sur un navire en train de couler. Leur propre navire peut-il accueillir ces passagers supplémentaires ? Utilisez la section « Soldats en retraite » pour déterminer le nombre de soldats rencontrés, à la condition qu'ils soient dans l'eau ou sur un bateau qui coule rapidement !

SOLDATS EN RETRAITE

Les troupes alliées (probablement de la B.E.F.), se retirent vers la tête de pont de Dunkerque. Lancez les dés pour connaître le type de groupe rencontré.

01-50 : Groupe de combat formé de 8 soldats, 1 chef de groupe de combat (un sergent), et 1 chef de groupe de combat adjoint (un caporal).
51-90 : Section de 3-4 groupes de combat, commandée par un lieutenant.
91-00 : Compagnie de 3-4 sections, commandée par un capitaine.

Il y a 50 % de chances que les troupes se retirent en bon ordre, les officiers donnant des ordres clairs ; dans le cas contraire, elles battent en retraite en ordre dispersé, chaotique et désorganisé. Dans ce dernier cas, les investigateurs peuvent utiliser leur compétence Commandement pour prendre le commandement d'une unité dont l'officier est moins gradé qu'eux.

Soldat typique de la B.E.F.

APP 12	CON 14	DEX 14	FOR 12
TAI 12	ÉDU 10	INT 11	POU 12
SAN 50	Points de Vie : 13		

Impact : +0

Prestance	60 %
Endurance	70 %
Agilité	70 %
Puissance	60 %
Corpulence	60 %
Connaissance	50 %
Intuition	55 %
Volonté	60 %

Compétences : Artillerie 35 %, Athlétisme 35 %, Bricolage de fortune 50 %, Conduite 35 %, Débrouillardise 50 %, Écouter 50 %, Lancer 60 %, Pister 10 %, Premiers soins 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Attaques : Baïonnette 35 %, Dégâts 1D6+1.

Fusil *Lee Enfield* cal. 303, 40 %, Dégâts 2D6+4.

Fusil Mitrailleur *BREN* cal. 303, 30 %, Dégâts 2D6+3 (Cadence 5, Portée : loin).

Mitraillette *Thompson*, 30 %, Dégâts 1D10+2.

Pistolet *Webley* cal. 455, 30 %, Dégâts 1D10+2 (Cadence 1, Portée : proche).

Langue : Anglais (langue maternelle) 50 %.

UNITÉ D'INFANTERIE ALLEMANDE

Lancez les dés pour déterminer le type d'unité :

01-50 : Groupe de combat (ou *Gruppe*) composé de 13 hommes, comprenant un chef de groupe doté d'un pistolet-mitrailleur MP38, un chef de groupe adjoint (armé également d'un MP38), 7 fusiliers (armés de fusils GEW 98), un mitrailleur (doté d'une mitrailleuse MG34 et d'un pistolet P08), un mitrailleur adjoint (armé d'un pistolet P08) et 2 pourvoyeurs de munitions de mitrailleuses (armés de fusils GEW 98).

51-90 : section (ou *Zug*) de 3 groupes de combats, dirigée par un lieutenant.

91-00 : compagnie (ou *Kompanie*) de 3 sections, dirigée par un capitaine (ou *Hauptmann*).

Soldat typique de la Heer

APP 12	CON 15	DEX 14	FOR 13
TAI 13	ÉDU 11	INT 11	POU 10
SAN 40	Points de Vie : 14		

Impact : +2

Prestance	60 %
Endurance	75 %
Agilité	70 %
Puissance	65 %
Corpulence	65 %
Connaissance	55 %
Intuition	55 %
Volonté	50 %

Compétences : Artillerie 30 %, Athlétisme 40 %, Conduite 35 %, Écouter 70 %, Lancer 35 %, Pister 10 %, Premiers soins 45 %.

Attaques : Fusil à verrou *Mauser* GEW 98, 50 %, Dégâts 2D6 (Cadence 1/2, Portée : proche).

Mitrailleuse MG34 30 %, Dégâts 2D6+2 (Cadence 5, Portée : loin).

Pistolet *Mauser* C96 35 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche).

Pistolet-mitrailleur MP38 SMG 35 %, Dégâts 1D10, (Cadence 5, Portée : proche).

Langue : Allemand (langue maternelle) 55 %.

Note : Ces statistiques peuvent être utilisées pour toute personne de la *Heer* ou de la SS, qu'elle soit dans l'infanterie, appartienne aux gardes, aux équipages d'autochenilles, de canons de campagne, de chars, etc.

Officier typique de la Heer

APP 12	CON 17	DEX 12	FOR 11
TAI 12	ÉDU 14	INT 15	POU 13
SAN 55	Points de Vie : 15		

Impact : +0

Prestance	60 %
Endurance	85 %
Agilité	60 %
Puissance	55 %
Corpulence	60 %
Connaissance	70 %
Intuition	75 %
Volonté	65 %

Compétences : Athlétisme 54 %, Commandement 40 %, Conduite 30 %, Écouter 40 %, Lancer 55 %, Premiers soins 65 %, Stratégie 45 %.

Attaques : Pistolet *Luger* P08, 60 %, Dégâts 1D10.

Langue : Allemand (langue maternelle) 70 %.

VÉHICULE DÉTRUIT

Les troupes en retraite de la B.E.F. ont reçu l'ordre de laisser tout le matériel derrière elles et de rendre inopérant tout ce qui pourrait être utile aux Allemands à leurs trousses. Partout, on aperçoit des champs immenses d'équipements détruits : des voitures finissant de se consumer, des fusils brisés, des chars sabotés. Les tests de Bricolage de fortune ou de Débrouillardise réalisés ici le sont avec un bonus de +10 %, notamment ceux effectués pour récupérer des véhicules. Il y a aussi 25 % de chances de rencontrer des engins piégés et 25 % de chances également de rencontrer des civils ou des troupes allemandes en train de piller.

LES ÉPISODES DE L'INTRIGUE

Les épisodes et scènes suivants détaillent les lieux, les personnages et les événements que les investigateurs peuvent rencontrer à la poursuite de l'agent Wotan disparu. Les épisodes et les scènes n'ont pas besoin d'être tous joués, et pas nécessairement dans l'ordre présenté. Au fur et à mesure que les joueurs avancent dans leur enquête, utilisez ces informations comme une base pour créer une intrigue unique et passionnante.

Deux fils conducteurs contribuent à l'intrigue de *Opération : Wotan*. Tout d'abord, l'évacuation de Dunkerque à la fin mai et au début de juin 1940 fournit une toile de fond dangereuse et toujours en évolution ; deuxièmement, les investigateurs enquêtent sur le mystère de la disparition de l'agent Wotan et la conspiration infâme qui se cache derrière. Et, tandis que les actions des investigateurs sont influencées par l'évacuation, leurs décisions peuvent à leur tour affecter l'issue de l'évacuation elle-même.

Résumé des épisodes de l'intrigue

Cette section résume les objectifs et les événements clés des cinq épisodes de *Opération : Wotan*. Les décisions des joueurs modifieront probablement ces épisodes de façon spectaculaire !

ÉPISODE UN : DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Les investigateurs ont entrepris de secourir l'agent britannique Agatha Marcham, alias Wotan, perdue derrière les lignes ennemies. Ils découvrent son corps

Pulp ou non ?

Opération : Wotan peut être jouée comme une aventure âpre et haletante. Cependant, comme il sied aux parties de ***L'Appel de Cthulhu*** ayant pour cadre le théâtre de la Deuxième Guerre mondiale, de nombreuses scènes peuvent facilement mener à des affrontements violents. La nature des environs de Dunkerque signifie que les investigateurs seront à peu près constamment en danger et que le risque de décès à travers des rencontres militaires est bien réel. Malgré cela, le combat n'est jamais une obligation, et les joueurs ayant l'habitude de styles de jeu d'enquête d'abord et avant tout basés sur l'intrigue doivent être en mesure de gérer de manière satisfaisante les options qui suivent. Les zones de rencontre clés de cette aventure ne sont pas des champs de bataille actifs et, dans de nombreux cas, peuvent être négociées au moyen de la persuasion, de l'intimidation, ou d'autres formes d'interaction sociale. Les champs de bataille peuvent eux-mêmes être contournés, et les replis réalisés avant l'avancée des troupes. Lorsque la traversée des zones de combat s'avère malgré tout nécessaire, autorisez les investigateurs à se servir de leurs compétences Se cacher, Discrétion, et Stratégie afin de minimiser leur exposition ; et même lorsque les investigateurs se retrouvent sous les tirs, rappelez-vous que leur objectif n'est pas de tuer leur adversaire, mais de survivre, de se dégager des combats, et de poursuivre leur mission. Permettez-leur de profiter des avantages d'une couverture, de l'esquive, et du noble art de la fuite.

Cela étant dit, il est également possible de jouer l'aventure dans un style plus naïf, plus pulp, où les investigateurs sont des héros hors du commun, et ont beaucoup plus de chances de survivre à des scènes chargées en combat. Voici quelques petits ajustements aux règles de ***L'Appel de Cthulhu*** qui apportent un style de jeu plus cinématographique.

- **Points de vie accrus** : au lieu de la moyenne CON + TAI, calculer les points de vie comme total de ces deux caractéristiques.

- **Médiocres et chair à canon** : réduisez les Points de Vie des PNJ mineurs tels que les adorateurs et les hommes de main à la moitié de leur moyenne de CON + TAI. Pour un ressenti encore plus pulp, partez du principe que, dans les rencontres de masse impliquant un grand nombre de combattants ennemis, toute chair à canon tombe raide morte ou inconsciente dès qu'elle encaisse une seule blessure.

inconscient et une lettre codée remplie d'indices alléchants au sujet d'une fouille archéologique sous-marine et de son destin mystérieux.

ÉPISODE DEUX : LE SOUS-MARIN ALLEMAND

En suivant les indices contenus dans la lettre rédigée par Wotan, les investigateurs trouvent un sous-marin nazi dans la ville assiégée de Nieuport. Ils y découvrent un « *Sondergruppe* » SS spécial et la mention d'un lieu mystérieux nommé Maglemosien – un avant-poste nazi des Contrées du rêve à l'état embryonnaire ! De là, ils peuvent pénétrer en Maglemosien ou poursuivre la tentative du *Sondergruppe* de récupérer dans les fonds marins au large de Dunkerque un artefact préhistorique appelé « Statue marine ».

Ils découvrent le corps inconscient de WOTAN et une lettre codée remplie d'indices alléchants au sujet d'une fouille archéologique sous-marine...

ÉPISODE TROIS : EN MAGLEMOSIEN

Les investigateurs entrent dans un royaume sombre et mystérieux que les nazis ont appelé « Maglemosien », une ombre de la zone de Dunkerque. Ils peuvent croire qu'ils ont en quelque sorte voyagé vers un passé lointain. Là, ils peuvent trouver l'Agent Wotan et découvrir la Sorcière des poissons – chef du *Sondergruppe* – et une infâme alliance avec les Profonds.

ÉPISODE QUATRE : LA PLONGÉE

Alors que le sous-marin allemand plonge pour récupérer la Statue marine sur les fonds marins au large de Dunkerque, les investigateurs peuvent être sur terre, en mer, ou même dans le sous-marin. Ils découvrent l'ultime et terrible objectif du *Sondergruppe* et perturbent éventuellement l'expédition sous-marine.

ÉPISODE CINQ : LE SOULÈVEMENT DES EAUX

Après la récupération de la Statue marine, la mer commence à se comporter bizarrement et le *Sondergruppe* se déplace vers le cercle de pierre appelé Les Sept Pêcheurs situé à proximité de la tête de pont de Dunkerque pour effectuer un antique rituel. S'ils réussissent, la mer monte pour emporter les forces alliées présentes sur les plages comme un sacrifice destiné aux Profonds !

Épisode un : Derrière les lignes ennemies

Un agent infiltré de la Section D, Agatha Marcham (nom de code Wotan) a disparu derrière les lignes ennemies avec des informations vitales sur les activités allemandes relatives à l'Opération Dynamo. Dans cet épisode, les investigateurs arrivent à Dunkerque et tentent de remonter sa trace jusqu'à sa dernière position connue.

SCÈNE UNE : LA CONTRE-ATTAQUE

Nous sommes le 27 mai 1940. En Belgique et dans le nord de la France, les forces alliées se replient partout sous la pression de l'avancée allemande, qui s'avère écrasante.

Début alternatif : Agents de l'Abwehr

Le poste local de l'*Abwehr*, ou service de renseignement allemand, a eu vent d'activités bizarres de la part du *SonderGruppe* SS KFW2. Ce n'est pas le grand amour, loin de là, entre l'*Abwehr* et la SS et, prudente sur le fait que les opérations SS pourraient compromettre FALL GELB, l'*Abwehr* envoie ses agents (les investigateurs) dans la région de Dunkerque afin d'enquêter sur les rumeurs autour de l'activité secrète d'un sous-marin SS au large des côtes.

Dans ce cas, les investigateurs sont les homologues allemands de la Section D, dont la mission est de découvrir ce que le *SonderGruppe* KFW2 manigance et de veiller à ce qu'il n'interfère pas dans la réussite de la campagne de l'Ouest de la Wehrmacht. L'amiral Wilhelm Canaris, chef de l'*Abwehr*, était lui-même antinazi, et même un membre de la Résistance allemande, en contact à l'occasion avec les services de renseignement britannique. Il a contribué à convaincre Hitler de ne pas envahir l'Espagne et la Suisse durant la guerre. Cette position de tous les dangers peut être une source de trouble et de conflit dramatique féconde pour des personnages appartenant à l'*Abwehr*.

Début alternatif : Le rapport archéologique

Les investigateurs sont des universitaires travaillant dans l'Allemagne nazie et effectuant des recherches sur l'archéologie et la géologie de la côte nord européenne. Ils ont pris conscience de l'intérêt des SS pour la culture Maglemosienne et de la découverte d'un site archéologique mystérieux. Toutefois, un collègue qui fouinait dans les activités SS a été retrouvé mort – apparemment un suicide – et les investigateurs soupçonnent qu'ils sont les prochains sur la liste ! Leur seul espoir est d'obtenir le fin mot de ce que les SS fomentent au large de la côte belge. Qu'ont-ils trouvé ?

Dans ce cas, les investigateurs endossent un rôle non militaire et peuvent même d'abord passer par Maglemosien (p.340), pour ensuite réaliser qu'ils doivent se rendre dans une zone de guerre afin de se débarrasser des attentions néfastes de la Sorcière des poissons !

Au sud de la ville d'Ypres, une bataille fait rage entre la 5e Division de la Force expéditionnaire britannique solidement renforcée et trois divisions allemandes. Prise de vitesse par le retrait des forces alliées, l'agent de renseignement britannique Wotan se retrouve piégée derrière les lignes ennemies, de l'autre côté du front d'Ypres, et les investigateurs doivent prendre contact avec elle.

La zone tenue par la B.E.F.

Les investigateurs débarquent dans une ville de Dunkerque fortement bombardée et ne fonctionnant plus qu'à peine, sous les attaques constantes des Stukas. Ils tracent leur route pendant une trentaine de kilomètres en direction du front d'Ypres. Le chaos de la guerre est partout, constitué de véhicules abandonnés, d'équipements calcinés et inutiles, et de civils aux yeux creux.

Utilisez cette scène pour familiariser les investigateurs avec leur environnement, jouez-la avec autant de détails que vous le souhaitez. Lancez les dés pour définir jusqu'à trois rencontres sur la colonne « Périmètre allié » du Tableau des rencontres de la p.323.

Traverser les lignes ennemies

Les investigateurs arrivent sur une scène de violents combats sur le front d'Ypres, et rencontrent le capitaine Robert Jackson, commandant de compagnie du 3e Régiment des Grenadier Guards. Les joueurs doivent décider de la manière dont ils vont traverser les lignes ennemies : ils peuvent essayer de prendre le commandement de l'une des unités du capitaine Jackson, ou simplement essayer par eux-mêmes d'atteindre le village épargné de Mesegen. Traverser les lignes ennemies nécessite de traverser un champ de bataille actif. Une fois traversé, il faut une Période de rencontre pour atteindre Mesegen : lancez les dés sur la colonne « Derrière les lignes ennemies » (p.323).

Garder trace du temps

L'histoire de Dunkerque dans le monde réel suit une chronologie probablement trop restrictive pour une partie de jeu de rôle. Bien que nous fassions ici référence à des dates spécifiques, nous vous recommandons de permettre aux événements narrés dans votre partie d'être le facteur décisif de ce qui arrive. Le cas échéant, subordonnez le calendrier des retraites, batailles, et autres événements de l'évacuation de Dunkerque aux exigences dramatiques de tension et de piment de votre histoire.

SCÈNE DEUX : MESEGEN

L'agent Wotan a pour la dernière fois communiqué depuis une radio secrète dans le village belge de Mesegen – désormais en territoire nazi. La contre-attaque de la B.E.F. aurait dû pouvoir l'atteindre, mais a été repoussée. Le village est situé derrière les lignes de combat principales, que l'on peut effectivement entendre environ 5 km à l'ouest.

Bien que le village ne soit pas lui-même une zone de combat, il n'est certainement pas en sécurité. Les soldats allemands se trouvent à moins d'un kilomètre et des patrouilles traversent régulièrement le village. Il peut aussi y avoir des sympathisants allemands parmi les villageois. Toutes les 4 heures, lancez les dés sur la colonne « Derrière les lignes ennemies » du Tableau des rencontres (p.323).

Parler aux gens du coin

L'agent Wotan se trouve, inconsciente, dans la maison de la famille De Smet (voir Scène trois : Celle qui dort ci-dessous), qui souhaite que sa présence demeure secrète – aucun villageois ne sait qu'ils ont mis à l'abri un agent britannique, et ils craignent les informateurs et les exécutions sommaires de l'armée allemande.

Les investigateurs discutant avec la population locale ou effectuant une recherche maison par maison doivent effectuer des tests de Discrétion, avec un bonus de +10 % s'ils sont réalisés sous le couvert de l'obscurité.

En cas d'échec, le village prend conscience de leur présence, ce qui a deux conséquences :

1. Un sympathisant allemand part informer les Allemands. Il faut alors pour les investigateurs

Légende du village de Mesegen

1. **Cimetière de matériel** : À l'ouest de la rivière Kortekeer, de l'autre côté du pont en ruines, se trouve un grand terrain des forces alliées contenant de l'équipement, des véhicules, etc., détruits. Voir « Véhicule détruit », p.328 pour les articles qui peuvent être trouvés ici.
2. **Pont endommagé** : Le pont a été soufflé, laissant un espace de 6 m sur la rivière Kortekeer. Nager nécessite un test combiné de Nage + Discrétion pour éviter d'être repéré, soit par les habitants du village (y compris un indicateur allemand), soit par des patrouilles allemandes que le gardien déterminera comme se trouvant dans la région.
3. **Maisons incendiées** : Ces maisons réduites à des carcasses fournissent 1D10 points de couverture et divers niveaux de dissimulation.
4. **Église** : Miraculeusement épargné, le clocher de l'église permet d'effectuer des tests de Trouver Objet Caché et de Stratégie assortis d'un bonus de +10 % pour inspecter le village et ses environs.
5. **Char endommagé** : Un char « Matilda » A11 britannique endommagé par les combats, néanmoins réparable avec les bonnes pièces (qui peuvent être grappillées dans le Cimetière de matériel, zone 1).
6. **La Maison des De Smet** : L'Agent Wotan est ici, inconsciente. Voir ***Scène trois : Celle qui dort.***

réussir un test de Trouver Objet Caché pour le remarquer – s'ils ont pensé à poster des gardes ; avec un malus de -10 % si ce n'est pas le cas. S'il est repéré, l'indicateur tente de fuir ; il n'est pas armé. S'il réussit sa tentative, un groupe de combat de soldats allemands dans une autochenille arrive en l'espace de 30 minutes et commence une fouille maison par maison.

2. Les De Smet attirent l'attention des investigateurs. Si l'informateur a fui, ils le font ouvertement : il n'y a pas de temps à perdre. Sinon, un test de Trouver Objet Caché est nécessaire. Une fois le contact établi, passez à la Scène trois : Celle qui dort.

Réussir le test de Discrétion signifie que le village n'a pas conscience de la présence des investigateurs. La première fois qu'ils parlent à la population locale, lancez 1D100 : sur un résultat 01-10, ils rencontrent immédiatement les De Smet ; sur un résultat de 11-20, ils rencontrent l'informateur ; sinon, ils rencontrent un villageois effrayé qui ne peut leur proposer aucune aide. À chaque occasion ultérieure où ils parlent à un habitant, les chances de rencontrer les De Smet ou l'indicateur augmentent de 10 % (donc, sur le deuxième test, 01-20 : les De Smet, 21-40 : l'informateur, et ainsi de suite).

L'informateur

L'informateur prétend être un villageois comme les autres et affirme ne rien savoir. Un test de Psychologie réussi permet de détecter qu'il cache quelque chose, mais pas quoi. S'il parvient à échapper à l'attention des investigateurs, il tente d'alerter les Allemands.

SCÈNE TROIS : CELLE QUI DORT

L'Agent WOTAN se trouve dans une situation difficile - cachée dans le grenier humide, sale et mourant de faim.

Maarten et Ophelie De Smet, une famille belge, accueillent l'agent WOTAN depuis qu'elle a cherché refuge ici. Blessée et en fuite, elle s'est cachée dans le grenier, en rédigeant une lettre et en se plaignant de cauchemars étranges. Il y a quelques jours, elle a perdu connaissance et se trouve depuis dans le coma. La famille lui a introduit de force un peu d'eau entre les lèvres, mais craint qu'elle n'en ait plus pour très longtemps.

L'agent Wotan se trouve dans une situation difficile – cachée dans le grenier humide, sale et mourant de faim. Les investigateurs qui la voient doivent effectuer un test de Santé Mentale ou perdre 1D3 points.

Les investigateurs peuvent tenter d'effectuer des tests de Médecine, de Sciences occultes, ou même de Mythe de Cthulhu afin de diagnostiquer ce qui ne va pas chez l'agent Wotan. D'un point de vue médical, elle se trouve dans un coma profond, sans qu'il y ait de cause évidente ; elle semble profondément endormie, mais il est impossible de la réveiller. D'un point de vue occulte, son état ressemble à des explications établies de « projection astrale » ou autres expériences en dehors du corps. Du point de vue du Mythe de Cthulhu, cette fois-ci, il est clair que son état est profondément anormal, peut-être en raison de son « moi onirique » pris au piège d'une façon ou d'une autre.

Les De Smet sont terrifiés à l'idée que l'agent Wotan soit découverte par les Allemands, et souhaitent ardemment son départ. Ils ont sa radio dans une valise cachée dans la maison – l'utiliser fait courir le risque d'être détectés par les Allemands. Avant de perdre connaissance, l'agent Wotan a laissé une lettre aux De Smet, qu'ils donneront aux investigateurs. Elle semble contenir du charabia, mais c'est en réalité dû à un codage de la Section

Document n° 1

— La source m'indique que les nazis ont une nouvelle super arme sous-marine impliquant éventuellement des explosions sur les fonds marins... Un groupe de SS spécial, sous le contrôle direct de Walpurgen, la transporte à Nieuport pour quelque chose qui s'appelle Fall Nadel, ou Opération Dard. Je n'ai détecté la présence ni de l'Ahnenerbe, ni de l'Abwehr, et pourtant, la participation de Walpurgen signifie qu'il ne s'agit pas de science normale. Que manigancent-ils? Quelle est cette Opération Dard?

Document n° 2

Mon esprit ne résistera plus bien longtemps face à ces cauchemars — cette maison hideuse, la mer et le ciel répugnants! Je dois finir ce document et le transmettre aux bonnes personnes qui me cachent... Si je dors encore, je crains de ne pouvoir me réveiller, cela m'attire tellement. Mais c'est en-dessous, et ils vont la ramener. Mon Dieu! Aidez-nous! Ils vont la ramener!

D. Un test de Sciences formelles : cryptographie permet de le déchiffrer en 15 minutes, avec un bonus de +10 % en moins d'une heure. Quoi qu'il en soit, un agent de la Section D possédant la compétence peut déchiffrer la lettre sans test en 1D3+1 heures.

La lettre est le rapport de l'agent WOTAN destiné à la Section D, dont les points clés sont donnés dans les Documents 1 et 2.

Qu'est-il arrivé à l'agent Wotan ?

Agatha Marcham, nom de code Wotan, a été victime d'un sort puissant lancé par Frau Wassermeister, la Sorcière des poissons. Après avoir évité de justesse la capture par les SS de Wassermeister dans une rencontre qui a vu sa source d'informations faite prisonnière, Marcham a ensuite été entraînée pendant son sommeil dans l'étrange royaume de Maglemosien, dans les Contrées du rêve (p.340), victime du sort de WassermeisterLeurrer un rêveur. Une fois là, la Sorcière des poissons l'a liée à l'aide du sort Lier un rêveur (p.206). Maintenant, l'esprit de Marcham est emprisonné et son corps progressivement affamé jusqu'à la mort. Perdant 2 points de CON par jour, elle n'a plus que trois jours à vivre. Une fois son corps dans le Monde de l'éveil mort, la Sorcière des poissons a l'intention de sacrifier Wotan au temple de la mer.

On peut trouver les statistiques de l'agent Wotan p.341.

ÉTAPES SUIVANTES

Les investigateurs doivent décider de ce qu'ils vont faire de l'agent Wotan. Elle ne se réveillera pas, en aucune circonstance, hormis celles décrites dans l'Épisode trois : Maglemosien (p.338). Si l'informateur allemand s'est échappé, il ne sera pas sans danger pour Wotan ou les De Smet de rester sur place.

La lettre de Wotan donne un indice aux investigateurs : un groupe de SS sous le commandement du célèbre occultiste nazi Karl Friedrich Walpurgen doit arriver au port de Nieuport, en bordure de la tête de pont de Dunkerque !

Il semble que nous ayons trouvé une nouvelle rêveuse.

Épisode deux : Le sous-marin allemand

En suivant les indices contenus dans la lettre de l'agent Wotan, les investigateurs se dirigent vers la ville de Nieuport, à la poursuite d'un sous-marin nazi ! Ils peuvent s'y rendre directement, ou faire d'abord leur rapport au plus proche poste de commandement de la B.E.F. : Nieuport se trouve sur la bordure est de la tête de pont de Dunkerque et pourrait bien être la cible d'une importante offensive allemande !

SCÈNE UNE : À NIEUPORT !

Nieuport se trouve à 40 km de Mesegen. Les investigateurs peuvent s'y rendre derrière les lignes ennemies – c'est le chemin le plus court, mais toutes les rencontres sont alors effectuées sur la colonne « Derrière les lignes ennemies » du Tableau des rencontres. Ils peuvent sinon traverser à nouveau le front d'Ypres (voir p.324) et faire le trajet en territoire allié – une distance plus longue (près de 60 km), mais plus sûre : lancez les dés sur la colonne « Périmètre allié ».

Les investigateurs peuvent réquisitionner un moyen de transport, car 40-60 km dans les conditions actuelles peuvent prendre plusieurs jours de marche (mauvais temps, combats ouverts, ponts détruits, etc.). Trouver

un véhicule derrière les lignes ennemies est difficile, mais il y a un char Matilda A11 endommagé (un char britannique…) à Mesegen et un terrain contenant du matériel juste de l'autre côté de la rivière. Sinon, il suffit de capturer un Allemand…

S'ils se trouvent dans le périmètre allié, les investigateurs peuvent effectuer des tests de Commandement pour réquisitionner un véhicule en état de fonctionner – s'ils sont chanceux, un chauffeur peut même les accompagner !

SCÈNE DEUX : NIEUPORT

Nieuport se trouve à quelques kilomètres de la mer, sur l'estuaire de l'Yser. Port stratégique belge, il a été témoin de violents combats durant la Grande Guerre. À cet instant, la ville se trouve sur la bordure est de la tête de pont de Dunkerque, une frontière meurtrière entre les forces alliées et allemandes.

Les Allemands se sont emparés de Nieuport, et on se bat sur son flanc ouest.

À la fin du mois de mai (approximativement le 30 – mais voir p.322), les Allemands se sont emparés de Nieuport et l'on se bat sur son flanc ouest. Entrer dans la ville est dangereux et nécessite un test de Discrétion pour atteindre les quais, où est amarré un sous-marin de plus de 40 m de long. Lancez les dés une fois pour les rencontres faites dans la ville.

Les Allemands sont constamment en alerte (voir p.322) à cause des raids de la B.E.F., en particulier sur le canal et aux points de passage de la rivière, près des ponts détruits.

Identifier le terme Maglemosien

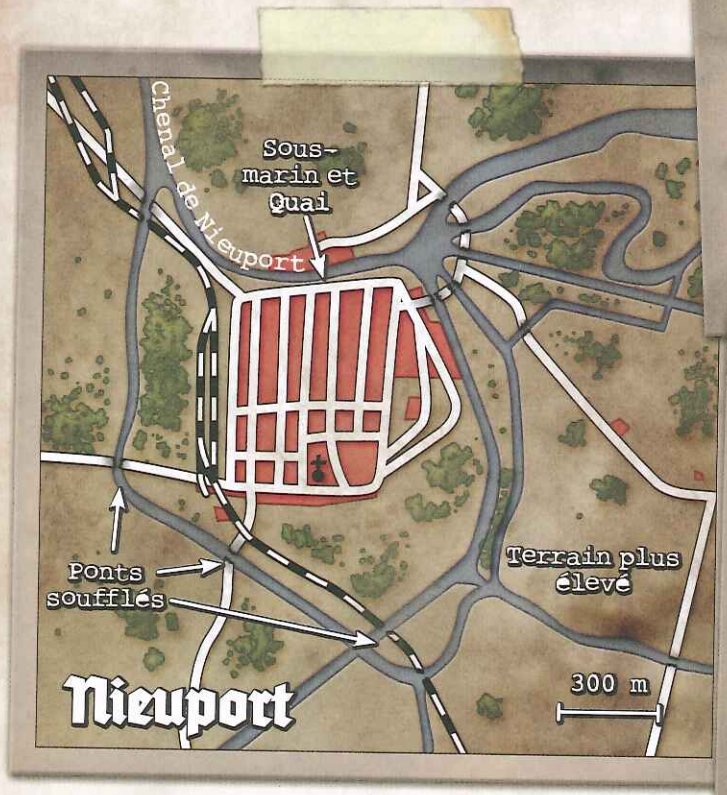
À plusieurs occasions, dans cet épisode, les investigateurs peuvent rencontrer le terme mystérieux « Maglemosien ». Un test de Sciences humaines : archéologie ou de Sciences humaines : anthropologie réussi permet de l'identifier comme le nom d'une culture de chasseurs-cueilleurs du mésolithique européen qui vivait le long de la côte de la mer du Nord, entre environ 10 000 et 6 000 av. J.-C..

SCÈNE TROIS : LE SOUS-MARIN ALLEMAND

Le sous-marin allemand U-3a est amarré au quai au nord de la ville. Dirigé par le commandant Rainer Hagen et doté d'un équipage réduit de 12 marins de la *Kriegsmarine*, ses forces sont réparties entre le sous-marin proprement dit et les bureaux de la capitainerie à proximité (zone 1 sur la carte).

Les membres d'équipage sous les ordres de Hagen ne sont pas les seuls occupants du U-3a : la chef du *Sondergruppe* KFW2, Frau Edeltraud Wassermeister (alias la Sorcière des poissons), est également présente, en compagnie de trois assistants. Lorsque les investigateurs arrivent, un seul des assistants du *Sondergruppe* est présent – Wladislaw Eisenberg, l'expert en sécurité. La Sorcière des poissons et les deux autres assistants se trouvent actuellement en Maglemosien (voir p.338).

Le gardien doit être souple au sujet des lieux où se trouvent les PNJ : leur situation n'est pas statique, et si suffisamment de temps passe, Wassermeister et ses assistants retournent à bord du U-3a.



Document n° 3

« Ainsi que Reid en a émis l'hypothèse, les grandes quantités d'eau emprisonnées dans la calotte glacière durant la dernière glaciation ont entraîné une baisse du niveau des mers dans le monde entier. En Europe du Nord, les terres habitables s'étendaient beaucoup plus au large que celles d'aujourd'hui et incluaient la plaine alluviale ou bande de sable dite "Dogger Bank"… »

— *Ancêtres des peuples germaniques*, Prof. Heinz von Achtigen, éd. MünchenVerlag 1938, Chapitre 1

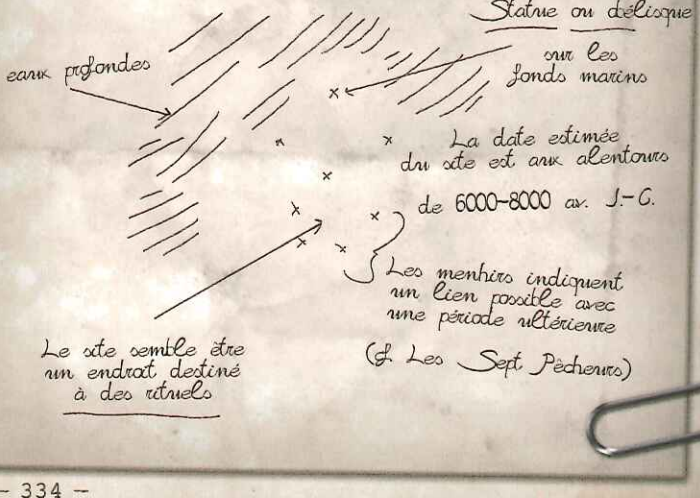
Document n° 4

« La culture de chasseurs-cueilleurs maglemosienne était répandue le long des côtes aujourd'hui immergées d'Europe du Nord, comprenant certaines étendues de la patrie ancestrale. Ils formaient un peuple pur et courageux, noble et inventif ; des vestiges récupérés par dragueurs et bateaux de pêche dans ce qui représente maintenant les fonds marins de la mer du Nord montrent une sophistication considérable et comprennent de beaux exemples de leisters ou longs tridents destinés à la pêche. Ils semblent avoir adoré un panthéon maritime d'aspect étrange. [...] La culture maglemosienne a soudain disparu aux alentours de 6 000 av. J.-C.… »

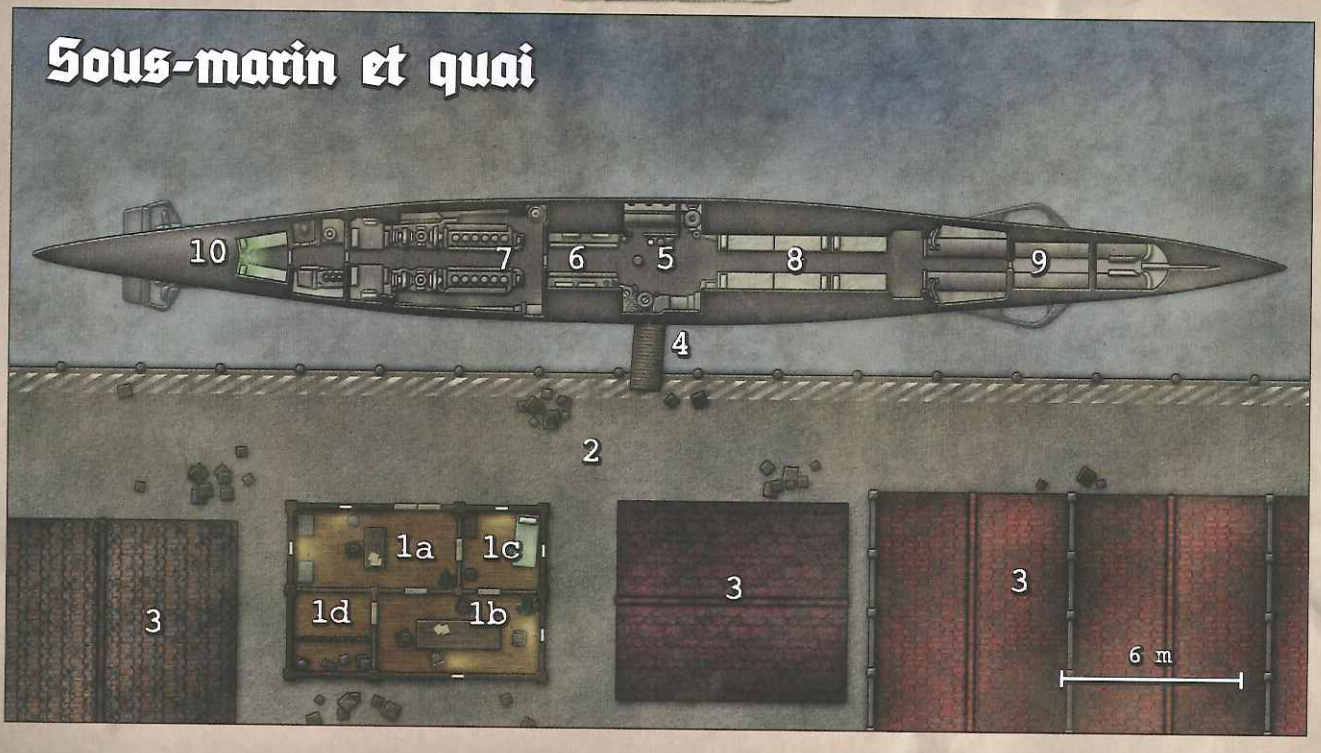
— *Ancêtres des peuples germaniques*, Prof. Heinz von Achtigen, éd. MünchenVerlag 1938, Chapitre 6

Document n° 5

Document n° 5



ces recherches sont orientées vers quelque chose de particulièrement sinistre



Légende du sous-marin allemand et du port

1. Bureaux de la capitainerie : Un bâtiment en bois datant du XIX[ème]e siècle joli, mais fonctionnel. La porte d'entrée est fermée à clé.

1a. Réception : Un bureau et des chaises, et divers éléments d'accastillage et fournitures de bureau. La capitainerie se trouve ailleurs tandis que l'on se bat dans la ville. Le capitaine Hagen est parfois ici pendant la journée ; sinon, il se trouve à bord du U-3a.

COMMANDANT DU SOUS-MARIN, KAPITÄNLEUTNANT RAINER HAGEN

APP 13 CON 16 DEX 10 FOR 12
TAI 12 ÉDU 11 INT 13 POU 08
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : +0

Prestance	65 %
Endurance	80 %
Agilité	50 %
Puissance	60 %
Corpulence	60 %
Connaissance	55 %
Intuition	65 %
Volonté	40 %

Compétences : Athlétisme 35 %, Commandement 60 %, Conduite 25 %, Métier : mécanique 40 %, Nage 45 %, Navigation 70 %, Orientation 60 %, Stratégie 45 %.

Attaques : *Mauser C96*, 55 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche).

Apparence : Le capitaine Hagen est l'archétype du commandant de sous-marin allemand ; c'est un homme honorable. Il n'aime pas Wassermeister, détectant peut-être son affinité aquatique. S'il capture les investigateurs, il est peu probable qu'il leur fasse du mal, même lorsque la Sorcière des poissons exultera et achèvera son rituel. Une fois qu'il comprendra ce que le rituel implique, Hagen pourrait même se mettre à coopérer avec les investigateurs pour l'arrêter !

1b. Salle de réunion : Utilisée par le *Sondergruppe* de Wassermeister, elle est généralement vide lorsque la sorcière se trouve en Maglemosien. Wladislaw Eisenberg, expert en sécurité du *Sondergruppe*, peut se trouver ici le jour (sinon, il est dans la zone 10).

Il y a deux documents sur la grande table de réunion :

» **Un rapport archéologique :** tapé à la machine en allemand, ce rapport attaché résume la pensée actuelle (c. 1940) au sujet des niveaux bas de la mer à la fin de l'ère glaciaire et la culture maglemosienne. Les principales sections se trouvent dans les Documents 3 et 4.

» **Un document de recherche :** manuscrit en allemand, comprenant des schémas et des graphiques archéologiques des fonds marins au large de Dunkerque, avec un repère désignant un « cercle de pierre » près de la ville de Bergues (au sud de Dunkerque). Ce dernier a été entouré à plusieurs reprises à l'encre rouge, accompagné de l'annotation « À TRANSFÉRER ICI ! » – Voir Document 5.

1c. Chambre : Habituellement occupée par Wassermeister, et probablement vide en ce moment.

1d. Entrepôt : Il y a ici un entrepôt stockant des objets de valeur, dont plusieurs tenues de plongée et recycleurs de confection italienne.

2. **Le quai :** Deux groupes de deux gardes de l'infanterie patrouillent sur le quai de jour et de nuit. En plus du U-3a, plusieurs autres bateaux sont amarrés ici et pourraient être, à la rigueur, « adéquats ».

3. **Bâtiments du port :** Ils comprennent des fournisseurs d'éléments d'accastillage, des entrepôts d'approvisionnement, et les chantiers navals et ateliers de réparation. Lors de leur patrouille, les gardes passent vérifier ces bâtiments.

4. **Le sous-marin U-3a :** Ce sous-marin allemand de près de 42 m est amarré au quai de Nieuport. Il y a habituellement au moins un ou deux membres d'équipage sous le pont, accessibles par une trappe « mid-deck » ; le pont est également équipé d'un canon C30. Un test réussi de Métier : électricité, Métier : mécanique, Navigation, ou Connaissance -10 % permet de remarquer que le sous-marin a été modifié (les tests sont effectués avec un bonus de +10 % si l'investigateur est familier avec les sous-marins) pour intégrer deux cylindres sur le pont abritant des torpilles habitées Maiale italiennes.

5. **Centre de commandement :** La passerelle du sous-marin, contenant le périscope et les postes de pilotage. Lorsque le sous-marin navigue en mer, le capitaine et plusieurs membres d'équipage sont ici ; à quai, il est vide, sauf la nuit, où il n'y a qu'un seul garde. Les investigateurs descendant l'échelle de l'écoutille d'accès au pont doivent réussir un test de Discrétion pour éviter d'être entendus par l'équipage ou le garde. Une armoire accueille des armes légères destinées à l'équipage :
   - » 2 x fusils GEW 98 et 768 cartouches
   - » 6 x pistolets Mauser C96 et 360 cartouches
   - » 5 baïonnettes
   - » 2 x pistolets-mitrailleurs MP38 et 2 000 cartouches
   - » 1 x mitrailleuse MG34 et 6 000 cartouches

6. **Cambuse** : L'endroit où l'on stocke la nourriture et qui fait office de poste de préparation.

7. **Salle des machines :** Avec un test réussi de Métier : mécanique ou un couple de grenades, le sous-marin peut être ici mis hors service. Pendant la journée, 1 ou 2 membres d'équipage y travaillent ou effectuent l'entretien.

8. **Couchettes pour les soldats :** La nuit, les 12 membres d'équipage de la Kriegsmarine (y compris le capitaine, mais à l'exclusion du garde de la zone 5) dorment ici. Le jour, 1-4 membres équipage se détendent ici, mais la plupart sont descendus à terre.

9. **Tubes lance-torpilles :** Il y a 3 tubes, et le sous-marin transporte 5 torpilles. Avec du temps, des explosifs, et des tests de Métier : électricité, une explosion ici pourrait mettre en pièces le sous-marin.

10. **Le Portail :** Accueillant autrefois les couchettes des ingénieurs, cette étrange chambre contient toujours quatre lits superposés. Cependant, par terre, contre la cloison arrière, se trouve un étrange motif de lignes et de sceaux peints sur le métal. Il s'agit d'un « Portail d'Onirologie », qui transporte physiquement toute personne s'y tenant dessus vers la Clairière (zone 1) de l'Épisode trois : En Maglemosien.

Cette chambre est généralement occupée par Wladislaw Eisenberg, expert en sécurité du *Sondergruppe* KFW2.

WLADISLAW EISENBERG, MEMBRE DU SONDERGRUPPE KFW2, EXPERT EN SÉCURITÉ

APP 12 CON 13 DEX 12 FOR 15
TAI 13 ÉDU 12 INT 13 POU 11
SAN 46 Points de Vie : 13

Impact : +2

Prestance	60 %
Endurance	65 %
Agilité	60 %
Puissance	75 %
Corpulence	65 %
Connaissance	60 %
Intuition	65 %
Volonté	55 %

Compétences : Athlétisme 40 %, Baratin 40 %, Métier : explosifs 30 %, Métier : serrurerie 40 %, Mythe de Cthulhu 03 %, Persuasion 55 %, Rêver 22 %, Savoir Onirique 05 %.

Attaques : Corps à corps : bagarre 60 %.

Pistolet *Luger* P08 70 %, Dégâts 1D10.

Pistolet-mitrailleur *MP38* 60 %, Dégâts 1D10 (Cadence 5, Portée : proche).

Apparence : C'est un homme robuste et fort, au milieu de la trentaine, chauve et arborant un bouc noir. Il s'habille « simplement », quand il le peut, et ressemble souvent à un lutteur ou à un boxeur. Expert en explosifs et cambriolages, il a été déçu que ses compétences n'aient pas été facilement mises en valeur en Maglemosien.

Elle contient également les effets personnels des membres du *Sondergruppe*, qui dorment ici à l'occasion et comprennent :

- » **Un rapport :** dactylographié en allemand, ce dossier de 5 pages fournit une « hypothèse sur le déluge Maglemosien » commandée spécialement. La section la plus importante est représentée dans le Document 6.
- » **Un télégramme de Heinrich Himmler :** dactylographié en allemand, à Frau Wassermeister. La section la plus importante est montrée dans le Document 7.
- » **Une entrée de journal manuscrite par Frau Wassermeister :** Manuscrit en allemand. La section la plus importante est montrée dans le Document 8.
- » **Deux ensembles de tenues de plongée et recycleurs.**
- » **Une boîte médicale :** contenant une seringue et un flacon de liquide étiqueté « Maglemosien ». Le flacon contient 10 doses de Potion onirique, qui mène le rêveur à la Clairière (p.340) en Maglemosien.

Document n° 6

"Les données préliminaires suggèrent que la disparition terminale du "Dogger Bank" et des plaines alluviales qui lui sont rattachées dans la mer du Nord a eu lieu avec une rapidité fulgurante, beaucoup plus rapidement en tout cas que n'importe quel phénomène géologique. Il semble en effet possible de parler de "déluge". Cela ne paraît pas compatible avec la montée progressive du niveau des mers généralement associée à la fin de la dernière glaciation. Au lieu de cela, il nous faut nous tourner vers des causes plus brutales : à ce stade, nous partons sur l'hypothèse d'un tremblement de terre, ou d'un important glissement de terrain sous-marin suivi d'un raz-de-marée dévastateur. Jusqu'à ce que nous puissions pénétrer dans les profondeurs de la mer, il est impossible de confirmer la véracité de ces suppositions."

RFSS - Le « Livre d'Aciel » fait référence à un « grand engloutissement des (ou par les) profondeurs », destructeur des connaissances précieuses que le livre prétend conserver. Était-ce un événement planétaire ? Ou bien l'auteur du livre a-t-il un lien avec Maglemosien ? WALPURGEN*

*RFSS : abréviation pour Reichsführer-SS, l'un des titres portés par Heinrich Himmler

Document n° 7

Deutsche Reichspost
Telegramm

WASSERMEISTER,

WALPURGEN M'INFORME DES PLANS. CESSATION DES ACTIVITÉS.
SI LES FORCES QUE VOUS PENSEZ DISSIMULÉES DERRIÈRE L'ÉVÉNEMENT LIÉ AU DOGGER BANK SONT RÉELLES, FAITES TOUT VOTRE POSSIBLE POUR NOUS EN ASSURER LA COOPÉRATION, POUR L'AVENIR GLORIEUX DE NOTRE REICH MILLÉNAIRE. N'ÉCHOUEZ PAS. JE NE FERAI PAS À NOUVEAU PREUVE D'INDULGENCE.

HEIL HITLER
R.F.H.H.

Document n° 8

Des indications dans De Vrot, Kleiningen, Fraser, etc., laissent entendre qu'un « rituel d'immersion » s'est poursuivi au moins jusqu'au Moyen-Âge le long de la côte de la mer du Nord, remontant à l'âge du bronze. Ce rituel peut se cacher derrière la torture de la « chaise à plongeon » utilisée contre ceux qui étudiaient les sciences ésotériques. Est-ce la clé de la fonction des Sept pêcheurs ? Nous devons prendre Bergues aux mains des Alliés !

Épisode trois : En Maglemosien

Cet épisode traite des événements qui surviennent si les investigateurs pénètrent dans l'étrange univers de Maglemosien, un avant-poste nazi situé dans les Contrées du Rêve. Les gardiens qui ne souhaiteraient pas intégrer des éléments issus des Contrées du Rêve dans leurs parties peuvent ignorer cet épisode ; alternativement, Maglemosien peut être décrit comme un « autre lieu » mystérieux sans rapport avec les Contrées du Rêve proprement dites. Les investigateurs peuvent croire qu'ils sont en train de voyager dans le temps, en « projection astrale », ou sont tombés sur un portail menant vers un autre monde ou un « univers parallèle » lors de leur visite.

De manière troublante, Maglemosien apparaît comme une ombre de la zone de Dunkerque. Lorsque les investigateurs y pénètrent, leurs armes « tressaillent » et « se déforment » dans leurs mains, se transformant en formes bizarrement primitives et médiévales telles que des arcs, des lances et des frondes.

Le ciel est perpétuellement couvert, l'air chargé d'humidité et de l'odeur de l'ozone, et les fonds marins découverts.

Un paysage côtier sinistre, dépourvu de tout signe de civilisation, s'étire devant eux. Dans une atmosphère d'irréalité omniprésente, les couleurs sont sombres et atténuées – des pourpres doux, des verts profonds, des bleus de minuit, des bruns noirâtres – et un ciel perpétuellement couvert, l'air chargé d'humidité et de l'odeur de l'ozone, et les fonds marins découverts. Tout cela produit un sentiment de calme avant la tempête – celui d'une catastrophe imminente.

Bien que les investigateurs ne puissent pas s'en rendre compte immédiatement, l'agent Wotan est mystérieusement « emprisonnée » en Maglemosien, et il est possible de la sauver en faisant reprendre conscience à son corps émacié dans le Monde de l'éveil. En outre, la Sorcière des poissons, Frau Wassermeister, se trouve en Maglemosien avec deux de ses assistants et plusieurs gardes nazis – l'embryonnaire « *Traumstaffel* » ou « Escadron onirique ». Ensemble, Wassermeister et Walpurgen sont en train de créer une implantation nazie en Maglemosien – peut-être le début d'une enclave nazie dans les Contrées du rêve. Ils sont également en communication avec ses affreux habitants – les Habitants sous la mer – pour obtenir leur soutien au Troisième *Reich* dans le Monde de l'éveil.

SCÈNE UNE : LA CLAIRIÈRE

Les investigateurs entrant en Maglemosien se retrouvent dans cette Clairière de la Forêt Sombre. Presque immédiatement, ils prennent conscience de la présence de trois autres personnes : l'une portant l'uniforme de la *Waffen-SS* (un soldat membre du *Traumstaffel*), et deux autres en cuirs et peaux rustiques (hommes de tribu maglemosiens).

Effectuez des tests de DEX en opposition entre le meilleur score en DEX des investigateurs et celui des gardes sur la Table de Résistance ; le parti vainqueur surprend le perdant, qui ne peut agir qu'à la moitié de sa DEX. Le soldat membre du *Traumstaffel* comprend qui sont les investigateurs et les attaque, à moins qu'ils ne se rendent immédiatement. Rappelez-vous que les investigateurs sont soudain dotés d'armes archaïques !

Où dans les Contrées du Rêve ?

Si le gardien le souhaite, Maglemosien peut être placé dans un endroit spécifique des Contrées du Rêve. Dans la campagne de l'auteur, Maglemosien était situé sur un tronçon sombre et solitaire de la côte nord du Bois Enchanté, dans le détroit entre la mer Cérénarienne et la mer du Sud.

Rencontres en Maglemosien

Toutes les 4 heures, les investigateurs arpentant Maglemosien doivent lancer les dés et se référer à la table ci-dessous :

D100	RENCONTRE
01-40	Peuple maglemosien
41-70	Chasseurs maglemosiens
71-90	*Traumstaffel*
91-00	Créature des Contrées du rêve

- **Peuple maglemosien :** S'ils sont rencontrés avant la Scène deux : La Maison Noire, ces 2D6 membres de tribu se dirigent vers le Camp de chasse. Sinon, ils se dirigent vers le temple pour la Cérémonie de lien (voir Scène trois : Le Temple). Si les investigateurs les approchent, ils les conduisent à la Maison Noire ou au Temple – selon ce qui convient le mieux.
- **Chasseurs maglemosiens :** Il s'agit d'un groupe de 1D3+1 chasseurs, armés de harpons. Utilisez les statistiques du guerrier maglemosien de la p.339. Si les investigateurs n'ont pas été désignés comme des adversaires, ils leur proposent de les conduire à la Maison Noire ou au Temple, comme ci-dessus. Sinon, ils tentent de les faire prisonniers.
- ***Traumstaffel* :** Il y a moins de 10 soldats du Traumstaffel en Maglemosien ; il s'agit d'une patrouille constituée de 2 hommes, peut-être accompagnée de 1D3+1 chasseurs dans son sillage. Ils arrêtent les investigateurs et les emmènent vers la Sorcière des poissons ou à la Maison Noire – selon ce qui convient le mieux.
- **Créature des Contrées des Rêves :** Les gardiens souhaitant mettre en valeur les éléments propres aux Contrées du Rêve peuvent faire rencontrer aux investigateurs des créatures issues de ce monde, comprenant : des Arbres sorcières, des Buopoths, des Chats (portant habituellement des messages), des Noctambules, des Sluggocs, des Vooniths, et des Zoogs. Leurs statistiques peuvent être trouvées dans le supplément Les Contrées du Rêve pour *L'Appel de Cthulhu* (pas encore réédité aux Éditions Sans-Détour mais trouvable d'occasion aux Éditions Descartes).

Soldat membre du Traumstaffel

APP 10 CON 13 DEX 14 FOR 13
TAI 13 ÉDU 13 INT 12 POU 13
SAN 45* Points de Vie : 13

Impact : +2

Prestance	50 %
Endurance	65 %
Agilité	70 %
Puissance	65 %
Corpulence	65 %
Connaissance	65 %
Intuition	60 %
Volonté	65 %

Compétences : Rêver 18 %, Savoir Onirique 10 %

Attaques : *Arc composite*, 30 %, Dégâts 1D8+1 (Cadence 2, Portée : proche)

Rapière 50 %, Dégâts 1D6+1+Impact

Protection : L'uniforme des membres de la *Traumstaffel* leur procure 1 point de protection.

Apparence : Les membres du *Traumstaffel* portent l'uniforme de la SS, mais avec une rune « Ehwaz » sur le poignet gauche. L'adhésion au groupe requiert des compétences en armes blanches et, éventuellement, avec les arcs, et une volonté de faire tout ce qui est possible pour soutenir le Troisième Reich !

* La SAN des membres du *Traumstaffel* n'est pas à zéro : contrairement à la Sorcière des poissons, ils ne sont pas fous. Ils ont la conviction de participer à une mission scientifique liée à l'Ahnenerbe qui a peut-être un rapport avec le voyage dans le temps ou dans les dimensions. Les investigateurs qui confrontent les membres du *Traumstaffel* avec la réalité de leur situation peuvent les amener à devoir effectuer un test de Santé Mentale (perte 1/1D10 points).

Guerrier maglemosien

APP 09 CON 16 DEX 13 FOR 13
TAI 11 ÉDU 06 INT 11 POU 08
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : +2

Prestance	45 %
Endurance	80 %
Agilité	65 %
Puissance	65 %
Corpulence	55 %
Connaissance	30 %
Intuition	55 %
Volonté	40 %

Compétences : Athlétisme 60 %, Discrétion 60 %, Écouter 50 %, Métier : silex 70 %, Mythe de Cthulhu 7 %, Nage 30 %, Orientation 30 %, Pister 50 %, Premiers soins 45 %, Savoir Onirique 40 %, Se cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %

Attaques : *Trident*, 60 %, Dégâts 1D8+1+Impact

Protection : Différents cuirs et peaux procurent aux Guerriers maglemosiens 2 points de protection

Apparence :

Ce sont des classiques membres de tribu de l'âge de pierre, dotés d'armes en silex à pointe et d'un équipement simple confectionné à la main. Ils ont l'aspect d'un Européen du Nord, mais sont maigres et hâlés, ayant l'habitude de survivre dans un environnement hostile.

Interagir avec les Maglemosiens

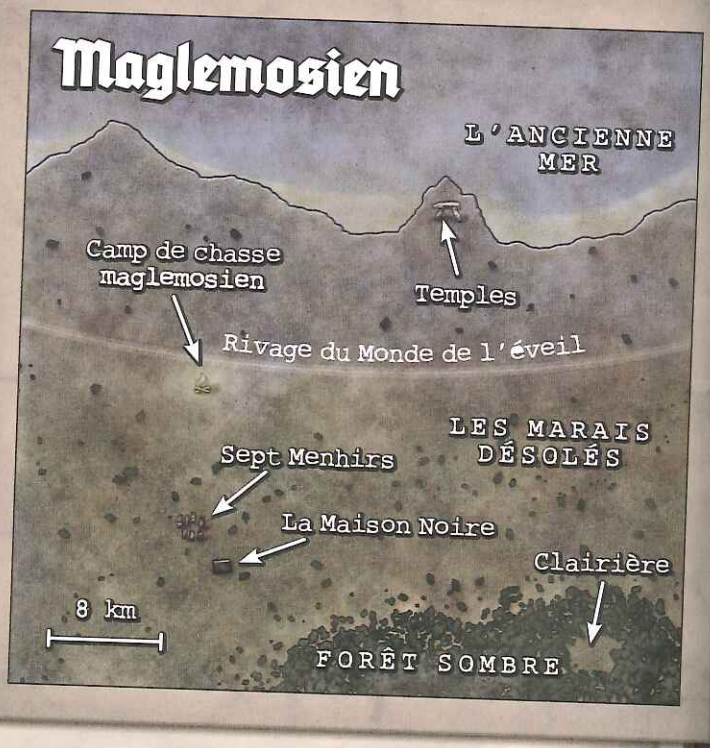
Les Maglemosiens sont opprimés et plongés dans l'ignorance par leur culte des Habitants sous la mer. Dirigés par des chamans mauvais, ils pratiquent des sacrifices humains propitiatoires ; leur vision du monde est sévère et sombre. Les investigateurs étant censés appartenir au Sondergruppe de Wassermeister ou au Traumstaffel, ils sont en conséquence escortés vers le groupe de nazis le plus proche. Si les Maglemosiens, pris individuellement, peuvent s'avérer amicaux et même sympathiques, ils ont ensemble peu d'intérêt pour les relations insondables du Monde de l'éveil.

La langue parlée en Maglemosien

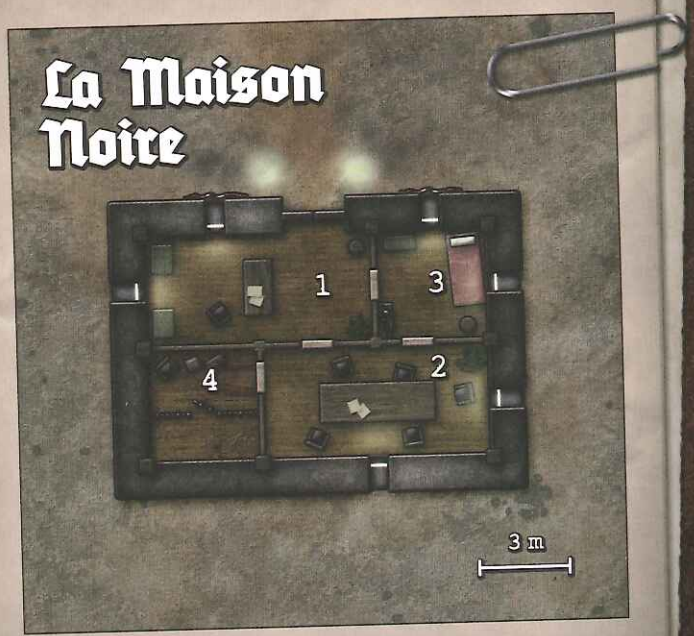
Si le gardien traite Maglemosien dans le cadre de Contrées du Rêve, n'oubliez pas que tous les personnages semblent parler la même langue. N'hésitez pas à donner à chacun des accents reconnaissables et extravagants comme il faut !

Légende de la carte de Maglemosien

- **L'ancienne mer :** Un rivage balayé par le vent froid et les marais désolés peu élevés. Un investigateur peut effectuer un test d'Intuition ou de Savoir onirique pour saisir de manière intuitive que le rivage correspond en quelque sorte aux fonds marins au large de Dunkerque.
- **La Maison Noire :** Ce bloc massif de pierre noire menaçant possède un toit plat. Des bannières rouges arborant des croix gammées et des braseros flamboyants flanquent sa double porte. Voir Scène deux : La Maison Noire pour plus de détails.
- **Les Marais désolés :** Maglemosien se compose essentiellement de portions de terrains marécageux désolés, rappelant étrangement les terres entourant Dunkerque. Tout est terriblement calme, comme en attente.
- **La Clairière :** Les investigateurs qui se sont rendus dans la maison des De Smet dans l'Épisode un peuvent effectuer un test d'Intuition ou de Savoir onirique afin de réaliser que cette clairière située dans les bois profonds correspond en quelque sorte au grenier où se trouve l'agent WOTAN inconsciente. Voir Scène une : La clairière.
- **La Forêt Sombre :** Maglemosien est un endroit triste où il fait gris dans le meilleur des cas ; si peu de lumière pénètre en ces lieux qu'il est difficile de voir bien loin et que les tests en rapport sont effectués avec un malus de -10 %. À la place, d'étranges champignons phosphorescents jettent une lueur mystérieuse. La Forêt Sombre peut, à la discrétion du gardien, faire partie du Bois Enchanté des Contrées du Rêve. Si c'est le cas, la zone se trouve à proximité du Monde de l'éveil, et les sept cents Marches du Sommeil Profond s'y trouvent quelque part.
- **Le Camp de chasse maglemosien :** Maglemosien est (peu) peuplé d'hommes de l'Âge de pierre, une culture indigène des forêts et zones humides des côtes d'Europe du Nord ayant vécu entre 10 000 et 6 000 av. J.-C. Il s'agit ici de l'un de leurs camps de chasse saisonniers, un assortiment de tentes et d'abris en pierres brutes d'aspect hostile – la raison pour laquelle aucun d'entre eux ne disposent de fenêtres ? Les Maglemosiens se servent d'outils pêche et de chasse en silex, en bois et en os, et portent des tridents appelés « leisters ». Ils ont un chien de type chien-loup domestiqué qui grogne de façon menaçante face à tout nouvel arrivant.
- **Les Sept Menhirs :** Sept menhirs bruts forment ici un cercle ; les investigateurs réussissant un test d'Intuition ou de Savoir onirique peuvent ressentir que ces pierres sont d'une façon ou d'une autre liées au Monde de l'éveil. Les menhirs correspondent en effet au cercle de pierres appelé les Sept Pécheurs, bien que ces pierres semblent être récemment constituées. Si l'agent Wotan accompagne les investigateurs, elle peut identifier ces menhirs ; sinon, il faut effectuer un test de Sciences humaines : archéologie -10 %. Les investigateurs familiers avec la région de Dunkerque peuvent à la place effectuer un test de Connaissance.



- **Le Temple :** Cette ancienne structure en pierre transmet une impression étrange et inhumaine ; les investigateurs peuvent l'identifier grâce au Document de recherche de la p.324. Voir pour plus de renseignements la Scène trois : Le Chaman de la mer.
- **Le littoral du Monde de l'éveil :** Les investigateurs franchissant cette ligne peuvent effectuer un test d'Intuition ou de Savoir onirique pour réaliser qu'ils ont en quelque sorte pénétré dans des terres qui, dans le Monde de l'éveil, se trouvent « sous la mer ».



Légende de la carte de la Maison Noire

1. **Réception :** Cette salle ressemble étrangement à la capitainerie (p.335). Il y a ici 1D4-1 soldats membres du Traumstaffel.
2. **Salle commune :** Un décalque de la salle de la capitainerie. Si les investigateurs n'ont pas déjà enlevé les originaux, la table possède les versions du Rapport archéologique et du Document de recherche figurant p.334.
3. **Chambre à coucher inutilisée :** Les murs de cette chambre sont couverts de runes occultes à portée nazie, de tout un attirail ésotérique, et des représentations d'un homme, un officier SS corpulent à l'expression menaçante. Un test réussi de Sciences occultes révèle que les objets sont liés à l'Ahnenerbe allemand, et que les représentations montrent Karl Friedrich Walpurgen. Walpurgen utilise souvent cette salle quand il se rend en Maglemosien ; ce décor est sa propre création onirique.
4. **Prison :** Les solides barres d'acier de cet endroit exigent, pour les ouvrir, de réussir un test de Métier : serrurerie ; elles ont 20 PVie et 10 points de Solidité. Derrière se trouve Agatha Marcham – l'agent Wotan ! Contrairement à son corps décharné qui se trouve dans la maison des De Smet (p.331), elle semble en bonne santé – bien que désorientée et terrifiée.

Marcham est transportée de joie en voyant les investigateurs. Elle leur parle du Sondergruppe et de la présence de Wassermeister ; elle ne connaît pas les plans de cette dernière, mais sait en revanche qu'elle est impliquée dans une cérémonie se déroulant dans un temple en mer, et que dans le Monde de l'éveil le Sondergruppe envisage de remonter une terrible statue préhistorique qu'elle a entrevue dans ses rêves et semble liée à ce domaine bizarre, Maglemosien.

Même si l'agent Wotan est libérée de la Maison Noire, elle est en revanche encore piégée en Maglemosien, incapable de se réveiller. Il y a deux manières de la sauver :

» Tuer l'agent Wotan ! Bien que les investigateurs n'en sauront probablement rien (un test de Savoir onirique est nécessaire), si l'agent WOTAN « meurt » en Maglemosien, elle se réveillera dans le Monde de l'éveil. Cela ne s'applique pas aux investigateurs ayant pénétré en Maglemosien par le Portail du U-3a (p.336).

» L'agent WOTAN trouve le chemin pour revenir dans le Monde de l'éveil. Si elle traverse le Portail du Sommeil Profond ou même la Clairière de la Forêt Sombre, elle se réveille dans son propre corps, à l'endroit où il se trouve.

Agatha Marcham, alias Agent Wotan

APP 14 **CON 06 (14)** **DEX 12** **FOR 06**
TAI 08 **ÉDU 14** **INT 15** **POU 13**
SAN 58 **Points de Vie : 7 (11)**

Impact : -2

Prestance	70 %
Endurance	30 (70) %
Agilité	60 %
Puissance	30 %
Corpulence	40 %
Connaissance	70 %
Intuition	75 %
Volonté	65 %

Compétences : Bibliothèque 45 %, Discrétion 35 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Orientation 38 %, Photographie 35 %, Premiers soins 40 %, Rêver 13 %, Savoir Onirique 7 %, Sciences formelles : cryptographie 38 %, Se cacher 40 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Attaques : *Armes à feu* : armes de poing 45 %.

Corps à corps : bagarre 30 %.

Langues : Allemand 40 %, Flamand 30 %, Français 20 %.

Apparence : Femme menue et jolie, au milieu de la vingtaine, Marcham a les cheveux foncés, les yeux bleus, et est habillée d'une jupe et d'un chemisier discrets communs à ses contemporaines belges. Elle a récemment subi plusieurs traumatismes majeurs, dont son emprisonnement par la Sorcière des poissons, et la tension se voit clairement sur son visage. Elle a développé une clinophobie (peur du lit) en souvenir d'un récent choc psychologique.

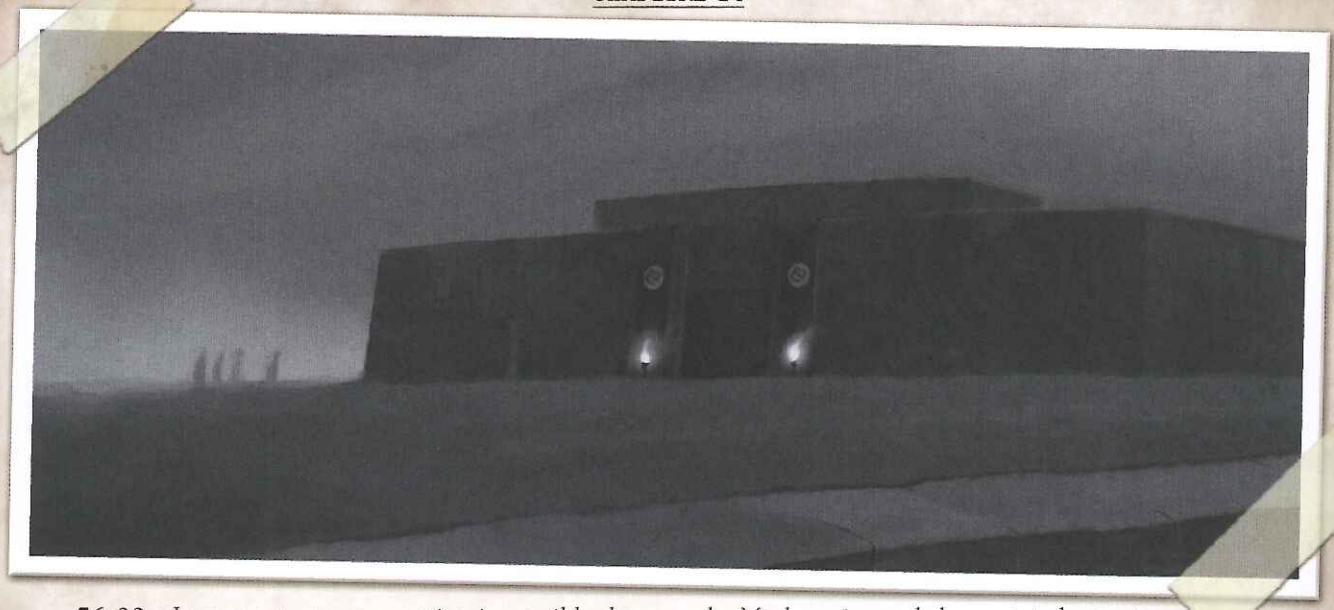
SCÈNE DEUX : LA MAISON NOIRE

La Maison Noire est la destination vers laquelle le *Traumstaffel* ou les autres hommes de tribu maglemosiens escortent les investigateurs, soit librement, soit comme captifs. Ces derniers peuvent également la trouver en explorant les lieux ou en suivant les indigènes. C'est une structure incongrue, un bâtiment raide et symétrique de pierre noire menaçante, dotée d'un toit plat. Ses fenêtres sont de hautes fentes et elle possède au milieu de son mur nord une double porte noire. À la grande surprise des investigateurs, ces portes sont flanquées de tentures rouges arborant des croix gammées et de braseros flamboyants. Les nazis sont ici !

La Maison Noire est le premier avant-poste nazi en Maglemosien. Créé au moyen des compétences Rêver de Walpurgen et de Wassermeister, c'est pour eux un lieu de rencontre leur permettant de mener des recherches sur les forces étranges de ce Royaume de l'ombre.

La Maison Noire est utilisée pour maintenir l'agent Wotan en captivité, et comme base pour l'« Escadron onirique », le *Traumstaffel*. Ceux qui pénètrent à l'intérieur peuvent effectuer un test d'Intuition ou de Savoir onirique pour réaliser que la structure possède les mêmes apparences et dispositions que la capitainerie de Nieuport (p.333). De l'intérieur, chaque fenêtre donne sur un étrange spectacle :

01-20 : Vue sur l'extérieur de la maison en Maglemosien.
21-50 : Le paysage urbain de Nieuport, vu depuis la capitainerie.
51-75 : Autre endroit des Contrées du Rêve, ou peut-être sa lune. Toutes les créatures aperçues peuvent entraîner une perte de SAN.



76-00 : La vue est une perspective impossible de l'espace profond, où des êtres immenses et terrifiants s'ébattent et jouent. Faites faire aux investigateurs un test de Santé Mentale (perte 1D3/1D20 points).

SCÈNE TROIS : LE TEMPLE

Si les investigateurs entrent en Maglemosien avant les événements décrits dans les Épisodes quatre et cinq (la remontée de la Statue marine et le rituel Soulèvement des eaux), Wassermeister assiste à une « cérémonie de lien » au temple antédiluvien situé sur la côte maglemosienne. Là, en présence d'un adorateur maglemosien, le « Chaman de la mer », elle rencontre un affreux représentant des Habitants sous la mer et commence à forger avec eux une alliance qui sera scellée par le rituel Soulèvement des eaux dans le Monde de l'éveil (voir Épisode cinq : Le Soulèvement des eaux).

En présence du Chaman de la mer maglemosien, Wassermeister rencontre un affreux représentant des Habitants sous la mer.

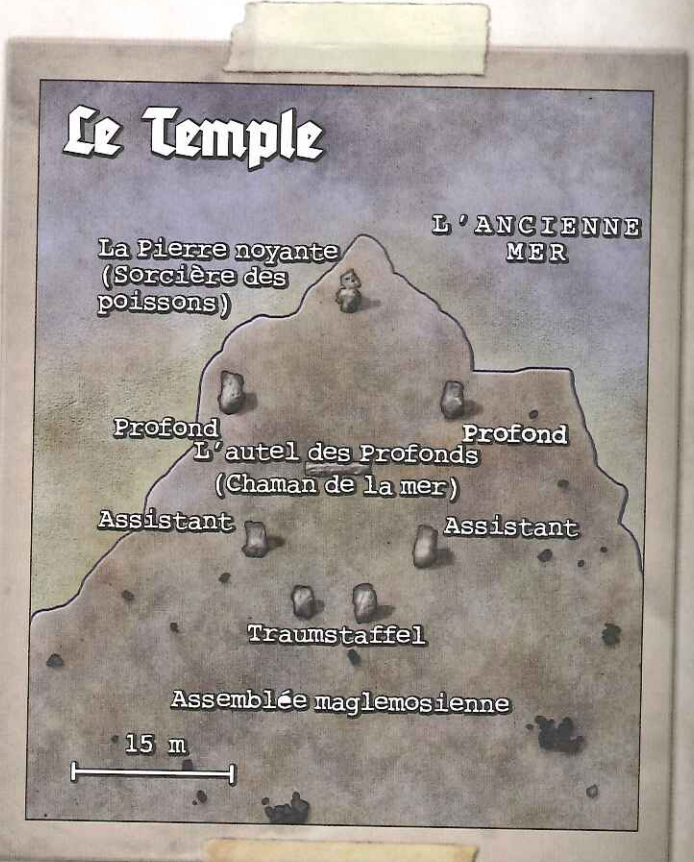
Lorsque les investigateurs arrivent au Temple, le rituel est déjà en cours. Plus d'une centaine d'hommes de tribu maglemosiens se sont regroupés à la base du promontoire et, devant eux, deux soldats du *Traumstaffel*, Frau Wassermeister, ses deux assistants du *Sondergruppe*, et le « Chaman de la mer » maglemosien sont en train d'effectuer le rituel au milieu des pierres du temple.

Dans le rituel, le *Traumstaffel* et les assistants prennent position aux menhirs indiqués, et le Chaman de la mer se tient devant l'autel de pierre, face à la mer. La Sorcière des poissons s'avance jusqu'à un menhir sculpté en forme de figure humanoïde brute dotée de traits de poissons à l'air sinistre – connu ici sous le nom de « La pierre noyante », identique à la Statue marine dans le Monde de l'éveil. Les victimes sacrifiées aux Habitants sous la mer sont généralement liées ici ; la Sorcière des poissons se trouve devant la pierre.

Le rituel dure quinze minutes, durant lesquelles le Chaman de la mer psalmodie et gesticule furieusement, et les Maglemosiens se balancent et chantent en répons. À son point culminant, une vague déferle par-dessus le promontoire et atteint les pieds de l'assemblée. Avec elle, trois formes humanoïdes hideuses sortent de l'eau – des Profonds : les Habitants sous la mer !

À cet instant, si les investigateurs sont toujours en train de contempler la scène, demandez-leur d'effectuer des tests de Santé Mentale (perte 1D4+2 points).

Deux Profonds se tiennent près des menhirs comme indiqué, face aux assistants du *Sondergruppe*. Le troisième, nettement plus grand, s'approche de la Sorcière des poissons, et ils se mettent à discuter. La Sorcière des poissons se trouve dans un grand état d'excitation, elle psalmodie à tue-tête et gesticule avec emphase. Enfin, en poussant un cri presque hystérique, elle lève le bras en effectuant le salut nazi, et, dans une parodie hideuse, le



Profond en fait de même ! Puis ce dernier se retourne et disparaît sous les flots en compagnie de ses frères.

La Sorcière des poissons revient vers le Chaman de la mer et une cérémonie orgiaque sauvage commence, qui dure plusieurs heures. À la fin, la Sorcière des poissons repart vers la Clairière (p.340) et le Monde de l'éveil, accompagnée par le *Traumstaffel* et ses assistants.

LES ACTIONS DES INVESTIGATEURS

Les investigateurs peuvent vouloir gêner le rituel, ou ses répercussions. Laissez-les tenter le coup. Interrompre le rituel est l'option la plus difficile : les membres de la tribu, probablement constitués d'une vingtaine de guerriers entraînés, ainsi que les deux soldats membres du *Traumstaffel* et les deux assistants du *Sondergruppe* (p.346), les arrêtent.

Si les investigateurs parviennent à passer, ils doivent affronter le Chaman de la mer et la Sorcière des poissons, qui sont tous deux de redoutables adversaires, et peut-être les trois Profonds s'ils sont déjà arrivés. Pour être honnête, essayer d'interrompre le rituel de cette façon est une action probablement suicidaire.

Voir p.320 pour les statistiques de la Sorcière des poissons. Le Chaman de la mer et les Profonds sont définis comme suit.

Le Chaman de la mer, adorateur des Habitants sous la mer

APP 12 CON 13 DEX 11 FOR 07
TAI 11 ÉDU 07 INT 13 POU 24
SAN 00 Points de Vie : 12

Impact : +0

Prestance	60 %
Endurance	65 %
Agilité	55 %
Puissance	35 %
Corpulence	55 %
Connaissance	35 %
Intuition	65 %
Volonté	99 %

Compétences : Mythe de Cthulhu 21 %, Pratique artistique : Danse-Chant 75 %, Savoir Onirique 80 %.

Attaques : *Trident* 40 %, Dégâts 1D8+1+Impact.

Sorts : *Atrophie d'un membre, Contacter un Profond, Déflagration mentale, Déflexion, Folie furieuse, Lever le Brouillard, Souffle des Profonds, Tourmenter.*

Apparence : Un hideux vieillard aux cheveux épars remplis de varech et d'algues, vêtu de haillons bigarrés et détrempés. Des fétiches fabriqués à partir de coquilles et d'arêtes de poisson ornent son corps, qui dégage une odeur de poisson nauséabonde.

Le plus grand Profond

APP 12 CON 15 DEX 14 FOR 21
TAI 20 ÉDU N/A INT 16 POU 15
SAN N/A Points de Vie : 18

Impact : +6

Espionner la Sorcière des poissons

Si les investigateurs espionnent la Sorcière des poissons et ses assistants après la Cérémonie de lien, ils apprennent que les membres du *Sondergruppe* sont sur le point de récupérer une « Statue marine » des fonds marins situés au large de Dunkerque, et qu'ils ont l'intention de l'utiliser dans un rituel à proximité de quelque chose appelé « Les Sept pêcheurs », près de la ville de Bergues – à quelques kilomètres de Dunkerque, sur un territoire actuellement défendu par les Alliés. Les investigateurs savent désormais où se déroulera la prochaine attaque des forces allemandes !

Prestance	60 %
Endurance	75 %
Agilité	70 %
Puissance	99 %
Corpulence	99 %
Connaissance	n/a
Intuition	80 %
Volonté	75 %

Compétences : Rêver 80 %.

Attaques : *Griffes* 65 %, Dégâts 1D6+Impact.

Protection : 1 point (peau et écailles).

Sorts : *Chant des Sirènes, Contacter Cthulhu, Lame de Fond, Souffle des Profonds.*

Perte de SAN : 0/1D6 points.

Apparence : Un Profond immense et puissant, ayant l'autorité pour négocier avec la Sorcière des poissons. Son visage impassible possède la froideur du requin et ses calculs maléfiques peuvent prendre des années à se concrétiser.

Voir p.350 pour les statistiques des deux serviteurs Profonds.

Une alternative peut être d'infiltrer la cérémonie orgiaque. Des tests réussis de Discrétion permettent aux investigateurs de s'approcher de la Sorcière des poissons ; toute attaque qui s'ensuit affronte la Sorcière des poissons, le Chaman de la mer, les deux assistants, les deux membres du *Traumstaffel*, et peut-être 1D6 guerriers maglomosiens. C'est une option qui reste encore assez téméraire.

Enfin, les investigateurs peuvent intercepter la Sorcière des poissons sur son trajet vers la Clairière. Ils peuvent effectuer un test de Pister, accompagné d'un autre de Discrétion s'ils souhaitent s'approcher sans être vus ; sinon, la situation se résout sous la forme d'une course-poursuite, les deux groupes faisant la course en direction du Portail. Si les investigateurs forcent une confrontation, ils doivent affronter la Sorcière des poissons, ses deux assistants, les deux membres du *Traumstaffel* et 1D3+1 guerriers maglemosiens.

En fin de compte, les investigateurs peuvent tout simplement décider d'observer la cérémonie, puis de suivre la Sorcière des poissons et de traverser le Portail, en pensant qu'ils ont une meilleure chance d'appeler des renforts dans le Monde de l'éveil.

Que se passe-t-il si les investigateurs gagnent ?

Cet épisode part du principe que Wassermeister survit à l'Épisode quatre – les chances sont très favorables pour mener à ce résultat. Cependant, il y a une petite chance que les investigateurs la battent en Maglemosien. Qu'advient-il alors ?

Vaincre la Sorcière des poissons en Maglemosien ne doit pas être une chose facile. Les armes primitives des investigateurs, leur manque d'assistance magique, et le fait qu'ils sont terriblement surpassés en nombre dans un environnement hostile, tout cela devrait concourir à rendre les choses extrêmement difficiles pour eux s'ils tentent de défier la Sorcière des poissons dans une confrontation frontale. Cependant, si les investigateurs y parviennent, ils auront alors contrecarré le rituel Soulèvement des eaux et le complot de Walpurgen destiné à forger une alliance avec les Profonds !

Si cela se produit, n'en minimisez pas l'importance : il s'agit d'une immense victoire, qui devrait être considérée comme telle, représentant une conclusion claire et recevable pour terminer l'aventure. Bien sûr, il y a encore quelques détails à régler : l'avenir de Maglemosien et le sort de la Statue marine. Mais sinon, passez à l'Épilogue p.351 et préparez-vous à distribuer les récompenses en points de Santé Mentale !

Cependant, de manière beaucoup plus probable, les investigateurs retournent dans le Monde de l'éveil, à la poursuite de la Sorcière des poissons, déterminés à déjouer son plan néfaste !

Épisode quatre : Plongée en mer

Cet épisode traite de la tentative du *Sondergruppe* de récupérer, dans un temple préhistorique immergé au large des côtes de Dunkerque, un ancien artefact datant de l'âge de pierre. Les scènes ici sont très variables, car un large éventail d'actions s'offre aux investigateurs et ils peuvent commencer l'épisode en différents lieux.

Si le *Sondergruppe* réussit à récupérer la « Statue marine » (résultat le plus probable), il se rend dans la ville assiégée de Bergues, en bordure de la tête de pont alliée, pour effectuer un rituel qui condamnera les Alliés sur les plages de Dunkerque. Voir Épisode cinq : Le Soulèvement des eaux pour plus de détails.

Le plan du *Sondergruppe* pour récupérer la Statue marine est le suivant :

- Partir de Nieuport dans le sous-marin U-3a sous le couvert de l'obscurité.
- Se diriger vers un endroit situé à environ 3 km au nord-ouest de l'estuaire de Nieuport, au nord des plages – l'emplacement du temple englouti.
- Faire faire surface au sous-marin et déployer les deux plongeurs du *Sondergruppe*, Renée Duchamp et Torsten von Leichhardt, sur une torpille habitée Maiale.
- Plonger de nouveau alors que l'équipe de plongée se dirige vers le temple, et rester dans les environs.
- Une fois la Statue marine récupérée, refaire surface pour faire monter à bord les plongeurs.
- Revenir à Nieuport.

La mission est dangereuse : l'évacuation de Dunkerque est en cours, et des attaques de bombardiers en piqué sont possibles, ainsi que des bombardements et des attaques de la part de navires alliés. Toutefois, les conditions météorologiques sont mauvaises et ne se dissipent pas jusqu'à l'aube du 1er juin. Le *Sondergruppe* espère profiter de cette couverture.

LES ACTIONS DES INVESTIGATEURS

Les investigateurs peuvent débuter l'épisode dans les lieux suivants.

À bord du U-3a : Si les investigateurs ont voyagé clandestinement à bord du sous-marin, ou reviennent de Maglemosien par le Portail d'Onirologie, ils se retrouvent à bord du U-3a alors qu'il file vers le point de plongée ! Voir Scène une : À bord du sous-marin allemand.

À terre : Les investigateurs peuvent observer le U-3a ou le *Sondergruppe* depuis la côte (peut-être à Nieuport). Voir Scène deux : Suivre le *Sondergruppe*.

Se réveiller des effets de la Potion onirique : Si les investigateurs sont entrés en Maglemosien grâce à la Potion onirique, ils se réveillent exactement où ils ont débuté. Ce peut être à terre ou même à bord du sous-marin, comme indiqué ci-dessus.

Tout droit vers le Temple : Il est possible que les investigateurs, d'une façon ou d'une autre, se retrouvent en mesure de se diriger vers le temple situé sur les fonds marins, grâce éventuellement à des engins de plongée, une torpille prise à l'ennemi, ou autre solution créative. Passez directement à la Scène trois : La Statue marine.

Faits prisonniers !

Dans la Scène une, les investigateurs peuvent se retrouver faits prisonniers par l'équipage du sous-marin. Pas d'inquiétude à ce sujet : c'est le type d'ennuis dont les grandes aventures sont faites ! Tout d'abord, le commandant du sous-marin, Rainer Hagen (p.335) donne l'ordre que les investigateurs soient ligotés sous garde armée dans la salle des machines. Ensuite, Frau Wassermeister exulte, indiquant en ricanant qu'elle a en magasin une « mort très spéciale » pour les « *Schweinehunde* [NdT : salopards] d'espions alliés ».

À ce stade, si les investigateurs ne le savent pas déjà, Wassermeister se lance dans un grand discours au sujet du cercle de pierres des Sept Pécheurs situé près de la ville de Bergues. Mais elle ne divulgue pas la nature exacte du rituel en question.

Ensuite, à moins que les investigateurs ne parviennent à se libérer, décrivez la récupération de la Statue marine et le retour à Nieuport. Plusieurs heures passent, jusqu'à ce que le rituel Soulèvement des eaux débute, après quoi les investigateurs entendent des cris de terreur et d'alarme venant de l'équipage du sous-marin (qui est en train de rater ses tests de Santé Mentale). Blême, le capitaine Hagen revient vers les investigateurs et leur demande s'ils comprennent ce qui se passe. À supposer qu'ils emploient les bons arguments, il les libère : la mer monte, et quelque chose ne va pas du tout ! Les investigateurs peuvent-ils remettre de l'ordre là-dedans ?

En ce cas, passez directement à l'Épisode cinq, Scène deux : La première montée des eaux.

SCÈNE UNE : À BORD DU SOUS-MARIN ALLEMAND

Si la Sorcière des poissons sait qu'elle est suivie quand elle quitte Maglemosien par le Portail d'Onirologie, les investigateurs sont faits prisonniers quand ils réintègrent le sous-marin, déjà en route vers sa destination ! Voir l'encadré pour plus de détails : les investigateurs passent le portail un par un, leurs armes à feu transformées de manière permanente en arcs, etc., pour être accueillis par un équipage de sous-marin lourdement armé de Pistolets-mitrailleurs MP38 !

Les investigateurs passent le portail pour être accueillis par un équipage de sous-marin lourdement armé de pistolets-mitrailleurs MP38 !

Sinon, les investigateurs se retrouvent à fureter dans un sous-marin étroit en pleine mer, armés seulement d'arcs et de flèches ! Utilisez le Plan du sous-marin p.335 ; selon les événements qui se sont déroulés dans l'Épisode deux : Le sous-marin allemand, il peut y avoir jusqu'à 18 adversaires dans le sous-marin : le capitaine Hagen, les 12 membres d'équipage de la *Kriegsmarine*, la Sorcière des poissons, ses deux assistants, et deux soldats membres du *Traumstaffel*. Un échange de tirs ouvert est sans nul doute suicidaire !

Une fenêtre d'opportunité

La seule chose qui peut œuvrer en faveur des investigateurs, c'est le temps : l'équipage est occupé à se préparer à faire surface au-dessus du temple englouti et à embarquer Duchamp et von Leichhardt dans la torpille habitée Maiale. Les investigateurs peuvent profiter des circonstances pour quitter le sous-marin dès qu'il fait surface. Laissez réussir tout plan raisonnable proposé par les joueurs : l'équipage n'est pas surarmé, il est même probable que seuls les membres du *Traumstaffel* le sont, debout sur le pont et maintenant une surveillance. Les investigateurs peuvent avoir pour eux l'effet de surprise s'ils se précipitent sur le pont et s'étant au préalable servis dans l'armoire contenant des armes. Il y a même une seconde torpille habitée sur le pont…

Si les investigateurs ne quittent pas le sous-marin, leurs seules options sont d'attendre que ce dernier revienne à Nieuport, ou d'être faits prisonniers.

SCÈNE DEUX : SUIVRE LE SONDERGRUPPE

Dans cette scène, les investigateurs ne sont pas à bord du U-3a, mais informés sur ses mouvements. Ils peuvent le suivre depuis un navire réquisitionné et interrompre la plongée de la torpille Maiale ; attaquer directement le sous-marin ; ou mettre en place une plongée séparée et interférer avec la récupération de la Statue marine.

Interrompre la plongée de la torpille Maiale

Cela peut donner lieu à une bataille rangée en mer, les investigateurs se trouvant sur un navire réquisitionné et attaquant l'équipage du U-3a en tirant avec des armes légères dès que ce dernier fait surface.

Utilisez l'armoire contenant des armes du U-3a (p.336) pour déterminer l'armement exact de l'équipage. Son objectif est clair : repousser les investigateurs suffisamment longtemps pour faire monter Duchamp et von Leichhardt sur l'une des torpilles habitées Maiale et réussir à plonger. Si cela s'avère impossible, le sous-marin peut lancer l'une de ses torpilles ; partez du principe que cela arrive si le combat d'armes légères se poursuit pendant plus de 5 rounds de combat.

Les investigateurs peuvent également employer la discrétion afin d'interrompre la plongée ; saboter le matériel de plongée ou les torpilles Maiale force le U-3a à revenir à Nieuport pour reconstituer son équipement.

Attaquer le sous-marin allemand

Cette action nécessite un équipement lourd. Peut-être les investigateurs ont-ils réussi à récupérer un Schnellboot [NdT : vedette-torpilleur] armé ? Il est difficile de faire appel à des renfots alliés – tous leurs navires sont pris d'assaut

La décompression

La profondeur de l'endroit où se trouve le temple de la Statue marine est suffisante pour provoquer un risque de décompression – la fameuse « Maladie des caissons » –, si les plongeurs reviennent à la surface trop rapidement. Un plongeur doit passer une ou deux minutes de décompression à mi-chemin de la surface pour éviter ce mal de décompression ; ceux qui reviennent immédiatement subissent 3D6 points de dégâts pendant 1D20 heures après avoir rejoint la surface. Autorisez les investigateurs à effectuer un test de Nage ou de Connaissance -20 % pour être au courant de ce problème si leurs joueurs ne le sont pas.

par l'évacuation –, mais des investigateurs entreprenants peuvent faire appel à une unique vedette-torpilleur de la marine pour les aider. Faites en sorte que ce soient les joueurs qui ordonnent les tirs et effectuent les tests, même si leurs investigateurs ne sont pas totalement impliqués. Voir p.335 et 336 pour les statistiques respectives du U-3a et de la vedette-torpilleur.

Interférer avec la récupération de la Statue marine

Cette action suppose que les investigateurs aient revêtu des équipements de plongée, et soient éventuellement installés dans une torpille habitée Maiale. Si les investigateurs ne font que nager, les plongeurs du *Sondergruppe*, sur leur Maiale, les dépassent facilement, et les investigateurs n'ont la possibilité d'effectuer qu'une seule action avant d'être laissés à l'arrière. Ils doivent ensuite tracer leur route vers le temple en ruine : voir Scène trois : La Statue marine. Si les investigateurs ont leur propre torpille Maiale, utilisez les règles de poursuite (Livre des règles, p. 133).

Il est impossible d'utiliser les armes à feu sous l'eau. Les investigateurs doivent effectuer des attaques de corps à corps assorties d'un malus de -10 % s'ils sont au contact, ou peuvent utiliser des fusils sous-marins (chance de base 25 %, Dégâts 2D4 +2, Cadence 1/2, Portée : courte, Munitions 1).

Renée Duchamp, membre du Sondergruppe et plongeuse sous-marine

APP 11 CON 11 DEX 15 FOR 09
TAI 09 ÉDU 18 INT 16 POU 12
SAN 22 Points de Vie : 10

Impact : +0

Prestance	55 %
Endurance	55 %
Agilité	75 %
Puissance	45 %
Corpulence	45 %
Connaissance	90 %
Intuition	80 %
Volonté	60 %

Compétences : Bibliothèque 60 %, Mythe de Cthulhu 13 %, Nage 50 %, Savoir Onirique 16 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : archéologie 45 %, Sciences occultes 45 %.

Attaques : *Fusil sous-marin*, 40 %, Dégâts 2D4 +2 (Cadence 1/2, Portée : courte, Munitions 1).

Apparence : Duchamp est une petite femme trapue aux cheveux roux et aux yeux verts, et à la peau aqueuse et lisse. Elle ressent la tension de travailler avec la Sorcière des poissons en Maglemosien et est régulièrement frappée par des périodes d'hystérie et de manie. C'est une spécialiste de la mythologie, et il est pour elle difficile de faire la différence entre la réalité et les légendes qu'elle aime lire.

Torsten von Leichhardt, membre du Sondergruppe et plongeur sous-marin

APP 13 CON 15 DEX 14 FOR 16
TAI 15 ÉDU 11 INT 11 POU 12
SAN 26 Points de Vie : 15

Impact : +2

Prestance	65 %
Endurance	75 %
Agilité	70 %

Puissance	80 %
Corpulence	75 %
Connaissance	55 %
Intuition	55 %
Volonté	60 %

Compétences : Athlétisme 60 %, Mythe de Cthulhu 09 %, Nage 70 %, Persuasion 75 %, Savoir Onirique 15 %, Sciences occultes 35 %.

Attaques : *Fusil sous-marin*, 55 %, Dégâts 2D4 +2 (Cadence 1/2, Portée : courte, Munitions 1).

Sort : *Domination*.

Apparence : Von Leichhardt est un nazi fervent qui croit en la suprématie de la race aryenne, en la théorie de l'*Übermensch*, au droit du plus fort à gouverner, et généralement en tout ce qui lui permet de se pavaner en harcelant quelqu'un de plus faible ou ayant davantage de principes que lui. Il aime affiner ses « techniques d'interrogatoire » et se tourne vers Maglemosien pour le pouvoir qu'il peut lui procurer. Il est de type nordique à la peau bronzée, avec un ricanement permanent.

Les investigateurs peuvent suivre le *Sondergruppe* jusqu'au temple, au moyen d'une combinaison de tests de Nage et de Discrétion si les investigateurs arrivent à suivre, ou une combinaison de tests de Nage et de Pister s'ils suivent la faible trace de bulles émise par la torpille Maiale. Les investigateurs incapables de le suivre doivent effectuer une combinaison de tests de Nage et de Trouver Objet Caché. S'ils ratent le tout, les investigateurs doivent attendre que le *Sondergruppe* revienne vers le U-3a ou éventuellement Nieuport.

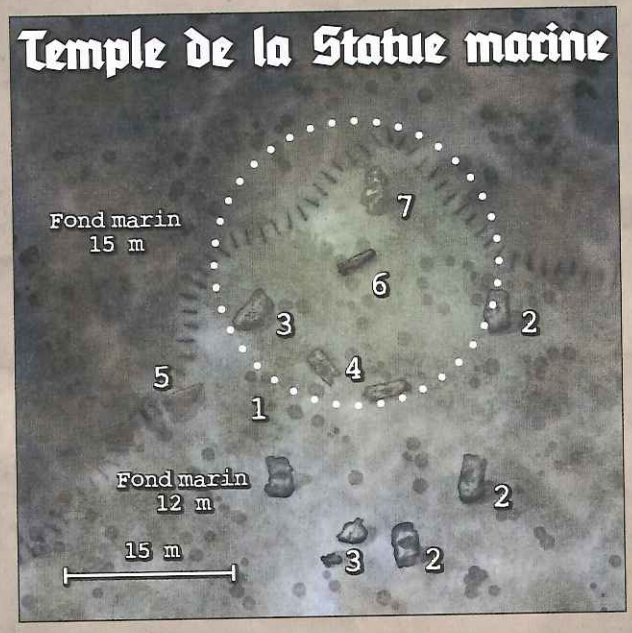
SCÈNE TROIS : LA STATUE MARINE

Les fonds marins au large des côtes de cette partie de l'Europe du Nord sont peu profonds et dépassent rarement les 15 m. À quelques kilomètres au nord de Nieuport et de La Panne, sous 12 m d'eau, se dressent les ruines d'un temple préhistorique utilisé par le peuple Maglemosien lorsque le niveau de la mer était beaucoup plus bas.

Ceux qui ont visité le temple en Maglemosien (p.342) peuvent effectuer un test d'Intuition pour le reconnaître. Bien qu'il soit partiellement effondré et incrusté de bernacles, il s'agir bien du même. Un autre test d'Intuition permet de s'interroger sur quels étranges courants marins l'ont empêché d'être enfoui sous le sable depuis des milliers d'années…

Renée Duchamp et Torsten von Leichhardt s'affairent, avec des lampes de plongée, à attacher des cordes de remorquage autour de la statue. Leur objectif est de la déplacer et de l'arrimer à la torpille Maiale, puis de la ramener vers le sous-marin en surface.

Les investigateurs peuvent contrecarrer cette action, même s'il ne s'agit pas d'une solution à long terme : Wassermeister finit par envoyer quatre plongeurs de l'équipage du sous-marin dans la deuxième torpille Maiale pour savoir ce qu'il est advenu de la première. À la place, les investigateurs peuvent décider de se



Légende de la carte du Temple de la Statue marine

1. **Les fonds marins :** Une perpétuelle obscurité recouvre les fonds marins et, avec les algues et les sédiments, la visibilité est peut-être de 3 m au mieux avec une lampe, moins de la moitié sans. Les investigateurs doivent réussir des tests de Nage + Trouver Objet Caché ou des tests de Volonté -20 % pour localiser les zones mentionnées sur la carte. Ces tests sont assortis d'un malus de -10 %, à moins que l'investigateur ait visité le temple en Maglemosien ou vu le croquis schématique du Document de recherche (p.334). Les investigateurs qui se trouvent dans le périmètre des lampes de plongée du Sondergruppe (indiquées sur la carte) peuvent effectuer un test de Nage + Trouver Objet Caché +10 % pour percevoir la lumière. Lancez 1D6 pour déterminer quel endroit les investigateurs atteignent en premier.
2. **Les pierres dressées :** Recouverts de bernacles et d'algues, ces menhirs sont dressés sur le fond océanique.
3. **Les menhirs renversés :** L'un de ces énormes blocs de pierre est brisé, l'autre est tout simplement renversé.
4. **L'autel brisé :** La moitié de cet autel a été emporté ; un test d'Intuition révèle qu'il a probablement été brisé délibérément – il y a des millénaires.
5. **L'épave de bateau :** Trempée et en bois ancien, la colonne vertébrale de ce navire se trouve brisée sur le plateau du fond marin. Un test de Sciences humaines : archéologie permet de le dater du XVII[ème] siècle.
6. **La torpille Maiale :** Lorsque le Sondergruppe arrive, il laisse la torpille habitée à environ 6 m au sud de la Statue marine. Leurs lampes de plongée sont visibles au nord.
7. **La Statue marine :** Une grande statue en pierre face au nord. Elle est incrustée de bernacles, mais nettement humanoïde, faisant environ 1,80 m de haut. Un test de Mythe de Cthulhu +10 % permet de l'identifier comme représentant un Profond, tout comme un test d'Intuition si l'investigateur a déjà rencontré ce type de créature.

débarrasser eux-mêmes de la statue. S'ils décident de l'emmener plus loin en mer et de l'y abandonner, voir ci-dessous ; s'ils décident de l'emmener sur la terre ferme, voir Épisode cinq : Le soulèvement des eaux.

Des yeux dans les profondeurs

Tout le temps pendant lequel les investigateurs et le *Sondergruppe* se trouvent dans le temple englouti, ils sont observés. Tout autour, juste hors de la vue, se trouvent des Profonds – les fameux Habitants sous la mer. Pas en grand nombre, peut-être cinq ou six au total, mais ils attendent de voir ce que les humains vont faire.

Les investigateurs s'égarant en dehors de la proximité immédiate du temple, peut-être avec l'intention d'abandonner la statue plus loin en mer, doivent effectuer un test de Trouver Objet Caché. Un échec signifie qu'ils ne perçoivent rien dans l'obscurité ; une réussite qu'ils voient tout à coup un affreux visage ichthyoïde faisant surgir ses énormes yeux de l'ombre! À moins que les investigateurs ne soient en train de transporter la Statue marine, les Profonds n'attaquent pas nécessairement, mais un test de Santé Mentale est tout de même nécessaire. En revanche, si les investigateurs ont la statue, les Profonds passent à l'attaque jusqu'à ce qu'elle soit remise en place ou remontée à la surface.

Épisode cinq : Le Soulèvement des eaux

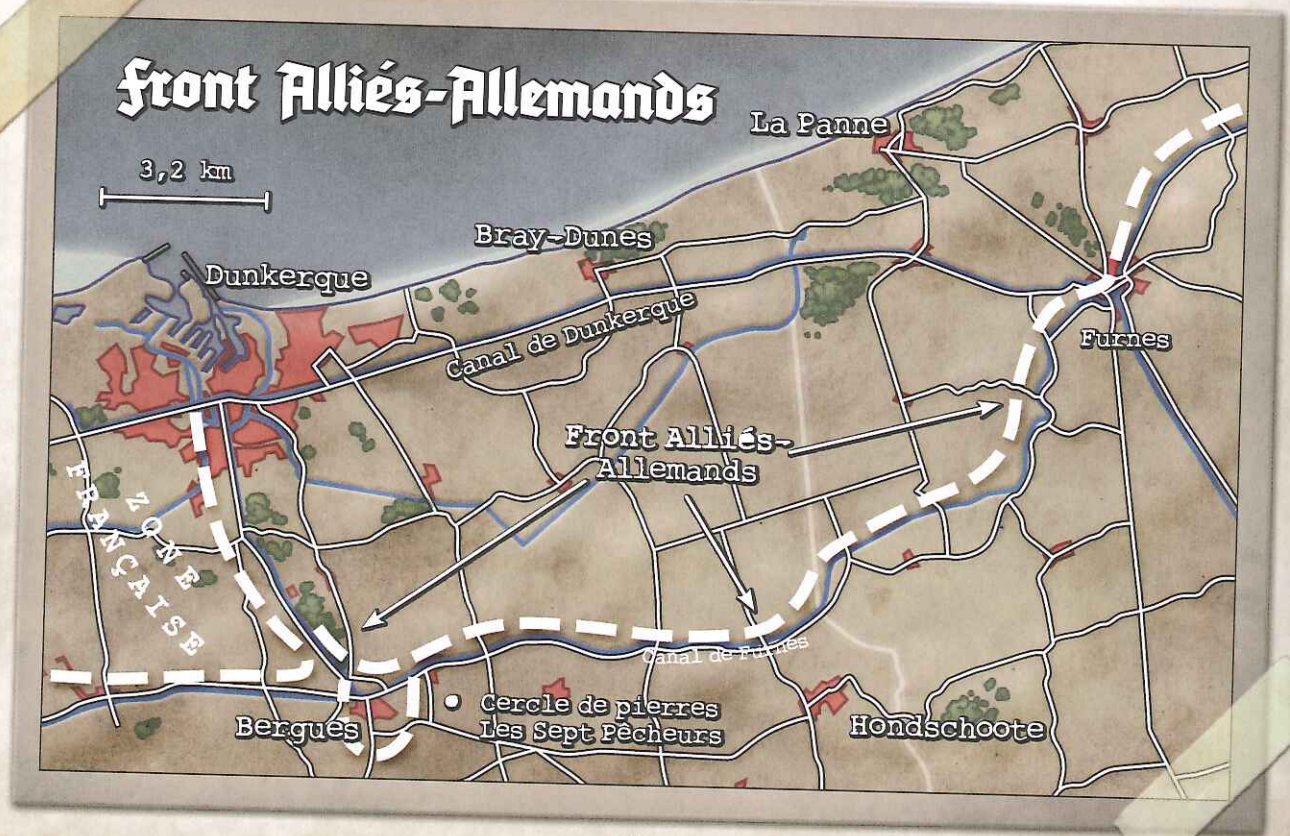
Cet épisode représente le point culminant de l'aventure *Opération : Wotan*. Si les investigateurs n'ont pas réussi à déjouer les plans de Wassermeister et du *Sondergruppe*, les événements prennent maintenant une tournure catastrophique. La Statue marine a été retirée de l'endroit où elle reposait et les Habitants sous la mer réagissent. La mer devient agitée et, alors que la Sorcière des poissons fonce vers le cercle de pierre situé à l'extérieur de la ville de Bergues, près de Dunkerque assiégée, seuls les investigateurs peuvent sauver les Alliés en pleine évacuation d'un affreux destin !

SCÈNE UNE : LA PLAGE

Cette scène est représentée par une course folle en direction du cercle de pierres appelé Les Sept Pêcheurs, afin de contrecarrer le rituel Soulèvement des eaux lancé par la Sorcière des poissons. Deux pistes s'offrent aux investigateurs : suivre la Sorcière des poissons directement en territoire occupé par les Allemands, ou se diriger à travers le chaos qu'est la tête de pont de Dunkerque et s'approcher du cercle de pierre depuis les lignes alliées. Cette dernière solution est moins dangereuse (en fait, un peu moins seulement…), mais exige que les investigateurs aient trouvé des indices indiquant que Les Sept Pêcheurs est la destination de la Sorcière des poissons (le gardien peut être tout à fait clair à ce sujet).

Accentuez le côté réaliste du chaos de « l'expérience de Dunkerque » : les investigateurs se déplacent au sein de l'un des plus grands et incroyables événements de l'Histoire. Tout au long de la tête de pont, des dizaines de milliers de soldats alliés se déversent sur les plages et dans l'eau, essayant d'embarquer dans n'importe quel navire ou bateau. Si la Statue marine a été récupérée, le temps ne s'améliore pas après le 1er juin – ce qui n'empêche pas les bombardiers en piqué Stuka de harceler les malheureux soldats en rangs serrés.

Les investigateurs doivent couvrir environ 15-30 km en direction de Bergues. Ils peuvent trouver ou réquisitionner un véhicule n'ayant pas encore été détruit ; dans ce cas, le trajet dure 1 Période de rencontre au lieu de deux. Les investigateurs peuvent également essayer de prendre le contrôle d'une unité de soldats, même si cela les ralentit.



Lancez donc les dés pour 1 ou 2 rencontres sur la colonne « Les Plages » du Tableau de rencontre (p.323). Faites savoir aux investigateurs que le temps leur est compté !

Les investigateurs se déplaçant le long des plages remarquent le comportement étrange de la mer : elle est devenue très agitée, et une marée haute semble sur le point de survenir. Les navires peuvent se rapprocher de la côte, mais en même temps, les soldats alliés sont forcés de se retirer de l'eau plus profonde pour éviter d'être submergés. Les troupes sont en pleine confusion.

Après 1 Période de rencontre, avancez à la Scène deux : La première montée des eaux.

SCÈNE DEUX : LA PREMIÈRE MONTÉE DES EAUX

Après la première Période de rencontre, les investigateurs peuvent se retrouver à proximité de Bergues (s'ils sont dans un véhicule), ou seulement à mi-chemin (s'ils sont à pied). Le temps tourne au mauvais ; une tempête diluvienne souffle depuis la mer, avec des vents violents et des pluies torrentielles. Cela a vidé le ciel des Stukas, mais pour la tête de pont, les choses ne font que devenir plus chaotiques.

La marée est incroyablement haute. La mer avance sur les plages et envahit les dunes. Au-delà, les divers canaux se remplissent, avec la tempête qui déferle et brise leurs berges, inondant les terrains peu élevés.

À un certain moment, les investigateurs se retrouvent à la merci de la montée des eaux. Peut-être cette dernière se déroule-t-elle alors qu'ils traversent le front à Bergues, perturbant ainsi les combats suffisamment longtemps pour qu'ils puissent passer.

Les investigateurs font face au risque d'être submergés par les eaux et doivent effectuer un test de Nage pour se hisser en sécurité. Ceux qui le ratent doivent réussir un test en opposition de FOR contre une FOR de 4D6 sur la Table de Résistance ; avec une réussite, ils sont immobilisés, tandis qu'avec un échec, ils subissent 1D6 points de dégâts ou sont assommés et commencent à se noyer (au choix du joueur). Les investigateurs qui sont immobilisés lors d'échanges de tirs prennent le risque d'être tués.

La mer avance sur les plages, envahissant les dunes, inondant les terrains peu élevés.

À chaque round de combat qui suit, le personnage peut rester immobilisé (aucun test n'est alors nécessaire), ou peut effectuer un nouveau test en opposition. Cette fois-ci, une réussite signifie qu'il se hisse en sécurité. Les investigateurs qui nageaient initialement librement peuvent apporter l'aide de leur FOR au test d'un personnage, en se servant d'une corde, etc. ou en pataugeant dans l'eau. Un échec signifie que tous les deux sont submergés par les eaux.

Les investigateurs se trouvant dans des véhicules affectés par les eaux doivent effectuer des tests de Conduite à la place de ceux de Nage, et leur test en opposition FOR contre FOR indique s'ils sont ou non emportés de leurs véhicules.

Une fois que les investigateurs ont traversé la première montée des eaux, ils atteignent le cercle de pierres appelé Les Sept Pêcheurs.

Les "LittleShips"

En plus des 220 navires de guerre participant à l'évacuation de Dunkerque, environ 700 navires privés à faible tirant d'eau furent également de la partie. Ce sont les fameux « littleships », certains manœuvrés par des pilotes de la marine, d'autres par leurs propriétaires et équipages d'origine. Comme les navires de guerre avaient de la difficulté à aborder les plages de Dunkerque, un grand nombre de littleships ont fait leur « devoir de transport », en emmenant de petits groupes de soldats des plages vers les grands navires de guerre attendant au large. Entre le 27 mai et le 4 juin, ensemble, ils ont sauvé plus de 330 000 soldats – plus de 192 000 Britanniques et 139 000 Français.

En termes de jeu, cela signifie qu'il est possible pour les investigateurs de retourner effectivement en Angleterre dans « leur » bateau. Consultez la colonne « En mer » du Tableau de Rencontres de la p.323 pour les événements pouvant survenir lorsque les investigateurs essayeront de revenir de Dunkerque, ce qui prendra 1D3+1 Périodes de rencontre.

SCÈNE TROIS : LE RITUEL

Si les investigateurs parviennent à l'endroit appelé Les Sept Pêcheurs en 1 seule Période de rencontre, la Sorcière des poissons vient juste d'arriver et le rituel Soulèvement des eaux n'a pas encore débuté ; sinon, il s'approche de son point culminant.

Le cercle de pierre se trouve à environ un kilomètre de Bergues. La ville elle-même tombe aux mains des Allemands le 1er juin, de sorte que la zone environnante peut se retrouver aux mains des Alliés (avant le 30 mai), être le théâtre de violents combats (du 31 mai au 2 juin), ou complètement aux mains des Allemands (après le 2 juin, lorsque les Alliés quittent la zone). La Sorcière des poissons et le *Sondergruppe* peuvent se retrouver en territoire hostile !

La Sorcière des poissons arrive de Nieuport dans deux autochenilles Sd.Kfz.11, transportant la Statue marine. La force qui l'accompagne comprend :

- Autochenille 1 :
  - » La Sorcière des poissons (p.320)
  - » Les membres survivants du *Sondergruppe* : Wladislaw Eisenberg (p.336), Renée Duchamp (p.346), et Torsten von Leichhardt (p.346).
  - » 1 chauffeur et 3-6 membre du *Traumstaffel* (pour un total de 8 occupants).
- Autochenille 2 :
  - » 1 chauffeur et 7 soldats allemands.

Cette scène a pour but de représenter un défi, sans être impossible à résoudre pour autant. Si les investigateurs ont amené des renforts (un groupe de combat des troupes de la B.E.F. réquisitionné, ou peut-être même le capitaine Hagen et ses hommes !), n'hésitez pas à renforcer la partie adverse : la présence d'un *Panzer* devrait concentrer l'attention des investigateurs ! Autorisez ces derniers à demander des renforts pour tout combat « réel », tandis qu'ils traitent l'affaire en cours : arrêter la Sorcière des poissons !

Et si les investigateurs s'emparent de la Statue marine ?

Il devrait être évident que ce n'est pas une bonne idée. Cependant, les joueurs étant les acteurs de l'histoire...

Tout d'abord, les investigateurs se retrouvent au centre des efforts des Profonds pour récupérer la statue (accompagnés probablement d'une atroce vengeance). Cela se produit n'importe où, et même si les investigateurs parviennent à ramener la statue à la Section D (des Profonds dans la Tamise...?). Ces événements dépassent la portée de cette aventure...

Une autre option voit les investigateurs ramener la Statue marine à l'endroit où elle reposait. C'est une réussite, même si cela n'arrête pas pour autant les Profonds de les poursuivre tout du long. Cependant, cela peut proposer une conclusion satisfaisante pour le scénario.

Comment arrêter la Sorcière des poissons

Une balle bien placée par un tireur embusqué retire la Sorcière des poissons de l'histoire et atténue le dénouement (voir ci-dessous). Ne rendez pas les choses faciles pour autant : si les investigateurs arrivent avant le début du rituel, la Sorcière des poissons se défend (voir p.320 pour les actions négatives qu'elle peut entreprendre). Si elle est déjà en train de conduire le rituel, elle a alors d'autres défenseurs (voir ci-dessous...).

Les investigateurs peuvent essayer de s'emparer de la Statue marine ou la détruire. Cette dernière action est difficile : l'objet dispose de 20 points de protection et de 30 Points de Vie. Cependant, un obus tiré d'un char ou une grande quantité d'explosifs peuvent faire l'affaire.

LE CRESCENDO

Une fois que le rituel Soulèvement des eaux s'approche de sa conclusion (si les investigateurs arrivent après son début ou le laissent suivre son cours), des événements épouvantables commencent à se produire. Tout d'abord, un rugissement terrible est entendu venant de la mer, comme celui que fait une grande vague. Les eaux soudain déferlent et d'elles émergent d'hideuses créatures difformes, des parodies monstrueuses de forme humaine – des Profonds !

Cela se produit sur la totalité de la tête de pont de Dunkerque. La visibilité est mauvaise dans la tempête qui souffle avec force, mais partout où ils apparaissent, ils saisissent les malheureux soldats attendant les secours et les entraînent sous les vagues. Les Alliés, désunis et confus par cette attaque venant de la mer, organisent une résistance chaotique, mais avec peu de profit.

Aux Sept Pêcheurs, les investigateurs voient les Profonds déferler hors de l'eau. Ils n'attaquent pas la Sorcière des poissons ou ses troupes ; mais tout le monde, y compris les investigateurs et leurs alliés, sont des cibles légitimes. Comptez 4 Profonds comme base, et jusqu'à 6 de plus en fonction de la puissance des investigateurs. Seuls les tests de Santé Mentale devraient avoir un effet significatif.

Profond type

APP 11 CON 11 DEX 10 FOR 14
TAI 09 ÉDU N/A INT 13 POU 12
SAN N/A **Points de Vie : 14**

Impact : +2

Prestance	55 %
Endurance	55 %
Agilité	50 %
Puissance	70 %
Corpulence	45 %
Connaissance	n/a
Intuition	65 %
Volonté	60 %

Compétences : *Griffes* 25 %, Dégâts 1D6+Impact.

Protection : 1 point (peau et écailles).

Perte de SAN : 0/1D6 points.

FINAL

« Ainsi commença le grand déluge, qui n'est pas tombé du ciel comme la coutume du monde de la lumière le veut, mais est venu des entrailles des abysses sans lumière, un grand engloutissement des profondeurs, comme si la contagion se léchait les babines et festoyait sur les péchés des hommes. Et c'est ainsi que la ville d'Egador et ses cours de soie et de saphir furent emportées, et les jardins de palmiers nettoyés, de sorte que rien n'est resté. Non, pas même un brin d'herbe ou un enchevêtrement de vigne n'est demeuré pour régaler les sauterelles que la malédiction d'Aciel apporta ensuite sur les terres d'Ur et d'Azhan...»

— *Le Livre d'Aciel*, Canto LXII, Persepolis Recension

Si la Sorcière des poissons arrive à terminer le rituel de Soulèvement des eaux, les investigateurs sont probablement condamnés, car toutes les forces alliées présentes sur les plages de Dunkerque sont alors emportées par la montée des eaux. Ils peuvent peut-être s'échapper, mais la conscience de la catastrophe qu'ils n'ont pas réussi à éviter coûte à chacun d'entre eux 1D20 points de Santé Mentale. Voir l'Épilogue, ci-dessous.

Si la Sorcière des poissons est stoppée avant la fin du rituel, les Profonds changent d'objectif. Plus aucun ne sort de l'eau, et ceux qui l'ont fait convergent vers la Statue marine et l'entraînent sous les vagues. Plusieurs heures plus tard, la tempête se calme et le soleil éclaire une tête de pont confuse et chaotique. L'évacuation connaît une vigueur renouvelée : il n'y a pas de temps à perdre !

Si la Statue marine est détruite, l'attaque des Profonds cesse immédiatement. Ceux qui se trouvent dans les environs des Sept Pêcheurs se tournent alors vers la Sorcière des poissons. Ils s'emparent d'elle et l'emmènent, sous ses cris, vers une mort aquatique.

Et la tempête se calme...

CONCLUSION DE L'ÉPISODE

Avant tout, ayez pour objectif de donner une conclusion dramatique et satisfaisante à cet épisode (et à l'aventure). Les investigateurs ont de nombreuses options qui s'offrent à eux, certaines faisant appel à d'importants combats, d'autres moins. Donnez à toute stratégie raisonnable et passionnante une bonne chance de réussir : si les événements de *Opération : Wotan* ont le potentiel d'amener un résultat très différent de l'histoire « officielle », les investigateurs doivent avoir une bonne chance de garder la Guerre secrète justement comme cela – secrète !

Épilogue

« Nous irons jusqu'au bout. Nous nous battrons en France, nous nous battrons sur les mers et sur les océans, nous nous battrons avec plus de confiance et plus de force dans les airs, nous défendrons notre île, peu importe ce qu'il en coûtera. Nous nous battrons sur les plages, nous nous battrons sur les aires d'atterrissage, nous nous battrons dans les champs et dans les rues, nous nous battrons dans les collines, jamais nous ne nous rendrons… »

— Le Premier ministre Winston Churchill, s'adressant à la Chambre des communes après l'évacuation de Dunkerque, le 4 juin 1940.

Il existe de nombreuses fins possibles pour l'aventure *Opération : Wotan*. Si les investigateurs ont réussi leur mission, FALL NADEL (« Opération Dard ») aura été contrecarrée et l'alliance nazis-Profonds rêvée par la Sorcière des poissons et le sorcier de Himmler s'est effondrée avant même de pouvoir commencer. Si les investigateurs ont échoué, l'évacuation de Dunkerque a sans doute tourné à la catastrophe, beaucoup moins de troupes parvenant à rapatrier en Grande-Bretagne, et l'avenir des Alliés paraît de plus en plus sombre. De même, il pourrait y avoir des rumeurs au sujet d'une nouvelle force sinistre en plein essor au sein du Troisième *Reich*.

Si les investigateurs ont échoué, l'avenir des Alliés semble de plus en plus sombre.

Récompenses en Santé Mentale

Les pénalités en Santé Mentale ont été traitées comme il convenait dans les épisodes précédents. Pour leur part, les succès des investigateurs sont récompensés comme suit.

Choisissez l'une des options suivantes :

- Les investigateurs contrecarrent complètement FALL NADEL, et le rituel de Soulèvement des eaux ne parvient jamais à se réaliser : +2D6 SAN.
- Les investigateurs parviennent à arrêter le rituel de Soulèvement des eaux en détruisant la Statue marine : +1D6 SAN.
- Les investigateurs stoppent le rituel de Soulèvement des eaux : +1D6 SAN.

Puis, appliquez ce qui suit :

- La Sorcière des poissons est tuée, capturée ou neutralisée : +1D3 SAN.
- L'agent Wotan est libérée de la Maison Noire : +1 SAN.
- L'agent Wotan est libérée de Maglemosien : +1 SAN.
- L'agent Wotan est restituée à la Section D : +1 SAN.
- Les investigateurs requièrent l'aide du capitaine Hagen : +1D3 SAN.
- Les investigateurs découvrent les détails de FALL NADEL et le *Sondergruppe* de Walpurgen, et les transmettent à la Section D : +1-3 SAN.

PLEINS DE CHARME

De retour à la Section D, les investigateurs ont droit à un compte rendu de fin de mission pour discuter des implications de FALL NADEL. Contrairement à *Opération : Trois Rois* (première aventure de la campagne ***Point Zéro***, également publiée chez Sans-Détour), qui semblaient démontrer l'existence de nouvelles recherches scientifiques de l'étrange poursuivies par le Troisième *Reich*, les événements entourant la Sorcière des poissons sont beaucoup moins faciles à expliquer. Pour la première fois, la Section D a peut-être des preuves de l'existence d'autres forces, inhumaines, tapies dans des endroits cachés de la planète, et de puissances du mal n'ayant aucune explication rationnelle. Que des éléments au sein du Troisième *Reich* semblent essayer de contacter et d'exploiter ces forces fait frissonner les couloirs des services de renseignement alliés.

À la discrétion du gardien, les événements de *Opération : Wotan* peuvent précipiter la formation d'un groupe opérationnel secret au sein des services de renseignement alliés, chargé de découvrir les forces cachées au travail et de neutraliser ces tentatives particulières des nazis. Ce n'est pas une organisation lisse et sans visage dotée d'une main-d'œuvre et de ressources illimitées : c'est une formalisation des efforts déployés par les investigateurs au sein d'une petite équipe, insuffisante quoique passionnée, se vouant à sauver le monde des terreurs cauchemardesques qui semblent le menacer – y compris maintenir sa santé mentale –, faisant voler en éclats la vérité que croyait connaître le public. Organisé et composé par les investigateurs et leurs alliés, ce groupe est sous la responsabilité de la direction de la Section D – du moins pour le moment. Les services de renseignement ont besoin de se réorganiser…

Et le nom de ce groupe ? Nous suggérons : le « Comité Hétéroclite pour les Activités Réellement Mystérieuses ». Le CHARME.

Équipement

Pour la mission *Opération : Wotan*, on a remis à chaque investigateur l'équipement de base suivant en plus des armes et des munitions :

- 2 grenades à main
- 1 recharge de gaz (en forme de grenade)
- 1 garrot
- 1 poignard
- 1 bouteille d'eau
- 1 masque à gaz
- 1 pelle-pioche
- 1 « pilule L » de cyanure de potassium
- 1 sac à dos contenant :
  - » 1 poêle pliant
  - » 1 boîte de blocs de combustible
  - » 2 paquets de rations pour 24 heures (y compris du thé)
  - » 1 tapis de sol
  - » 1 tasse émaillée
  - » 1 gamelle
  - » 1 boîte de comprimés de purification de l'eau

Le groupe d'opérations dans son ensemble transporte également l'équipement suivant. Laissez les investigateurs décider lequel d'entre eux transporte ces différents articles.

- 2 boussoles
- 1 série de cartes montrant la zone de Dunkerque (voir Annexe Quatre)
- 1 paire de jumelles
- Des cisailles

ANNEXE UNE : PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Les personnages pré-tirés qui suivent comprennent trois investigateurs issus du groupe initial d'*Opération : Trois Rois*, la première aventure de la campagne ***Point Zéro***, ajustés en fonction des mois qui ont suivi. Un agent local de la Section D venant de la région de Dunkerque a en outre été ajouté.

Caporal Ron Farnsworth "le Furet"

Chaque unité de l'armée a besoin de quelqu'un pouvant sortir d'un chapeau des ressources essentielles – et le Furet est cette personne. C'est un Londonien venant de l'East End, nerveux et beaucoup plus coriace qu'il n'y paraît, très chapardeur, avec une arrogance blagueuse qui parfois se transforme en une grimace troublante. Il n'est jamais aussi heureux que lorsqu'il s'approprie du matériel ennemi, et bien qu'il ne soit pas un héros, il garde la tête froide quand la violence est dans l'air. Il peut arranger presque tout, et s'il ne le peut pas, il peut généralement voler (ou même fabriquer !) quelque chose qui le remplace.

APP 13 **CON** 17 **DEX** 12 **FOR** 12
TAI 09 **ÉDU** 08 **INT** 13 **POU** 16

Impact +0 **Points de Vie** 13
Santé Mentale 72

Prestance	65 %	**Endurance**	85 %
Agilité	60 %	**Puissance**	60 %
Corpulence	45 %	**Connaissance**	40 %
Intuition	65 %	**Volonté**	80 %

Compétences : Athlétisme 49 %, Bricolage de fortune 56 %, Conduite 60%, Débrouillardise 40 %, Discrétion 29 %, Écouter 32 %, Langue maternelle: anglais 40 %, Métier : électricité 50 %, Métier : mécanique 70 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Premiers soins 35 %, Se cacher 24 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Attaques : *Couteau*, 25 %, Dégâts 1D4+2.

Mitraillette *Thompson* m1928a1, 56 %, Dégâts 1D10+2.

Revolver *WebleyMk* VI cal. 455, 33 %, Dégâts 1D10+2 (cadence 1, Portée : proche, Munitions 6).

Apparence : Le Furet est précisément comme un furet : il est toujours en train de regarder autour de lui, ramassant des objets, empochant « accidentellement » les choses qu'il pense pouvoir plus tard lui être utiles. S'il a un défaut, c'est sa propension inquiétante à émettre des cliquetis à des moments inadéquats – ses poches se remplissent invariablement de tout un bric-à-brac. Il est assez beau, à la façon d'une fouine, même s'il a tendance à se taire lorsqu'il est mis sur la sellette ou embarrassé – il n'a absolument aucun don pour l'éloquence, ce qui ne l'empêche pas d'essayer.

Agent spécial Nathan Chance, "le Professeur"

En 1940, la Division du renseignement militaire de l'armée américaine commence à se rendre compte qu'elle a besoin d'un remaniement radical s'il s'agit de relever les défis de la guerre qui se développe en Europe. Depuis *Opération : Trois Rois*, Nathan Chance a continué à travailler en étroite collaboration avec ses homologues des services secrets britanniques, et est pour une large part considéré comme un candidat potentiel pour prendre la tête des actions de renseignement si les États-Unis devaient entrer en guerre.

Chance a été ébranlé par les événements d'*Opération : Trois Rois* et a été depuis immergé dans la recherche occulte, dans une tentative désespérée pour fournir une défense quelconque contre les tentatives terrifiantes des nazis. Toujours officiellement maître de conférences en archéologie et en anthropologie à l'Université Miskatonic d'Arkham, il est détaché depuis plus d'un an à la Section D du Secret Intelligence Service britannique à Londres – également connu sous le nom de MI6 –, un intermédiaire « pratique » entre les efforts de renseignement britanniques et américains. Une fois de plus, lorsque débute l'opération Wotan, Chance se retrouve « chef de groupe » du groupe d'opérations de la Section D. Cette fois-ci, il l'espère, les Britanniques sauront qu'il est à la hauteur.

APP 12 **CON** 09 **DEX** 13 **FOR** 08
TAI 11 **ÉDU** 18 **INT** 16 **POU** 15

Impact +0 **Points de Vie** 10
Santé Mentale 66

Prestance 60 % **Endurance** 45 %
Agilité 65 % **Puissance** 40 %
Corpulence 55 % **Connaissance** 90 %
Intuition 80 % **Volonté** 75 %

Compétences : Athlétisme 49 %, Baratin 36 %, Bibliothèque 75 %, Commandement 33 %, Crédit 25 %, Mythe de Cthulhu 12 %, Persuasion 41 %, Psychanalyse 25 % Psychologie 60 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : archéologie 45 %, Sciences humaines : histoire 41 %, Sciences occultes 55 %, Sciences de la terre : géologie 15 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 30 %, Se cacher 17 %, Stratégie 22 %, Trouver Objet Caché 54 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 90 %, Allemand 20 %, Français 20 %.

Attaques : Mitraillette *Thompson* m1928a1, 32 %, Dégâts 1D10+2.

Pistolet automatique *Browning* m1911 cal. 45 40 %, Dégâts 1D10+2.

Sort : *Lien Gris*.

Apparence : Chance est un type d'une vingtaine d'années, impeccable et bon chic bon genre, avec un air studieux qui laisse parfois la place à un regard profond, pénétrant, et même tourmenté. Il a une bonne capacité d'écoute - même quand vous pensez que ce n'est pas le cas -, et il lit dans les personnes comme dans un livre. Il devient terriblement sérieux quand on parle des choses épouvantables dont les nazis pourraient être capables, mais se tait quand on lui demande comment arriver à les vaincre.

Annette de Vries, "L'agent de terrain"

Annette de Vries est âgée d'une vingtaine d'années, mais en paraît davantage avec son regard grave et pénétrant. C'est un agent de terrain de la Section D opérant dans le nord de la France, dans la région de Dunkerque, et l'un des contacts de l'agent Wotan, pour la disparition de laquelle elle ressent une certaine responsabilité. Elle s'habille avec un trench-coat et un béret, et est affable, mais sans attirer particulièrement l'attention. Elle parle plusieurs langues et a acquis beaucoup d'expérience des armes sur le terrain ; une grave blessure, il y a six mois, l'a laissée un peu affaiblie. Elle s'exaspère parfois quand les soldats les moins expérimentés l'appellent « miss » et partent du principe que sa blessure signifie qu'elle est incompétente.

APP 13 **CON** 12 **DEX** 08 **FOR** 08
TAI 13 **ÉDU** 15 **INT** 13 **POU** 10

Impact +0 **Points de Vie** 11
Santé Mentale 50

Prestance 65 % **Endurance** 60 %
Agilité 40 % **Puissance** 40 %
Corpulence 65 % **Connaissance** 75 %
Intuition 65 % **Volonté** 50 %

Compétences : Baratin 45 %, Discrétion 60 %, Écouter 56 %, Métier : serrurerie 41 %, Persuasion 49 %, Premiers soins 70 %, Sciences formelles : cryptographie 38 %, Se cacher 35 %.

Langues : Langue maternelle : Français 75 %, Allemand 37 %, Anglais 40 %, Flamand 35 %.

Attaques : Mitraillette *Thompson* m1928a1, 50 %, Dégâts 1D10+2.

Pistolet automatique *Browning* Mk I calibre 9 mm 52 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche, Munitions 13).

Sort : *Lien Gris*.

Apparence : S'habille avec un trench-coat et un béret, est affable, mais sans attirer particulièrement l'attention. Elle a parfois des élancements douloureux à la hanche et à la jambe droite qui la ralentissent – souvenirs d'une blessure récente. Elle a tendance à trop boire quand la douleur devient trop intense.

Sergent Jack Killarney "Killer"

« Killer » Killarney est un sergent de l'armée britannique de 33 ans affecté aux opérations spéciales de la Section D, et la moitié du contingent militaire de la mission. Né à Londonderry, son penchant pour la violence découle de sa vie au début des années 1920 et de la guerre civile irlandaise. Ses compétences au corps-à-corps ont peu d'égales. Il consacre désormais ses incontestables capacités à ce qu'il estime être une grande cause – une cause sur laquelle il est discret depuis l'Opération : Trois Rois l'année dernière. Il a acquis récemment un certain respect pour le commandement de Chance sur le groupe d'opérations spéciales, mais n'hésite pas à prendre la parole quand il pense qu'il est le mieux au courant. Lui et Ferret Farnsworth estiment toujours qu'ils sont les seuls soldats « proprement dits » du groupe, et sont comme cul et chemise.

APP 13 **CON** 16 **DEX** 12 **FOR** 17
TAI 13 **ÉDU** 07 **INT** 09 **POU** 10

Impact +2 **Points de Vie** 15
Santé Mentale 50

Prestance	65 %	**Endurance**	80 %
Agilité	60 %	**Puissance**	85 %
Corpulence	65 %	**Connaissance**	35 %
Intuition	45 %	**Volonté**	50 %

Compétences : Athlétisme 50 %, Arts Martiaux 59 %, Discrétion 27 %, Écouter 31 %, Se cacher 17 %, Trouver Objet Caché 33 %.

Attaques : Corps à corps 75 %*

Fusil *Pattern Enfield* P14 70 %, Dégâts 2D6+4 (Cadence 1/2, Portée : proche (110 m)**, Munitions 5).

Mitraillette *Thompson* m1928a1 31 %, Dégâts 1D10+2.

Pistolet automatique *Browning* Mk I calibre 9 mm 65 %, Dégâts 1D10 (Cadence 2, Portée : proche, Munitions 13).

** Arts Martiaux 59 % modifie les dégâts de base (voir Livre de règles, p. 89)*

*** Une lunette 3x permet de doubler la portée de base (220 m), qui est quadruplée (440 m) avec visée de précision*

Apparence : Jack est un grand gars – plus d'1,80 m et puissamment bâti – mais qui peut se déplacer étonnamment vite lorsqu'il le faut. Il arbore une crinière de cheveux blonds avec une mèche grise visible sous une certaine lumière, et est généralement rasé de près. Certaines personnes l'ont comparé à un léopard ou à une panthère : il paraît toujours prêt à bondir.

ANNEXE DEUX : NOUVEAUX SORTS

Lier un rêveur

Ce sort empêche un rêveur de se réveiller dans le Monde de l'éveil. Le coût pour lancer ce sort est de 10 Points de Magie et de 3 points de Santé Mentale. Le lanceur doit d'abord localiser le rêveur, soit en rêvant lui-même, soit à l'aide des sorts Leurrer un Rêveur ou Projection onirique. Le lanceur doit vaincre la cible en réussissant un test en opposition POU contre POU sur la Table de Résistance.

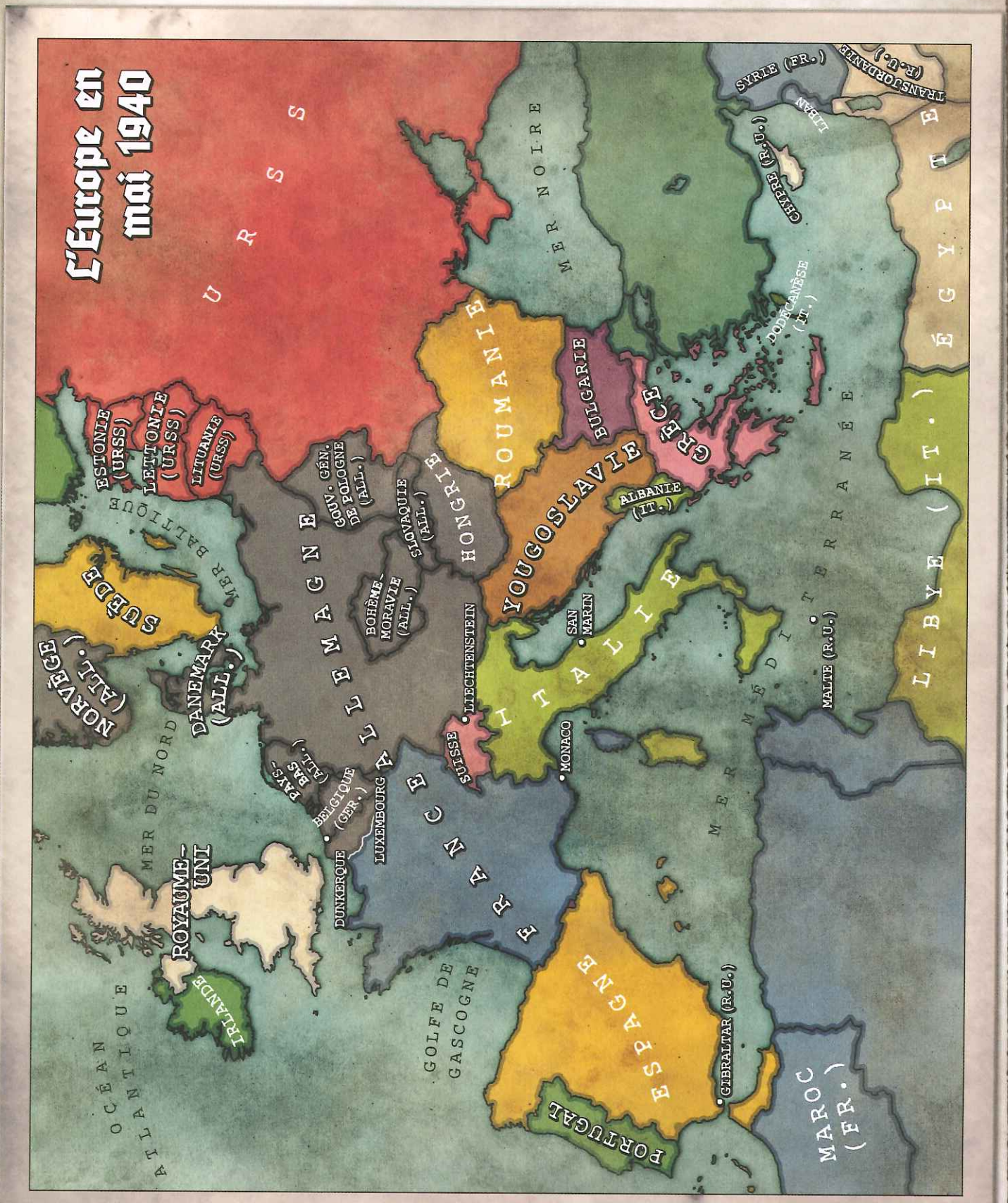
Bien que la cible soit affectée par le sort, son corps perd 2 points de CON par jour dans le Monde de l'éveil. Le rêveur peut partir en trouvant l'une des sorties physiques des Contrées du Rêve ; sinon, il ne peut pas se réveiller. S'il reste emprisonné dans les Contrées du Rêve, son corps finira par mourir, la piégeant pour toujours dans ces terres oniriques.

Si la cible reste emprisonnée dans les Contrées du Rêve, son corps finira par mourir, la piégeant pour toujours dans ces terres oniriques.

Rituel Maglemosien

Cet ancien sort est une variation du sort Contacter un Profond. Il nécessite une statue de Dagon enchantée et doit être lancé à quelques kilomètres d'une grande étendue d'eau salée. À son lancement, le sort a comme conséquence que la mer envahit la terre, submergeant l'antique statue de Dagon. Dans le même temps, un grand nombre de Profonds arrivent et emportent tout être terrestre qu'ils trouvent pour l'immerger en sacrifice à leur dieu. Le lanceur du sort doit réussir un test de Volonté ou lui aussi être emporté « en pleine gloire » et rester sous la mer avec les Profonds. Si le lanceur réussit son test, il reste néanmoins « marqué » par les Profonds (yeux exorbités, peau moite, doigts et orteils palmés, etc.), et pourra dans l'avenir faire appel à eux pour une tâche unique et spécifique, y compris le meurtre d'êtres d'un nombre inférieur ou égal aux personnes sacrifiées pour ce sort. Les eaux se calment au bout de 2D6 heures ; ce faisant, toutes les traces de sacrifices et de la statue de Dagon disparaissent. Le sort nécessite pour le lancer d'effectuer un rituel d'1 heure, de dépenser 1D10 points de Santé Mentale, et tous les Points de Magie du lanceur sauf 1.

ANNEXE TROIS : BRIEFING SUR LES OPÉRATIONS



SECRET

SIÈGE SECTION
D OPÉRATION "WOTAN"

Briefing du commandant
09h15, 26 mai 1940

/1940/BEF16.D

Rapport Section-7 :
Depuis le 10 mai, l'attaque écrasante opérée par les forces armées allemandes a placé la B.E.F. ("British Expeditionary Force") et nos alliés français et belges dans une situation dangereusement précaire. Face à la possibilité de la perte totale des forces de la B.E.F., le Ministère de la Marine a annoncé aujourd'hui la mise en place de l'OPÉRATION DYNAMO, l'évacuation complète de la B.E.F. et toutes les forces alliées pouvant être accueillies en mer pour être dirigées vers le sud-est de l'Angleterre.
Les combats font rage dans le Nord de la France et en Belgique, et les forces de la B.E.F. et alliées sont en train de se retirer vers le port français de DUNKERQUE. L'objectif est d'évacuer plus de 300 000 membres des forces armées avant que l'ensemble de la région ne tombe aux mains des Allemands, un résultat qui n'est plus pour nous maintenant qu'une question de temps.
La ville de DUNKERQUE proprement dite a été fortement bombardée. Les évacuations doivent s'effectuer par bateau à partir de la dernière étendue de sable faisant 28 km entre DUNKERQUE et la ville de NIEUPORT. Une tête de pont a été mise en place entre les deux villes, s'étirant sur environ 8 km, afin de regrouper les forces de la B.E.F. et alliées. Une poche en train de se réduire existe au sud de la tête de pont, canalisant les forces de la B.E.F. et alliées en fuite. Assaillies de toutes parts par les forces allemandes écrasantes, les forces britanniques et alliées subissent de lourdes pertes afin de permettre à nos troupes le temps de se retirer.
La zone de DUNKERQUE comprend des plaines côtières de faible altitude, constituées de dunes de sable faisant place à des terres agricoles sillonnées de canaux de drainage. Le terrain n'est pas considéré comme favorable aux blindés ; les routes s'élèvent au-dessus des plaines environnantes et sont flanquées par des fossés de drainage, ce qui rend les véhicules qui l'empruntent facilement visibles.

Rapport Section-8 :
Les forces belges sont en train de s'effondrer et la reddition du roi Léopold est imminente. Les communications sur le terrain sont ardues, et il est difficile de savoir si le commandement français sous les ordres du général BLANCHARD mesure pleinement la nature de l'OPÉRATION DYNAMO.
En raison de la vitesse de l'avance allemande, les ressources venant de la résistance ou des renseignements sont limitées sur le terrain. La présence de dizaines de milliers de soldats de la B.E.F., conjuguée au manque de communication et à une situation en évolution constante ne peut que conduire à un environnement chaotique.

/1939/CZE73.D

SECRET

Analyse Section D :

L'agent de la Section D Agatha MARCHAM (nom de code : WOTAN) a récemment effectué une transmission depuis ce qui est aujourd'hui le territoire allemand dans la zone de combat. Elle a signalé l'existence d'une opération secrète appelée FALL NADEL ("Opération Dard") par un SONDERGRUPPE SS allemand ("Groupe spécial de la SS") sous l'égide de Heinrich Himmler, conçue pour contrecarrer l'OPÉRATION DYNAMO. WOTAN est chargée de recueillir des informations relatives aux activités faisant suite à l'OPÉRATION TROIS ROIS dans la zone du château de Karlstein de l'année dernière : on ne sait pas précisément à quoi FALL NADEL fait référence ou quelles autres informations WOTAN a reçues. WOTAN tentait de revenir dans la zone occupée par la B.E.F., mais est restée coincée derrière les lignes ennemies du fait de la vitesse de l'avancée allemande. Sa dernière position connue (par transmission radio) était le village de MESEGEN. Les récentes tentatives pour reprendre MESEGEN ont toutes échoué.

Le poste de Londres considère les informations transmises par WOTAN comme très sensibles et essentielles à la réussite de l'OPÉRATION DYNAMO. Autorisation est donnée de prendre le commandement d'une unité appropriée du 3e Régiment des Grenadier Guards et de pénétrer dans les lignes ennemies afin de prendre contact avec WOTAN et de découvrir les objectifs et la nature de l'OPÉRATION DARD.

alors maintenant les SS sont directement impliqués ?
découvrez ce que Himmler manigance !

Remerciements

Sarah Newton tient à remercier...

pour Opération : trois rois

Chris McWilliam, pour ses encouragements et son soutien constants, et pour être à l'écoute de toutes mes idées folles ; Chris Birch, pour m'avoir donné la chance de faire de la campagne Point zéro une réalité ; Michal et Dim, pour en avoir fait un livre magnifique ; à tous les joueurs et les gardiens de la GenCon qui ont laissé de si précieux commentaires sur la version de ce scénario présentée à la convention ; et mon grand-père, George Clifford Newton, pour avoir servi en Afrique du Nord, fait la Bataille de l'Atlantique, et la Normandie, et pour avoir aidé à faire de ce monde un endroit où un jeu comme celui-ci peut être pratiqué sans aucune crainte.

pour Opération : Wotan

Chris Birch, pour lui avoir donné la chance d'écrire cette campagne épique ; Dim et Michal, pour leur magnifique travail d'illustration et de mise en page, et Ralf Schemmann et Simon Rogers de Profantasy (www.profantasy.com), pour avoir fourni leur merveilleux atlas interactif de la Deuxième Guerre mondiale. Et, comme toujours, un grand merci à Chris McWilliam, mon mari, pour sa patience infinie et son aide pour les tests de la campagne Point Zéro.

Chris Birch tient à remercier...

pour Opération : trois rois

Rita, pour son amour et son soutien dans la poursuite de nouveaux mondes qui est la mienne, et ses encouragements envers ma créativité ; sans son aide, vous ne tiendriez pas entre les mains ce premier supplément pour Achtung ! cthulhu. Cet ouvrage est dédié à la mémoire de ma maman, Daphne, qui m'a toujours donné le temps qu'il fallait pour explorer mes rêves.

pour Opération : Wotan

Sarah, Michal et Dim pour leur magnifique travail sur cette série destinée à Achtung ! Cthulhu, et ma nouvelle épouse Rita qui continue à inspirer ma créativité et ma passion exploratoire de nouveaux mondes.

Michal tient à remercier : Patrick Kapera pour m'avoir montré comment faire, Chris et Sarah pour m'avoir donné ma chance, Paul Evans pour m'avoir lancé dans ce voyage fou, et Fransje pour sa patience et son intégrité.

CHAPITRE 15

Guide de jeu rapide

« Les règles ne sont pas nécessairement sacrées, les principes le sont. »
– Franklin D. Roosevelt

Liste des abréviations

AdC6 – *L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*
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*

L'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 de ***L'Appel de Cthulhu, Achtung! Cthulhu*** ; un résumé des règles de combat spécifiques est également inclus.

Combat

- Combat – **AdC6**, p.56-61, p.63.
- Règles de détection pour les combats de base – **AdC6**, p.59-60.
- Règles de détection pour les combats de véhicules – **AdC6**, p.284-285.
- Tableaux des armes – **AdC6**, p.65-65 ; **A!CGI** p.124-130 ; **A!CGG**, p.156-160.
- Blessures et soins – **AdC6**, p.54, p.56.
- Règles de détection des blessures – **AdC6**, p.57.
- Exemples de poisons – **AdC6**, p.58.
- Tableau de Résistance – **AdC6**, p.55.

COMBAT AÉRIEN

- Comparez la vitesse, l'altitude, la compétence de Pilotage, et la Chance des pilotes.
  - » Le meilleur des deux pilotes sur deux ou plus de ces facteurs possède l'avantage pour ce tour, et gagne 20% à tous ses tests pour le tour.

- Le pilote qui a l'avantage décide s'il souhaite Manœuvrer, Attaquer, ou Fuir.
- Suivez les règles standards de combat de véhicules aux p.284-285 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*** pour résoudre le dogfight.
  - » Si le pilote qui a l'avantage effectue un Échec critique (96% ou plus) pendant un tour, l'autre pilote prend automatiquement l'avantage.
  - » Les tests d'Attaque réalisés par un pilote avec des désavantages au combat sont classés comme Difficiles, comme le sont toutes les attaques de passage.

- Pour déterminer à quel endroit l'avion a été touché, utilisez le Tableau : Localisation des dégâts, p.167.
  - » La perte de tous les Points de Vie dans la partie arrière de l'avion implique un modificateur de -20% à tous les tests de Pilotage.

- Revérifiez l'avantage le tour suivant, et continuez jusqu'à ce que l'un des avions impliqués dans le combat soit détruit, ou qu'il parvienne à s'enfuir.
  - » Les pilotes peuvent tenter de s'éjecter de leur avion en réussissant deux tests de Volonté ; l'un pour s'éjecter de l'avion, l'autre pour atterrir en toute sécurité.
  - » Si le parachute subit une défaillance (96% ou plus), un autre test réussi de Volonté est nécessaire pour le démêler pendant la chute.
  - » Si l'avion en fuite est endommagé, un pilote en chasse peut profiter d'un bonus de +30% à n'importe quel test de poursuite si une traînée de fumée s'échappe de l'avion qu'il traque en plein jour.

- Si l'un des combattants chevauche une créature volante, référez-vous au Tableau : Manœuvrabilité des créatures volantes à la p.167.
  - » Si le cavalier n'est pas télépathiquement connecté à sa monture, tous ses tests de compétences sont classés comme *Difficiles*.
  - » Pour chaque tranche de trois points au-dessous de TAI 30, la créature volante perd 1 point de Manœuvrabilité et de Vitesse.

MINES

- Un test réussi de Dissimulation ou de Connaissance du terrain est nécessaire pour enfouir et dissimuler une mine.
  - » Une fois que la mine est dissimulée, un test de Génie de combat ou d'Explosifs est nécessaire pour armer le dispositif en toute sécurité.

ÉVITER UN COMBAT TERRESTRE

- Les investigateurs peuvent tenter d'éviter un conflit ouvert ou de traverser un champ de bataille en réussissant un test de Chance, ou en utilisant leurs compétences Connaissance du terrain ou Discrétion (la meilleure des deux).
  - » Les compétences Commandement et Tactique peuvent être utilisées pour modifier ce test, mais seulement une fois pour chaque compétence ; il n'est pas obligatoire qu'elles soient utilisées par la même personne.
  - » Un échec implique une perte d'1D6 Points de Vie pour l'investigateur, et il doit recommencer le test.
  - » Un Échec critique signifie que l'investigateur est maintenant engagé dans une fusillade.

COMBAT AU SOL

- **Attaquer** : l'investigateur utilise ses compétences de combat adéquates pour venir à bout de son adversaire.
- **Fuir** : si un investigateur décide de quitter le champ de bataille, il doit réussir un test d'Agilité à -20%, et il peut Esquiver la première attaque réalisée contre lui sans pénalité.
  - » Pour améliorer ses chances de fuite, l'investigateur peut effectuer un test d'Agilité sans modificateur à la place de son test de Fuite initial, mais il perd la possibilité d'Esquiver sans pénalité.
- **Manœuvrer** : l'investigateur utilise ses compétences adéquates pour se positionner de manière avantageuse.
- **Se cacher/Se mettre à couvert** : l'investigateur utilise sa Connaissance du terrain ou sa compétence Se Cacher pour se dissimuler.
  - » S'il parvient à se mettre à couvert, l'investigateur gagne 20 points d'armure tant qu'il reste immobile.
  - » S'il est à couvert mais qu'il ne reste pas immobile, la protection est réduite à +1D10 points d'armure.

COMBATS TERRESTRES DE MASSE

- Pour gérer des batailles à grande échelle, faites un test sur le Tableau de Qualité de Troupe en p.174, en traitant chaque troupe comme un investigateur de haut niveau.
- Déterminez la taille de l'unité :
  - » Section / Escouade / *Gruppe* : 10-13 soldats ou 1-2 tanks.
  - » Peloton / *Zug* : 35-50 soldats, ou 3-5 tanks.
  - » Compagnie / *Kompany* : 150-200 soldats ou 10-25 tanks.

- Si deux unités de même taille s'affrontent, effectuez un test de Qualité de troupe pour les unités impliquées.
  - » L'unité qui obtient le meilleur test agit la première et peut appliquer ses bonus de Commandement et de Tactique à ses tests subséquents.
  - » Chaque échange de Qualité de troupe représente le tour d'un combat d'unités d'une durée d'environ quinze minutes.
  - » Chaque unité peut seulement attaquer une fois par tour de combat d'unités.

- Si l'unité tente de combattre une unité d'une taille plus importante, ou plusieurs unités de même taille, les tests de Qualité de troupe deviennent Difficiles. L'unité est dépassée par le nombre.
- Si l'unité surpasse en nombre l'unité adverse, alors les tests de Qualité de troupe deviennent *Faciles*.
- Concernant les effets des Échecs critiques, Échecs, Succès et Succès critiques sur les tests de Qualité de troupe, référez-vous à la p.174.

COMBAT DE SOUS-MARINS

- Utilisez les règles standards de combats de véhicules situées aux p.284-285 du livre de base de ***L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition***.
  - » Un test réussi de Trouver Objet Caché peut permettre de détecter la trainée de bulles d'une torpille (il s'agit d'un test *Difficile* de nuit).
  - » Les torpilles peuvent également être détectées grâce à un test *Difficile* sur la compétence Opérateur radio (Sonar).
  - » Le déploiement de grenades sous-marines contre un sous-marin requiert la réussite d'un test *Difficile* d'Artillerie (Armes anti-sous-marines), à moins que celui-ci n'ait été ciblé par un test réussi d'Opérateur radio (Sonar), auquel cas le test est d'une difficulté *Normale*.

Équipement

- Armes – **A!CGI**, p.117-130 ; **A!CGG**, p.145-149.
- Soleil Noir – **A!CGG**, p.156-160, p.149.
- *Nachtwölfe* – **A!CGG**, p.151.

Magie

- Apprendre un sort – **AdC6**, p.101-102.
- Lancer un sort – **AdC6**, p.102-103.
- Points de Magie – **AdC6**, p.101.
- Sorts – **AdC6**, p.217-247 ; **A!CGG**, p.203.

Monstres

- Créatures du Mythe – ***AdC6***, p.150-175 ; ***A!CGG***, p.229.
- Divinités – ***AdC6***, p.181-201.
- Créatures fantastiques – ***AdC6***, p.202-211.

PNJ

- Personnages historiques majeurs – ***A!CGG***, p.254-257.
- Personnages historiques mineurs – ***A!CGI***, p.17, p.24, p.46, p.60, p.61, p.62, p.65 ; ***A!CGG***, p.5, p.7, p.8, p.11, p.13, p.19, p.36, p.62, p.64, p.65, p.79, p.118.
- Personnages majeurs de la Guerre Secrète – ***A!CGG***, p.71-73, p.77-79, p.89-95, p.106-110.
- Personnages mineurs de la Guerre Secrète – ***A!CGG***, p.64, p.67, p.81-88.
- PNJ combattants – ***A!CGG***, p.33-40.
- PNJ non-combattants – ***A!CGG***, p.258-269.

Santé Mentale

- Démence – ***AdC6***, p.82-84.
- Exemple de coûts de points de SAN – ***AdC6***, p.76.
- Tables des démences temporaires – ***AdC6***, p.83.
- Tableau des démences liées à la guerre – ***A!CGG***, p.190.

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***. Un résumé des règles de combat spécifiques est également inclus, ainsi que des résumés pour l'utilisation de la Santé Mentale et de la Magie.

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.

Liste des 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*

Combat

- Combat – SW Chapitre 3 : Règles de jeu ; SW Chapitre 4 : Règles situationnelles ; ***A!CGG***, p.177.
- Règles de détection pour les combats de base – SW Chapitre 3 : Règles de jeu – Combat, Combat situationnel.
- Règles de détection pour les combats de véhicules – SW Chapitre 4 : Règles situationnelles – Véhicules ; ***A!CGG***, p.180.
- Tableaux des armes – SW Chapitre 2 : Équipement ; ***A!CGI*** p.125-130 ; ***A!CGG*** p.145-149.
- Blessures et soins – SW Chapitre 3 : Règles de jeu – Dégâts, Soins ; SW Chapitre 4 : Règles situationnelles – Dangers ; ***A!CGG***, p.184.
- Afflictions physiques et mentales – ***A!CG5***, p.183 (voir Santé Mentale ci-dessous).
- Exemples de poisons – SW Chapitre 4 : Règles situationnelles – Poison.

COMBAT AÉRIEN

- Mitrailler
  - » Lors d'un mitraillage, les canons et mitrailleuses d'un avion mitraillent une ligne de 2d6 Petits Gabarits d'Explosion chaque tour, placés côte à côte en ligne droite (Tir de suppression).
  - » Les cibles subissent 2d8 points de dégâts avec 4 PA.
  - » Tout véhicule compris dans le Gabarit est touché par 1d3 tirs (déterminez les dégâts séparément pour chaque tir).

- Roquettes
  - » Les attaques de roquettes ont une pénalité de -2 pour toucher à cause de la nature de l'attaque.
  - » Les roquettes agissent comme deux Gabarits Moyens d'Explosion adjacents, causant 3d10 points de dégâts avec 6 PA.
  - » L'attaquant réalise un test de Pilotage ou de Tir (le plus bas des deux). Sur un succès, il peut placer les Gabarits où il le souhaite.
  - » Déviations : échec – 3d6 cases ; succès – 2d6 cases ; Relance – 1d6-1 cases. Les Gabarits restent adjacents même lors d'une déviation.

- Bombardement en palier
  - » Un bombardier effectue un test de Connaissance (Bombardier) pour déterminer le succès ; un pilote utilise sa plus basse compétence entre Pilotage et Connaissance (Bombardier).
  - » Ce test est modifié par l'altitude de l'avion et les dégâts reçus (voir Tableau 14, p.178).
  - » Un succès signifie que la première bombe touche la cible, les autres bombes s'écrasant en ligne le long de la trajectoire de vol de l'avion.
  - » Déviation : voir Tableau 14, p.178. La direction de la déviation est déterminée par un d12.

- Bombardement en piqué
  - » Un bombardier effectue un test de Connaissance (Bombardier) pour déterminer le succès ; un pilote utilise sa plus basse compétence entre Pilotage et Connaissance (Bombardier).

» Ce test est modifié par l'angle d'attaque et les dégâts reçus (voir Tableau 15, p.179).
» Déviation : 1d10 x 3 cases sur un échec. La direction de la déviation est déterminée par un d12.
» Après le bombardement en piqué, le pilote doit effectuer un test de Pilotage pour redresser la trajectoire de l'avion, en prenant en compte les modificateurs concernés (Tableau 15, p.179). Un échec signifie que l'avion devient Hors de contrôle (Chapitre 4 : Règles situationnelles, du livre de base de ***Savage Worlds***).

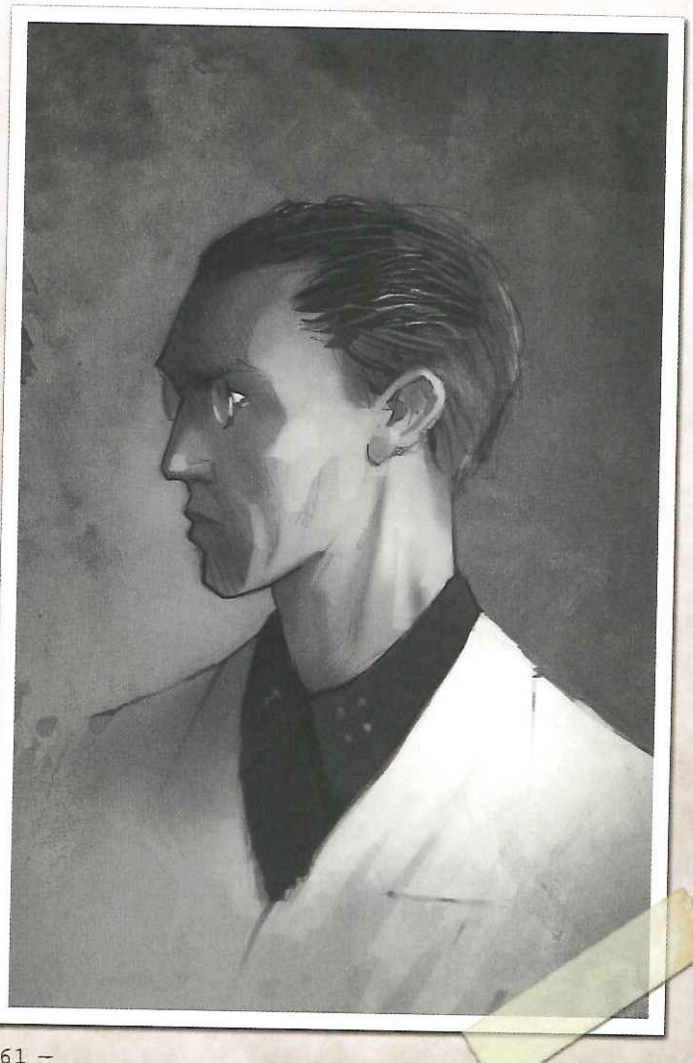
- Torpilles
  » Les plongées pour les tirs de torpille exposent à des tirs antiaériens (voir ci-après).
  » Si l'avion réussit sa manœuvre, un bombardier réalise un test de Connaissance (Bombardier) pour déterminer le succès ; un pilote utilise sa plus basse compétence entre Pilotage et Connaissance (Bombardier) pour lancer la torpille.
  » Un échec signifie que la torpille rate sa cible.

- Dogfights
  » Effectuez la Mise en place telle qu'elle est décrite en p.179, en utilisant des marqueurs pour représenter chacun des avions impliqués.
  » Tirez l'initiative aux cartes comme d'habitude.
  » Les pilotes peuvent alors choisir d'entreprendre les actions suivantes : Maintenir la position, Rétrograder sa position, Avancer sa position, Contraindre, ou Distraire (voir p.179-180 pour plus de détails concernant chaque action).
  » L'avion qui maintient, rétrograde, ou avance sa position, peut attaquer une cible unique avec un ou tous ses canons.
  » Le FD de cette attaque est égal à 4 + les modificateurs de distance adéquats, plus ou moins la note de Manœuvrabilité de l'avion ennemi, +1 si la Vitesse maximale de l'avion dépasse d'au moins 30km/h celle de sa cible.
  » Armes jumelées : lancez tous les dés indiqués par la Cadence de tir de l'arme, +1 pour chaque arme jumelée supplémentaire de même calibre.
  » S'éjecter : Les aviateurs souhaitant s'éjecter d'un avion en chute libre effectuent un test sur leur Attribut le plus bas entre la Force et l'Agilité, moins les blessures de l'avion (pénalité maximum = -3). Un succès signifie que l'aviateur s'est éjecté, mais qu'il est Fatigué ; un échec autorise une autre tentative à condition que l'aviateur ait encore le temps de l'entreprendre (voir p.181).

- Attaque terrestre (pendant/à la suite d'un dogfight)
  » Les bombardiers doivent s'aligner sur la trajectoire de leur cible et attendre de se trouver au-dessus d'elle pour larguer leur charge utile. Lancez 1d6+5, -1 pour chaque succès réalisé par le pilote sur un test de Connaissance (Combat), pour déterminer le nombre de tours que cela prend (minimum = 1 tour).
  » Retirez 4 au test de Connaissance (Combat) du pilote, si la cible n'a pas été l'objet d'une reconnaissance fiable au préalable.
  » Au tour approprié, chaque bombardier effectue un test de Connaissance (Bombardier) ; les chasseurs utilisent leur compétence Pilotage à la place. Un succès indique que la cible a été détruite.

- Défenses antiaériennes
  » Déterminez la force des défenses antiaériennes auxquelles font face les avions : Légère – 1d6 ; Moyenne – 2d6 ; Lourde – 3d6.
  » Sur un 6, l'avion est touché et subit une blessure (ainsi que le coup critique habituel).
  » Si la rencontre se déroule de nuit, réduisez la force d'un cran, jusqu'à un minimum d'1d6.

- Attaques contre les Créatures volantes
  » Les créatures volantes utilisent leur Agilité lorsqu'elles sont engagées dans un combat aérien.
  » Si la personne qui chevauche une créature volante n'est pas liée télépathiquement à celle-ci, elle doit utiliser la plus basse de ses compétences entre Connaissance (Mythe) et Équitation pour déterminer si elle peut tenter d'entreprendre d'autres tâches, comme attaquer de manière indépendante.



MINES

- Détecter une mine nécessite un test réussi de Connaissance (Explosifs) contre un test de Détection.
- Faites un test de Connaissance (Démolitions) pour placer une mine. Chaque minute supplémentaire prise pour placer et dissimuler la mine ajoute +1 au test de Connaissance de la personne qui tente de la repérer (jusqu'à un maximum de +3).
- Pour désarmer une mine, faites un test de Connaissance (Explosifs) ; si la mine a été installée par quelqu'un d'autre, le test s'effectue avec une pénalité de -2. Un échec signifie que la mine explose.

BUNKERS & AUTRES CIBLES EN DUR

- Les règles standards de ***Savage Worlds*** concernant les obstacles s'appliquent lors de l'attaque de cibles en dur (livre de base Chapitre 3 : Règles de jeu).
- Effondrement des bâtiments
  - » Divisez un bâtiment sujet à une attaque d'Arme lourde à effet de zone en plusieurs zones de la taille d'une maison. Chaque zone possède une Résistance de 15 ; 20 si elle est en pierre ou en béton armé.
  - » Déterminez quelle zone est touchée par le Gabarit d'Explosion ; lancez les dégâts séparément pour chacune d'entre elles.
  - » Si la zone est endommagée, elle s'effondre. Dans un bâtiment à étages, faites un test pour les étages situés au-dessus et en dessous de la zone concernée pour déterminer s'ils s'effondrent également.

Les personnages présents dans le Gabarit subissent des dégâts normaux ; ceux qui se trouvent dans la zone mais en dehors du rayon d'explosion subissent 2d6 points de dégâts, +4 pour chaque zone supérieure ou inférieure qui s'effondre.

ÉVITER UN COMBAT TERRESTRE

- Les investigateurs peuvent tenter d'éviter un conflit ouvert ou de traverser un champ de bataille en réussissant un test de Discrétion ou de Connaissance (Combat), modifié par les conditions du moment.
  - » Un échec signifie que l'investigateur est blessé en traversant le champ de bataille, il subit 2d6 points de dégâts, et doit recommencer le test.
  - » Si le test est un Échec critique (1 sur le test de compétence et le Dé Joker), l'investigateur participe maintenant pleinement à l'affrontement.

Équipement

- Armes – **A!CGI**, p.117-130 ; **A!CGG**, p.145-160.
- Soleil Noir – **A!CGG**, p.149-151.
- *Nachtwölfe* – **A!CGG**, p.151-155.

Magie

- Apprendre un sort – **A!CGG**, p.187-188, p.193-194.
- Lancer un sort – **A!CGG**, p.194-196.
- Sorts – **A!CGG**, p.202.

LIRE UN TOME DU MYTHE

- Pour lire un tome du Mythe, l'investigateur utilise soit la compétence de langue appropriée, soit son Attribut Intellect (si le tome est écrit dans sa langue maternelle). La langue est identifiée dans la description du tome, ainsi que les éventuels modificateurs appropriés.
  - » De multiples tests sont potentiellement requis pour parvenir à comprendre le tome en question.
  - » Chaque test représente une semaine d'étude.
- Lire le tome avec succès (c.-à-d. réussir tous les tests requis de compétence/Attribut) augmente la compétence Connaissance (Mythe) de l'investigateur d'un dé.
  - » Le processus diminue également la Santé Mentale de l'investigateur d'1 point.

APPRENDRE DES SORTS

- Si un investigateur réussit à lire un tome du Mythe, il peut tenter d'apprendre les sorts qu'il contient.
- Chaque sort doit être appris séparément, en utilisant la même compétence que l'investigateur a utilisée pour lire le livre dans un premier temps (Langue ou Intellect).
  - » Cette tentative subit une pénalité supplémentaire de -1 en plus de celle imposée pour la lecture du livre.
  - » Apprendre un sort nécessite une journée complète ; une demi-journée sur une Relance.
  - » Un succès signifie que l'investigateur a réussi à apprendre le sort et qu'il peut désormais le lancer quand il le souhaite, à condition qu'il remplisse les prérequis du sort.
  - » Un échec signifie que l'investigateur n'a pas réussi à apprendre le sort. D'autres tentatives sont permises, sans autres répercussions.
  - » Un Échec critique (un 1 naturel sur le test de Langue/Intellect) signifie que l'investigateur a fait une découverte mentalement éprouvante. Il effectue un test sur la Tableau des effets de l'Horreur (p.188) pour déterminer si cela porte à conséquence. Avant de pouvoir reprendre la lecture, il devra réussir un test d'Âme effectué quotidiennement, sans quoi il sera bien trop effrayé pour oser reprendre son étude.

LANCER DES SORTS

- Pour lancer un sort, effectuez un test de Connaissance (Mythe) avec les pénalités appropriées (décrites dans la description du sort).
- Il existe trois façons pour le lanceur de réduire la pénalité de lancement d'un sort :
  - » **Augmenter le temps d'incantation.** Doubler le temps d'incantation réduit le Modificateur de lancer de 1 ; prendre une heure supplémentaire en plus du temps d'incantation normal réduit le Modificateur de lancer de 2 ; prendre un jour supplémentaire réduit le Modificateur de lancer de 4. Le Modificateur de lancer peut se transformer

en bonus de cette manière, jusqu'à un maximum de +2.

» **Augmenter le nombre de lanceurs.** Chaque jeteur de sorts supplémentaire réduit le Modificateur de lancer de 1. Voir aussi le livre de base de ***Savage Worlds***, Chapitre 3 : Règles de jeu – Tests coopératifs.

» **Augmenter le Coût du sort.** Le lanceur peut transférer autant de pénalités au Modificateur de lancer vers le Coût du sort qu'il le souhaite. Contrairement à l'augmentation du temps d'incantation, ceci ne peut permettre de transformer le Modificateur de lancer en bonus. Si plusieurs jeteurs de sorts sont impliqués dans l'incantation, la pénalité au Coût du sort est également divisée entre eux, et chaque participant doit réussir un test de Coût (pénalité minimum = 0) ou en subir les conséquences.

» Un jeteur de sorts Dément réduit le Modificateur de lancer de 2, en plus de toute autre réduction.

- Certains sorts ont une Portée et sont sujets aux pénalités standards relatives à la Portée (p.204).
- Les détails concernant le Coût des sorts sont listés dans leur description.
  - » Le lanceur doit effectuer un test d'Âme modifié par les pénalités décrites ou subir le Coût du sort, qu'il réussisse ou non à le lancer.
  - » Quelques sorts coûtent automatiquement au lanceur 1 point de Santé Mentale ou davantage.

Monstres

- Capacités monstrueuses – **A!CGG**, p.229.
- Créatures du Mythe – **A!CGG**, p.229.
- Divinités – **A!CGG**, p.226.

PNJ

- Personnages historiques majeurs – **A!CGG**, p.254-257.
- Personnages historiques mineurs – **A!CGI**, p.17, p.24, p.46, p.60, p.61, p.62, p.65 ; **A!CGG**, p.5, p.7, p.8, p.11, p.13, p.19, p.36, p.62, p.64, p.65, p.79, p.118.
- Personnages majeurs de la Guerre Secrète – **A!CGG**, p.71-73, p.77-79, p.89-95, p.106-110.
- Personnages mineurs de la Guerre Secrète – **A!CGG**, p.64, p.67, p.81-88.
- PNJ combattants – **A!CGG**, p.33-40.
- PNJ non-combattants – **A!CGG**, p.258-269.

Santé Mentale

- Tableau des effets de l'Horreur – **A!CGG**, p.188.
- Attribut Santé Mentale – **A!CGI**, p.97 ; **A!CGG**, p.186.
- Tableau des Psychoses Traumatiques – **A!CGG**, p.190.
- Tableau des effets de la Terreur – **A!CGG**, p.189.

LA CARACTÉRISTIQUE DE SANTÉ MENTALE

- La Santé Mentale est une caractéristique dérivée = (dé d'Âme/2) + 2.
  - » Elle peut être affectée par certains Atouts et Handicaps, p. ex. Exposition au Mythe, Sceptique.
  - » La Santé Mentale ne peut être augmentée qu'en augmentant le dé d'Âme de l'investigateur. Une fois perdue, il n'existe aucun autre moyen de la récupérer.

- Augmenter la compétence Connaissance (Mythe) d'un investigateur d'un dé diminue de manière permanente sa Santé Mentale d'1 point.
- La Santé Mentale diminue également d'1 point de manière permanente lorsque le compte de Démence de l'investigateur égale ou excède sa Santé Mentale actuelle.
  - » Si la Santé Mentale d'un individu tombe en dessous de 0, il gagne la capacité monstrueuse Dément (p.229). Si cette personne est un investigateur, il quitte la partie et devient un PNJ.

RENCONTRER LE MYTHE

- Un test d'Âme est nécessaire lorsqu'un investigateur rencontre une créature du Mythe.
  - » Un échec fait gagner 1 point de Démence ou davantage, et peut également infliger des effets de Nausée, Horreur ou Terreur. Voir les caractéristiques du monstre et les Tableaux 18 (p.188) & 19 (p.189) pour plus de détails.
  - » Certains monstres infligent des points de Démence même dans le cadre d'un test d'Âme réussi.

LA DÉMENCE

- Lorsque le compte de points de Démence d'un investigateur est supérieur ou égal à sa Santé Mentale, il perd 1 point de Santé Mentale et ses points de Démence retombent à zéro.
- L'investigateur joue également un test sur le Tableau 18 : Effets de l'Horreur (p.188) et applique la pénalité indiquée.
- Il existe 3 façons de perdre des points de Démence. Néanmoins, les points de Démence d'un individu ne peuvent descendre en dessous de zéro.
  - » Pour chaque tranche de cinq jours passés à l'écart des situations stressantes, en se nourrissant, dormant et se relaxant, il peut réaliser un test d'Âme. Chaque succès et chaque Relance permettent de retirer 1 point de Démence.
  - » L'investigateur peut suivre une thérapie menée par un docteur ou un ami. La session de thérapie doit durer au moins quatre heures. À la fin de la séance, le thérapeute effectue un test de Connaissance (Psychologie) ; chaque succès et chaque Relance permettent de retirer un point de Démence au patient. Si le thérapeute obtient un 1, le patient gagne au contraire un point de Démence.
  - » À la fin d'une mission ou d'un scénario réussis, l'investigateur peut se voir récompensé par une chance de diminuer sa Démence. Effectuez un

test d'Âme ; chaque succès et chaque Relance permettent de retirer un point de Démence.

LES DEGRÉS DE LA PEUR

- La Nausée
  - » Si l'investigateur rencontre une créature avec la capacité spéciale Nausée, il doit réussir un test d'Âme ou subir un Niveau de Fatigue (-1 à toutes ses actions pour le reste de la rencontre). Le test d'Âme peut être sujet à des pénalités et des modificateurs, selon les circonstances.
  - » Si l'investigateur obtient un 1 naturel (indépendamment du Dé Joker), il doit effectuer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188) à la place. Toute pénalité qui était appliquée sur le test d'Âme se transforme en bonus sur le test des effets de l'Horreur.

- L'Horreur

Si l'investigateur rencontre quelque chose d'horrifiant, il doit réussir un test d'Âme, ou en subir les conséquences. Le test d'Âme peut être sujet à des pénalités et des modificateurs, selon les circonstances.

- » Un échec signifie que l'investigateur doit jouer un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (p.188). Toute pénalité qui était appliquée sur le test d'Âme se transforme en bonus sur le test des effets de l'Horreur.
- » Si l'investigateur obtient un 1 naturel (indépendamment du Dé Joker), il gagne un point de Démence, peu importe le résultat.

- La Terreur

Si l'investigateur rencontre quelque chose de vraiment terrifiant, il doit réussir un test d'Âme, ou en subir les conséquences. Le test d'Âme peut être sujet à des pénalités et des modificateurs, selon les circonstances.

- » Un échec signifie que l'investigateur doit jouer un test sur le Tableau des effets de la Terreur (p.189). Toute pénalité qui était appliquée sur le test d'Âme se transforme en bonus sur le test des effets de la Terreur.
- » Si l'investigateur obtient un 1 naturel (indépendamment du Dé Joker), il gagne 1d3 points de Démence, peu importe le résultat.

RÉCUPÉRER DES AFFLICTIONS

- Pour récupérer de troubles mentaux et physiques permanents, causés par l'Horreur et la Terreur, l'investigateur doit régulièrement s'entretenir avec un psychologue compétent.
  - » Chaque rencontre doit durer au moins une heure et ne doit pas être interrompue. Deux rencontres maximum par semaine peuvent être organisées.
  - » Le nombre de sessions nécessaires avant qu'une tentative de soin ne puisse être réalisée est égal à 15 - le dé d'Âme du patient.
  - » Lors de la session finale, le thérapeute effectue un test de Connaissance (Psychologie), avec les modificateurs suivants : -2 s'il traite un Handicap mineur ; -4 s'il traite un Handicap majeur.
  - » Un succès signifie que l'affliction a été guérie. Un échec signifie que le processus doit être repris à zéro.

CHAPITRE 16

Ressources suggérées

« L'opinion d'un homme, quel que soit le sujet, ne vaut rien sans l'appui d'informations authentiques suffisantes pour qu'il sache vraiment de quoi il parle. »
— H. P. Lovecraft

Il existe un vaste corpus littéraire et cinématographique pour quiconque souhaite creuser davantage les évènements 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 (49e Parallèle, 1941).
Les survivants d'un U-Boot allemand tentent de traverser le Canada 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 allemands en Grande-Bretagne.

In Which We Serve (Ceux qui servent en Mer, 1942).
Film de guerre patriotique britannique racontant l'histoire du HMS Torrin, 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 parfois trompeuses.

Shelock Holmes and the Secret Weapon (Sherlock Holmes et l'Arme secrète,1943).
Holmes s'engage dans une course contre la montre pour empêcher 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 évènements 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 P. 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 2de 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 évènements 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).

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 2de 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.forteantimes.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, 6th 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, N-Z. http://www.aucklandmuseum.com/
- Australian War Memorial, Canberra, Australie. http://www.awm.gov.au/
- National Army Museum, Waiouru, N-Z 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, nr Oostende. http://www.west-laanderen.be/kwaliteit/Leefomgeving/raversijde/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, nr Aix-en-Provence. http://www.campdesmilles.org/
- Fort Mont-Valérien, Suresnes, Paris. http://www.mont-valerien.fr/
- Fortress Schoenenbourg, Hunspach. http://www.lignemaginot.com/accueil/indexen.htm
- The Memorial Centre, Oradour-sur-Glane. http://www.oradour.org/
- Petit Ouvrage la Ferté, nr 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, nr 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, nr Assen. http://www.kampwesterbork.nl/en/home/
- Nationaal Bevrijdingsmuseum, Zeeland. http://www.bevrijdingsmuseum.nl/basis.aspx?tid=746
- Oorlogsmuseum Overloon, nr 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, nr 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, NY. 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.
- 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

Index

Abwehr 59
Ahnenerbe 83
Apprendre des sorts 203
Armes 145
Armure NW 154
Avions 125
Byakhee 230
Blauer Kristall 151
Blutfahne 192
Brandenburger 38
Cagoule (la) 64
Capacité monstrueuse : Dément 229
Capacité monstrueuse : Extraterrestre 229
Capacité monstrueuse : Tentacules 229
Carte - L'Europe en 1939 313
Carte - L'Europe en 1940 355
Chanoine du Soleil Noir 95
Chasseur Spectral 242
Chiens de Tindalos 238
Chtonien 230
Connaissance (Mythe) 202
Contraindre la chair 210
Créatures du mythe 229
Cthulhu 227
Culte du Soleil Noir 79
Dément 229
Der Adler 152
Die Auserwählten 100
Die Draugar 245
Die Gefallenen 246
Die Toten 99
Dieux du Mythe 226
Dion Fortune 64
Einsatzgruppe 39
Electra House 53
Épée Shaggai 194
Équipement (standard) 145
Équipement (Soleil Noir) 149
Extraterrestre 229
Fallschirmjäger 36
FBI 57
Feuerflügel 152
Fraternité de la Lumière Intérieure 63
Gebirgsjäger 38
Golem de Ludendorff 248
Grimoires du Mythe 196
Halja 247
Horreur (effets) 188
Lancer des sorts 203
Lien noir 207
Lier un rêveur 206
Maître de la force 110
Maître du Soleil Noir 96
Majestic 73
Manneskin 249
Mi-Go Augmenté 250
MI6 52
Nachtjäger 112
Nachtwölfe 85
Navires 130
Nécronomicon 200
Norn 86
Nouveaux sorts 222
Nouvelles créatures 242
NW-Jagdgewehr 155
Nyarlathotep 228
Office of Naval Intelligence 57
Ordre des Nouveaux Templiers (ONT) 66
OSS 57
Peste ferreuse 154
Plaques de force 153
Piéger un rêveur 219
Pierre Esprit Yithienne 195
Political Warfare Executive 55
Qualité de troupe 174
Profonds 234
Rejeton Sanglant 242
Résistance 58
Sabre du Soleil Noir 149
Santé Mentale 186
Schutzstaffel 39
Section M 68
Servantes d'Idisen 67
Serviteurs de Nyarlathotep 251
Shoggoths 241
Shub-Niggurath 228
Soleil Noir 79
Soleil Noir - Membres clés 89
Sombre rejeton 233
Sorts (nouveaux) 222
Special Operations Executive 54
SS-Ehrenringe 194
SS *Sonderkommando* 39
Tentacules 229
Terreur (effets) 189
Thule GesellsChaft (Ordre de Thulé) 81
Tomes du Mythe 202
Totenkopfring 194
Traqueur (*Nachtwölfe*) 112
Traumatismes 176
Tsathoggua 228
Véhicules 134
Waldgericht 67
Wewelsburg 84
Wewelsburg II 85
Wolfszahn 105

ACHTUNG! Cthulhu

• GUIDE DU GARDIEN 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 MENEURS DE JEU DE MAÎTRISER DES AVENTURES DEPUIS LA FIN DES ANNÉES TRENTE JUSQU'AU DÉBUT DES ANNÉES QUARANTE.

LE GUIDE DU GARDIEN POUR LA GUERRE SECRÈTE EST UN VOLUME EMPREINT DE SOMBRES CONNAISSANCES :

- LES ARMÉES ALLIÉES ET NAZIES ET LES SERVICES DE RENSEIGNEMENT
- LES FORCES EN PRÉSENCE ET LES CRÉATURES INNOMMABLES
- DES OUVRAGES IMPIES, DES ARMES SECRÈTES, DES ARTEFACTS, ETC.
- DES ORGANISATIONS OCCULTES ET DES MISSIONS BASÉES SUR LE MYTHE
- DE NOUVELLES RÈGLES ET STRATÉGIES POUR LA SURVIE ET LE COMBAT PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE

L'OUVRAGE INCLUT EN OUTRE LES DEUX PREMIERS ÉPISODES DE LA CAMPAGNE POINT ZÉRO :

- OPÉRATION : TROIS ROIS SE SITUE EN TCHÉCOSLOVAQUIE OCCUPÉE.
- OPÉRATION : WOTAN SE DÉROULE DURANT LA RETRAITE DES ALLIÉS À DUNKERQUE.

ACHTUNG ! CTHULHU, LE GUIDE DU GARDIEN POUR LA GUERRE SECRÈTE EST L'OUVRAGE DE RÉFÉRENCE SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE POUR TOUT GARDIEN OU AMATEUR DU MYTHE DE CTHULHU. IL NÉCESSITE LE LIVRE DE BASE DE L'APPEL DE CTHULHU OU DE SAVAGE WORLDS.

EGALEMENT, DANS LA COLLECTION ACHTUNG ! CTHULHU :
LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR POUR LA GUERRE SECRÈTE

Prix public conseillé 45 €

ISBN : 978-2-917994-85-6

9 782917 994856

BRP A Basic Roleplaying Game

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

OFFICIAL SAVAGE WORLDS HORROR PRODUCT

WWW.SANS-DETOUR.COM