

ACHTUNG! Cthulhu™



• LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG •
• ET AUTRES AVENTURES •

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



ACHTUNG! Cthulhu™

Table des matières

KONTAMINATION

PRÉFACE DE SAM RICHARDS	4
CHAPITRE 1 : Introduction	5
CHAPITRE 2 : Épisodes de l'intrigue	9
Prologue : Devant les canons de Schellenberg	9
Épisode un : La mission d'Engel	9
Épisode deux : La Bauernhof	22
Épisode trois : Atteindre Kalterherberg	30
Épisode quatre : L'échange	33
Épisode cinq : La naissance du chaos !	37
Épilogue	42
CHAPITRE 3 : Personnages pré-crées	43
CHAPITRE 4 : Nouveaux tomes et équipements	47

LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG

NOUVELLE PAR JOHN HOULIHAN	50
PRÉFACE	76
CHAPITRE 1 : Introduction	77
CHAPITRE 2 : Épisodes de l'intrigue	83
Jour 1 : Entrer dans la place	83
Jour 2 : À l'intérieur	86
Jour 3 : Le désert glacé	89
Jour 4 : Les monstruosité de Trellborg	92
Jour 5 : Les répercussions / Retour au bercail	110
CHAPITRE 3 : Personnages pré-crées	111
CHAPITRE 4 : Alliés et ennemis	115
CHAPITRE 5 : Nouvelles règles	123
CHAPITRE 6 : Journal d'un dément	125

Crédits Pour la version anglaise

KONTAMINATION

Écriture : SAM RICHARDS & MATTHEW POOK

Basé sur un concept de : SAM RICHARDS
créé en utilisant le Tweet RPG system (www.tweetrpg.co.uk)

Matériel supplémentaire par : DAVE BLEWER, BILL
BODDEN & LYNNE HARDY

Illustrations : DIM MARTIN

Design graphique, mise en page & cartographie :
MICHAL E. CROSS

Production & Direction artistique : CHRIS BIRCH &
LYNNE HARDY

Relecture : DAVE BLEWER, LYNNE HARDY, RICHARD
HARDY, T.R. KNIGHT, INGO BEYER, THOMAS DAHMEN,
ROBERT RYDLO, ILYA SADCHIKOV & PETER SCHOTT

Gestionnaires de communauté : DAVE MCALLISTER &
DAN WHORL

LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG

Écriture : JOHN HOULIHAN

Édition : MATTHEW POOK

Illustrations : GREGOR KARI, MKULTRA STUDIO

Design graphique & Cartographie : MICHAL E. CROSS

Production & Direction artistique : CHRIS BIRCH

Relecture : CHRIS BIRCH, MICHAEL E. CROSS &
MATTHEW POOK

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

Pour la version française

Traduction : JULIEN MULAS

Relecture : ELISE LEMAI

Intégration : OLIVIER TROCKLÉ

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-92-4 - Édition et dépôt légal : Juillet 2015

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 événements décrits dans un contexte historique.

WWW.SANS-DETOUR.COM

Kontamination

Une guerre sous le signe de la folie...

ACHTUNG! CTHULHU OFFRE UN CADRE DE JEU BRUTAL SUR LA PÉRIODE DE LA GUERRE, REMPLI DE NAZIS DIABOLIQUES, D'ANCIENS MYSTÈRES TERRIFIANTS, DE MACHINES DE GUERRE LÉGENDAIRES, ET D'ASSEZ DE TENTACULES GROUILLANTS POUR REMPLIR DIX REICHSTAGS !

KONTAMINATION EST UNE AVENTURE AUTONOME DESTINÉE AUX VÉTÉRANS COMME AUX NOUVEAUX VENUS DE L'APPEL DE CTHULHU, QUI SE DÉROULE FIN 1944, ALORS QUE LES ALLIÉS PROFITENT DE LEUR AVANTAGE ET SE DIRIGENT VERS LA FRONTIÈRE ALLEMANDE.

REJOIGNEZ UNE BANDE DE HÉROS INHABITUELS DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES ALORS QU'ILS TENTENT DE METTRE EN ÉCHEC UN PLAN DIABOLIQUE VISANT À RELÂCHER UNE VAGUE DE FOLIE ET DE CHAOS SUR LES FORCES SANS MÉFIANCE ENGAGÉES DANS LA BATAILLE DES ARDENNES.

À L'INTÉRIEUR, VOUS TROUVEREZ TOUT CE QU'IL FAUT POUR ÉLABORER DES HEURES CAPTIVANTES D'AVENTURE DE JEU DE RÔLE, DONT :

- UNE AVENTURE AUTONOME EN PLUSIEURS PARTIES POUR DES HEURES DE JEU TERRIFIANTES
- DES CARTES D'ENDROITS CLÉS, DONT UN APERÇU DE LA LIGNE DE FRONT PENDANT LA BATAILLE DES ARDENNES
- DES INVESTIGATEURS PRÉ-CRÉÉS POUR QUE VOUS ENTRIEZ DIRECTEMENT DANS L'ACTION
- DES RÈGLES POUR DE NOUVEAUX TOMES ET ÉQUIPEMENTS

NÉCESSITE LES GUIDES DE L'INVESTIGATEUR ET DU GARDIEN, AINSI QUE LE LIVRE DE BASE DE L'APPEL DE CTHULHU, SIXIÈME ÉDITION OU LE LIVRE DE RÈGLES DE SAVAGE WORLDS DELUXE POUR JOUER.



Préface de Sam Richards

La chance fait partie intégrante de n'importe quel bon jeu, à mon humble avis. Sans chance, un jeu se transforme simplement en un problème mathématique. Cependant, en ajoutant le facteur chance à l'équation, vous introduisez les confrontations « David contre Goliath » lors desquelles l'opprimé parvient d'une manière ou d'une autre à l'emporter, et de simples tests de vos capacités peuvent alors se transformer en une lutte épique pour la survie.

C'est par chance que je suis tombé sur un message de Chris Birch sur un forum internet, faisant appel à des écrivains de tous niveaux d'expérience et annonçant qu'il cherchait des contributeurs pour écrire sur **Achtung! Cthulhu**. À cette époque, même si j'avais lancé **Tweet RPG** depuis environ un an – un projet inspiré par ma passion pour les livres de jeu et jeux vidéos – je commençais à peine à deviner les connexions et similarités qui existaient entre mes efforts créatifs et le monde du jeu de rôle sur table.

Écrire pour le monde d'**Achtung! Cthulhu** a été incroyablement enrichissant, tout en représentant un défi de taille. En saisissant l'opportunité de développer un scénario pour la série, j'avais en territoire inconnu. Je n'avais jamais écrit de fiction comportant des événements historiques, je n'étais que vaguement au fait de l'horreur lovecraftienne, et (plus choquant encore) je n'avais jamais joué à un jeu de rôle sur table de toute ma vie ! Mais voilà le truc : quand une chance se présente, il faut la saisir.

Malgré la tâche énorme qui m'attendait, je me résolus à l'attaquer avec toutes mes armes, savourant le défi. Néanmoins, je ne peux pas me targuer d'avoir fait tout ce chemin seul. Je dois remercier les joueurs de **Tweet RPG**, qui m'ont aidé à façonner les éléments principaux de **Kontamination** en jouant au scénario sous la forme d'une expérience online « communautaire et interactive ». Je dois également largement remercier mon éditeur et coscénariste Matthew Pook, qui a concrétisé les mécaniques du scénario et proposé des idées inestimables concernant l'histoire et le Mythe de la série **Achtung! Cthulhu**.

Alors, si la chance a joué un rôle prééminent dans le développement de **Kontamination**, le travail, la persévérance, le soutien et les encouragements ont tout autant permis de réaliser cette œuvre. J'espère que vous vivrez des expériences véritablement mémorables et divertissantes en jouant sur ce scénario, et que j'aurai la possibilité de vous proposer davantage d'expériences littéraires et de jeu à apprécier dans le futur.

Sam Richards

Sam Richards
Auteur et créateur de **Tweet RPG**
Hiver 2014



CHAPITRE 1

Introduction

“Ce qui est bon ne doit pas rester secret, et ce qui est secret n'a rien de bon.”

— Inconnu

Achtung! Cthulhu est un cadre de campagne de jeu de rôle qui réunit l'univers lovecraftien et la Seconde Guerre mondiale, et qui vous permet d'enquêter, d'explorer, et de découvrir la vérité qui se cache derrière l'influence malfaisante du Mythe lovecraftien alors que la guerre s'est répandue tout autour du globe entre 1939 et 1945. Dans la plupart des scénarios, les joueurs endosseront les rôles de militaires alliés, d'agents secrets, ou de membres de la Résistance ; de vaillants héros, tous fermement dressés face à l'opresseur nazi qui tient la majeure partie de l'Europe d'une main de fer. Dans **Kontamination**, les joueurs endosseront le rôle d'Allemands – membres de la *Wehrmacht*, du Bureau principal de la sécurité du Reich, ou même de civils – qui sont forcés de se confronter aux horreurs qui sont perpétrées au nom du Reich alors qu'ils participent à un plan désespéré pendant la bataille des Ardennes fin 1944. Tel qu'il est rédigé, **Kontamination** est un scénario one shot, mais des notes sont incluses sur la manière de le jouer avec différents personnages et pendant différentes périodes de la guerre.

Kontamination est destiné à être utilisé avec le jeu de rôle **L'Appel de Cthulhu**, *Sixième Édition* publié par les éditions Sans-Détour, ou le jeu de rôle **Savage Worlds** publié par Pinnacle Entertainment Group. Vous aurez aussi besoin de **Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète** et de **Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète**. Des investigateurs pré-crés peuvent être trouvés dans le Chapitre 3 : Investigateurs pré-crés (p.43) ou, de manière alternative, les joueurs peuvent créer leurs propres personnages en utilisant les règles et directives de **L'Appel de Cthulhu** ou **Savage Worlds** présentes dans **Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète**.

Cth

Si vous jouez à **L'Appel de Cthulhu**, cherchez ce symbole. Il indique les règles relatives à votre système de jeu.

Sav

Si, en revanche, vous jouez à **Savage Worlds**, cherchez plutôt ce symbole.

APERÇU DE L' AVENTURE

Décembre 1944 : la Seconde Guerre mondiale touche à sa fin, mais les combats font toujours rage à travers l'Europe. Les Alliés ont réussi à repousser les forces nazies en Allemagne grâce au débarquement du Jour J et aux opérations qui l'ont suivi, et les lignes de front se stabilisent le long de la frontière allemande avec la Belgique et le Luxembourg. Néanmoins, Hitler n'est pas prêt à accepter la défaite et a élaboré une contre-attaque ambitieuse pour frapper les troupes alliées trop sûres d'elles. Ses divisions de *Panzer* allemands attaqueront la région des Ardennes, avec pour objectif de recréer l'invasion réussie de la Belgique et de la France en 1940, frappant avec une force telle que les Alliés se résoudront à accepter une offre de paix.

Comme élément de cette contre-offensive, Hitler a également mis sur pied une opération spéciale sous faux drapeau appelée opération *Greif* (Griffon). Le plan repose sur la création d'une unité « *Panzer Brigade 150* » constituée de soldats allemands anglophones sous le commandement du légendaire commando de la *Waffen-SS*, Otto Skorzeny. Ces troupes sont chargées de se faufiler derrière les lignes ennemies, vêtues d'uniformes et utilisant des armes et blindés de l'infanterie américaine, leur objectif principal étant la capture des ponts clés le long de la Meuse. À l'intérieur de la *Panzer Brigade 150*, Skorzeny a aussi créé l'unité « *Einheit Stielau* », un commando d'élite qui comporte les meilleurs anglophones sous son commandement. Ces commandos ont des instructions spéciales : perturber la capacité des forces alliées à répondre à une contre-offensive en implantant des charges explosives sur des cibles majeures, répandant de la désinformation au sein des forces ennemies, et en sabotant les lignes téléphoniques, panneaux routiers et avertissements de terrain miné pour troubler encore davantage l'ennemi. Les commandos de la *Einheit Stielau* sont en charge d'une mission très risquée, tout soldat capturé alors qu'il porte un uniforme ennemi étant susceptible d'être exécuté.

Une histoire de *Kontamination*

En 1920, la police de Providence, Rhode Island, est appelée à se rendre dans la maison de Crawford Tillinghast après qu'un coup de feu y a été entendu. À l'intérieur, les agents trouvent Tillinghast mort d'apoplexie et son ami, Franklin Rathke, sous le choc, arme à la main. Rathke déclara qu'il avait tiré le coup de feu en question dans un appareil que Tillinghast lui avait montré. Rathke fut emmené au poste pour un interrogatoire, mais son témoignage, selon lequel la machine de Tillinghast avait ouvert un « Au-delà » au sein duquel les servants de Tillinghast avaient disparu, ne fut pas pris au sérieux par la police à cause de son état de détresse mentale évident. Sans aucune preuve le reliant à la mort de Tillinghast, les agents de police furent forcés de le relâcher.

Tillinghast avait légué à Rathke son appareil et ses notes, lesquels allaient devenir son obsession jusqu'à sa disparition en 1943. En 1935, des agents de l'organisation occulte secrète du Soleil Noir parcouraient le monde à la recherche d'artefacts et d'informations susceptibles de révéler les magies perdues de l'ancienne Hyperborée. Les États-Unis étant également lieu d'enquête, l'agent Christoph Braum remarqua une annonce de Rathke recherchant un soutien externe pour l'aider à développer l'appareil de Tillinghast, ce qui fut suffisant pour convaincre l'agent allemand que ce dispositif intéresserait ses maîtres de Berlin. Si la machine était trop grande pour être volée, ce n'était pas le cas des notes de Rathke et Braum s'enfuit avec elles, non sans livrer un combat dans lequel les précieux schémas furent partiellement endommagés.

De retour à Berlin, les notes furent assez intéressantes pour fasciner le Soleil Noir et les membres de son département de recherche « scientifique », mais aucun d'eux ne fut capable de répliquer les effets de l'appareil d'origine de Tillinghast. Leur version était seulement capable d'ouvrir une petite faille

dans la réalité, à travers laquelle l'Au-delà pouvait être aperçu. Incapable de créer un autre effet, aucun usage pratique ne fut attribué au dispositif, et le Soleil Noir s'intéressant davantage à l'occulte qu'aux sciences, l'appareil finit par atterrir dans les archives de l'organisation jusqu'à ce qu'il soit récupéré par *Nachtwölfe* lors de sa séparation du Soleil Noir en 1937.

Même alors les spécialistes ne parvinrent pas à le développer ou lui trouver un usage, jusqu'à ce qu'un technicien de laboratoire n'observe trop longtemps l'Au-delà et ne semble perdre la tête, littéralement, puisqu'il ne conserva que ses fonctions autonomes de base. Cette conséquence est ce qui attira l'attention du Dr. Richard Fehling, un médecin scientifique dont les théories sur le cerveau et sa capacité à stocker les informations lui avaient valu d'attirer l'attention du département de recherche de *Nachtwölfe*. Il avait fini par découvrir un moyen de vider l'esprit de ses sujets pour pouvoir ensuite les remplir de nouvelles informations, tout ce qu'il avait à faire étant de trouver un moyen de placer ces informations dans ces esprits désormais vacants.

Malheureusement, Fehling ne fut jamais capable de trouver la solution, pas plus qu'il ne fut capable de découvrir une façon d'agrandir la brèche. Au lieu de cela et à la demande du major Wolfram Engel, il développa le *Auflade-Vorgang*, une méthode permettant de corrompre d'autres personnes avec ce qui peut être aperçu dans l'Au-delà. De 1943 à 1944, le Dr. Fehling a étudié le moyen de miniaturiser l'appareil pour qu'il soit facilement transportable dans un certain nombre de caisses d'emballage. Aujourd'hui, à la fin de l'année 1944, alors que l'Allemagne se prépare à lancer une ultime offensive contre l'envahisseur allié, le processus est sur le point de subir son premier test de terrain...

Néanmoins, quelque chose de sombre s'immisce dans ces plans. Le général de brigade, Walter Schellenberg, commandant de l'*Ausland-SD*, l'agence de renseignement civil et militaire (à partir de 1944) du bureau principal de la sécurité du Reich (qui est un homme particulièrement paranoïaque), a entretenu une étroite surveillance de tous les renseignements que ses agents étaient susceptibles de récolter à propos du rassemblement de troupes et de blindés sur le front ouest. En supervisant les rapports de ses agents, un mot glaça le sang de Schellenberg : « *Nachtwölfe* ». Son prédécesseur, l'amiral Wilhelm Canaris (ancien commandant de l'*Abwehr*, organisation de renseignement militaire démantelée) avait averti Schellenberg qu'une division secrète, connue sous le nom de *Nachtwölfe*, qui prenait ses ordres directement du Führer, était engagée dans des opérations secrètes, étranges et troublantes. D'après les bribes d'informations que Canaris avait été capable d'obtenir, ces opérations semblaient être d'une nature hautement « inhabituelle »...

Les informations qui se trouvaient sur le bureau de Schellenberg montraient que *Nachtwölfe* était impliquée dans l'opération *Greif*, et que l'organisation travaillait aux côtés de la *Panzer Brigade 150*. Si Schellenberg avait été content de garder un œil sur les actions de cette unité, ces nouvelles de l'implication de *Nachtwölfe* dans l'ultime

poussée d'Hitler signifiaient qu'il était impératif pour le commandant du bureau principal de la sécurité du Reich d'avoir des hommes sur le terrain capables de découvrir ce qu'il se passe. À cette fin, Schellenberg a sélectionné les meilleurs anglophones disponibles qu'il a pu trouver, sous son commandement mais aussi ailleurs, et les a chargés d'infiltrer l'unité de commandos de *Skorzeny*. Leur objectif : découvrir quelle terrible action *Nachtwölfe* est sur le point d'entreprendre au nom du Troisième Reich.

Opération *Kontamination* : le véritable plan

Schellenberg a raison d'être inquiet à propos de la présence des membres de *Nachtwölfe* sur le front ouest. Menée par le major Wolfram Engel (déguisé en officier SS), l'unité envisage de conduire un test de terrain concernant l'opération *Kontamination* qui nécessitera des sujets expérimentaux. Pour les obtenir, le major Engel ordonnera aux équipes de commandos *Einheit Stielau* – dont feront partie les investigateurs – de capturer chacune un officier américain pour interrogatoire. Engel ne souhaite pas véritablement interroger ces officiers, il souhaite mettre en œuvre le processus ignoble visant à remplir leurs esprits d'horreurs du Mythe, les convertissant en *Leiter* (ou « conduits ») pour répandre la folie.



Une fois que les commandos ont amené les officiers américains pour « interrogatoire » et que le *Auflade-Vorgang* (processus de « charge ») est terminé, il leur sera ordonné par Engel d'échanger les officiers alliés avec des officiers allemands capturés. En réalité, aucun échange de la sorte n'a été mis en place avec les Alliés. Il s'agit d'une ruse visant à s'assurer que les officiers capturés, sujets des expérimentations, rentrent en un seul morceau dans leurs unités respectives. Suite à l'échange, il est attendu que les officiers américains relâchent et répandent involontairement leur folie, semant ainsi le chaos dans les troupes alliées. Quand le chaos atteindra son apogée, les troupes de *Nachtwölfe* entreront en action, balayant tout sur leur passage – et même les commandos de l'unité *Einheit Stielau* qui se seront fait berner.

Le service de renseignement de l'occulte britannique, la Section M (voir Chapitre 5 : Sociétés occultes et secrètes, *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*), a aussi des suspicions concernant *Nachtwölfe*, et certains de ses agents sont déployés dans la région des Ardennes pour travailler main dans la main avec les troupes américaines et autres forces alliées. Le sergent William S. Miller, un agent de terrain du Majestic qui dépend actuellement de la Section M de Londres, a été chargé d'enquêter sur les activités de *Nachtwölfe* sur la ligne de front. Il sera un allié important pour les agents du bureau principal de la sécurité du Reich, et pourrait être la personne qui décidera de leur destin final...

APERÇU DE L'ÉPISODE

Kontamination est constitué d'un prologue, de cinq épisodes et d'un épilogue. Dans le prologue Devant les canons de Schellenberg, les joueurs recevront leurs véritables ordres de la part du *Generalmajor* Schellenberg avant de partir pour le front dans les Ardennes. Dans l'épisode, un La mission d'Engel, suivant leurs ordres officiels, ils tenteront de se rapprocher de la ligne de front autant que possible pour capturer et ramener un officier allié à leur nouvel officier de commandement, tandis que dans l'épisode deux, *La Bauernhof*, ils auront l'opportunité d'apprendre ce qu'il veut vraiment de leur prisonnier américain. Dans l'épisode trois, *Atteindre Kalterherberg*, les personnages se voient confier une nouvelle mission : échanger l'officier américain capturé contre un officier allemand, ce qui sera réalisé dans l'épisode quatre, *L'échange*. Les conséquences de cet échange mèneront aux révélations faites dans l'épisode cinq, *La naissance du chaos* !

Et l'alternative ?

Tels qu'ils sont écrits, les événements de *Kontamination* se déroulent dans un certain cadre de conditions. Ils se passent pendant l'année 1944, dans la dernière ligne droite de la guerre lors de la bataille des Ardennes (aussi connue comme la bataille du Saillant ; voir p.12 et *Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*, p.8). Il s'agit de l'ultime poussée des Nazis visant à mettre fin à la guerre à l'ouest, ou au moins à la plonger dans une impasse, de laquelle le Troisième Reich peut arracher une victoire aux griffes de la défaite. C'est une époque de désespoir et,

pour les investigateurs, cette sensation doit prévaloir dans le scénario, car la défaite ne signifie pas seulement que l'Allemagne perdra la guerre, mais aussi que tous ses secrets seront révélés, que ses peurs prendront forme, et que toutes ses promesses seront brisées.

Néanmoins, les événements et le ton de *Kontamination* ne doivent pas se confiner à la bataille du Saillant. Il ne fait aucun doute que le major Wolfram Engel aurait conduit d'autres tests de terrain plus tôt pendant la guerre s'il en avait eu l'opportunité. Tout ce dont il a vraiment besoin est le chaos sur le front contre les Alliés, grâce auquel il peut envoyer des troupes « sacrificiables » derrière les lignes ennemies au moins une fois, si ce n'est deux. Les fronts actifs suggérés incluent la marche à travers la France en 1940 contre les forces britanniques et françaises, dont le point culminant est l'évacuation de Dunkerque (voir *Point Zéro : les Héros de la mer* pour une autre option d'aventure durant cette période) ; l'aller-retour entrepris en Afrique du Nord contre les forces du Commonwealth britannique et, possiblement, les Américains (voir *Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Afrique du Nord*) ; la retraite rudement disputée de Moscou contre les Russes infatigables (*Achtung! Cthulhu : le Guide du front de l'Est*) ; et la lutte pour tenir les frontières contre les Alliés envahissant le long de la péninsule italienne durant les années 1943 et 1944.

Si le gardien adapte la campagne pour un conflit antérieur pendant la guerre, relativement peu de choses nécessitent d'être changées ; pas l'intrigue, et certainement pas la nature désespérée du scénario. Les noms et lieux devront, selon toute vraisemblance, être modifiés pour correspondre au changement, tout comme les détails des différentes armes et des blindés. De tels détails peuvent être trouvés dans *Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*, Chapitre 8 (pour les forces britanniques, françaises et américaines) et *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, Chapitre 6 (pour les forces allemandes). La nature de la guerre et le besoin de prendre l'avantage sur l'ennemi signifient que les avancées technologiques sont rapides, menant à de nouveaux développements en matière d'armement et d'équipement disponibles à mesure que le conflit progresse. Si le gardien ne doit pas trop s'étendre sur de tels détails, avoir les bons éléments aidera à ajouter de la vraisemblance au scénario.

Déterminer les noms et les endroits qui correspondront à un changement pour une période antérieure de la guerre demandera quelques recherches de la part du gardien. Il s'agit de décider d'un front et choisir des lieux pour remplacer ceux de Münsterfeld, Harperscheid et Kalterherberg. Sur les fronts italiens et russes, ceci ne devrait pas poser de problème, les deux possédant de nombreuses installations. On ne peut pas en dire autant pour l'Afrique du Nord qui est constituée de vastes bandes de territoire désertique, rocailloux et ensablé. Les longues distances entre les installations devront être prises en compte, ainsi la durée et la difficulté des trajets sur des terrains difficiles devront être prises en compte dans le calcul si *Kontamination* doit être adapté au Continent noir.

Si les événements de *Kontamination* prennent place avant 1944, alors le personnage qui fera chanter les investigateurs peut également être différent. L'*Ausland-SD*, agence du renseignement étranger civil de l'Allemagne nazie, est dirigé par Walter Schellenberg entre 1942 et 1944, et avant cela par Heinz Jost. L'*Ausland-SD* prend en charge les responsabilités de l'*Abwehr*, l'agence du renseignement militaire allemand, en 1944 lorsque cette dernière est démantelée et que son chef, l'amiral Wilhelm

Canaris, est renvoyé et exécuté (pour plus de détails sur l'état du renseignement allemand pendant la guerre, référez-vous à *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.98-99). L'un de ces hommes peut avoir suffisamment de raisons pour convoquer les investigateurs à Berlin et les « convaincre » d'infiltrer les opérations d'une organisation secrète à l'intérieur du Troisième Reich. Canaris, en particulier, a de fortes chances d'être intéressé par les activités d'une organisation secrète nazie qui semble ne rendre de comptes qu'au Führer en personne.

Si le gardien souhaite lancer une partie de *Kontamination* et que ses joueurs ne souhaitent pas utiliser les personnages pré-crés fournis avec le scénario, ils devront alors créer leurs propres investigateurs ; à moins, bien sûr, que le gardien ne dirige déjà une campagne dans le Troisième Reich qui implique des investigateurs allemands. Les investigateurs créés pour ce scénario doivent répondre à deux conditions importantes : premièrement, ils doivent être capables de parler la langue de l'ennemi qu'ils engageront, qu'il s'agisse de l'anglais des Britanniques ou des Américains, ou du russe des Soviétiques, et ils doivent pouvoir le parler suffisamment bien pour passer pour un locuteur natif. Deuxièmement, chaque investigateur doit avoir une faiblesse ; un défaut, un secret ou un désir qui ne permet pas seulement à Schellenberg de l'utiliser contre lui pour le recruter pour la mission secrète, mais qui représente aussi un motif suffisant pour que l'investigateur souhaite remplir la mission, même si elle doit le conduire à une fin amère. Si un joueur ne parvient pas à déterminer une faiblesse pour son investigateur, alors il peut utiliser l'une de celles qui sont détaillées pour les personnages pré-crés.

OPPORTUNITÉS ALLIÉES

Kontamination est écrit pour être joué comme un one shot par des militaires allemands, mais le scénario peut être adapté pour fonctionner comme partie d'une campagne en cours avec des investigateurs alliés. Ceci fonctionne particulièrement bien si les investigateurs travaillent pour l'un des services de renseignement alliés et s'ils sont souvent envoyés en mission derrière les lignes ennemies. Auquel cas, peut-être que les investigateurs ont gagné la confiance de Walter Schellenberg, et sont envoyés sur le front ouest comme ses agents. En termes de mécaniques de jeu, ceci requiert que les investigateurs parlent un bon allemand ; après tout, ils doivent se faire passer pour des Allemands avant de se faire passer pour des Américains.

Si le scénario est déplacé sur le front de l'Est, le NKVD serait certainement assez impitoyable pour entreprendre quelque chose comme l'opération *Kontamination* (« Операция Загрязнение ») sur les Nazis qu'ils méprisent. Le NKVD pourrait utiliser des prisonniers allemands à cette fin, mais il utiliserait plus probablement des prisonniers politiques soviétiques. Dans cette éventualité, les investigateurs auraient une nouvelle fois à se faire passer pour des Allemands et devraient donc parler un bon allemand.

Une autre force qui pourrait être suffisamment désespérée pour entreprendre l'opération *Kontamination* est la France, ou plutôt la Résistance française. Comme les Soviétiques, les Français pourraient utiliser des prisonniers allemands, mais ils pourraient aussi utiliser ceux qu'ils suspectent d'être des collaborateurs des Allemands ou du régime de Vichy. Encore une fois, dans cette éventualité les investigateurs auraient tout autant besoin de parler un bon allemand.



CHAPITRE 2

Épisodes de l'intrigue

"La mesure d'un homme est ce qu'il fait du pouvoir."

— Platon

PROLOGUE : DEVANT LES CANONS DE SCHELLENBERG

Cela vous semble faire à peine plus d'une semaine : vous vous teniez devant l'infâme bureau « forteresse » du SS-Brigadeführer und Generalmajor der Polizei Walter Schellenberg, et vous auriez juré que le chef de l'Ausland-SD, le bureau principal de la sécurité du Reich, avait ses doigts posés sur les gâchettes des canons automatiques prétendument construits dans son bureau. Schellenberg ne vous tira pas dessus, il vous donna plutôt des ordres qui pouvaient vous sauver s'ils étaient menés à bien. Vous détestez penser aux conséquences d'un échec.

Hitler a un plan pour mettre en échec l'invasion des Alliés, lequel vous a été expliqué : une contre-offensive visant à les repousser loin des frontières allemandes. Une partie de ce plan, confia-t-il, implique un subterfuge, l'utilisation d'Allemands anglophones déguisés grâce à des uniformes américains pour semer la confusion et perturber toute tentative de réponse au plan du Führer. Ce plan, vous le saviez, allait vous impliquer ; après tout, vous parlez anglais (américain, du moins), et même plutôt bien. Mais le pire allait venir.

Avec un sourire, Schellenberg confirma qu'en effet, vous alliez jouer un rôle dans ce plan. Il vous apprit l'existence d'une organisation secrète, *Nachtwölfe*, si secrète que peu de personnes osent en parler, si secrète qu'elle ne prend ses ordres qu'auprès du Führer lui-même. L'organisation possède déjà un plan bien établi, en dehors de la chaîne de commandement ordinaire. Vous allez jouer un rôle dans cette opération secrète, en suivant les ordres de l'officier de commandement de *Nachtwölfe*, mais de manière secrète et en faisant votre rapport uniquement à Schellenberg. Ainsi, vous vous retrouvez à servir et enquêter sur une unité militaire si secrète que même le chef du bureau principal de la sécurité du Reich ne sait que peu de choses à son propos.

En retour, le SS-Brigadeführer Walther Schellenberg vous promit son aide.

C'est ici, devant les bureaux de l'Ausland-SD, à l'heure du rendez-vous donné par le général de brigade Schellenberg, que les investigateurs pourront se rencontrer pour la toute première fois. Ils portent tous des uniformes de la Heer, varient en âge, et sont nettoyés de près quoiqu'un peu fatigués. Les investigateurs ont maintenant un voyage de trois jours à entreprendre pour quitter Berlin et rejoindre le point de ralliement situé dans la ville de Münstereifel, ce qui leur donne l'opportunité de se présenter et de partager autant d'informations qu'ils le souhaitent.

ÉPISODE UN : LA MISSION D'ENGEL

Les investigateurs ont reçu leurs ordres : ils doivent planifier et entreprendre la capture d'un officier allié des forces stationnées dans la région des Ardennes belges, en utilisant leurs compétences de subterfuge et en empruntant des uniformes ennemis. Une fois qu'ils ont capturé l'officier, ils doivent l'escorter jusqu'au point de rendez-vous près du village de Harperscheid.

Scène 1 : Des ordres inhabituels

Après presque trois jours de voyage vers l'ouest à travers l'Allemagne entre Berlin et la Rhénanie, vous avez enfin atteint votre destination, la station thermale de Münstereifel. Il s'agit peut-être de la ville la plus magnifique que la plupart d'entre vous ait vue depuis l'époque d'avant-guerre, entièrement cernée de murs médiévaux et avec ses bâtiments (vieux de plusieurs centaines d'années) à peine touchés par le conflit. Jusqu'à présent en tout cas... Le village est un point de rassemblement pour le grand plan du Führer, celui qui amènera les Alliés à la table des négociations. Les troupes sont en ligne et prêtes à marcher, les sous-officiers aboient les ordres, et les officiers restent en arrière, impatients. Toute la scène est supervisée par des membres de la Feldgendarmerie, la police militaire,

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.

Cth Dans *L'Appel de Cthulhu*, 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.

Sav Dans *Savage Worlds*, la difficulté du test de Trait sera modifiée. Un test *Facile* de Détection peut être joué avec Détection (+1) ou Détection (+2), et un test *Difficile* de Détection avec un modificateur de -2. Des tests d'une difficulté extraordinaire peuvent même se voir octroyer une pénalité de -4, mais il s'agira alors d'un cas extrêmement rare.

Souvenez-vous : c'est le résultat du dé qui est modifié, pas le nombre de difficulté.

Ce n'est pas différent des règles présentées dans le livre de base de *Savage Worlds*, mais nous avons préféré reporter cette règle ici pour éviter toute confusion.

resplendissants avec leurs hausse-cols tant redoutés qu'ils portent comme partie de leurs uniformes. À ce moment-là, deux soldats de la Feldgendarmerie, dont un sergent, remarquent que vous cherchez quelque chose et s'approchent de vous. Le sergent demande poliment, mais brusquement : « Vos laissez-passer, s'il vous plaît ? »

Le sergent Muller vérifiera les ordres de mission des investigateurs avant de les laisser passer en leur indiquant le château qui surplombe le village où ils se trouvent pour faire leur rapport au SS-Obersturmbannführer Skorzeny. Les deux hommes laissent alors passer les investigateurs en les saluant. Si des joueurs viennent d'un *Strafbattalion* (bataillon pénitentiaire), ils peuvent se sentir mal à l'aise près des membres de la Feldgendarmerie, qui se chargent des unités de prisonniers du Reich. Il faudra un test *Difficile* de Psychologie [Cth]/Connaissance (Psychologie) (-2) [Sav] pour qu'un autre personnage remarque ce malaise.

Il faudra presque trente minutes aux investigateurs pour traverser les rues animées de Münstereifel et rejoindre le château qui les surplombe. Le château est à peu près rectangulaire, avec des murs blancs et quatre tours rondes, et il porte les stigmates de combats vieux de plusieurs siècles.

Après avoir présenté à nouveau leurs papiers, les personnages seront dirigés vers la tour nord-est où ils doivent rencontrer le SS-Obersturmbannführer Otto Skorzeny, l'officier en charge de la Panzer Brigade 150, dans son bureau des opérations.

Profil historique d'Otto Skorzeny

Le lieutenant-colonel Otto Skorzeny (né le 12 juin 1908) est connu pour ses nombreux exploits au cours de son service dans l'armée allemande pendant le Troisième Reich, tout en étant visuellement très reconnaissable à cause d'une grande cicatrice saisissante sur sa joue gauche, due à une blessure d'escrime. Skorzeny devint membre du Parti nazi autrichien en 1931, avant de rejoindre l'armée en 1939. Il impressionna ses supérieurs par son intelligence tactique, et reçut la Croix de Fer pour sa bravoure lors de son service sur le front russe alors qu'il continuait de se battre après avoir reçu une blessure de shrapnel à la tête. Ses talents pour le combat ayant été reconnus, Skorzeny fut chargé de l'entraînement des unités de commandos d'élites, ainsi que de la prise en charge de nombreuses autres opérations. Son succès fut la libération du dictateur italien destitué Benito Mussolini en juillet 1943, qui fut secouru sans le moindre coup de feu. Ses résultats sur et en dehors du champ de bataille lui assurèrent le respect d'Hitler, qui lui attribua personnellement le commandement de l'opération *Greif*.

En approchant de l'entrée de la tour, les personnages pourront entendre un échange virulent entre deux officiers : le SS-Obersturmbannführer Otto Skorzeny et le « SS-Sturmbannführer » Wolfram Engel. À moins que les investigateurs ne frappent fort à la porte, leur présence à l'extérieur du bureau des opérations ne sera pas remarquée par Skorzeny et Engel, lesquels sont bien trop plongés dans leur conversation. Frapper suffisamment fort pour obtenir leur attention et interrompre leur échange ennuiera profondément les deux hommes. (Si cela devait arriver, alors la conversation aurait lieu après que Skorzeny et Engel aient quitté le bureau des opérations, dans lequel cas le gardien aura à paraphraser ce qui est dit). Notez que même si Engel affirme qu'il s'agit d'une « Opération SS » lorsqu'il décrit sa mission, il s'agit d'un mensonge visant à cacher l'identité de ses véritables maîtres à Skorzeny.

Voix #1 (Une voix douce et éloquente ; il s'agit de Skorzeny) :

« Sturmbannführer Engel, puis-je vous rappeler que le Führer lui-même m'a placé à la tête de la Panzer Brigade 150 ? »

Voix #2 (Une voix plus cinglante ; il s'agit d'Engel) :

« Je n'ai pas de doute à ce propos, Obersturmbannführer Skorzeny, mais je suis forcé de vous rappeler que ma mission est une opération SS, et qu'elle supprime ainsi les revendications de la structure hiérarchique militaire ordinaire. »

Voix #1

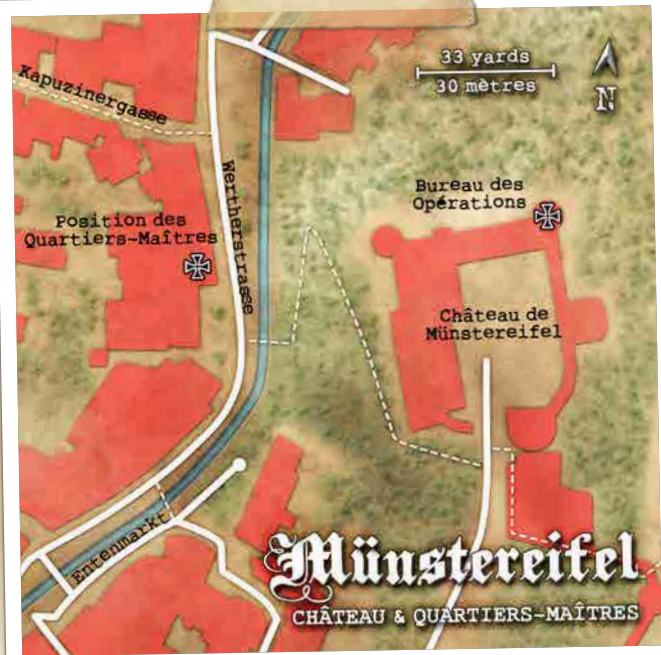
« En quoi consiste cette mission, Sturmbannführer ? Vous devez encore me le dire. »

Voix #2

« Vous comprendrez que je ne peux pas vous en dire plus, Obersturmbannführer ? »

Voix #1

« ...Et pourtant, Engel, vous pillez mes meilleurs agents anglophones. Exactement le genre d'hommes dont j'ai besoin pour mener à bien ma mission cruciale pour le succès de l'opération ! »



À ce moment-là, le fidèle garde du corps d'Engel, Adam, descendra les escaliers qui mènent à l'intérieur de la tour. Il mesure 1,80m (6ft), est très musclé et sans expression. Il porte une salopette noire et ce qui semble être un fusil d'assaut StGw 44 modifié pend à son épaule – peut-être un nouveau prototype. Attendu qu'il a probablement remarqué l'écoute illicite des investigateurs, il les regardera d'un air suspicieux et leur demandera ce qu'ils veulent. Au son de leurs voix à l'extérieur, le major Engel apparaîtra dans l'embrasure de la porte et désamorçera tout malaise éventuel, mais Adam aura déjà développé une méfiance prononcée vis-à-vis des investigateurs. Ceci ne sera pas difficile à remarquer si les investigateurs le demandent, et ne nécessitera donc qu'un test *Facile* de Psychologie [Cth]/Connaissance (Psychologie) (+1) [Sav] pour le confirmer. Même si Adam n'a pas trouvé les investigateurs en train d'espionner son chef à travers un trou de serrure, il n'est pas de nature amicale.

Le major Engel ordonnera aux personnages d'entrer dans le bureau des opérations de Skorzeny pour un briefing. Le bureau des opérations n'est que peu meublé, avec seulement une table, des chaises et un tableau avec une carte. D'autres cartes et d'autres papiers se trouvent sur la table, ainsi que d'un certain nombre de caisses sur le sol. Les cartes montrent l'état actuel du front ouest. Le major Engel est d'une maigreur presque cadavérique et semble souffrir d'un ictère. Sa voix est plutôt aiguë. Pendant le briefing, Adam reste à la porte, alors que Skorzeny se tient appuyé contre le mur et fume une cigarette, apparemment d'humeur massacrant, sa fameuse cicatrice devenue livide (voir la biographie de Skorzeny p.10 pour plus de détails) ; il souhaite entendre tout ce que Engel a à dire aux investigateurs. Il ne répondra à aucune tentative visant à engager une conversation avec lui, répondant sèchement. Si les investigateurs vont trop loin, il leur rendra la vie difficile à partir de maintenant et lorsqu'ils se prépareront pour leur nouvelle mission.

Indiquant qu'ils peuvent s'asseoir, Engel informera les investigateurs qu'ils sont maintenant sous son commandement et qu'ils vont se voir confier une mission spéciale. Ils doivent capturer un officier allié et l'amener

Les risques de l'opération Greif

L'utilisation d'uniformes ennemis est un risque tactique que Skorzeny prend, mais qui peut avoir des conséquences fatales. D'après la Convention de La Haye de 1907, tout soldat allemand capturé portant un uniforme américain peut être exécuté sur le champ, et il en va de même pour les Alliés. (Plusieurs commandos *Einheit Stielau* sont exécutés pour ce crime pendant l'opération *Greif*). Un autre risque est que les troupes amies prennent les soldats et véhicules déguisés pour des ennemis. Ce problème est géré grâce à différentes méthodes d'identification, telles que le port de foulards roses ou bleus, et l'affichage de petits triangles jaunes à l'arrière des véhicules américains volés. Les investigateurs auront besoin de garder ces faits à l'esprit ; autrement ils risquent d'être exécutés aux mains de l'ennemi, ou de subir des attaques venant de leurs propres forces.

à un point de rendez-vous dans une ferme sur les bords de l'Olef, près du village allemand d'Harperscheid. Engel déclare qu'ils doivent éviter d'attirer l'attention des troupes alliées et de se faire poursuivre, la discrétion étant primordiale. Il leur ordonnera d'employer les mêmes méthodes que celles qu'implique l'opération *Greif* ; lesquelles sont l'utilisation d'uniformes alliés pour se déguiser. Si les investigateurs l'interrogent au sujet des risques que cela implique, Engel ignorera leurs craintes et se moquera de leur couardise. Il déclarera également qu'il est vital que l'officier allié capturé reste indemne et en bonne santé physique ; les investigateurs ne doivent donc pas maltraiter leur otage. Quant à la manière qu'ils emploieront pour capturer cet officier allié, le major Engel la laissera à leur discrétion. Après tout, ils lui ont été recommandés comme des hommes capables. Il leur confiera également un mot de passe « *Nationstolz* » (« Fierté de la nation »), et leur assurera que cela sera suffisant pour rentrer en territoire allemand. Enfin, le major montrera Skorzeny et dira « *L'Obersturmbannführer* Skorzeny ici présent peut vous fournir les renseignements nécessaires, et je suis sûr qu'il vous laissera jeter un coup d'œil aux cartes. »

Skorzeny se redressera et marchera jusqu'aux cartes avant de commencer un briefing incontestablement laconique. Il informera les investigateurs que les lignes de front se situent à 60km (37 miles) plus à l'ouest. Les positions avancées américaines sont défendues pendant le jour, mais la plupart des soldats quittent leurs postes pendant la nuit. Des patrouilles périodiques dans les forêts sont organisées pendant le jour, mais rarement au crépuscule. De nombreux fantassins américains présents dans la zone sont des renforts inexpérimentés, encore jeunes et tendres. Leurs officiers sont de même calibre, la plupart d'entre eux sortent tout juste de l'entraînement ou ne se sont pas montrés assez brillants pour participer à des missions plus importantes ; en clair, ce sont des individus peu efficaces. Il y a bien des vétérans américains dans la région, mais il est plus probable qu'ils se reposent et récupèrent plutôt qu'ils ne surveillent les lignes de front ; l'éventualité de les rencontrer est, néanmoins, à prendre en compte.

Étudier les cartes de la région des Ardennes révélera ce qui suit aux investigateurs : un réseau routier important et encore en bon état traverse la région et est accessible

aux Allemands comme aux Alliés. La forêt elle-même est marquée par de nombreux ravins et cratères créés par les guerres antérieures. Avec un test *Facile* de Tactique ou *Difficile* d'Intuition [Cth]/Connaissance (Combat) (+1) ou Intellect (-1) [Sav], un investigateur réalisera que les ravins peuvent représenter un terrain idéal pour tendre une embuscade, tandis que les cratères pourront servir de couverture éventuelle.

Un test *Facile* de Psychologie [Cth]/Connaissance (Psychologie) (+1) [Sav] permettra d'indiquer que Skorzeny donne ces informations avec réticence et qu'il ne souhaite pas passer plus de temps à répondre à des questions. S'il sent que les investigateurs lui font perdre son temps, ou s'ils l'ont ennuyé précédemment en interrompant sa conversation avec Engel, il les placera dans de mauvaises conditions auprès des quartiers-maîtres (voir Scène 2 : Le déménagement, p.15) Une fois cela terminé, le major Engel remerciera Skorzeny et le SS-Obersturmbannführer quittera la pièce.

Pendant le briefing, quelques autres petits indices peuvent attirer l'attention des investigateurs. Avec un test *Facile* de Trouver Objet Caché [Cth]/Détection (+1) [Sav], ils remarqueront le bord d'un livre abîmé à relier en cuir qui peut être aperçu à l'intérieur de la serviette d'Engel. Le livre semble terni et archaïque, mais possède un mécanisme de fermeture robuste autour de lui. Avec un test de Trouver Objet Caché [Cth]/Détection [Sav], un personnage est aussi capable de remarquer l'emblème

inhabituel accroché au revers de sa veste : un bouclier noir surmonté d'un rouage griffé avec un œil en son centre – l'emblème de *Nachtwölfe*.

Si l'un des investigateurs a d'autres questions pour Engel, ou souhaite discuter des ordres avec lui, l'un d'entre eux doit réussir un test de Persuasion [Cth]/Persuasion [Sav]. Même si le test est réussi, Engel révélera seulement qu'il a d'autres équipes *Einheit Stielau* assignées à la même mission, et ses propres troupes dans la zone. Ensuite, Engel congédiera les investigateurs en disant « Il ne fait aucun doute que vous allez vouloir récupérer vos "déguisements" et élaborer votre plan d'attaque. Les quartiers-maîtres de Skorzeny auront l'équipement dont vous avez besoin. »

Même si leurs ordres leur ont été donnés et qu'ils sont supposés partir, les investigateurs pourront souhaiter jeter un œil dans le bureau de Skorzeny pendant que le personnel a le dos tourné et que les affaires d'Engel sont toujours sur place. Ils auront cette opportunité lors du départ de Skorzeny, puis d'Engel et d'Adam, lorsque deux camions arriveront à l'extérieur. Les camions sont ici pour récupérer les bagages du major. Engel et Adam sortiront pour superviser le chargement. Une fois qu'ils sont dehors, quelques précieux instants seront offerts aux investigateurs qui souhaitent enquêter. Il serait d'ailleurs peut-être plus judicieux pour eux qu'un seul d'entre eux fouille l'intérieur du bureau pendant que les autres retournent à l'extérieur.

Cth Si l'un des personnages enquête dans le bureau, il a seulement besoin d'effectuer un test *Facile* de Discrétion (ou équivalent) pour faire passer le seuil de difficulté du test de Trouver Objet Caché d'Adam, visant à remarquer les activités de l'investigateur, à *Difficile*. Si plus d'un personnage tente de fouiller la pièce, la difficulté du test de Trouver Objet Caché n'est pas modifiée.

Sav Si un personnage enquête dans le bureau, Adam subit une pénalité de -2 à son test de Détection à opposer à un test de Discrétion de l'investigateur. Si plus d'un personnage tente de fouiller la pièce, la difficulté du test de Détection d'Adam n'est pas modifiée. Souvenez-vous, dans *Savage Worlds*, le résultat d'un test de Discrétion d'un investigateur établit le seuil de difficulté, et donc le nombre auquel se confronte le test de Détection d'Adam.

La plupart des bagages d'Engel sont sans intérêt, ou fermement cadenassés et verrouillés par des chaînes et cadenas. Néanmoins, le journal d'Engel est l'objet intéressant dans la pièce, en tout cas le seul qu'un investigateur aura probablement le temps d'examiner. Il s'agit d'un livre relié en cuir marron, abîmé, taché et débordant de feuilles. Son mécanisme de fermeture peut être croché si l'investigateur a les bons outils et s'il réussit un test *Difficile* de Crochetage [Cth]/Crochetage (-2) [Sav]. Déverrouiller le livre permettra de révéler son contenu, il s'agit du journal d'Engel sur le Mythe, contenant les notes et théories qu'il a enregistrées au cours des quinze dernières années. Écrit dans une encre noire griffonnée et contenant un certain nombre d'illustrations horriblement explicites de différentes opérations chirurgicales sur le cerveau, le simple fait de survoler rapidement les pages est suffisamment choquant pour garantir un test de Santé Mentale (0/1) [Cth]/Nausée (+2) [Sav]. L'investigateur n'a pas assez de temps à sa disposition pour comprendre complètement le contenu du journal, les sujets qu'il

Aperçu de la bataille du Saillant

La bataille du Saillant, aussi connue comme la bataille des Ardennes, peut être considérée comme la dernière offensive majeure allemande à l'ouest. Planifiée dans un extrême secret, la volonté d'Hitler était de frapper un coup décisif contre les forces alliées qui repoussaient ses armées jusque dans leurs terres natales. Avec un ennemi en pleine confiance et non préparé à sa porte, l'estimation fut faite qu'une attaque concentrée serait susceptible de diviser les lignes, isolant et affaiblissant les différentes armées. Le plan était de recréer l'invasion de la Belgique et de la France de 1940, lorsque les forces nazies avaient franchi les forêts de la région des Ardennes pour fondre sur l'ennemi. L'assaut allemand initial fut lancé le 16 décembre 1944, à 5h30 du matin, par une météo peu clémente qui annula la supériorité aérienne des Alliés, et se solda par quelques victoires significatives. Néanmoins, cette réussite fut de courte durée. Même si la bataille se poursuivit jusqu'en janvier 1945, Hitler ne fut pas capable de réaliser les grands objectifs qu'il avait envisagés, comme prendre la cité d'Antwerp, des objectifs que la plupart de ses conseillers avaient jugés trop ambitieux. Les Alliés se démenèrent comme des beaux diables pour conserver plusieurs positions essentielles, comme la ville de Bastogne, et de meilleures conditions météorologiques leur permirent de lancer des attaques aériennes sur les soldats allemands et leurs lignes de ravitaillement. Finalement, Hitler ne fut capable que de créer un « saillant » dans les lignes ennemies, d'où le nom de cette bataille.

contient étant variés et l'écriture sinueuse. Cependant, les notes les plus récentes sont importantes, et font référence à « l'Auflade-Vorgang du Dr. Fehling » et évoquent le mot « *Leiter* » (« conduit »). Les deux mots sont soulignés dans les notes.

Si l'investigateur n'a pas les outils ou la compétence nécessaires pour déverrouiller le journal, il sera capable d'ouvrir légèrement le bas et le haut du livre pour y jeter un petit coup d'œil. Il ne pourra alors repérer que le mot *Leiter* souligné ; la référence du journal au Dr. Fehling et son *Auflade-Vorgang* ne pourra pas être aperçue à moins que le journal ne soit complètement ouvert. Si Adam se rend compte que l'investigateur est toujours dans le bureau des opérations de Skorzeny, il entrera et demandera des explications. L'investigateur aura le temps de remettre le journal d'Engel dans sa serviette et de se donner l'air de faire autre chose, mais les suspicions d'Adam sur les investigateurs ne feront que se confirmer.

SS-STURMBANNFÜHRER

(MAJOR) WOLFRAM ENGEL, 41 ANS

Apparence : Le « SS-Sturmbannführer » Wolfram Engel (né le 21 mars 1903) est un homme à l'air maladif, squelettique, avec des traits jaune pâle et un sourire agaçant. Engel a rejoint la *Heer* à l'âge de 18 ans, ayant vécu dans un orphelinat jusqu'à l'âge de 7 ans après que ses parents ont trouvé une mort tragique dans un incendie domestique. Il gravit rapidement les échelons et devient membre du Parti nazi en 1929. Son ambition attire l'attention du Soleil Noir et il est introduit dans l'organisation en 1931. Il est amené à travailler avec Mina Wolff, qui est alors chef des acquisitions de l'Ordre. Lorsque Wolff quitte le Soleil Noir et forme *Nachtwölfe*, Engel, en tant que fidèle lieutenant, la suit. Astucieux et persuasif, le major a appris depuis son plus jeune âge qu'il n'est pas nécessaire d'être le plus fort, le plus rapide ou le plus brillant pour obtenir le pouvoir ; il suffit simplement de contrôler ceux qui ont les attributs dont vous avez besoin. L'intérêt d'Engel pour l'occulte, et les textes du Mythe en particulier, viennent de ce désir de « contrôle » du pouvoir ; il voit ces éléments comme des outils à utiliser, ignorant les périls qu'ils recèlent...

Cth

FOR 08 DEX 12 INT 17 CON 16
TAI 13 APP 09 POU 14 ÉDU 14
SAN 25 Points de Vie : 15

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 40%, Commandement 35%, Connaissance du terrain 40%, Doctrine militaire 45%, Folklore 20%, Génie de combat 50%, Métier : mécanique 65%, Mythe de Cthulhu 18%, Sciences formelles : chimie 35%, Sciences formelles : physique 35%, Sciences humaines : archéologie 25%, Sciences humaines : histoire 45%, Tactique 20%, Trouver Objet Caché 45%, Utiliser technologie atlante 20%.

Langues : Allemand (maternelle) 75%, anglais 25%, atlante 20%, hyperboréen 15%.

Armes : Pistolet Walther P38 (Arme de poing) 45%, impact 1D10, atts 2, coups 8, portée de base 15m, défaillance 99.

Sorts : Bénédiction du Soleil Noir, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Domination, Immunisation/Rempart de



SS-Sturmbannführer (Major) Wolfram Engel

Chair, Invoquer/Contrôler Vampire de Feu, Signe des Anciens, Trou de Mémoire.

Sav



Attributs : Agilité d6, Âme d8, Force d6, Intellect d10, Vigueur d10.

Compétences : Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Archéologie) d4, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Combat) d4, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Folklore) d4, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Hyperborée) d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d6, Détection d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Investigation d6, Persuasion d8, Réparation d8, Technologie atlante d4, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -3 ; **Parade :** 2 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 3.

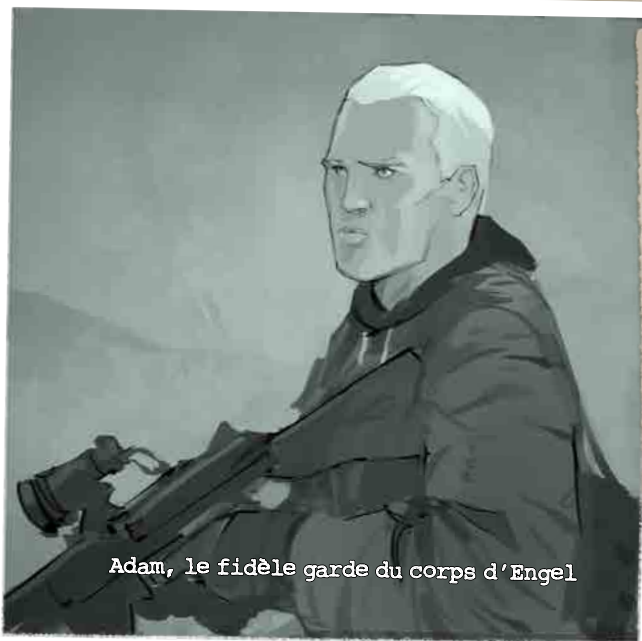
Équipement : Pistolet Walther P38 (12/24/48, 2d6-1, 8 coups, semi-automatique).

Handicaps : Anémique, Fanatique, Habitude (Sourire agaçant), Répugnant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Chance, Commandement, Ferveur.

Capacités spéciales

- **Effrayant :** il y a quelque chose d'étrange chez Engel qui agace les gens. La pénalité sur son score de Charisme devient un bonus sur ses tests de Persuasion et d'Intimidation.
- **Sorts :** Engel peut lancer *Bénédiction du Soleil Noir*, *Contacter Nyarlathotep*, *Création de Portail*, *Domination*, *Immunisation/Rempart de Chair*, *Invoquer/Contrôler Vampire de Feu*, *Signe des Anciens* et *Trou de Mémoire*.



Adam, le fidèle garde du corps d'Engel

ADAM

Adam doit être présenté aux investigateurs comme quelqu'un de mystérieux, particulièrement du fait qu'il ne porte aucun insigne et semble être pourtant un soldat d'un certain genre. Avant la guerre, il travaillait comme mercenaire, servant dans différentes parties du monde, l'Afrique du Nord en particulier ; maintenant, il est employé comme garde du corps d'Engel et vague factotum. Il se montre entièrement dévoué à Engel, suivant ses ordres à la lettre, et quiconque possède une quelconque expérience du combat saura reconnaître l'aisance avec laquelle il se déplace et manie ses armes. Si jamais la dévotion d'Engel pour *Nachtwölfe* devait faiblir, il n'en sera pas de même de la sincère loyauté d'Adam.

Adam porte deux armes notables. La première est un fusil d'assaut Jagdgewehr StGw43-A, qui est équipé d'une lunette de vision infrarouge Leitz Zielgerät 1229, laquelle consiste en une lumière de visée à faisceau infrarouge qui peut être observée dans la lunette 1.5x du ZG1229.

Quiconque possède une quelconque expérience du combat saura reconnaître l'aisance avec laquelle il se déplace et manie ses armes.

Le dispositif est alimenté par un bloc d'alimentation de 13.5kg connecté à la lunette par des câbles, et se porte sur le dos de l'utilisateur. Par temps froid, ce dispositif offre un avantage conséquent, notamment la nuit. Pour ceux qui ne le savent pas, le Jagdgewehr ressemble à une version plus grande et plus lourde du fusil d'assaut StGw44.

La deuxième arme est un lance-flammes DWM FmW46, qui consiste en un long tube pressurisé de 60cm (24") contenant presque 1 litre (2 pintes) d'huile inflammable, une buse, un allumeur unique, une poignée et une gâchette. Même s'il ressemble à un extincteur portable, cet appareil de 3.6kg (8lb) est un lance-flammes capable de faire gicler de l'huile enflammée sur trois cibles à la fois. Adam porte trois appareils de ce type dans un sac en toile.

Apparence : Adam est un Traqueur de *Nachtwölfe*, l'un des combattants augmentés de *Nachtwölfe* insensibles à la peur qui utilisent le sérum secret développé par les

Brouiller les cartes

Le personnage d'Adam peut fournir au gardien différentes options en dehors de celles d'exécuteur de *Nachtwölfe*. Il peut, de manière alternative, être joué comme un partenaire égal d'Engel, ou pourrait même se révéler être le véritable chef de l'opération, contrôlant Engel dans l'ombre (même si, étant donné les effets généraux du *Vitalität IX* sur les fonctions cognitives, il est peu probable qu'il remplisse ce rôle avec ruse et subtilité). Avec ce dernier choix, un gardien avec une bonne connaissance de l'univers *Lovecraftien* pourrait contourner ce problème en faisant d'Adam l'incarnation physique de quelque horrible dieu du Mythe qui a fait irruption dans ce royaume pour semer le chaos et la destruction.

scientifiques de l'organisation et connu sous le nom de *Vitalität IX*. Ce traitement l'a rendu plus agressif et capable physiquement, mais lui a valu une dégradation de ses capacités cognitives. Il semble avoir la quarantaine, est solide, robuste et très musclé, possède un visage sévère, des cheveux blonds coupés courts, et il culmine à près de 2,15m, toujours menaçant. Il porte des salopettes sombres et unies plutôt que des uniformes. Adam porte des bottes et des gantelets blindés qui lui permettent de porter des coups terrifiants.

Cth

FOR 21 DEX 14 INT 09 CON 16
TAI 21 APP 10 POU 14 ÉDU 13
SAN 35 Points de Vie : 19

Impact : +2D6.

Compétences : Armes lourdes (Mitralleuses) 50%, Commandement 25%, Connaissance du terrain 50%, Corps à corps 45%, Dissimulation 45%, Doctrine militaire 35%, Écouter 40%, Esquiver 48%, Grimper 34%, Lancer 60%, Métier : explosifs 25%, Métier : mécanique 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Opération radio 25% Orientation (Terrestre) 25%, Sauter 50%, Tactique 30%, Trouver Objet Caché 40%, Utiliser technologie atlante 25%.

Langues : Allemand (maternelle) 65%.

Armes : Coup de poing 60%, impact 1D3+2D6.

Lutte 50%, dégâts spéciaux.

Coup de tête 25%, impact 1D4+2D6.

Coup de pied 35%, impact 1D6+2D6.

Coup de pied de botte en acier 35%, impact 1D6+2+2D6.

Grand couteau 40%, impact 1D6+2D6, atts 1, portée de base contact.

DWM FmW46 (Lance-flammes) 50%, impact 2D6 de feu + choc, atts 1, coup 1, portée de base 23m, défaillance 95.

Jagdgewehr StGw43-A (Armes d'épaule) 60%, impact 3D6+3, atts 2 ou rafale, coups 30, portée de base 90m, défaillance 96.

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, Escalade d6, Intimidation d8, Lancer d8, Réparation d6, Technologie atlante d4, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 9 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Bagarreur, Bloquer, Cogneur, Commandement, Costaud, Esquive, Nerfs d'acier supérieurs, Réflexes de combat.

Équipement : Fusil d'assaut StGw43-A (24/48/96, 2d8, Cad. 3, coups 30, PA 2, auto, courte rafale, équipé d'un lance-grenades et d'une vision infrarouge qui permet d'ignorer les pénalités d'obscurité), 3 x lance-flammes FMW41 (Gabarit conique, 2d10, coup 1, ignore l'armure).

Scène 2 : Le déménagement

Une fois dans la cour, les investigateurs seront dirigés en bas de la colline vers Wertherstrasse où les commandos *Einheit Stielau* sont réunis pour pouvoir récupérer les uniformes, les armes, l'équipement et les véhicules qui leur serviront de couverture pour l'opération *Greif*. L'utilisation d'équipement et d'uniformes américains est une composante majeure de l'opération, une tactique employée pour permettre aux commandos de l'*Einheit Stielau* de se déplacer derrière les lignes ennemies sans attirer l'attention et de faire des ravages. Les investigateurs devront voir quel kit américain ils pourront obtenir pour pouvoir conserver leur couverture et remplir la mission d'Engel. Il y a trois sous-officiers quartiers-mâtres en charge du catalogage et de la distribution de l'équipement américain pillé : l'*Unteroffizier* Steigerwald est en charge de l'habillement, l'*Untersfeldwebel* Haider de l'armement, et le *Feldwebel* Winkeler des véhicules. Malheureusement, il n'y a pas suffisamment d'armes, d'uniformes et de véhicules pour que tout le monde soit équipé correctement, et la meilleure partie de ce qui a été pillé a déjà été assignée aux hommes qui endosseront le rôle de membres de la Police militaire américaine chargée de rediriger les troupes alliées (et donc de semer un plus grand chaos encore derrière les lignes ennemies).

Si les investigateurs acceptent simplement ce qu'on leur donne, ils recevront un manteau et un casque d'acier de l'armée américaine, un ensemble de plaques d'identité,

et un fusil, soit un M1 Garand soit un Mauser Kar.98k, avec 50% de chance [Cth]/le tirage d'une carte noire dans la Pioche Action [Sav] d'obtenir l'un ou l'autre. Ils se verront également assigner une jeep de l'armée américaine Willys MB. Si les investigateurs ont ennuyé Skorzeny, ils recevront chacun un pardessus de l'armée britannique, un ensemble de plaques d'identité, et un Mauser Kar.98k. Ils se verront toujours assigner une jeep Willys, mais il y a 50% de chance [Cth]/le tirage d'une carte noire dans la Pioche Action [Sav] qu'elle tombe en panne une fois par jour, nécessitant alors un test de Métier : mécanique [Cth]/Réparation [Sav] pour la refaire fonctionner. Tous les investigateurs se verront dotés d'un *Colt Government M1911A1* et d'1D2+1 chargeurs.

Quiconque se voit attribuer le Mauser Kar.98k recevra également douze chargeurs (60 munitions), tandis que 2D3 chargeurs seront fournis avec le M1 Garand. Ils seront supposés porter leurs uniformes de la *Heer* sous leurs manteaux.

Les investigateurs doivent réaliser que cet équipement n'est pas adapté aux besoins de la mission. Son caractère hétérogène permettra aux troupes américaines de remarquer assez facilement que quelque chose cloche, peut-être même de deviner qu'il ne s'agit pas de véritables soldats américains. En faisant face à ce problème, les investigateurs peuvent tenter de persuader, soudoyer ou intimider (en invoquant le nom du *SS-Sturmabführer* Engel dans ce dernier cas) chacun des quartiers-mâtres pour obtenir un meilleur équipement. Ceci nécessitera un test réussi de Commandement [Cth]/un test opposé d'Âme [Sav] de la part d'un officier (les quartiers-mâtres ont chacun Âme d6), ou un test de Persuasion [Cth]/Persuasion [Sav] de la part d'un sous-officier ou simple soldat. Chaque test devient *Difficile* [Cth]/souffre d'une pénalité de -2 [Sav] si les investigateurs ont suscité la colère de Skorzeny.

Si les investigateurs tentent de soudoyer chacun des quartiers-mâtres, certaines conditions doivent être remplies avant qu'ils n'entreprennent leurs tests. L'*Untersfeldwebel* Haider est peut-être sensible à l'appel d'une ou deux cartouches de cigarettes, particulièrement si ce sont des cigarettes américaines ; le *Feldwebel* Winkeler acceptera une bouteille de schnaps ou de brandy, tandis que l'*Unteroffizier* Steigerwald coopérera en échange de 100 *reichsmarks*. Les investigateurs pourront apprendre ceci en s'informant auprès des autres hommes du *Einheit Stielau* qui se sont vu attribuer de l'équipement.

Chaque investigateur est supposé avoir 100 *reichsmarks* sur lui, mais ni de schnaps, ni de brandy, ni de cigarettes, à moins qu'un test *Difficile* de Chance ne vienne changer la donne. Soudoyer ou intimider un quartier-mâtre fera passer la difficulté du test de Persuasion de *Normal* à *Facile*, ou de *Difficile* à *Normal* si les investigateurs ont ennuyé Skorzeny. De manière alternative, le gardien peut permettre aux investigateurs d'essayer de prendre contact avec le marché noir de Münstereifel.

Chaque investigateur est supposé avoir 100 *reichsmarks* sur lui, mais ni de schnaps, ni de brandy, ni de cigarettes, à moins qu'un test de Chance *Difficile* ne vienne changer la donne. La chance dans *Savage Worlds* est déterminée par le tirage dans la Pioche Action. Normalement, un personnage est chanceux s'il tire un joker ou une carte rouge ; un test

Identification personnelle

Les plaques d'identité portent les noms qui suivent :

Adair, Christopher S.
Bowser, Chadwick
Crossley, Adam
Del Rio, Oskar
Gauntlett, Adam
Kräemer, Brett
Lindsey, Thomas
Moeller, Geoffrey
Salmon, Bryan S.

Notez que si l'un des investigateurs est une femme, une plaque d'identité avec le nom « Newton, Andrea » sera fournie.

S'habiller

Si les investigateurs se voient confier des uniformes de l'armée américaine, ils consisteront en des vestes de combat, des pantalons de terrain, des casques de combat ou de battage, des chandails à col montant, des bottes de combat, des lunettes et des ponchos de pluie. Les vestes de combat porteront différents insignes de rang. Les uniformes de soldats disponibles varient davantage que ceux des uniformes d'officiers.

L'*Unteroffizier Steigerwald* ne distribuera pas plus d'un uniforme d'officier à l'équipe, mais le gardien doit permettre aux joueurs de sélectionner les uniformes

américains pour leurs investigateurs. En option, le gardien peut aussi déterminer l'état des uniformes par un lancer de dés – déchiré, ensanglanté, abîmé, avec des trous de balles, et ainsi de suite. L'état des uniformes peut affecter la capacité des investigateurs à se fondre parmi les soldats de l'armée américaine pendant l'opération *Greif*.

Notez que si l'un des investigateurs est une femme, un uniforme d'infirmière de l'armée américaine lui sera fourni. L'uniforme portera le grade de deuxième lieutenant. Il s'agit de la seule exception à la règle voulant que l'équipe ne soit dotée que d'un seul uniforme d'officier.

UNIFORMES DE SIMPLES SOLDATS

Soldat
Soldat première classe
Caporal/Technicien cinquième grade
Sergent/Technicien quatrième grade
Sergent d'état-major/Technicien troisième grade

UNIFORMES D'OFFICIERS

Deuxième lieutenant
Premier lieutenant
Capitaine

de chance *Difficile* nécessite de tirer une figure rouge ou un joker. Ceux qui possèdent un score d'Âme de d10 peuvent tirer deux cartes ; un score d'Âme de d12 ou plus permet de tirer trois cartes. La meilleure carte tirée est prise en compte. Soudoyer ou intimider un quartier-maître augmentera la difficulté du test de Persuasion le faisant passer à +2 ou +0, selon la réussite de la corruption par les investigateurs et la manière dont Skorzeny les perçoit. De manière alternative, le gardien peut permettre aux investigateurs d'essayer de prendre contact avec le marché noir de Münsteriefel.

La nature et la qualité de l'équipement reçu dépendent de la qualité du test de Commandement ou de Persuasion [Cth]/d'Âme ou de Persuasion [Sav] réalisé :

- **Succès critique [Cth]/2 relances ou plus [Sav] :** les investigateurs peuvent choisir dans le Tableau A.
- **Bon succès (sous la moitié de la compétence appropriée) [Cth]/une relance [Sav] :** les investigateurs peuvent choisir dans le Tableau B.
- **Succès standard :** les investigateurs peuvent choisir dans le Tableau C.
- **Échec :** les investigateurs peuvent choisir dans le Tableau D.
- **Échec critique [Cth]/Mauvais œil (double un) [Sav] :** le gardien assigne l'équipement aux investigateurs, ce qui peut impliquer l'attribution de bicyclettes voire pas de véhicule du tout.

À la discrétion du gardien, les investigateurs peuvent également se voir attribuer un tank Panther qui a été modifié avec des feuilles d'acier pour ressembler à un chasseur de chars M10 Wolverine, même si la *Einheit Stielau* a été prioritaire sur les camions. Notez que les investigateurs ne devront recevoir qu'un seul véhicule et ne peuvent, en conséquence, effectuer qu'un seul test pour l'obtenir, alors qu'ils reçoivent tous une arme de poing et une arme longue distance, cette dernière étant généralement un Mauser Kar.98k ou un M1 Garand, mais il peut parfois s'agir d'un Pistolet-mitrailleur Thompson ou d'un M1918 BAR. Les investigateurs ne recevront qu'un seul M1918 BAR et un maximum de deux

Thompson. Chaque véhicule sera fourni avec un réservoir plein et un ou plusieurs jerricanes d'essence *Wehrmacht-Einheitskanister*, chacun contenant 20 litres (presque 4,5 gallons) d'essence.

Même si les armes allemandes sont en bon état, il n'y a aucune garantie que les armes américaines le soient.

Cth Un test de Chance doit être réalisé pour chaque arme américaine en possession des investigateurs. Sur un échec, la valeur de Défaillance de l'arme est abaissée de 5%, ou de 10% sur un échec critique. Par exemple, sur un test échoué, le seuil de défaillance d'un M1 Garand passe de 99% à 94%, et de 99% à 89% si le test de Chance se solde par un échec critique. Nettoyer l'arme suffira à occulter 5% de cette pénalité (et pourra, par conséquent, la retirer complètement).

Sav Tirez une carte dans la Pioche Action pour chaque arme américaine en possession des investigateurs. Si cette carte est une figure noire, l'arme s'enraye à chaque fois qu'un résultat 1 est obtenu sur le dé de Tir du personnage, même si le Dé joker peut indiquer un coup au but, dans lequel cas la prochaine balle s'est enrayée dans le mécanisme et un test de Réparation sera nécessaire pour remédier au problème.

Cth Un test de Métier : mécanique est nécessaire pour détecter et diagnostiquer toute défaillance mécanique, suivi d'un autre test de Métier : mécanique pour réparer tout problème éventuel. Si le second test est un échec, le véhicule a 50% de chances de tomber en panne chaque jour. Si le véhicule ne peut pas être réparé, ou est dans un état irréparable, alors les investigateurs peuvent retourner voir le *Feldweibel Winkeler* et tenter d'obtenir un second véhicule, mais les tests de Persuasion concernant cette tentative seront *Difficile*, étant donné qu'il ne reste plus beaucoup de véhicules disponibles. La difficulté de ce test peut passer à *Normal* si le *Feldweibel Winkeler* est soudoyé ou intimidé, mais seulement à condition que ces méthodes n'aient pas déjà été employées la première fois.

Équipement donné par les quartiers-mâtres

TABLEAU A – SUCCÈS CRITIQUE

Uniformes	Armes	Véhicules
Plaques d'identité	Colt Government M1911A1 (1D2+1 chargeurs)	Jeep Willys MB (avec une mitrailleuse
Casque d'acier de l'US Army	M1 Garand (2D3 clips)	Browning M1919A4 montée en pivot et deux
Casque d'acier de l'US Army	Thompson SMG (1D2+1 chargeurs)	ceintures de munitions)
	Browning M1918 BAR (1D4+1 chargeurs)	GMC CCKW
		Voiture blindée M8 (1D10 munitions de 37mm,
		3D100 munitions de .30)

TABLEAU B – BON SUCCÈS

Uniformes	Armes	Véhicules
Plaques d'identité	Colt Government M1911A1 (1D2+1 chargeurs)	Jeep Willys MB (avec une mitrailleuse
Casque d'acier de l'US Army	M1 Garand (2D3 clips)	Browning M1919A4 montée en pivot et une
Casque d'acier de l'US Army	Thompson SMG (1D2+1 chargeurs)	ceinture de munitions)
		GMC CCKW

TABLEAU C – SUCCÈS STANDARD

Uniformes	Armes	Véhicules
Plaques d'identité	Colt Government M1911A1 (1D2+1 chargeurs)	Jeep Willys MB
US Army overcoat	M1 Garand (2D3 chargeurs)	GMC CCKW
Casque d'acier de l'US Army		

TABLEAU D – ÉCHEC

Uniformes	Armes	Véhicules
Plaques d'identité	Colt Government M1911A1 (1D2+1 chargeurs)	Jeep Willys MB (défectueuse)
British Army overcoat	Mauser Kar.98k (12 chargeurs)	GMC CCKW (défectueux)
Casque d'acier de l'US Army		

Sav

Un test de Réparation est nécessaire pour détecter et diagnostiquer toute défaillance mécanique, suivi d'un autre test de Réparation pour réparer tout problème éventuel. Si ce second test est un échec, tirez une carte dans la Pioche Action pour chaque jour d'utilisation du véhicule. Une carte noire signifie que le véhicule tombe en panne à un moment de la journée, souvent au plus mauvais moment possible ! Si le véhicule ne peut pas être réparé, ou est dans un état irréparable, alors les investigateurs peuvent retourner voir le *Feldweibel* Winkeler et tenter d'obtenir un second véhicule, mais les tests de Persuasion concernant cette tentative se joueront avec une pénalité de -2, étant donné qu'il ne reste plus beaucoup de véhicules disponibles. La pénalité de ce test peut être retirée si le *Feldweibel* Winkeler est soudoyé ou intimidé, mais seulement à condition que ces méthodes n'aient pas déjà été employées la première fois.

De manière alternative, si les investigateurs sont mécontents de la qualité ou du type d'équipement attribué par les quartiers-mâtres, ils peuvent s'en remettre à la supercherie (ou carrément au vol) de manière à en obtenir un meilleur. Ils peuvent entreprendre ces actions auprès des quartiers-mâtres ou de leurs compagnons commandos de la *Einheit Stielau*. Le gardien doit permettre ce genre de tentatives, mais les conséquences

d'un échec auront nécessairement un impact sur le scénario. S'ils se font attraper par les commandos de la *Einheit Stielau*, les investigateurs finiront probablement avec le nez en sang ou pire, s'ils sont pris sur le fait par les quartiers-mâtres, l'équipement déjà assigné leur sera confisqué, puis des armes, uniformes et véhicules de la moins bonne qualité possible leur seront fournis, encore qu'il soit possible que les investigateurs se retrouvent tout simplement privés de véhicule (ce détail reste à la discrétion du gardien, bien entendu).

Une fois que les investigateurs ont en leur possession leur kit américain, ils seront censés se familiariser avec, bien que cela n'inclut pas vraiment de tirer avec les armes, les munitions étant insuffisantes pour de telles méthodes. Contrairement aux autres commandos de la *Einheit Stielau*, les investigateurs auront une certaine latitude avant de devoir partir pour la ligne de front – ils sont en mission spéciale après tout. Pendant ce temps, ils seront supposés planifier l'enlèvement d'un officier allié et, s'ils le demandent, ils pourront examiner les cartes du bureau des opérations de Skorzeny, même si les affaires du major Engel ne sont plus là. Pendant cette session de planification, les investigateurs doivent réaliser que même si remplir la mission d'Engel est essentiel pour maintenir leur couverture parmi les commandos de la *Einheit Stielau*, leur objectif principal reste de découvrir les sombres intentions des contingents de *Nachtwölfe*.



Des caractéristiques complètes pour les nouveaux véhicules et les nouvelles armes sont consultables dans le Chapitre 4 : Nouveaux tomes et équipements (voir p.47) ; les armes et véhicules existants peuvent être trouvés soit dans le Guide du Gardien ou de l'Investigateur. La jeep Willys MB est un véhicule 4x4 capable de rouler hors route, même si le terrain de la région des Ardennes est compliqué. En plus du conducteur, elle est capable d'emporter quatre soldats en toute aisance, et cinq à six dans des conditions moins confortables. Le GMC CCKW est un camion 2,5 tonnes, 6x6, qui requiert deux personnes à l'avant et peut emporter confortablement jusqu'à 10 personnes sur ses banquettes à l'arrière. Ces deux véhicules possèdent parfois un toit en toile. Enfin, les investigateurs peuvent se voir assigner la voiture blindée légère M8, une voiture 6x6 blindée avec un canon 37mm et une mitrailleuse coaxiale montée dans une tourelle. Elle peut emporter un équipage de quatre personnes, alors si les investigateurs sont plus nombreux, certains devront voyager sur la carrosserie du véhicule.

Scène 3 : La capture

Une fois que les investigateurs ont déterminé le plan permettant de capturer l'officier américain, et qu'ils ont obtenu tout l'équipement possible, ils doivent se diriger vers Münsterfeld à environ 60 km à l'ouest (37 miles) en traversant les lignes de combat. Le véhicule choisi par les investigateurs influencera leur façon de se rendre à destination. S'ils voyagent dans un véhicule allié volé, il est probable qu'ils soient repérés et ciblés par l'aviation alliée, dont les pilotes reconnaîtront le véhicule comme étant ami. Il est recommandé que dans l'éventualité où le véhicule est mitraillé, ce soit plutôt pour effrayer les investigateurs que pour les tuer ou endommager le véhicule.

Si les investigateurs ont été malchanceux et n'ont pas réussi à obtenir de véhicule, ils devront trouver un autre moyen de transport, ou décider s'ils souhaitent prendre le temps et consommer l'énergie nécessaire pour se rendre à leur destination à pied, ce qui prendrait trois jours à allure normale, et deux jours en marche forcée.

Gth

S'ils choisissent cette dernière option, chaque investigateur doit effectuer un test d'Endurance à la fin du premier jour, ou subir une pénalité de -10% à tous ses jets jusqu'à ce qu'il prenne une journée de repos complète (un gardien particulièrement malveillant peut demander à ce que ce test soit effectué à chaque fin de journée, avec une pénalité cumulative). Le test peut être évité si un investigateur a accès à une carte et qu'il réussit un test d'Orientation, parvenant ainsi à trouver un chemin à travers la campagne et rejoindre certaines routes qui permettent de réduire le trajet à deux jours.

Sav

Les investigateurs de *Savage Worlds* qui ne parviennent pas à obtenir, ou entretenir, un transport motorisé et qui accélèrent le pas pour réduire le temps de voyage à deux jours doivent réussir un test de Vigueur à la fin du premier jour de voyage ou subir un niveau de Fatigue jusqu'à ce qu'ils se reposent une journée complète. Le test peut être évité si un investigateur a accès à une carte et qu'il réussit un test de Connaissance (Orientation), parvenant ainsi à trouver un chemin à travers la campagne et rejoindre certaines routes qui permettent de réduire le trajet à deux jours.

Les autres moyens de transport disponibles incluent de circuler à bicyclette, à dos de cheval ou de se faire prendre en stop par une troupe d'infanterie se dirigeant dans la même direction. Les trois options seront plus rapides que de marcher, mais possèdent chacune des inconvénients.

Circuler à vélo ne requiert pas de carburant et les engins peuvent être réquisitionnés auprès de civils du coin mais, comme la marche, il s'agit d'un exercice physique en plus d'être une mauvaise solution pour transporter un officier capturé vers un point de rendez-vous. Voyager à cheval vers la ligne de front serait plus rapide que de pédaler, mais les investigateurs auraient besoin de trouver du fourrage pour nourrir les chevaux. Tous les investigateurs auraient également besoin d'avoir un bon niveau en Équitation, et l'un d'entre eux au moins une certaine affinité avec les animaux. Voyager avec d'autres fantassins de la *Heer* est un choix très économique en carburant, mais les investigateurs sont susceptibles de gâcher de précieuses minutes, et même des heures, en attendant que leur transport ne parte, et ils auront également à marcher sur la dernière partie du trajet vers la ligne de front.

Une fois que les investigateurs ont atteint les forêts des Ardennes, ils peuvent mettre leur plan en action pour capturer un officier américain. Si les investigateurs arrivent en forêt pendant le jour, des patrouilles américaines se trouveront probablement dans la zone, mais davantage à des fins d'entraînement que de recherche des forces ennemies. Ceci pourrait en fait jouer en la faveur des personnages, puisque les soldats américains inexpérimentés seront probablement plus faciles à contrôler et l'officier ciblé plus facile à capturer, à condition que les compétences de langue et de déguisement des investigateurs soient suffisamment bonnes. Pendant la nuit, les investigateurs ne tomberont probablement pas sur des patrouilles, puisque la plupart des soldats américains sont rappelés pour dormir dans les étables et les fermes des villages belges environnants.

Normalement, dans un scénario comme celui de **Kontamination**, les investigateurs préféreront éviter les patrouilles ennemies. Dans ce cas précis, ils souhaiteront en rencontrer une. Néanmoins, ils souhaiteront la rencontrer dans des circonstances qui leur sont favorables et, à moins qu'ils ne soient particulièrement imprudents, les investigateurs devraient réussir à éviter les patrouilles sans trop de difficultés. Bien sûr, le gardien est libre de leur faire rencontrer une patrouille ou de les faire tomber sur un poste de garde, s'il souhaite faire monter la tension d'un cran.

"Des clous !"

~ Général Anthony McAuliffe, Armée des États-Unis, 22 décembre 1944, lorsqu'on lui demanda de se rendre à Bastogne.

Pour capturer un officier américain, les investigateurs devront user de subterfuge. Les trois moyens les plus évidents de le capturer sont de tendre une embuscade à une patrouille, de se faufiler derrière les lignes américaines et d'enlever l'officier dans son cantonnement, ou d'approcher directement une patrouille américaine en utilisant les uniformes et équipements fournis pour cacher leur véritables identités et intentions. L'escouade devra prendre la décision de tirer pour tuer ou d'épargner les soldats pendant leur tentative de capture. Les investigateurs doivent se rappeler qu'Engel a insisté sur le fait que leur présence doit rester insoupçonnée par les forces américaines, ce dont ils peuvent se souvenir grâce à un test d'Intuition/Intellect. Les investigateurs doivent aussi garder à l'esprit qu'une fois le feu ouvert, d'autres

escouades américaines seront probablement alertées et au courant de leur présence. Qu'ils parviennent à capturer un officier ou non, ils devront quitter la zone rapidement au cas où ils deviendraient les cibles d'un feu nourri de la part des troupes américaines de la zone qui répondraient aux bruits de la confrontation.

Cth

Tout investigateur qui engage la patrouille avec l'intention express de tuer, et qui ne s'est jamais retrouvé dans une situation similaire auparavant, doit effectuer un test de Santé Mentale (0/1D3). De manière similaire, tout investigateur qui capture des membres de la patrouille et les élimine ensuite de sang-froid doit effectuer un test de Santé Mentale (1/1D4).

Sav

Tout investigateur qui capture des membres de la patrouille et les élimine ensuite de sang-froid doit réussir un test d'Âme ou faire un test d'Horreur (+0).

Si les investigateurs souhaitent vaincre une patrouille par la force, ils peuvent vouloir tendre une embuscade pour se faciliter la vie, en utilisant les caractéristiques du paysage comme les vallées et les ravins pour se placer à des positions stratégiques. Les investigateurs doivent effectuer un test *Facile* de Connaissance du terrain ou Pister [Cth]/Détection (+2) ou Pistage (+2) [Sav] pour déterminer les chemins de patrouilles employés par l'armée américaine dans la région. Ensuite, les investigateurs doivent réussir un test de Connaissance du terrain ou de Se cacher [Cth]/Discretion [Sav] pour déterminer le meilleur endroit pour tendre une embuscade ; ils doivent relancer une fois encore le test pour lancer leur attaque. La patrouille américaine aura une chance de détecter l'embuscade, la difficulté étant déterminée par le niveau de réussite des tests des investigateurs.

Cth

Si le résultat du test de Connaissance du terrain a été égal ou inférieur à la moitié de la compétence, alors le test de Trouver Objet Caché de la patrouille devient *Difficile*, par exemple. Un test de Doctrine militaire ou d'Intuition *Difficile* sera nécessaire pour remarquer l'officier dans la patrouille.

Sav

Les gardiens de **Savage Worlds** testent la Détection de la patrouille (avec un Dé joker, en les percevant comme un groupe d'Extras) en utilisant le résultat du test de l'investigateur comme seuil de difficulté. Détecter l'officier allié requiert un test réussi de Détection (-2) ou de Connaissance générale (-2).

Puisque les investigateurs ont la permission d'utiliser les tactiques de l'opération *Greif*, ils peuvent aussi essayer d'utiliser leurs uniformes et leur équipement pour camoufler leurs intentions et approcher directement la patrouille américaine. Les soldats américains auront de grandes chances de tomber dans le panneau puisqu'un ennemi déguisé en force amie sera la dernière chose à laquelle ils s'attendent. Néanmoins, cela ne veut pas dire que la patrouille ne restera pas sur ses gardes ; elle se déplace le long de la ligne de front, après tout, et l'ennemi se trouve probablement à moins de deux kilomètres... Encore une fois, le succès d'une telle tentative repose sur les facteurs suivants :

- L'état de leurs uniformes américains – si leurs treillis portent des trous de balles ou des tâches de sang, les soldats américains deviendront immédiatement suspicieux.

- Les capacités linguistiques des investigateurs – même s'ils peuvent tous parler anglais, seuls ceux qui sauront adopter un accent américain convaincant tromperont les membres de la patrouille.
- L'état psychologique des soldats américains – les investigateurs peuvent avoir suffisamment de chance pour tomber sur un groupe de soldats naïfs et inexpérimentés, mais il y a aussi une chance pour qu'ils rencontrent des vétérans endurcis qui seront bien plus prudents et perspicaces.

S'ils parviennent à intervenir par surprise grâce à l'une des deux méthodes (embuscade ou subterfuge), les investigateurs prendront un avantage temporaire sur les Américains, particulièrement s'ils affrontent des troupes inexpérimentées. L'ennemi ne réagira pas immédiatement à moins que les soldats ne réussissent un test *Difficile* de Chance, ni au second tour à moins de réussir un test *Normal* de Chance [Cth]. Leur première action sera de trouver le couvert le plus proche, puis le sergent ou l'officier tentera de rallier ses soldats avec des tests de Commandement. S'ils parviennent à avoir un effet de surprise, les investigateurs joueront une Attaque surprise sur les troupes américaines pendant le premier tour [Sav].

De manière alternative, les investigateurs peuvent décider de se faufiler derrière les lignes ennemies et, à la faveur des ténèbres, d'enlever un officier de l'armée américaine à son cantonnement. En faisant cela, ils auront l'avantage de la pénombre, et même s'il y a davantage de troupes ennemies aux alentours, ils ne seront pas en alerte, à l'exception des sentinelles. Une fois que les investigateurs ont localisé une ferme ou une grange dans laquelle est cantonnée une unité de l'armée américaine, ils doivent arranger des tours de surveillance pour garder un œil sur les soldats. Un test groupé de Chance réussi (résolu sur la compétence de l'investigateur ayant la moins bonne statistique de Chance) [Cth]/le tirage d'une carte rouge ou d'un Joker dans la Pioche Action [Sav] permet au groupe de repérer un officier en mouvement. L'officier sera seul et ira faire ses besoins ou rendre visite aux sentinelles. Il est maintenant question de réussir des tests de Discrétion ou de Connaissance du terrain [Cth]/Discrétion [Sav] et une rapide soumission pour capturer l'homme esseulé.

LA PATROUILLE AMÉRICAINE

La patrouille elle-même est constituée d'une simple escouade comptant huit soldats plus un sous-officier – un sergent qui possède une certaine expérience du combat. Un officier accompagne la patrouille.

SOLDATS DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, 19 ANS (8)

Cth FOR 12 DEX 11 INT 11 CON 12
TAI 13 APP 11 POU 10 ÉDU 12
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Mitrailleur) 25%, Connaissance du terrain 41%, Corps à corps 58%, Doctrine militaire 40%, Lancer 55%, Lutte 50%, Premiers Soins 44%, Tactique 35%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%.

Armes : Carabine M1 (Armes d'épaule) 63%, impact 2D6+2, atts 1, coups 15, portée de base 80m, défaillance 98.

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 à la tête seulement), Carabine M1 (15/30/60, 2d6, coups 15, semi-automatique).

SERGEANT DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, 20 ANS

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

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 60%, Armes lourdes (Mitrailleur) 45%, Commandement 35%, Connaissance du terrain 46%, Corps à corps 63%, Doctrine militaire 50%, Lancer 55%, Lutte 60%, Premiers Soins 44%, Tactique 40%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%.

Armes : Thompson (Pistolet-mitrailleur) 45%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, coups 20, portée de base 30m, défaillance 96.

Sav

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

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

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

Atouts & Handicaps : Esquive, Rock and Roll !

Équipement : Casque d'acier (+1 à la tête seulement), Pistolet-mitrailleur Thompson (12/24/48, 2d6+1, coups 20, PA 1, automatique).

DEUXIÈME LIEUTENANT STEPHEN INGRAMS, 24 ANS

Apparence : Le deuxième lieutenant Ingrams est un ancien étudiant universitaire qui étudiait le droit avant d'être enrôlé. Il est tout sauf fraîchement sorti de l'entraînement et n'a aucune expérience du combat. La patrouille a été une chance pour lui de voir la ligne de front et de gagner un peu d'expérience sur le terrain. Lorsqu'il sera capturé, Ingrams croira d'abord que ses ravisseurs sont des Américains et il voudra savoir où et pourquoi il est emmené. S'il apprend que ses ravisseurs sont Allemands, il s'en tiendra à donner son nom, son rang et son matricule, mais sa curiosité prendra le dessus et il continuera de poser les mêmes questions aux investigateurs. Il demandera aussi pourquoi ils portent des uniformes américains et utilisent un équipement américain, en insistant sur le fait qu'ils brisent les termes de la Convention de la Haye de 1907. Ingrams tentera seulement de s'échapper une fois qu'il réalisera que les investigateurs sont Allemands, ce qui deviendra évident une fois qu'il se rendra compte qu'ils le ramènent en territoire allemand.

Cth

FOR 12 DEX 10 INT 12 CON 14
 TAI 14 APP 16 POU 11 ÉDU 14
 SAN 55 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes automatiques 18%, Bibliothèque 50%, Commandement 12%, Comptabilité 50%, Connaissance du terrain 23%, Corps à corps 35%, Crédit 20%, Culture artistique (Danse) 55%, Doctrine militaire 21%, Droit 35%, Négociation 45%, Persuasion 25%, Premiers Soins 34%, Sciences de la terre : géologie 21%, Sciences humaines : littérature 20%, Tactique 22%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%, allemand 11%, français 21%, latin 51%.

Armes : Carabine M1 (Armes d'épaule) 28%, impact 2D6+2, atts 1, coups 15, portée de base 80m, défaillance 98.

Pistolet Colt M1911 (Arme de poing) 22%, impact 1D10+2, atts 1, coups 7, portée de base 15m, défaillance 98.

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 : Carabine M1 (15/30/60, 2d6, coups 15, semi-automatique), Pistolet M1911A1 (12/24/48, 2d6+1, coups 7, PA 1, semi-automatique).

Une fois que les investigateurs ont capturé un officier américain, ils doivent ensuite le ramener au point de rendez-vous. S'ils ont capturé d'autres soldats américains, ils devront décider ce qu'ils vont faire d'eux, puisqu'ils ne peuvent pas les emmener. L'option la plus brutale est de les tuer sur place dans les bois, la plus humaine étant de les laisser ligotés et bâillonnés. Néanmoins, en plein hiver et par des températures qui descendent en dessous de zéro, cette option pourrait se révéler tout aussi barbare. Si les investigateurs abandonnent les soldats de cette manière, ils doivent tous faire un test de Santé Mentale (1D3/1D4) [Cth]/d'Âme ou d'Horreur (+0) [Sav], en sachant qu'ils les ont probablement abandonnés à une mort certaine. Les investigateurs doivent se souvenir qu'Engel a ordonné que le prisonnier soit remis en bonne santé, ce qui implique qu'ils ne soient pas trop durs avec lui pendant son escorte à travers bois.

Selon le caractère du soldat capturé, d'autres problèmes peuvent se présenter aux investigateurs. Si l'homme est du genre tenace et courageux, il peut tenter de s'échapper, ou de combattre pour s'enfuir. S'il a une faible volonté et qu'il est peureux, il peut se laisser submerger par ses émotions et ne plus être raisonnable ; ceci pourrait mener le prisonnier à entrer dans un état de catatonie, ou à attirer l'attention sur la présence des investigateurs en les suppliant et en criant à gorge déployée. Un exemple d'officier américain est fourni dans la Patrouille américaine (p.20). Le gardien est libre de l'utiliser ou de créer un personnage de son propre chef, quoi qu'il en soit, il doit dépeindre les réactions de l'officier prisonnier de manière aussi réaliste que possible, de manière à susciter la sympathie des investigateurs.

Si les investigateurs ne parviennent pas à capturer un officier américain, ou décident de ne pas tenter le coup (ils peuvent choisir de ne pas prendre le risque, ou préférer ne pas être impliqués dans les plans démoniaques



d'Engel), ils devront abandonner la mission et se rendre au point de rendez-vous sans prisonnier. Pour que l'aventure puisse se poursuivre, d'autres équipes de commandos de la *Einheit Stielau* auront été envoyées pour remplir la même mission. Lorsque les investigateurs arriveront au point de rendez-vous, le gardien pourra alors introduire deux autres équipes qui auront rempli la mission et capturé des officiers américains, même si aucune d'elles ne travaillera pour Schellenberg.

ÉPISODE DEUX : LA BAUERNHOF

Retournant en territoire allemand, les investigateurs chemineront vers le point de rendez-vous situé dans une ferme près du village d'Harperscheid. Là-bas, ils sont supposés livrer leur prisonnier à Engel et ses scientifiques de *Nachtwölfe*. Pendant qu'ils attendent leurs prochains ordres, ils auront l'opportunité de chercher des indices alors que les conditions météorologiques ne cessent d'empirer, avant de faire face à l'un des sujets de test évadé de *Nachtwölfe*...

Scène 1 : Le moment de chercher des indices

Une fois que les investigateurs ont capturé un officier, ou ont dépassé le temps qui leur était imparti pour le faire, ils doivent se rendre au point de rendez-vous : une *Bauernhof*, une ferme, sur les rives de l'Olef, près du petit village d'Harperscheid. Ceci signifie traverser à nouveau les lignes amies pour revenir en territoire allemand en utilisant le mot de passe donné par le major Engel. La ferme est accessible via une piste qui permet d'accéder à une route qui continue vers le village d'un côté et traverse la rivière de l'autre. Cernée par plusieurs champs, l'exploitation agricole est dominée par la ferme (un grand bâtiment en bois avec un toit en tuiles), des étables, une porcherie, un hangar à bois et une grange toute proche. Une deuxième grange, plus haute, se dresse plus loin sur le chemin et se trouve légèrement isolée du reste des bâtiments de l'exploitation. Comme la ferme, les dépendances sont construites en bois robuste et possèdent des toits de tuiles. Plusieurs véhicules sont garés près de la grange supérieure, parmi eux se trouvent la Volkswagen *Kübelwagen* du major Engel, un Sd.Kfz. 251 semi-chenillé (armé de deux MG42) ; et un camion Opel Blitz de trois tonnes, l'arrière couvert par une bâche en grosse toile.

La ferme appartient à la famille Brühl, qui possède cette terre depuis des générations. *Herr* Klaus Brühl et *Frau* Juliane Brühl, ainsi que leurs trois enfants : Bernhard, Kurt et Rosaline, sont les résidents actuels. Le major Engel est présent à la *Bauernhof*, à ses côtés se trouvent son garde du corps Adam, une escouade de soldats de *Nachtwölfe*, deux techniciens de *Nachtwölfe*, et le Dr. Richard Fehling, un scientifique. Deux autres trups de commandos de la *Einheit Stielau* sont aussi présentes, composées de cinq hommes chacune, mais une fois qu'elles ont fait leur rapport au major Engel et éventuellement livré leurs prisonniers américains (ou fait état de leur échec, selon la réussite des investigateurs), il leur ordonnera de d'aller réunir certaines provisions dans le village voisin.

Lorsque les investigateurs arriveront, ils seront accueillis par un Engel impatient. La manière dont il réagira dépendra de si oui ou non les investigateurs ont ramené un prisonnier américain avec eux. Si c'est le cas, ils seront félicités pour leur succès et Engel leur dira de rester à la ferme pour la nuit et se reposer ; ils recevront alors leurs prochains ordres au matin. Il leur indiquera un hangar à bois où ils pourront dormir, près d'une grange imposante. Il agira de la même manière si les investigateurs ne parviennent pas à ramener un prisonnier à la ferme, mais pas avant de leur avoir demandé une explication sur leur échec (et ils feraient mieux d'avoir une bonne raison !). Quoi qu'il en soit, le ou les prisonniers seront emmenés par deux soldats de *Nachtwölfe* vers le bâtiment le plus éloigné de la ferme principale, à savoir la grange supérieure.

De manière brève, Engel présente aussi les investigateurs à Fehling, le décrivant comme un « analyste ». Engel, ainsi que Fehling, Adam et les deux techniciens, se retireront et se dirigeront vers la ferme supérieure où les prisonniers sont détenus. Les deux techniciens seront présents à la ferme pendant cette scène, mais ils ne communiqueront pas avec les investigateurs, étant nerveux et méfiants en leur présence car ils n'ont pas l'habitude du travail sur le terrain. Si les investigateurs tentent d'engager la conversation avec eux, ils paraîtront tout d'abord surpris, puis ils prétexteront avoir des choses à faire et partiront. Livrés à eux-mêmes, les investigateurs ont maintenant l'opportunité de suivre différentes pistes s'ils souhaitent en apprendre plus sur les plans et les activités d'Engel.

Puisque la famille Brühl est toujours présente, les investigateurs peuvent trouver prudent de voir s'ils peuvent découvrir grâce à eux des indices sur les visiteurs de la ferme. Les parents répondront poliment à toutes les questions et engageront une conversation ordinaire, mais ils ne donneront aucune information particulière. Un test *Facile* de Psychologie [Cth]/Connaissance (Psychologie) (+2) [Sav] permettra de déterminer qu'ils ont peur de leurs « invités », et que cela inclut les investigateurs. Néanmoins, il est possible de tirer quelque chose de *Herr* Brühl si les investigateurs offrent de remplir certaines tâches de la ferme. Il peut s'agir de travaux simples, mais *Herr* Brühl sera aperçu se dirigeant vers l'une des granges plus imposantes, où il travaille sur son tracteur. Le véhicule a grand besoin d'être réparé et, si un investigateur l'aide à faire les réparations (un simple test de Métier : mécanique [Cth]/Réparation [Sav] sera nécessaire), le fermier sera alors plus avenant.

Néanmoins, *Herr* Brühl révélera seulement que les soldats de *Nachtwölfe* sont arrivés il y a environ un jour, et qu'il n'a pas pu refuser leur demande consistant à utiliser ses bâtiments pour leurs travaux. Sa femme, *Frau* Brühl est un livre fermé ; elle ne parlera à aucun des investigateurs si elle ne se trouve pas avec son mari, et même lorsque c'est le cas, elle adoptera un comportement timide et craintif.

Les enfants seront de meilleures sources d'informations, mais les investigateurs doivent être prudents.

Si les parents commencent à s'inquiéter de leurs interactions avec les enfants, ces derniers seront rappelés à l'intérieur et les Brühl deviendront hostiles et refuseront

de coopérer. Les fils, Bernhard et Kurt, sont fascinés par les soldats et leurs armes. Ils saisiront donc toutes les opportunités de suivre les militaires dans la ferme. Les troupes de *Nachtwölfe* réprimanderont les enfants et les enverront jouer ailleurs, mais les investigateurs pourront apprendre quelques informations grâce à eux :

- Le Dr. Fehling et ses deux techniciens ont apporté deux valises géantes, lesquelles étaient cadenassées et entourées de chaînes métalliques épaisses. Deux soldats de *Nachtwölfe* sont toujours en poste devant le bâtiment le plus éloigné.
- Deux autres Américains ont été emmenés auparavant dans le bâtiment le plus éloigné.
- Le SS-*Sturmabführer* Engel reste dans la ferme avec la famille. Il a un ensemble de tomes épais et reliés en cuir dans sa chambre. Les livres sont couverts d'étranges symboles.

Le plus jeune des enfants Brühl, Rosaline, a une histoire particulièrement évocatrice à raconter, mais les investigateurs devront travailler dur pour l'entendre. Rosaline est souvent avec sa mère, et se montrera donc difficile d'accès et timide, imitant ses parents. Néanmoins, si les investigateurs obtiennent une chance de parler avec elle loin de ses parents (un pari risqué, leurs intentions devenant alors suspectes aux yeux des parents), ou lorsqu'elle se trouve avec ses frères, Rosaline peut leur raconter son histoire. Si les investigateurs ont du chocolat, alors la petite fille sera ravie de raconter son histoire en échange d'un ou deux morceaux. Plus tôt dans la journée, juste après que le deuxième Américain a été amené, la jeune fille courait près de la dernière grange, s'inventant un jeu en solitaire. Utilisant sa petite taille et



sa connaissance de l'exploitation pour rester cachée, elle s'est faufilée jusqu'au bâtiment et a regardé par les volets. Avec son innocence immaculée, elle racontera avoir vu un homme « portant de grosses oreillettes et de grosses lunettes noires » (des écouteurs de casque et un masque) et que quelque chose couvrait sa bouche mais « il devait être vraiment content parce qu'il se racontait des blagues à lui-même et il riait ». Le gardien peut choisir d'utiliser l'innocence enfantine de Rosaline pour ne pas dévoiler clairement les faits communiqués, et ses frères pourraient ainsi se moquer d'elle et tourner son histoire en dérision.

Le journal d'Engel

Grimoire du Mythe : **LE JOURNAL DE WOLFRAM ENGEL, AVEC DES NOTES DE RICHARD FEHLING** – en allemand avec des parties en atlante et en hyperboréen (toutes deux traduites). Taille A4, 160 pages. Contient les notes du major Wolfram Engel détaillant ses activités d'entraînement occulte en tant que membre du Soleil Noir puis de *Nachtwölfe*. Il décrit un voyage qu'il a fait en 1934 dans la Vallée du Soleil Noir ; différentes missions de pillage dans des musées et des collections privées des Pays-Bas ; et, le journal contient les notes plus récentes du Dr. Fehling détaillant ses expérimentations chirurgicales et autres sur le cerveau humain. Ces descriptions sont accompagnées de photographies et de croquis.

Cth

Perte de Santé Mentale : ID3/ID6 ; Mythe de Cthulhu +4% ; environ 4 mois d'étude et de compréhension ; 16 heures pour le parcourir.

Le lecteur gagne des compétences en Biologie et Médecine, ainsi que +1% dans Autre langue (Atlante) et Autre langue (Hyperboréen). **Sorts** : Bénédiction du Soleil Noir, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu et Trou de mémoire.

Sav

Allemand (-1). 4 tests successifs sont nécessaires pour lire l'ouvrage. En plus d'augmenter la compétence Connaissance (Mythe) du lecteur, le journal octroie un bonus de +1 dans les compétences suivantes : Connaissance (Biologie), Connaissance (Médecine), Langue (Atlante) et Langue (Hyperboréen). Une fois que ces bonus ont été utilisés avec succès, ils ne peuvent plus jamais servir.

Sorts : Bénédiction du Soleil Noir, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu et Trou de mémoire.

Les notes du Dr. Fehling incluent des schémas et des croquis montrant une partie d'un appareil qui semble être une boîte sur laquelle tiennent deux épais disques de phonographe connectés par une sorte de bande ou de ruban métallique marron. Un imposant cordon relie la boîte à une paire de grands écouteurs. Ils sont équipés d'une sangle pour les faire tenir sur la tête de quelqu'un.

Engel a inscrit une entrée spécifique dans les notes du docteur : « ...[il] semble parfaitement viable qu'un Leiter humain puisse être créé pour transporter l'infection. Néanmoins, [le] processus Aufladen doit être entrepris avec beaucoup de précautions ; autrement, le porteur lui-même pourrait succomber à la corruption. »

Les investigateurs peuvent aussi enquêter dans la ferme et les autres bâtiments pour découvrir des indices ; s'ils sont découverts pendant leur exploration, ils devront réussir à trouver un bon alibi, sous peine de se mettre dans le pétrin. Engel et Fehling ont pris des chambres dans la ferme. Dans la chambre d'Engel, les investigateurs trouveront ses vêtements et effets personnels ainsi que divers ouvrages, dont une copie signée de *Mein Kampf*. Ils pourront aussi reconnaître l'un des livres qui se trouvaient dans la mallette d'Engel à Münstereifel : le journal d'Engel (détaillé dans l'encart en page 23). Les autres ouvrages sont *Le Culte des sorciers en Europe occidentale*, *Le Rameau d'or*, *Vestiges d'empires disparus* et *Von denen Verdammten*. (Des détails sur ces livres peuvent être consultés aux pages 92 et 99 de *L'Appel de Cthulhu*, Sixième Édition ; les caractéristiques *Savage Worlds* pour ces ouvrages peuvent être consultées aux pages 46 et 48). La chambre de Fehling contient des vêtements de rechange et ses effets personnels, incluant une copie écornée de *Wunderbare Reisen zu Wasser und zu Lande : Feldzüge und lustige Abenteuer des Freiherrn von Münchhausen* (Merveilleux voyages sur l'eau et la terre : campagnes et aventures comiques du baron de Münchhausen). Si l'un des investigateurs est capable de comprendre les textes du Mythe, il peut tenter de déchiffrer les ouvrages de la collection d'Engel. Néanmoins, ceci nécessitera un temps et des compétences considérables, et pourrait donc ne pas être l'option la plus judicieuse. Les investigateurs peuvent tenter de voler les livres ou les notes dans la chambre d'Engel, mais cette tentative est susceptible de mettre leur mission en péril s'ils sont découverts.

Enquêter dans les autres bâtiments de la ferme n'apportera que peu d'indices, en dehors de la grange supérieure où le Dr. Fehling effectue son « interrogatoire ». La grange sert de dortoir aux troupes de *Nachtwölfe*. Aucun soldat de *Nachtwölfe* n'engagera la conversation, et si les investigateurs essaient de leur parler ou de leur poser des questions, les soldats menaceront d'informer le major Engel de leurs agissements. Si les investigateurs persévèrent, les soldats de *Nachtwölfe* mettront leur menace à exécution. Le hangar à bois où les investigateurs dormiront a été partiellement dégagé et le sol est couvert de paille. Des couvertures ont été fournies à chaque investigateur, mais le climat froid signifie qu'ils ne passeront pas de confortables nuits de sommeil.

Enquêter dans le bâtiment éloigné, la grange supérieure, est probablement ce que les investigateurs souhaiteront faire, mais cela demandera un haut niveau de compétence et d'astuce. Le bâtiment est gardé en permanence par deux soldats de *Nachtwölfe*, et deux autres hommes patrouillent dans la zone. Les investigateurs auront la possibilité de parler aux gardes de *Nachtwölfe* pour leur faire quitter leur poste, ou d'approcher en usant de discrétion. Persuader les gardes de *Nachtwölfe* de quitter leur poste implique soit un test de Commandement, soit un test *Difficile* de Persuasion [Cth]/Persuasion (-2) [Sav] en plus d'une raison crédible qui les ferait quitter leur poste. Les gardes informeront le major Engel s'ils sont persuadés, ou s'il leur est ordonné, de quitter leur poste.

Approcher de la grange supérieure sans être repéré est possible, mais cela demandera beaucoup de temps et d'efforts pour contourner l'exploitation et éviter les sentinelles de *Nachtwölfe*. Même si les sentinelles cherchent des intrus, elles s'attendent à ce qu'ils viennent de l'extérieur et non de l'intérieur.

Cth

Tous les tests de Connaissance du terrain, Discrétion et Se Cacher sont *Difficiles* pendant la journée, mais rendus *Faciles* à la nuit tombée grâce à l'obscurité mais aussi aux chutes de neige qui commencent au crépuscule. Bien sûr, plus le test des investigateurs est réussi, plus les sentinelles auront de mal à les détecter.

Sav

Tous les tests de Discrétion se font avec une pénalité de -2 pendant le jour, mais avec un bonus de +2 à la nuit tombée grâce à l'obscurité mais aussi aux chutes de neige qui commencent au crépuscule. Bien sûr, plus le test des investigateurs est réussi, plus les sentinelles auront de mal à les détecter.

Si les investigateurs parviennent à atteindre la porte qui mène à l'intérieur du bâtiment, ils s'apercevront qu'elle est fermée de l'intérieur par un cadenas. Pour découvrir ce qu'il se passe à l'intérieur, ils devront regarder par une fenêtre, ou grimper par ladite fenêtre, tout en sachant que ces deux options sont très risquées et qu'ils ont de bonnes chances de se faire repérer. Notez qu'aucune des fenêtres de la grange n'est vitrée, mais elles possèdent des volets qui s'ouvrent vers l'extérieur. Avec un test *Facile* de Métier : mécanique [Cth]/Réparation (+2) ou Crochetage (+2) [Sav], un investigateur peut ouvrir l'un des volets et regarder ou se faufiler par la fenêtre.

La grange supérieure est un bâtiment en bois à deux étages avec un toit de chaume. Elle possède deux entrées, l'une au rez-de-chaussée et l'autre au-dessus de la première. L'entrée supérieure est impossible à atteindre de l'extérieur et ne sert qu'à accéder au palan pour que le foin soit stocké au premier étage. Le premier étage est une grande zone actuellement remplie de fourrage pour les animaux de la ferme. Une échelle mène à l'étage vers cette zone de stockage. Le rez-de-chaussée est constitué d'une pièce principale où le bétail peut s'abriter, et deux petites pièces à l'arrière. Dans l'une des petites pièces, les investigateurs trouveront le docteur et ses techniciens effectuant l'*Auflade-Vorgang* qui consiste à instiller la folie du Mythe à l'un des officiers captifs ; l'homme est attaché sur une chaise, bâillonné et portant des lunettes noires, de gros écouteurs couvrant ses oreilles. La victime actuelle de l'expérience du Dr. Fehling, le deuxième lieutenant Andrew Hughes, peut soit convulser et essayer de crier, soit agiter la tête et marmonner tel un fou. Adam sera aussi présent pour protéger le docteur et les techniciens. Les investigateurs peuvent aussi apercevoir les autres prisonniers dans la pièce à côté, ils sont attachés, à terre, drogués et dociles. S'ils ont capturé un officier, c'est à cet endroit que les investigateurs le trouveront, aux côtés d'un autre officier, le premier lieutenant Gordon Alexander.

Alors que le soir approche, les autres commandos de la *Einheit Stielau* reviendront à la ferme, ayant été récupérer les provisions pour le repas du soir dans le village voisin. Les investigateurs peuvent se joindre à eux et participer à leur repas, puis ils seront forcés d'aller se coucher pour éviter d'éveiller les soupçons. Néanmoins, les investigateurs peuvent envisager une excursion nocturne pour chercher d'autres indices qu'ils n'ont pas été capables de découvrir pendant la journée. Un ou plusieurs membres du groupe peuvent se diriger à l'extérieur à la faveur de la nuit et des premières chutes de neige, mais ils ne doivent pas perturber les autres soldats ou attirer l'attention des gardes de *Nachtwölfe*. S'ils sont découverts à rôder la nuit, ils seront probablement abattus à vue. Cependant, ils peuvent aussi préférer saisir l'opportunité de se reposer, ou monter la garde au cas où quelque chose se produirait pendant la nuit, ce qui sera bien le cas...



Le Dr. Richard Fehling

DR. RICHARD FEHLING, SCIENTIFIQUE MÉDICAL DE NACHTWÖLFE, 54 ANS

Le Dr. Richard Fehling (né le 17 octobre 1890) a grandi confortablement à Düsseldorf au sein d'une famille riche et a suivi les traces de son père, voyageant en Amérique pour étudier et passer son diplôme de médecine à l'Université de médecine Miskatonic d'Arkham, où il fut contemporain d'Herbert West. C'est un moment après son arrivée à l'Université Miskatonic qu'il devint fasciné par deux choses. Premièrement : l'esprit humain et sa façon d'assimiler les informations et, deuxièmement, quelques connaissances ésotériques qu'il parvint à trouver sur les étagères de la bibliothèque de l'université. Tandis que son camarade étudiant, Herbert West, était plus intéressé par la manière de ramener les morts récents à la vie, Fehling souhaitait savoir comment le Mythe affectait l'esprit et s'il pouvait y trouver un usage. Sa vie, comme celle de West, fut consumée par son désir de combiner la médecine à ses connaissances du Mythe, au plus grand désespoir de sa famille qui coupa tout lien avec lui lorsque ces nouvelles touchèrent le foyer. Fehling rentra en Allemagne sans un sou mais plein de ressentiment en 1929, mais, après une décennie de travail en tant que physicien dans une petite ville rurale, les Nazis vinrent le chercher. Enrôlé par la nébuleuse organisation *Nachtwölfe*, Fehling eut enfin l'opportunité de démontrer à tous ceux qui en doutaient ce dont il était capable...

Comment fonctionne l'Auflade-Vorgang de Fehling ?

Le concept de l'*Auflade-Vorgang* de Fehling est simple : vider le contenu d'un récipient et le remplir avec une substance différente. Néanmoins, dans ce cas, le récipient est l'esprit d'un être humain. Fehling fait porter au sujet un appareil qui couvre ses oreilles et ses yeux, bloquant tout stimulus extérieur, et forçant le sujet à écouter les sons et regarder les visuels imposés d'une ouverture sur l'Au-delà. Cet appareil est une machine de Tillinghast miniaturisée et modifiée qui expose une minuscule brèche dans la réalité à travers laquelle l'Au-delà peut être aperçu. Une exposition visuelle prolongée à la brèche n'a pas pour seul effet de rendre fou le spectateur mais aussi de lui brûler les yeux, et de le transformer en *Leiter* de ce qui peut être vu au-delà de la brèche. Quiconque regarde les orbites vides d'un *Leiter* est exposé à ce que le *Leiter* lui-même a vu à travers la brèche et est transformé en *Wahnsinniger*, ou dément. De la même manière, quelqu'un qui ne va pas jusqu'au bout du processus est transformé en *Wahnsinniger* (pluriel *Wahnsinnige*). Ceci survient généralement lorsque que le processus est interrompu, que ce soit parce que le sujet réussit à débrancher l'appareil, ou parce qu'il est retiré pendant le processus.

Apparence : Le docteur est un homme à l'apparence ordinaire. Les cheveux gris clairsemés, il porte des lunettes à grosses montures et, lorsqu'il n'est pas concentré sur ses expériences, il fume de temps en temps une cigarette. S'il est attaqué, sa première réaction sera de fuir plutôt que de combattre, et s'il n'y parvient pas, il aura plutôt tendance à se recroqueviller qu'à se défendre. Seules des situations de vie ou de mort le forceront à utiliser son arme. Il défendra vigoureusement la validité scientifique de ses expériences.

Cth FOR 10 DEX 13 INT 15 CON 11
TAI 11 APP 10 POU 14 ÉDU 19
SAN 45 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Médecine 70%, Métier : électricité 60%, Mythe de Cthulhu 15%, Psychanalyse 35%, Psychologie 55%, Sciences de la vie : biologie 70%, Sciences de la vie : pharmacologie 45%, Sciences formelles : physique 45%, Sciences occultes 35%, Trouver Objet Caché 35%, Utiliser technologie atlante 35%.

Langues : Allemand (maternelle) 95%, anglais 50%, atlante 05%, latin 40%.

Armes : Pistolet Walther PPK (Arme de poing) 10%, impact 1D8, atts 3, coups 7, portée de base 10m, défaillance 98.

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

Compétences : Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Biologie) d10, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Médecine) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d6, Connaissance

(Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d6, Investigation d8, Réparation d8, Technologie atlante d6, Tir d4.

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

Handicaps : Fanatique, Lâche, Mauvaise vue, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Aptitude à la mécanique.

Équipement : *Walther PPK* (10/20/40, 2d6-1, coups 7, semi-automatique).

PROFIL DES LEITER

Un *Leiter* n'est dangereux ni pour lui-même ni pour son entourage tant que ses yeux sont couverts. Il se contentera de baver et de ricaner. Si ces yeux sont découverts, c'est un homme bredouillant et gigotant qui se révélera, le visage est marqué par deux orbites vides qui flamboient d'une lumière bleue électrique. L'individu est incapable d'utiliser des armes, mais il peut combattre de manière acharnée avec ses poings et ses dents. Il semble aussi insensible à la douleur causée par les dégâts qui lui sont infligés. Dans sa frénésie alimentée par le Mythe, l'individu erre, gigote et cabriole de manière aléatoire. Voir un *Leiter* errer et gambader avec des intentions violentes garantit un test de Santé Mentale (1/1D3) [Cth]/Horreur (+1) [Sav].

Être transformé en *Leiter* a un autre effet. La vue de ses orbites flamboyants draine la santé mentale de quiconque croise son regard aveugle ; les *Leiter* sont, après tout, des conduits directs vers l'Au-delà.

Cth Pour chaque tour de combat où un spectateur croise le « regard » d'un *Leiter*, il doit effectuer un test de Santé Mentale (1D3/1D6). Éviter ce regard aveugle nécessite un test de Volonté à -10%, mais cela implique également des compétences offensives diminuées de moitié pour faire face au *Leiter*. Si un spectateur est rendu temporairement fou par le regard du *Leiter*, il doit effectuer un test de Volonté ou être transformé en *Wahnsinniger*. Si le spectateur subit une perte de Santé Mentale suffisante pour devenir fou de manière permanente, il se transforme automatiquement et le joueur perd son contrôle.

Sav Pour chaque tour de combat où un spectateur croise le « regard » d'un *Leiter*, il doit effectuer un test d'Horreur (-1). Éviter ce regard aveugle nécessite un test d'Âme (-1), mais ceci affecte également les attaques du personnage avec une pénalité de -2. Si un personnage subit suffisamment de Démence pour perdre un point de Santé Mentale, il doit effectuer un autre test d'Âme ou se transformer temporairement en *Wahnsinniger*. Le joueur tire une carte dans la Pioche Action à la fin de chaque tour ; si la carte est une figure rouge ou un joker, l'investigateur reprend le contrôle et récupère sa santé mentale. Si le gain de Démence cause la perte du dernier point de Santé Mentale de l'investigateur, son sort est alors définitivement scellé.

Même si un *Leiter* semble imperméable à la douleur et avoir une capacité presque surnaturelle pour éviter d'être touché (un *Leiter* peut utiliser sa compétence Esquiver pour éviter les balles aussi bien que les autres attaques), il peut tout de même être tué. La seule véritable faiblesse

du *Leiter* est le feu. Ce dernier semble rendre la créature confuse, laquelle s'arrêtera de bouger et d'attaquer pour observer les flammes. De plus, le feu inflige des dégâts doublés à un *Leiter*.

Pour créer un *Leiter*, le gardien doit appliquer les caractéristiques suivantes à n'importe quel humain ordinaire :

Cth **FOR +6 DEX +6 CON +6**

Perd toutes ses compétences à l'exception de Corps à corps : coup de pied, Corps à corps : lutte, Corps à corps : poing, Corps à corps : coup de tête, Discrétion, Esquiver, Grimper, Sauter, Se cacher.

Doublez la compétence Esquiver (peut être utilisée pour éviter les tirs tout en continuant d'attaquer).

Perte de Santé Mentale : 1D3/1D6.

Règles spéciales : le feu lui inflige des dégâts doublés.

Sav L'Agilité, la Force et la Vigueur sont augmentées d'un dé.

La Résistance est augmentée de 1, grâce à l'augmentation en Vigueur.

Le personnage perd toutes ses compétences sauf Combat, Discrétion et Escalade.

Il gagne les **Capacités spéciales** :

- **Esquive** : les attaquants retranchent 1 à leur test de Tir ou de Lancer.
- **Faiblesse (Feu)** : les *Leiter* sont fascinés par le feu et cessent toute activité lorsqu'ils sont confrontés à une source de feu suffisamment conséquente. Leur Parade chute à 2, et ils ne peuvent plus utiliser leur capacité spéciale d'esquive.
- **Horreur (-1)** : croiser le regard aveugle d'un *Leiter* donne au spectateur un aperçu de l'Au-delà. Il doit effectuer un test d'Âme (-1) ou faire un jet sur le Tableau des effets de l'Horreur. Éviter le regard du *Leiter* implique une pénalité de -2 aux jets d'attaque sauf à Courte distance.
- **Immunité contre la douleur** : les *Leiter* ne subissent pas de pénalités de blessure.
- **Pieds légers** : le *Leiter* lance un d10 lorsqu'il est en course.
- **Robuste** : deux résultats Secoué ne font pas tomber un *Leiter*.

PROFIL DES WAHSINNIGER

Un *Wahnsinniger* est une personne malchanceuse qui a été corrompue et transformée en un psychopathe frénétique assoiffé de sang. Qu'il s'agisse du résultat de l'*Auflade-Vorgang* qui a mal tourné, ou d'un contact avec un *Leiter*, la victime a perdu une grande partie de sa santé mentale, laquelle a été remplacée par un désir insatiable de se déchaîner sur les personnes des alentours. Le processus de transformation en *Wahnsinniger* peut prendre quelques minutes seulement, la santé mentale de la victime étant rapidement drainée, ou une heure ou plus alors que la victime réalise lentement ce dont elle a été témoin.

Ses yeux sont découverts, et c'est un visage de dément garni de deux orbites vides flamboyant d'un bleu électrique qui est révélé.

Peu importe le temps que cela prend, le *Wahnsinniger* en devenir souffre de symptômes caractéristiques, il se met à transpirer, cherche son souffle, son visage devient pâle, ses yeux prennent petit à petit une lueur bleutée et se mettent finalement à flamboyer à mesure que la santé mentale de la victime disparaît. Une fois que la victime est transformée en *Wahnsinniger*, un ichor sanglant coule généralement de ses yeux et elle pousse des hurlements de rage à glacer le sang, mais sa caractéristique la plus notable reste ses yeux flamboyant d'un bleu extraterrestre.

De plus, puisqu'un *Wahnsinniger* est plongé dans un perpétuel état de rage, il est physiquement plus capable qu'un être humain non infecté. Il possède une force et une vitesse supérieures, et est capable de subir plus de blessures qu'une personne ordinaire. Néanmoins, son corps sera affecté et endommagé de la même manière qu'un humain normal, à l'exception de deux facteurs :

premièrement, la folie du *Wahnsinniger* lui permettra de se dépasser malgré ses blessures, et deuxièmement, il sera particulièrement sensible aux effets du feu. Comme un *Leiter*, un *Wahnsinniger* sera rendu confus par le feu, il s'arrêtera d'attaquer et de bouger pour pouvoir observer les flammes. De plus, le feu inflige des dégâts doublés aux *Wahnsinnige*.

Lorsqu'on les rencontre en groupe, les *Wahnsinnige* s'ignorent entre eux et se contentent d'attaquer tout ce qui est humain. Ils peuvent se bousculer pour arriver sur leur victime en premier, mais ils ne se retourneront pas les uns contre les autres. Il est possible de soumettre un *Wahnsinniger*, en lui infligeant suffisamment de dégâts, ou en lui injectant un puissant sédatif. Quant à savoir si un *Wahnsinniger* a une chance de revenir à son état normal, rien n'est moins sûr, tous les sujets de test à ce jour ont été tués.

Pour créer un *Wahnsinniger*, le gardien doit appliquer les caractéristiques suivantes à n'importe quel humain ordinaire :

Cth FOR +6 DEX +6 CON +6

Perd toutes ses compétences à l'exception de Corps à corps : coup de pied, Corps à corps : lutte, Corps à corps : poing, Corps à corps : coup de tête, Discrétion, Esquiver, Grimper, Sauter, Se cacher.

Doublez la compétence Esquiver (peut être utilisée pour éviter les tirs tout en continuant d'attaquer).

Perte de Santé Mentale : 1/1D2.

Règles spéciales : le feu lui inflige des dégâts doublés.

Sav L'Agilité, la Force et la Vigueur sont augmentées d'un dé.

+2 à l'Allure, Parade -2, Résistance +3.

Le personnage perd toutes ses compétences sauf Combat, Discrétion et Escalade.

Il gagne les **Capacités spéciales** :

- **Esquive** : les attaquants retranchent 1 à leur test de Tir ou de Lancer.
- **Faiblesse (feu)** : les *Wahnsinnige* sont fascinés par le feu et cessent toute activité lorsqu'ils sont confrontés à une source de feu suffisamment conséquente. Leur Parade chute à 2, et ils ne peuvent plus utiliser leur capacité spéciale d'esquive.
- **Frénésie** : les *Wahnsinnige* attaquent de manière frénétique. Ils gagnent un bonus de +2 sur les tests de Combat et de Force, mais souffrent d'une pénalité de -2 en Parade. S'ils obtiennent un 1 sur le dé de Combat, ils touchent aléatoirement une cible voisine plutôt que la cible visée. Les *Jokers Wahnsinnige* ne subissent pas de pénalités de blessure.
- **Nausée (+1)** : un *Wahnsinniger* est extrêmement perturbant, et ceux qui ne réussissent pas un test d'Âme (+1) en rencontrant un subissent une pénalité de -1 à tous les tests pour le reste de la rencontre.
- **Pieds légers** : les *Wahnsinnige* lancent un d10 lorsqu'ils sont en course.
- **Poings et dents** : For+d4. Dégâts létaux.
- **Robuste** : deux résultats Secoué ne font pas tomber un *Wahnsinniger*.



SOLDATS DE NACHTWÖLFE (8)

CthFOR 13 DEX 12 INT 13 CON 14
TAI 14 APP 11 POU 12 ÉDU 13
SAN 45 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes automatiques 50%, Armes à feu : armes d'épaule 50%, Armes lourdes (Mitrailleur) 45%, Commandement 25%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 50%, Doctrine militaire 50%, Lancer 50%, Lutte 55%, Premiers Soins 40%, Tactique 35%.

Langues : Allemand (maternelle) 65%.

Armes : Pistolet Walther P38 (Arme de poing) 45%, impact 1D10, atts 2, coups 8, portée de base 14m, défaillance 99.

MP40 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 50%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, coups 32, portée de base 27m, défaillance 98.

Sav

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

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Soigner d6, Tir d8.

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

Atouts & Handicaps : Loyal, Serment (*Nachtwölfe*).

Équipement : Walther P38 (12/24/48, 2d6-1, coups 8, semi-automatique), MP40 (12/24/48, 2d6-1, coups 32, PA 1, automatique).

GERD FRINKEN & ERIC SCHERMAN,
TECHNICIENS DE NACHTWÖLFE**Cth**FOR 12 DEX 12 INT 14 CON 13
TAI 12 APP 11 POU 13 ÉDU 15
SAN 45 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 50%, Médecine 45%, Métier : électricité 65%, Métier : mécanique 65%, Mythe de Cthulhu 15%, Sciences de la vie : biologie 60%, Sciences formelles : physique 45%, Sciences humaines : histoire 45%, Trouver Objet Caché 35%, Utiliser technologie atlante 45%.

Langues : Allemand (maternelle) 75%, atlante 10%, latin 35%.

Armes : Pistolet Walther PPK (Arme de poing) 40%, impact 1D8, atts 3, coups 7, portée de base 10m, défaillance 98.

Sav

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

Compétences : Combat d4, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Biologie) d8, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Médecine) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d6, Détection d6, Investigation d8, Réparation d6, Soigner d6, Technologie atlante d6, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** -6 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 5 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Aptitude à la mécanique.

Équipement : Walther PPK (10/20/40, 2d6-1, coups 7, semi-automatique).

Scène 2 : Le soldat dément

Au cœur de la nuit, l'un des officiers américains qui a partiellement subi l'*Auflade-Vorgang* s'échappe de la grange éloignée et se met à attaquer quiconque se trouve sur son chemin, sous l'emprise d'une frénésie meurtrière. Le sujet de test a réussi à faire tomber ce qui lui couvrait les yeux et, forcé de contenir les effets du flux de l'Au-delà à l'intérieur de son propre cerveau, il est devenu un *Wahnsinniger*. Dans cet état psychotique, la force, la vitesse et la constitution de l'officier américain se sont amplifiées, et même s'il n'a pas changé d'apparence physique (sauf en ce qui concerne ses yeux bleus flamboyants), il semblera ignorer les blessures et la douleur jusqu'à ce que son corps n'accueille finalement la mort.

Le gardien est libre de décider lequel des trois prisonniers détenus par Engel et ses hommes s'est échappé pour répandre le meurtre, mais il est conseillé qu'il ne s'agisse pas de l'officier que les investigateurs ont capturé eux-mêmes. De même, le gardien est libre de déterminer la manière d'agir du *Wahnsinniger* en état frénétique. Attaquera-t-il d'abord les soldats de *Nachtwölfe* ? S'en prendra-t-il à ceux qui dorment dans la grange ou aux sentinelles postées autour de la ferme ? Ou alors il s'en prendra peut-être aux commandos de la *Einheit Stielau* en premier, ou aux investigateurs ? Pire encore, et si le *Wahnsinniger* attaquait les occupants de la ferme ? Cette dernière option serait un choix très sombre, et le gardien doit garder à l'esprit que dans un tel cas le soldat dément s'en prendra à des femmes et des enfants.

Quelle que soit sa manière d'agir, cette rencontre sera l'occasion idéale pour les investigateurs d'entrer en contact direct avec les résultats de l'expérimentation abominable de Fehling. Il est possible de s'orienter vers cette option si les investigateurs ont été incapables de réunir suffisamment d'indices jusqu'à présent, il serait alors temps de leur donner une indication claire de la folie qu'Engel envisage de répandre au sein des forces américaines.

La façon dont les investigateurs vivront cet épisode dépendra de la stratégie qu'ils ont choisi d'adopter pour passer la nuit à la ferme. S'ils ont décidé de tous dormir dans le hangar à bois et qu'ils n'ont pas établi de ronde de surveillance, alors le premier moment où ils prendront conscience de la présence du *Wahnsinniger* est probablement lorsqu'il pénétrera dans le hangar à bois pour une confrontation directe. S'ils ont établi des tours de garde, ou si le gardien est d'humeur généreuse, alors ses actions sont susceptibles d'avoir alerté les investigateurs qui entendront des cris ou des coups de feu provenant des autres bâtiments. S'ils entendent le chaos qui se passe à proximité, il dépendra d'eux de rester à distance et d'observer ou de prendre part à l'action. Combattre le soldat fou représente un pari risqué, l'homme psychotique est susceptible de prendre pour cible l'un des

Désobéir aux ordres

Les investigateurs peuvent décider d'intervenir s'ils découvrent l'expérience de Fehling, et tenter de libérer les prisonniers américains. Même si les soldats capturés n'ont pas été soumis à l'*Auflade-Vorgang* ou drogués, les aider à quitter la ferme reste un défi de taille. Ils n'ont pas seulement besoin de passer les gardes de *Nachtwölfe* qui patrouillent dans la zone, mais aussi d'éviter les commandos de la *Einheit Stielau*, le docteur et ses techniciens, la famille Brühl, et bien sûr, le major Engel et Adam. Même si la ferme est située assez près des lignes de combat, les Américains doivent tout de même franchir le territoire ennemi pour regagner leurs troupes.

Si les investigateurs décident de libérer l'un des Américains, probablement l'officier qu'ils ont capturé, le gardien doit savoir que cette action est susceptible de mener à une résolution écourtée du scénario. S'ils sont découverts, les investigateurs seront faits prisonniers par les forces de *Nachtwölfe*, interrogés avec cruauté par Adam, puis mis à mort par un peloton d'exécution (ou pire, transformés en *Leiter*). Si les investigateurs décident d'emprunter cette voie, il est suggéré que le gardien tente de les remettre sur le chemin principal du scénario : par exemple, s'ils sont pris avec un prisonnier, ils peuvent tenter de faire croire qu'ils viennent de capturer à nouveau l'officier qui était sur le point de s'échapper, ce qui leur donnerait une chance de conserver leur couverture. Le gardien pourrait aussi profiter d'une tentative de libération des officiers américains pour que l'un de ces officiers se transforme en *Wahnsinniger* plein d'une rage meurtrière, ce qui pourrait ensuite expliquer sa libération.

investigateurs, mais dans cette éventualité, ils auront une idée claire du chaos qu'Engel prévoit de relâcher. Néanmoins, les investigateurs ne combattront pas seuls, puisque les autres commandos attaqueront également, ainsi que les soldats de *Nachtwölfe*. Même avec sa force alimentée par le Mythe, le *Wahnsinniger* ne survivra pas longtemps face à une avalanche de balles.

Si un ou plusieurs investigateurs ont décidé plus tôt d'aller inspecter la grange éloignée pendant la nuit, alors leur rencontre avec le soldat dément pourrait se révéler bien plus intense, particulièrement s'il se précipite soudainement et de manière inattendue sur les investigateurs à la faveur des chutes de neige. Au choix du gardien, une rencontre aussi brutale est susceptible d'amener un test de SAN (0/1) [Cth]/Nausée (+1) [Sav]. Si l'investigateur parvient jusqu'au bâtiment en question, il peut assister à la fuite du prisonnier qui brise ses liens et ne fait qu'une bouchée du soldat de *Nachtwölfe* qui le garde. Le *Wahnsinniger* s'évadera du bâtiment et, s'il découvre l'investigateur tout proche, il tentera de l'attaquer et de le tuer. L'investigateur devra décider comment réagir. Il peut éventuellement tenter de se cacher si sa discrétion est son point fort, courir pour se mettre en sécurité ou chercher de l'aide, ou engager le *Wahnsinniger* au combat.

Une fois que le problème du *Wahnsinniger* aura été réglé, le major Engel et Adam arriveront rapidement sur place (s'ils ne sont pas déjà là). Le major sera furieux de cette évasion, et ordonnera à Adam de se charger du

corps. L'assistant d'Engel ira chercher un lance-flammes et brûlera le cadavre du soldat, ne laissant que des restes fumants (préfigurant ainsi les événements de l'épisode final). Engel ordonnera à ses hommes de sécuriser la zone et aux commandos ainsi qu'aux investigateurs de regagner leurs quartiers. S'il est questionné, il se contentera de répondre qu'ils ont besoin de se reposer pour leur prochaine mission, et perdra vite patience si les investigateurs insistent pour obtenir une explication sur les événements qui viennent d'avoir lieu.

Les investigateurs peuvent vouloir continuer de chercher des indices, mais le camp est en état d'alerte, et cette idée pourrait ne pas être très judicieuse. Par conséquent, ce sera une bonne opportunité pour eux de se préparer à recevoir de nouveaux ordres. Ce sera donc le moment de refaire le plein de provisions, de s'assurer que leur équipement fonctionne correctement, ou de se reposer dans le hangar à bois.

Si les investigateurs ont assisté au processus de l'*Auflade-Vorgang* sur l'un des prisonniers dans la grange supérieure avant que le *Wahnsinniger* ne s'échappe, ou s'ils ont vu le *Wahnsinniger* s'échapper puis faire un massacre dans la ferme, ils devraient alors être capables de réaliser qu'Engel et Fehling sont sur le point de faire subir quelque chose de similaire au prisonnier qu'ils ont amené. Ils peuvent ne pas savoir ce qu'ils ont exactement en tête, mais les investigateurs devraient réaliser que l'avenir de l'homme qu'ils ont capturé s'annonce particulièrement sombre. Une telle prise de conscience implique un test de Santé Mentale (1/1D2) [Cth]/d'Horreur (+2) [Sav].

LE WAHNSINNIGER AMÉRICAIN

Cth

FOR 19 DEX 12 INT 12 CON 20
TAI 14 APP 16 POU 12 ÉDU 14
SAN 00 Points de Vie : 17

Impact : +1D6.

Compétences : Discrétion 25%, Esquiver 48%, Grimper 33%, Sauter 25%, Se cacher 10%.

Armes : Poings 50%, impact 1D3+1D6.

Lutte 25%, dégâts spéciaux.

Coup de tête 10%, impact 1D4+1D6.

Coup de pied 25%, impact 1D6+1D6.

Règles spéciales : le feu lui inflige des dégâts doublés.

Sav

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

Compétences : Combat d6.

Allure : 8 ; **Parade :** 3 ; **Résistance :** 8.

Capacités spéciales :

- **Esquive :** les attaquants retranchent 1 à leur test de Tir ou de Lancer.
- **Faiblesse (feu) :** les *Wahnsinnige* sont fascinés par le feu et cessent toute activité lorsqu'ils sont confrontés à une source de feu suffisamment conséquente. Leur Parade chute à 2, et ils ne peuvent plus utiliser leur capacité spéciale d'esquive.
- **Frénésie :** les *Wahnsinnige* attaquent de manière frénétique. Ils gagnent un bonus de +2 sur les tests de Combat et de Force, mais souffrent d'une pénalité

de -2 en Parade. S'ils obtiennent un 1 sur le dé de Combat, ils touchent aléatoirement une cible voisine plutôt que la cible visée. Les Jokers *Wahnsinnige* ne subissent pas de pénalités de blessure.

- **Nausée (+1)** : un *Wahnsinniger* est extrêmement perturbant, et ceux qui ne réussissent pas un test d'Âme (+1) en rencontrant un subissent une pénalité de -1 à tous les tests pour le reste de la rencontre.
- **Pieds légers** : les *Wahnsinnige* lancent un d10 lorsqu'ils sont en course.
- **Poings et dents** : For+d4. Dégâts létaux.
- **Robuste** : deux résultats Secoué ne font pas tomber un *Wahnsinniger*.

ÉPISODE TROIS : ATTEINDRE KALTERHERBERG

Les investigateurs se voient confier un nouvel objectif : ils doivent ramener l'un des officiers américains survivants à l'ennemi et l'échanger contre un officier allemand. Alors que la météo ne cesse d'empirer, il sera possible de découvrir ce qui a été fait aux prisonniers (si les événements de la nuit précédente n'ont pas suffi à éclairer les investigateurs), mais cela restera périlleux...

Scène 1 : Nouveaux ordres

Au matin, les investigateurs se réveilleront pour découvrir que la température a chuté et que le sol est couvert de neige, une neige qui continue d'ailleurs à tomber. Quelques heures après l'incident, les investigateurs seront convoqués par le major Engel. Ce dernier est toujours d'une humeur exécrable après les événements de la veille et, à l'inverse du jour précédent et de son comportement volubile, il sera direct et brusque avec les investigateurs au moment de leur donner leurs ordres. Il est

accompagné par Adam (habillé d'épais vêtements d'hiver et armé de son fusil d'assaut StGw 43-A attaché à son sac à dos par un câble) et de quatre soldats de *Nachtwölfe*. Entre deux des soldats se tient un autre officier américain prisonnier. La tête de l'homme est recouverte d'une capuche en tissu noir épais. Sous la capuche, un masque cache les yeux de l'officier et, malgré la faible température, il transpire manifestement (comme en témoignent ses mains glissantes). Il tangué comme un homme saoul, ou comme plongé dans un rêve, l'effet de l'*Auflade-Vorgang* du Dr. Fehling ayant pris un contrôle total de son être.

Engel donne aux investigateurs les nouveaux ordres. Ils doivent escorter le prisonnier, devenu un *Leiter* (même si Engel ne le dira pas) jusqu'au camp américain à l'extérieur de la ville allemande occupée de Kalterherberg, près de la frontière avec la Belgique. Une fois là-bas, ils devront échanger le prisonnier contre un officier SS allemand détenu sur place : le *SS-Hauptsturmführer* Dietrich Hitzig. Le major expliquera aux investigateurs que les forces américaines attendent leur venue au camp dans les prochaines vingt-quatre heures, et qu'ils prendront soin de ne pas ouvrir le feu sur des forces allemandes portant un drapeau blanc bien en évidence (cet objet est donné aux investigateurs à ce moment-là).

Kalterherberg n'est qu'à environ seize kilomètres à l'ouest, Engel s'attend donc à ce que les investigateurs y parviennent dans la journée. Le major sortira une carte d'une mallette et la dévoilera aux investigateurs. Elle présente l'état actuel de la ligne de front, mais après la grosse poussée des forces allemandes le jour précédent, il mettra en garde les investigateurs en leur expliquant que la donne pourrait avoir changé à leur arrivée. « Un signe clair du succès allemand, vous ne croyez pas ? » demandera-t-il. Il ne donnera pas la carte aux investigateurs. Il ajoutera, cependant, qu'Adam les accompagnera car leur paquet, l'officier américain, aura besoin d'aide pour arriver à Kalterherberg dans son état actuel. Engel s'excusera mais indiquera aux investigateurs que leur véhicule américain (s'ils en possèdent un) est requis ailleurs : « Il est si difficile d'ignorer les exigences d'un officier d'élite



comme l'*Obersturmbannführer* Skorzeny, commentera-t-il avec une grimace ironique (même si l'idée d'emmener un véhicule américain pour l'échange de prisonniers n'est pas nécessairement très judicieuse ou sûre). Engel peut changer d'avis après suffisamment d'efforts de persuasion, à savoir un test *Difficile* de Persuasion [Cth]/Persuasion (-2) [Sav]. Si les investigateurs décident d'interroger Engel, et s'ils parviennent à obtenir des réponses de sa part, le major est susceptible de partager ces bribes d'informations :

- L'officier américain porte un masque parce qu'il a une maladie oculaire particulièrement contagieuse, une infection qui se répand apparemment parmi les forces américaines.
- L'un des effets secondaires de la maladie est le délire, ce qui explique les actions du soldat dément de la nuit précédente. Il ne fera aucune mention des yeux flamboyants...
- Adam doit accompagner les investigateurs car il sait comment administrer les médicaments qui permettront d'éviter que le prisonnier ne succombe à la même folie. Chaque dose dure à peu près une heure.

Cependant, les investigateurs sont utilisés par Engel qui se sert d'eux pour parvenir à son véritable objectif : la corruption de l'intérieur des forces américaines, en utilisant le *Leiter* pour les infecter par la folie qui supprime de l'Au-delà. Le *SS-Hauptsturmführer* Hitzig n'existe pas et l'échange non plus. La vraie raison pour laquelle Adam accompagne les investigateurs est qu'il doit s'assurer qu'ils « n'activent » pas le *Leiter* par inadvertance avant d'arriver au camp américain. Il injectera des tranquillisants au prisonnier de manière périodique pour qu'il reste docile et coopératif. Une fois que les effets de la drogue disparaissent, l'officier devient agité et difficile à maîtriser.

Les investigateurs peuvent partir tout de suite s'ils le désirent, refaire leur stock s'ils en ont besoin, ou passer plus de temps à chercher des indices. Néanmoins, s'ils décident de retourner enquêter, le gardien doit garder à l'esprit qu'après les événements de la nuit précédente, les soldats de *Nachtwölfe* resteront en état d'alerte et seront donc à l'affût de toute activité suspecte autour de la ferme. Si les investigateurs décident quand même de jeter un œil, ils n'auront que de brèves opportunités d'obtenir des indices dans la ferme. Cependant, aucun membre de la famille Brühl ne communiquera avec les soldats, et les enfants seront tenus à l'écart. Le major Engel et le Dr. Fehling n'ont pas encore fait leurs bagages, leurs possessions et effets personnels sont donc toujours dans leurs chambres respectives, les investigateurs pourront donc les examiner s'ils sont assez rapides. Toutefois, dans l'heure, deux soldats de *Nachtwölfe* seront envoyés pour remballer toutes les affaires. Il est aussi important de se souvenir que si Engel, ou Adam, suspecte que les investigateurs retardent le début de leur mission, ces derniers peuvent risquer de griller leur couverture en enquêtant davantage ou pendant trop longtemps.

Une fois que les investigateurs ont terminé leurs préparatifs ou leur recherche d'indices, il est temps pour eux de repartir...

Durant les trois derniers mois, cette forêt allemande a été l'objet d'importants affrontements.

Scène 2 : Retour dans la forêt

Il est temps pour les agents doubles du bureau principal de la sécurité du *Reich* de retourner dans la forêt et vers les lignes ennemies. Néanmoins, cette fois ils voyageront à travers la forêt de Monschau pour atteindre Kalterherberg. Durant les trois derniers mois, cette forêt allemande a été l'objet d'importants affrontements entre les forces du 1^{er} bataillon américain et différentes divisions allemandes. Malgré d'importantes pertes des deux côtés, les Allemands ont réussi à repousser l'avancée américaine sur un terrain accidenté et impitoyable. Des conifères serrés restreignent le champ de vision et rendent impossible le passage des véhicules hors des routes, il y a aussi de nombreux obstacles à négocier : bunkers, fils barbelés et champs de mines ont été placés généreusement dans la forêt comme partie des défenses allemandes.

Grâce au réseau routier en bon état de la forêt de Monschau, le voyage de la ferme vers Kalterherberg pourrait se révéler assez bref. Si les investigateurs parviennent à convaincre Engel de les laisser utiliser un véhicule, trente minutes seraient suffisantes pour atteindre le camp américain. Cela pourrait sembler un choix évident, mais les investigateurs doivent garder à l'esprit que la menace que représente la supériorité aérienne des Alliés pourrait se vérifier si la météo s'améliore. Si c'est le cas, le véhicule des investigateurs fera une cible facile pour tout avion ennemi survolant la forêt (à moins qu'il n'utilise un transport américain). Lorsque l'armée allemande a commencé sa contre-offensive, elle a été suffisamment chanceuse pour qu'une épaisse couverture nuageuse dissimule leurs troupes et leurs blindés. Le gardien doit décider si les investigateurs seront aussi chanceux, ou s'ils se feront mitraillés par une paire d'Hawker Typhoon (voir *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.124 & 137)...

Si les investigateurs décident de rejoindre le camp à pied, l'infrastructure intacte qui parcourt la région de Monschau leur permettra tout de même un voyage rapide. Ils n'auront aucun mal à rejoindre Kalterherberg en moins de vingt-quatre heures comme cela leur a été imposé par Engel. Le gardien doit encourager les investigateurs vers cette méthode de voyage, car cela permettra à Adam de réaliser son évasion plus facilement (voir p.33). À cette fin, Adam pourrait réagir de manière négative à la suggestion d'utiliser un véhicule, estimant que cela renforcerait le danger que représente l'aviation aérienne ennemie. Si le gardien a besoin que les investigateurs quittent la route pour terminer le voyage à pied dans les bois, il peut tout simplement déclencher une attaque aérienne qui forcera le véhicule à sortir de route pour se planter contre un arbre, ou qui l'abimera suffisamment pour qu'il soit inutilisable.

Malgré l'interruption de l'attaque allemande du jour précédent (voir Aperçu de la bataille du Saillant, p.12), les investigateurs ne devraient pas être étonnés de découvrir que la situation a changé sur la ligne de front. Les forces américaines ont été repoussées et, aux endroits où elles tiennent le front, elles se sont enterrées. Les attaques et le jour arrivant à grands pas signifient qu'il y aura probablement d'importantes patrouilles de fantassins américains dans le no man's land entre les lignes américaines et allemandes. Ces patrouilles seront constituées de soldats plus expérimentés et plus alertes.

Les investigateurs peuvent tomber sur ces patrouilles de plusieurs manières, selon leurs actions et les décisions du gardien. Si les investigateurs sont suffisamment chanceux, ou compétents, pour prendre par surprise quelques fantassins américains, ils peuvent les utiliser comme guides ou otages pour assurer leur passage jusqu'à Kalterherberg. Ils peuvent aussi se retrouver dans une situation de fusillade avec les soldats ennemis, dans lequel cas il leur sera possible de se rendre, avec l'espoir qu'ils soient toujours capables de remplir leur mission une fois emmenés au camp américain.

Après que les investigateurs ont quitté l'exploitation agricole et se sont séparés de la force principale de *Nachtwölfe*, ils auront l'opportunité d'interagir avec le *Leiter* et peut-être de découvrir l'horrible traitement qu'il a subi. Adam essaiera d'empêcher les investigateurs de communiquer avec le prisonnier, à tel point qu'il deviendra très agressif s'ils persistent. Si les investigateurs parviennent à communiquer avec le captif, ils seront protégés de son regard aliénant par le masque qui couvre ses yeux, à moins que celui-ci ne soit retiré.

Si le masque est retiré, les investigateurs seront immédiatement affectés par la lueur bleue électrique émanant des orbites sans yeux du prisonnier, une vision épouvantable qui force les investigateurs à effectuer un test de Santé Mentale (1/1D3) [Cth]/Horreur (+1) [Sav]. Pire encore, ils perdront définitivement la raison s'ils soutiennent cette vision trop longtemps.

Si le *Leiter* est toujours sous les effets des tranquillisants et que les investigateurs regardent ses orbites, ceux-ci lui ront d'une lumière bleue électrique légère plutôt qu'éclatante, grâce à l'effet des injections. Si Adam réalise que les investigateurs ont agité ou perturbé le prisonnier, il s'assurera tout d'abord que le conduit vers l'Au-delà est maîtrisé, avec des drogues ou, dans des circonstances plus extrêmes, en l'assommant avec la crosse de son fusil d'assaut. Il portera ensuite son attention vers les

investigateurs. S'il suspecte un acte déloyal de leur part, il est probable qu'il les attaque, mais il tentera de s'échapper si les investigateurs sont sur le point de le tuer.

Alors qu'ils approchent de Kalterherberg, Adam tentera tout ce qui est en son pouvoir pour abandonner les investigateurs et le prisonnier à leur destin (mais pas avant qu'ils ne soient suffisamment loin des lignes allemandes pour que le *Leiter* ne contamine pas accidentellement le mauvais côté). Idéalement, il envisage de tirer avantage de la météo et des rencontres avec les forces américaines qu'ils sont susceptibles de faire dans la forêt, se mettant à couvert et faisant de son mieux pour disparaître ensuite. Si les investigateurs se mettent à sa recherche, ils ne parviendront pas à le trouver. S'ils cherchent à le pister en suivant ses traces, celles-ci auront été altérées par la neige tombant sur la boue. Si les investigateurs parviennent à atteindre Kalterherberg sans se faire repérer ou attaquer, Adam s'attardera à l'arrière, envisageant de disparaître avant qu'ils n'atteignent le camp américain. Même si les investigateurs seront sans aucun doute observateurs durant leur voyage, la neige tourbillonnante et l'habileté d'Adam rendront *Difficile* tout test de Trouver Objet Caché visant à remarquer son absence [Cth]/impliqueront une pénalité de -2 sur tous les tests de Détection [Sav]. S'il fausse compagnie aux investigateurs avec succès, il prendra contact avec l'équipe d'intervention de *Nachtwölfe* prête à lancer une offensive sur Kalterherberg une fois que le *Leiter* est relâché (voir Chaos à Kalterherberg, p.37).

Si les investigateurs se rendent, ou sont faits prisonniers par les forces américaines, ils seront débarrassés de leurs armes et présentés à l'officier de rang le plus proche avant d'être remis à la chaîne de commandement. Une fois que les investigateurs auront obtenu une chance de s'expliquer (probablement à plusieurs reprises), la décision sera prise, particulièrement à la lumière des possibles blessures de leur prisonnier, de les transporter vers le camp de Kalterherberg. Les investigateurs seront livrés à une unité de police militaire qui les escortera jusqu'au camp.

De plus, il est possible que les Américains activent le *Leiter* par mégarde en retirant son masque. Si un vétéran est à la tête de l'escouade américaine, il prendra probablement l'initiative et désactivera le *Leiter* en lui assénant un coup puissant à la tête. Néanmoins, si aucun des fantassins américains ne prend cette initiative, et si les investigateurs ne peuvent pas le faire non plus, toutes les personnes présentes seront attaquées mentalement, d'abord par la vision des orbites flamboyants et vides du *Leiter*, puis de manière continue en « fixant le regard » de ce dernier. L'effet sera amoindri si le *Leiter* a reçu une dose de la drogue d'Adam durant les deux dernières heures. Si l'un des fantassins américains ou des investigateurs perd sa santé mentale, il sera transformé en *Wahnsinniger* et se mettra à attaquer les personnes les plus proches sans distinction (voir p.26 pour plus de détails).

Les investigateurs peuvent aussi décider d'atteindre le camp américain de Kalterherberg en toute discrétion, tentant d'éviter le contact avec les forces américaines jusqu'à leur arrivée sur place. Même si les forces alliées ont été désordonnées par la contre-offensive allemande inattendue, elles seront toujours à l'affût de quelque chose d'inhabituel. Ainsi, un test *Difficile* de Connaissance du terrain [Cth]/Discrétion (-2) [Sav], sera nécessaire, plus particulièrement parce qu'ils tirent un prisonnier masqué et encapuchonné.

Photo : Rutkowski, Heinz - Offensive des Ardennes, infanterie allemande traversant une forêt, Décembre 1944. Bundesarchiv, Bild 183-J78510 / Rutkowski, Heinz / CC-BY-SA 1944 - Bundesarchiv, Bild 183-J28510 / Rutkowski, Heinz / CC-BY-SA



DES PATROUILLES EXPÉRIMENTÉES

Toute escouade rencontrée pendant cette étape de l'offensive allemande est plus expérimentée que celles rencontrées pendant la capture de l'officier américain. Les soldats auront l'air sévère et crispé, leurs visages et leurs uniformes tachés par la boue et la saleté. Ils auront entendu les rumeurs à propos de saboteurs allemands portant des uniformes américains et seront donc attentifs aux soldats qu'ils ne reconnaissent pas immédiatement. Ils accepteront la reddition à la vue d'un drapeau blanc tout en restant prudent.

SOLDAT EXPÉRIMENTÉ DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, 21 ANS (8)

Cth

FOR 12 DEX 11 INT 11 CON 12
TAI 13 APP 11 POU 10 ÉDU 12
SAN 46 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Mitrailleur) 45%, Connaissance du terrain 51%, Corps à corps 58%, Corps à corps : lutte 50%, Doctrine militaire 45%, Lancer 60%, Premiers Soins 50%, Tactique 40%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%.

Armes : Carabine M1 (Armes d'épaule) 65%, impact 2D6+2, atts 1, coups 15, portée de base 80m, défaillance 98.

Sav

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

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

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

Atouts & Handicaps : Esquive, Rock and roll !

Équipement : Casque d'acier (+1 à la tête seulement), Carabine M1 (15/30/60, 2d6, coups 15, semi-automatique)

SERGENT DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, 21 ANS

Cth

FOR 12 DEX 11 INT 12 CON 12
TAI 13 APP 11 POU 11 ÉDU 12
SAN 49 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 65%, Armes lourdes (Mitrailleur) 45%, Commandement 40%, Connaissance du terrain 56%, Corps à corps 63%, Corps à corps : lutte 60%, Doctrine militaire 55%, Lancer 55%, Premiers Soins 50%, Tactique 45%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%.

Armes : Fusil automatique Browning (Armes lourdes) 45%, impact 2D6+4, atts 1 ou rafale, coups 20, portée de base 80m, défaillance 98.

Pistolet M1911A1 (Arme de poing) 50%, impact 1D10+2, atts 1, coups 7, portée de base 15m, défaillance 98.

Sav

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

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

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

Atouts & Handicaps : Esquive, Rock and roll !

Équipement : Casque d'acier (+1 à la tête seulement), Fusil automatique Browning (30/60/120, 2d8, coups 20, PA 2, auto, snapfire), Pistolet M1911A1 (12/24/48, 2d6+1, coups 7, PA 1, semi-automatique).

ÉPISODE QUATRE : L'ÉCHANGE

Pendant cet épisode, les investigateurs seront faits prisonniers après avoir tenté d'amener le prisonnier au point d'échange avec les forces américaines stationnées à Kalterherberg. Ils découvriront qu'ils se sont faits duper et rencontreront un allié potentiel au sein des forces américaines.

Scène 1 : L'interrogatoire

Si les investigateurs ont réussi l'exploit d'atteindre Kalterherberg et le camp américain sans être repérés, ils auront maintenant la lourde tâche de prendre contact avec les soldats ennemis. Si Adam a accompagné les investigateurs aussi loin, il sera temps pour lui de leur fausser compagnie. Contrairement à ce que leur a dit Engel lors de son briefing, les soldats américains n'attendent pas leur arrivée et il n'existe aucun arrangement à propos d'un échange de prisonniers. De plus, étant donné les rumeurs qui courent au sujet de saboteurs, les soldats sont nerveux et en alerte. Par conséquent, même si les investigateurs terminent leur approche avec un drapeau blanc levé, il est possible qu'un soldat nerveux ouvre le feu.

Les investigateurs seront désarmés une fois arrivés au camp (s'ils n'ont pas déjà été capturés) ; ils seront en très large infériorité numérique puisqu'ayant pénétré dans le camp ennemi, et combattre ici sera donc un choix particulièrement malavisé. Le Leiter, qui est à ce moment-là inconscient ou sous les effets des drogues d'Adam, sera emmené quelque part pour recevoir des soins médicaux.

Les investigateurs seront escortés au centre du village ; une fois là-bas, ils seront séparés du Leiter, lequel sera emmené dans une école tout proche qui sert d'hôpital de campagne. Les investigateurs seront conduits dans une maison à moitié détruite au bas d'une rue transversale et installés dans une pièce au premier étage, sous une garde armée. La pièce a deux portes mais une seule sortie, une porte est bloquée par des gravats. Une table et deux chaises meublent la pièce, mais elle ne possède aucune lumière à l'exception de celle qui s'infiltre par les fissures dans la toiture. Un paquet de cigarettes se trouve sur l'une des tables près d'un briquet, mais aucune nourriture ou boisson. Deux gardes sont postés à l'extérieur. Avec un test de Doctrine militaire ou un test Difficile d'Intuition [Cth]/un test d'Intellect à -2 [Sav], un investigateur sera capable de déterminer qu'il y a environ quarante soldats américains stationnés dans le village en plus de ceux se trouvant dans l'hôpital de campagne. Ils ont à leur disposition des camions et des jeeps, mais ne semblent pas avoir de blindés ou d'armes lourdes en dehors de mortiers et de mitrailleuses.



Pendant ce temps, les docteurs de l'hôpital de campagne examineront le *Leiter* et découvriront la nature de ses blessures. En l'espace d'une demi-heure, ils auront informé l'officier de commandement du camp, le major Gregory L. Riley, qui viendra fulminer dans la cellule temporaire des investigateurs, demandant ce qu'a subi exactement le *Leiter*, qu'il identifiera par son nom et son rang.

Le sergent William S. Miller sera également présent durant l'interrogatoire, il s'agit d'un membre de l'armée américaine qui travaille en réalité pour Majestic, l'organisation sœur de l'OSS (Bureau des services stratégiques), laquelle s'occupe très spécifiquement des menaces les plus ésotériques en rapport avec les forces de l'Axe et les divers ennemis qu'elles renferment (voir *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* pour plus d'informations). Dans le théâtre des opérations européen, il est sous les ordres de la Section M, le pendant britannique de Majestic. Riley ordonnera aux investigateurs d'expliquer ce qu'ils ont fait au *Leiter*. Les investigateurs peuvent décider de révéler au major les événements dont ils ont été les témoins à la ferme, mais il est plus probable qu'ils cherchent à savoir pourquoi l'échange de prisonniers n'a pas eu lieu et où se trouve le SS-Hauptsturmführer Dietrich Hitzig ? S'ils posent cette question au major Riley, celui-ci révélera qu'ils ne détiennent aucun officier allemand dans le camp, et qu'il n'est au courant d'aucun arrangement visant à échanger des prisonniers.

Le major continuera de questionner les investigateurs sur ce que le *Leiter* a subi, et sur le véritable motif de leur mission. Les investigateurs doivent choisir entre rester silencieux ou révéler des informations. Ils peuvent vouloir relater les événements qui se sont déroulés à la ferme avec le soldat dément, ou ils peuvent abandonner toute forme d'imposture et révéler leur véritable mission en tant qu'agents du bureau principal de la sécurité du Reich, annonçant ainsi qu'ils dépendent du SS-Brigadeführer Walter Schellenberg, le Generalmajor de la police. Néanmoins, le major traitera toute information liée à *Nachtwölfe* et ses activités avec dérision et condescendance, voyant ceci comme une piètre tentative des investigateurs de masquer leurs véritables intentions.

Calendrier des événements de Kalterherberg

Une fois que les investigateurs sont arrivés à Kalterherberg, des événements doivent survenir comme suit. Ces horaires sont approximatifs et peuvent être situés plus tôt ou plus tard dans le temps selon les besoins du scénario.

- +00:00 h** Les investigateurs arrivent à Kalterherberg ; le *Leiter* est emmené dans l'hôpital de campagne où il est examiné et traité. Le major Gregory L. Riley et le sergent William S. Miller sont informés de sa condition.
- +00:15 h** Le major Riley et le sergent Miller interrogent les investigateurs au sujet de l'état du *Leiter* (voir Scène un : L'interrogatoire, p.33).
- +00:45 h** Le major Riley et le sergent Miller quittent les investigateurs. L'effet des tranquillisants utilisés sur le *Leiter* commence à se dissiper, et ceux qui sont en contact avec lui sont les premiers à être infectés.
- +01:15 h** Le soldat Stead se transforme en *Wahnsinniger* (voir Captivité, p.36).
- +01:45 h** Alertés et profitant du chaos répandu par le *Leiter*, Adam et l'équipe d'intervention de *Nachtwölfe* attaquent les troupes américaines de Kalterherberg (voir Chaos à Kalterherberg, p.37).

Le sergent Miller, en revanche, sera très intéressé et souhaitera en entendre plus au sujet de *Nachtwölfe*. Contrairement au major, il est au courant de l'existence de cette organisation paranormale, et a été envoyé sur la ligne de front pour réunir des informations sur leurs activités. Il engagera la conversation avec les investigateurs, au grand dam du major Riley, et sera bien plus réceptif aux histoires fantastiques qu'ils lui racontent. Le major Riley, bien sûr, prendra ces théories pour d'incroyables balivernes et n'hésitera pas à le faire savoir. Le sergent Miller est libre de partager ces éléments d'information :

- Même s'il est sergent dans l'infanterie américaine, Miller a été chargé d'enquêter et de trouver des preuves concernant l'usage de méthodes non orthodoxes par les Nazis, et des atrocités s'y rattachant.
- Il dépend directement de Londres à ce sujet.
- Il a entendu parler du SS-Sturmbannführer Engel (même s'il le connaît comme le major Engel) et, si les investigateurs mentionnent leur implication à ses côtés, il les questionnera sur sa localisation la plus récente.

Le sergent Miller n'offrira aucune garantie de coopération ou de clémence aux investigateurs, ils devront donc juger eux-mêmes jusqu'à quel point ils souhaitent divulguer des informations. Si une allusion est faite à un arrangement ou une négociation, par exemple, si les

investigateurs offrent de communiquer la dernière position connue du major Engel en échange de leur liberté, le major Riley réaffirmera son commandement et assurera qu'il ne négocie pas avec les troupes ennemies. Les investigateurs peuvent tenter d'utiliser les compétences sociales appropriées pour obtenir davantage d'informations durant cet échange, mais ils ont peu de chance d'y parvenir. Néanmoins, ils peuvent découvrir ce qui suit :

- Il y a un hôpital de campagne dans l'école au nord de la ville. Le *Leiter* est soigné là-bas.
- Quelques soldats américains entrés en contact avec le *Leiter* semblent agités.
- Le major Riley est inquiet et pense que les investigateurs essayent de répandre une espèce de virus dans le camp, le *Leiter* en étant le porteur. Il n'est pas si loin de la vérité.

GREGORY L. RILEY, MAJOR DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, 37 ANS

Apparence : Le major Gregory Leonard Riley (né le 17 décembre 1907) peut sembler froid et sans émotion au premier coup d'œil, mais ceux qui sont sous son commandement le savent dévoué à ses hommes, malgré son apparence. Le major Riley est arrivé en Europe avec la 99^e division d'infanterie en octobre 1944, l'une des divisions principales impliquées dans la lutte contre l'avancée allemande pendant la bataille des Ardennes. Grand, toujours impeccable et sévère d'apparence, Riley est un véritable commandant.

Cth FOR 12 DEX 13 INT 13 CON 14
TAI 14 APP 14 POU 12 ÉDU 15
SAN 56 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes automatiques 30%, Armes à feu : armes de poing 40%, Armes à feu : armes d'épaule 30%, Armes lourdes (Mitralleuse) 25%, Baratin 35%, Commandement 45%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 50%, Corps à corps 35%, Doctrine militaire 60%, Droit 25%, Écouter 45%, Enseigner 55%, Grimper 25%, Négociation 45%, Persuasion 40%, Premiers Soins 45%, Sciences formelles : chimie 40%, Sciences humaines : histoire 50%, Sciences humaines : littérature 40%, Tactique 30%.

Langues : Anglais (maternelle) 75%, allemand 15%, latin 25%.

Armes : Pistolet M1911A1 (Arme de poing) 40%, impact 1D10+2, atts 1, coups 7, portée de base 15m, défaillance 98.

Thompson (Pistolet-mitrailleur) 30%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, coups 20, portée de base 27m, défaillance 96.

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

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Allemand) d4, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Combat) d8, Connaissance (Droit) d4, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Latin) d4, Connaissance (Littérature) d6, Détection d6, Discrétion d6, Persuasion d8, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 7 ;

Santé mentale : 7.

Handicaps : Loyal, Sceptique.

Atouts : Commandement, Rang (Officier), Tenez les rangs !

Équipement : Pistolet-mitrailleur *Thompson* (12/24/48, 2d6+1, coups 20, PA 1, automatique), Pistolet M1911A1 (12/24/48, 2d6+1, coups 7, PA 1, semi-automatique).

WILLIAM S. MILLER, SERGENT RANGER AMÉRICAIN & AGENT DE MAJESTIC, 31 ANS

Apparence : Avant la guerre, le sergent William Stanley Miller était un agent du FBI ayant fait certaines rencontres étranges à New York et en Nouvelle Angleterre, des rencontres qu'il n'aime pas évoquer, ou plus officiellement, qu'il n'a pas le droit d'évoquer. Lorsque la guerre a éclaté, il s'est enrôlé et est devenu un ranger de l'armée américaine, débarquant le Jour J sur la tristement célèbre Pointe du Hoc. Il a été souvent attiré par sa passion pour l'aventure et le danger, et se montre prêt à prendre des risques là où d'autres n'oseraient pas, ceci inclut d'attaquer un bunker en solitaire en allant à l'encontre des ordres. Miller a reçu une médaille et a été sorti du front, ses supérieurs ne sachant pas trop quoi faire de lui. C'est alors qu'il rongait son frein que Majestic, un département secret du renseignement basé à Washington, DC, le contacta. Il avait attiré leur attention par ses expériences d'avant la guerre, et le département avait besoin d'un homme de terrain. Il fut demandé à Miller de se mettre sous les ordres de Londres et de la Section M. Sa mission actuelle consiste à contrôler la ligne de front et récupérer des informations sur les méthodes de guerre non orthodoxes de l'Allemagne.

Cth FOR 14 DEX 13 INT 14 CON 13
TAI 13 APP 12 POU 17 ÉDU 16
SAN 73 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 35%, Armes lourdes (Mitralleuses) 30%, Arts martiaux : boxe 21%, Baratin 25%, Commandement 27%, Comptabilité 40%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 50%, Corps à corps 46%, Corps à corps : lutte 44%, Corps à corps : poings 65%, Doctrine militaire 49%, Droit 50%, Écouter 45%, Enseigner 19%, Espionnage 35%, Grimper 40%, Imposture 21%, Lancer 31%, Métier : explosifs 32%, Mythe de Cthulhu 05%, Nage 45%, Négociation 30%, Opérateur radio 25%, Persuasion 45%, Piloter (Bateau) 20%, Premiers Soins 35%, Psychologie 30%, Sciences criminelles 25%, Sciences formelles : chimie 41%, Sciences occultes 25%, Survie (Tempérée) 21%, Tactique 23%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Anglais (maternelle) 80%, allemand 21%, latin 21%.

Armes : Pistolet M1911A1 (Arme de poing) 45%, impact 1D10+2, atts 1, coups 7, portée de base 15m, défaillance 98.

Thompson (Pistolet-mitrailleur) 26%, impact 1D10+2, atts 1 ou rafale, coups 20, portée de base 27m, défaillance 96.

Poings américains 65%, impact 1D3+2+1D4, atts 1, portée de base contact.



Attributs : Agilité d6, Âme d10, Force d8, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d8, Connaissance (Allemand) d4, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Combat) d4, Connaissance (Communications) d4, Connaissance (Comptabilité) d6, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Espionnage) d4, Connaissance (Explosifs) d6, Connaissance (Latin) d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d4, Détection d6, Discrétion d8, Escalade d6, Investigation d8, Lancer d6, Nage d6, Navigation d4, Persuasion d6, Soigner d6, Survie d4, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 7 ; **Santé mentale :** 6.

Handicaps : Héroïque, Présomptueux.

Atouts : Courageux, Du sang et des tripes, Esquive, Instinct de tueur, Rang (Sous-officier), Rock and roll !

Équipement : *Poings américains* (For+d4), *Pistolet-mitrailleur Thompson* (12/24/48, 2d6+1, coups 20, PA 1, automatique), *Pistolet M1911A1* (12/24/48, 2d6+1, coups 7, PA 1, semi-automatique).

Lorsque le soldat Stead leur apporte la nourriture et le café, ils réalisent que le soldat américain transpire abondamment des mains.

Scène 2 : Captivité

Une fois que le major Riley a terminé son interrogatoire, il s'en ira avec le sergent Miler, mais pas avant d'avoir informé les investigateurs qu'ils seront transportés vers un camp de prisonniers de guerre sécurisé loin de la ligne de front. Alors que la porte se referme, les investigateurs entendront le major dire à Miller : « Sergent, quelque chose ne tourne pas rond à propos de ces Allemands. Je ne les veux pas sous ma garde une minute de plus que nécessaire. En attendant, apportez-leur de la bouffe, puis faites les dégager d'ici... »

La nourriture, sous forme de rations K (du bœuf, du porc, des biscuits, plusieurs barres Hershey, plusieurs paquets de cigarettes et une boîte d'allumettes) et d'un café chaud (du café soluble, mais toutefois les investigateurs seront ravis de noter qu'il est toujours meilleur que l'ersatz de café disponible en Allemagne) arrivera une demi-heure après le départ de Riley, livrée par le soldat Stead. Les deux gardes, Haynes et Cox, autoriseront également les investigateurs à utiliser les équipements sanitaires, mais sous bonne garde et un par un. Même si aucun des soldats américains n'est véritablement hostile envers les investigateurs, ils ne se montreront pas amicaux non plus. Il faudra un test *Difficile* de Persuasion [Cth]/Persuasion (2) [Sav] de la part d'un investigateur pour engager une conversation avec eux, et ils ne révéleront rien de plus que ce que les investigateurs sont susceptibles d'avoir appris de la part du major Riley. À ce moment-là, les investigateurs n'auront pas seulement l'impression que la guerre est terminée pour eux, mais leur implication dans les plans d'Engel également. Cependant, quelque chose de terrible

se prépare dans le camp et les investigateurs sont désarmés et incapables de s'évader...

Lorsque le soldat Stead leur apporte la nourriture et le café, les investigateurs peuvent faire chacun un test de Trouver Objet Caché [Cth]/Détection [Sav] pour réaliser que le soldat américain transpire abondamment des mains. Il peut s'agir d'une simple nervosité, mais cela peut également trahir la psychose alimentée par le Mythe qui crée un *Wahnsinniger* (voir Profil des *Wahnsinnige*, p.26). Idéalement, le soldat Stead se transformera en *Wahnsinniger* juste au moment où il livre la nourriture. Si c'est le cas, le soldat se griffera le visage et gémera tandis que des flashes d'une lumière bleue surnaturelle passeront entre ses doigts et que du sang coulera lentement le long de ses pommettes.

Ceci, bien entendu, se passera à la vue de l'un des gardes, qui se tiendra dans l'embrasure de la porte avec son fusil en mains. Au début, les deux gardes seront choqués par la transformation du soldat Stead en *Wahnsinniger* hurlant, essayant d'abord de savoir ce qui ne va pas avant de réagir à la situation. Les deux soldats seront réticents à agir contre lui, mais ils utiliseront la crosse de leur fusil pour l'assommer si nécessaire. L'abattre ne se fera qu'en dernier recours, à savoir si l'un des gardes est attaqué par le soldat Stead. Ils ne seront pas aussi réticents avec les investigateurs, qui devront eux aussi décider comment réagir. Se mettront-ils à l'abri de l'assaut du *Wahnsinniger* et appelleront-ils à l'aide de l'intérieur de leur prison ? Ou profiteront-ils plutôt de la confusion pour tenter de prendre le dessus sur leurs gardes et s'échapper ?

Ce pourrait être un moment idéal pour que le sergent Miller revienne et assiste aux effets d'un échec de l'application du Mythe à la science médicale. Il réagira beaucoup plus facilement et opportunément que les gardes, soit en enfilant son poing américain et cognant l'infortuné soldat Stead pour le mettre au sol, soit en dégainant son M1911A1 et en l'abattant. Il sera aussi le premier à s'inquiéter de ce qui est arrivé au soldat Stead s'il n'assiste pas à la scène, demandant alors ce qu'il s'est passé.



VOUS PENSEZ LE CAFÉ
BRITANNIQUE MAUVAIS ? ATTENDEZ DE
GOÛTER CET ERSATZ...

— SGT. CARTER

CHRISTOPHER COX & PETER HAYNES, SOLDATS DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, 22 ANS

Cth FOR 12 DEX 12 INT 11 CON 12
TAI 13 APP 11 POU 11 ÉDU 12
SAN 51 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Mitrailleuses) 40%, Connaissance du terrain 50%, Corps à corps 55%, Corps à corps : lutte 50%, Doctrine militaire 45%, Lancer 60%, Premiers Soins 45%, Tactique 40%.

Langues : Anglais (maternelle) 60%.

Armes : Carabine M1A1 (Fusil) 60%, impact 2D6+2, atts 1, coups 15, portée de base 80m, défaillance 99.

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 à la tête seulement), Carabine M1A1 (15/30/60, 2d6, 15 coups, semi-automatique).

SOLDAT DESMONS STEAD, WAHNSINNIGER

Cth FOR 19 DEX 12 INT 12 CON 20
TAI 14 APP 10 POU 12 ÉDU 11
SAN 00 Points de Vie : 17

Impact : +1D6.

Compétences : Discrétion 25%, Esquive 48%, Grimper 33%, Sauter 25%, Se cacher 10%.

Armes : Coup de poing 50%, impact 1D3+1D6.

Lutte 25%, dégâts spéciaux.

Coup de tête 10%, impact 1D4+1D6.

Coup de pied 25%, impact 1D6+1D6.

Règles spéciales : le feu lui inflige des dégâts doublés.

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

Compétences : Combat d6, Discrétion d6.

Allure : 8 ; **Parade** : 3 ; **Résistance** : 8.

Capacités spéciales :

- **Esquive** : les attaquants retranchent 1 à leur test de Tir ou de Lancer.
- **Faiblesse (feu)** : les Wahnsinnige sont fascinés par le feu et cessent toute activité lorsqu'ils sont confrontés à une source de feu suffisamment conséquente. Leur Parade chute à 2, et ils ne peuvent plus utiliser leur capacité spéciale d'esquive.
- **Frénésie** : les Wahnsinnige attaquent de manière frénétique. Ils gagnent un bonus de +2 sur les tests de Combat et de Force, mais souffrent d'une pénalité

de -2 en Parade. S'ils obtiennent un 1 sur le dé de Combat, ils touchent aléatoirement une cible voisine plutôt que la cible visée. Les Jokers Wahnsinnige ne subissent pas de pénalités de blessure.

- **Nausée (+1)** : un Wahnsinniger est extrêmement perturbant, et ceux qui ne réussissent pas un test d'Âme (+1) en rencontrant un subissent une pénalité de -1 à tous les tests pour le reste de la rencontre.
- **Pieds légers** : les Wahnsinnige lancent un d10 lorsqu'ils sont en course.
- **Poings et dents** : For+d4. Dégâts létaux.
- **Robuste** : deux résultats Secoué ne font pas tomber un Wahnsinniger.

ÉPISODE CINQ : LA NAISSANCE DU CHAOS !

Ayant pleinement retrouvé conscience à ce moment-là, le *Leiter* commence à remplir son rôle de conduit de la folie du Mythe, transformant tout soldat américain se trouvant près de lui en Wahnsinniger psychotique et enragé. Ayant approché du camp sournoisement, les troupes de *Nachtwölfe* lancent leur assaut en plein chaos. Les investigateurs peuvent courir, se rendre, ou essayer de se battre !

Scène 1 : Chaos à Kalterherberg

À ce moment-là, les investigateurs doivent être pleinement conscients que la folie du Mythe s'est emparée de Kalterherberg et qu'il est très probable qu'ils l'aient amenée avec eux ! En quelques instants, la situation dans leur prison est résolue et ils deviennent conscients du chaos émergeant dans les rues à l'extérieur. Des coups de feu retentissent, accompagnés de cris de terreur et de souffrance mêlés à des hurlements de rage absolus. Si l'un des gardes survit, il sortira voir ce qu'il se passe, donnant aux investigateurs l'opportunité de s'évader. S'il est présent, le sergent Miller ira également voir de quoi il retourne à l'extérieur. Il ordonnera aux investigateurs de venir avec lui. Il veut des réponses, et les investigateurs semblent être sa meilleure chance d'en obtenir !

Ayant quitté leur captivité d'une manière ou d'une autre, les investigateurs se trouvent dans une situation très périlleuse. Ils n'auront probablement que très peu d'armes à feu (récupérées sur leurs anciens gardes), et le combat sera donc encore plus dangereux que d'habitude. Ils sont en plus menacés par deux ennemis à la fois. Le premier est l'infanterie américaine encore saine d'esprit qui, si elle reconnaît les investigateurs allemands avec leurs uniformes de la *Heer*, ouvriront le feu sans hésiter ; le second n'est autre que les Wahnsinnige qui attaqueront quiconque croise leur chemin. Néanmoins, si les soldats sains sont occupés à mettre hors d'état de nuire leurs anciens collègues, les investigateurs auront une chance de se faufiler sans être repérés. Aussi, s'ils passent près des victimes d'attaques de Wahnsinnige, ils sont susceptibles de se procurer d'autres armes.



Et si Adam est tué ?

Il est possible qu'Adam ait été tué ou neutralisé à ce moment-là du scénario. Dans ce cas, l'équipe d'intervention de *Nachtwölfe* qu'il devait rencontrer agira à sa place, mais sous le commandement de l'Oberleutnant Deisher.

OBERLEUTNANT JENDRIK DEISHER, COMMANDANT DE L'ÉQUIPE D'INTERVENTION DE NACHTWÖLFE

Cth

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

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 55%, Armes lourdes (Mitrailleuses) 50%, Commandement 35%, Conduite : automobile 50%, Connaissance du terrain 50%, Corps à corps 50%, Corps à corps : lutte 55%, Doctrine militaire 55%, Lancer 55%, Premiers Soins 40%, Tactique 45%.

Langues : Allemand (maternelle) 70%.

Armes : Pistolet Walther P38 (Arme de poing) 50%, impact 1D10, atts 2, coups 8, portée de base 15m, défaillance 99. MP40 Maschinenpistole (Pistolet-mitrailleur) 55%, impact

1D10, atts 2 ou rafale, coups 32, portée de base 27m, défaillance 98.

Lance-flammes FmW46 45%, impact 2D6 de feu + choc, atts 1, coups 1, portée de base 23m, défaillance 95.

Sav



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

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

Allure : 6 ; **Charisme** : -6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Assoiffé de sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Commandement, Esquive, Réflexes de combat, Rock and Roll !

Équipement : Pistolet Walther P38 (12/24/48, 2d6-1, coups 8, semi-automatique), MP40 (12/24/48, 2d6-1, coups 32, PA 1, automatique), Lance-flammes FmW46 (Gabarit conique, 2d10, coups 1, ignore l'armure).

*Juste quand vous pensiez avoir tout vu, ces gars de
Nachtwölfe débarquent avec un autre cauchemar.*

A. T.

Les *Wahnsinnige* doivent être suffisamment nombreux dans les rues pour représenter un challenge pour les investigateurs, sans nécessairement les submerger. La question pour les investigateurs à ce moment-là est de savoir s'ils tentent de s'échapper du camp ou de contrecarrer la menace grandissante dont le *Leiter* est l'origine. Leurs ordres étaient de trouver des preuves et de s'interposer s'ils le jugeaient nécessaire, il leur reviendra donc de décider s'ils souhaitent mettre un terme à la prolifération du chaos. Si Miller a déjà fait équipe avec les investigateurs, il les encouragera à se joindre à lui pour arrêter le *Leiter*, mais il leur permettra aussi de partir s'ils se montrent intransigeants sur ce choix. Néanmoins, en refusant de l'aider ils tournent le dos à une possible chance de le sauver...

Si Miller n'a pas été revu depuis son interrogatoire des investigateurs, alors le gardien peut décider que ces derniers le rencontrent dans la rue aux prises avec un *Wahnsinniger*. Les investigateurs auront l'opportunité de sauver le sergent, ou de l'abandonner à son destin.

LEITER GAMBADANT

Cth FOR 18 DEX 10 INT 12 CON 20
TAI 14 APP 16 POU 11 ÉDU 14
SAN 00 Points de Vie : 17

Impact : +1D6.

Compétences : Discrétion 25%, Esquive 40%, Grimper 28%, Sauter 25%.

Armes : Coup de poing 50%, impact 1D3+1D6.

Lutte 25%, dégâts spéciaux.

Coup de tête 10%, impact 1D4+1D6.

Coup de pied 25%, impact 1D6+1D6.

Règles spéciales : le feu lui inflige des dégâts doublés.

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

Compétences : Combat d6.

Allure : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6.

Capacités spéciales :

- **Esquive** : les attaquants retranchent 1 à leur test de Tir ou de Lancer.
- **Faiblesse (Feu)** : les *Leiter* sont fascinés par le feu et cessent toute activité lorsqu'ils sont confrontés à une source de feu suffisamment conséquente. Leur Parade chute à 2, et ils ne peuvent plus utiliser leur capacité spéciale d'esquive.
- **Horreur (-1)** : croiser le regard aveugle d'un *Leiter* donne au spectateur un aperçu de l'Au-delà. Il doit effectuer un test d'Âme (-1) ou faire un jet sur le Tableau des effets de l'Horreur. Éviter le regard du *Leiter* implique une pénalité de -2 aux jets d'attaque sauf à Courte distance.
- **Immunité contre la douleur** : les *Leiter* ne subissent pas de pénalités de blessure.
- **Pieds légers** : le *Leiter* lance un d10 lorsqu'il est en course.
- **Robuste** : deux résultats Secoué ne font pas tomber un *Leiter*.

WAHNSINNIGER EN FURIE

Cth FOR 19 DEX 12 INT 12 CON 20
TAI 14 APP 16 POU 12 ÉDU 14
SAN 00 Points de Vie : 17

Impact : +1D6.

Compétences : Discrétion 25%, Esquive 48%, Grimper 33%, Sauter 25%, Se cacher 10%.

Armes : Coup de poing 50%, impact 1D3+1D6.

Lutte 25%, dégâts spéciaux.

Coup de tête 10%, impact 1D4+1D6.

Coup de pied 25%, impact 1D6+1D6.

Règles spéciales : le feu lui inflige des dégâts doublés.

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

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

Allure : 8 ; **Parade** : 3 ; **Résistance** : 8.

Capacités spéciales :

- **Esquive** : les attaquants retranchent 1 à leur test de Tir ou de Lancer.
- **Faiblesse (feu)** : les *Wahnsinnige* sont fascinés par le feu et cessent toute activité lorsqu'ils sont confrontés à une source de feu suffisamment conséquente. Leur Parade chute à 2, et ils ne peuvent plus utiliser leur capacité spéciale d'esquive.
- **Frénésie** : les *Wahnsinnige* attaquent de manière frénétique. Ils gagnent un bonus de +2 sur les tests de Combat et de Force, mais souffrent d'une pénalité de -2 en Parade. S'ils obtiennent un 1 sur le dé de Combat, ils touchent aléatoirement une cible voisine plutôt que la cible visée. Les *Jokers Wahnsinnige* ne subissent pas de pénalités de blessure.
- **Nausée (+1)** : un *Wahnsinniger* est extrêmement perturbant, et ceux qui ne réussissent pas un test d'Âme (+1) en rencontrant un subissent une pénalité de -1 à tous les tests pour le reste de la rencontre.
- **Pieds légers** : les *Wahnsinnige* lancent un d10 lorsqu'ils sont en course.
- **Poings et dents** : For+d4. Dégâts létaux.
- **Robuste** : deux résultats Secoué ne font pas tomber un *Wahnsinniger*.

Scène 2 : Nachtwölfe passe à l'attaque

Les rues de Kalterherberg plongeant peu à peu dans le chaos, il est temps pour les troupes de *Nachtwölfe* de passer à l'action. Le *Leiter* a joué son rôle. L'ennemi est dans la tourmente, complètement désemparé face à un assaut. Le danger est de tous les instants, et les investigateurs doivent trouver un moyen d'en réchapper.

Les troupes de *Nachtwölfe*, menées par Adam (ou l'Oberleutnant Deisher, si Adam a été tué) convergeront sur le camp, se déplaçant de manière méthodique à travers les rues et abattant les soldats américains, sains et déments. Leur objectif est de balayer les forces américaines stationnées à Kalterherberg, puis de désactiver le *Leiter*,

en le tuant s'il n'est pas possible de le sauver pour un usage ultérieur. Les soldats sont tous armés d'un pistolet-mitrailleur MP40 et d'un lance-flammes à usage unique qu'ils utiliseront contre les infectés (même si, selon le niveau de chaos, il est possible qu'ils n'aient pas assez de munitions pour gérer tous les contaminés). Ceci devrait donner aux investigateurs une idée sur la manière de gérer les soldats déments, s'ils n'ont pas déjà été témoins des effets du feu sur ces créatures.

Si les investigateurs ne l'ont pas déjà deviné, ils sont les pions sacrificiables d'une partie d'échec ; *Nachtwölfe* n'a pas besoin d'eux.

MEMBRE DE L'ÉQUIPE D'INTERVENTION DE NACHTWÖLFE (8)

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 13 CON 14
TAI 14 APP 11 POU 12 ÉDU 13
SAN 45 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 50%, Armes lourdes (Mitrailleuses) 45%, Commandement 25%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 40%, Corps à corps 50%, Corps à corps : lutte 55%, Doctrine militaire 50%, Lancer 50%, Premiers Soins 40%, Tactique 35%.

Langues : Allemand (maternelle) 65%.

Armes : Pistolet Walther P38 (Arme de poing) 45%, impact 1D10, atts 2, coups 8, portée de base 15m, défaillance 99.

MP40 *Maschinenpistole* (Pistolet-mitrailleur) 50%, impact 1D10, atts 2 ou rafale, coups 32, portée de base 27m, défaillance 98.

Lance-flammes *FmW46* 40%, impact 2D6 de feu + choc, atts 1, coups 1, portée de base 23m, défaillance 95.

Sav

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

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Soigner d6, Tir d8.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Loyal, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Réflexes de combat, Rock and Roll !

Équipement : Pistolet Walther P38 (12/24/48, 2d6-1, coups 8, semi-automatique), MP40 (12/24/48, 2d6-1, coups 32, PA 1, automatique), Lance-flammes *FmW46* (Gabarit conique, 2d10, coups 1, ignore l'armure).

Si les investigateurs ont opté pour la solution morale en tentant d'arrêter le *Leiter* de répandre sa folie davantage, ils devront traverser le village pour atteindre l'hôpital de campagne dans le bâtiment de l'école. Les investigateurs peuvent aussi opter pour l'évasion, dans lequel cas ils devront trouver un moyen de quitter le village. Les deux éventualités impliqueront d'éviter ou de se confronter

aux soldats américains sains et déments, tout en évitant les unités de *Nachtwölfe*. S'ils ont décidé de faire équipe avec le sergent Miller et de mettre hors d'état de nuire le *Leiter*, il est possible que le sergent parvienne à persuader les soldats américains sains d'esprit que les investigateurs ne représentent pas une menace. Néanmoins, dans le feu de l'action, il est possible que les soldats n'entendent pas raison, ou qu'ils concluent que Miller est un traître qui travaille pour l'ennemi.

L'option de se rendre aux forces de *Nachtwölfe* est une autre éventualité à prendre en considération. Après tout, les investigateurs sont des soldats allemands et ce sont des frères d'armes. Pourtant, ce choix n'est pas très judicieux. Les soldats ont reçu l'ordre de « purger » le village, c'est à dire de le nettoyer. Ils n'écouteront donc pas les investigateurs, et sont même susceptibles de se jouer d'eux pour les attirer avant de les abattre. Si les investigateurs ne l'ont pas déjà deviné, ils sont les pions sacrificiables d'une partie d'échec ; *Nachtwölfe* n'a pas besoin d'eux. L'exception à la règle serait que les investigateurs croisent la route d'Adam. S'ils se rendent à ce dernier, ou sont vaincus pendant le combat, Adam les désarmera et les fera prisonniers, les forçant à observer la concrétisation de sa mission avant de les emmener devant le peloton d'exécution (voir Épilogue, p.42).

Arrêter le *Leiter* ne sera pas chose facile. Puisqu'il est la cause de la folie qui se répand dans le camp, il est situé à l'épicentre du chaos. Les investigateurs auront beaucoup plus de chances de rencontrer des *Wahnsinnige* à mesure qu'ils approchent de l'hôpital de campagne installé dans l'école et, s'ils ne prennent pas garde, ils pourraient vite se retrouver encerclés par un attroupement d'hommes déments et féroces. Même en se trouvant à l'extérieur de l'hôpital de campagne, les investigateurs pourront entendre les marmonnements inhumains du *Leiter* tandis qu'il continue son travail de conduit vers l'Au-delà.

L'investigateur infecté

Ayant été très proche du *Leiter*, il est très possible que l'un des investigateurs se transforme en *Wahnsinniger*. Si cette situation arrive, les investigateurs devront prendre une décision difficile sur la manière de gérer leur frère d'armes infecté, et ils devront décider rapidement !

Si un investigateur succombe à la folie après un contact prolongé avec le *Leiter*, le gardien doit modifier ses caractéristiques et compétences pour refléter son état de rage démentielle (voir Profil des *Wahnsinnige*, p.26). Deux types d'approche se présentent au gardien à ce moment-là : il peut soit prendre le contrôle de l'investigateur dément que la perte de Santé Mentale a transformé en PNJ, soit offrir au joueur des choix limités sur la manière dont son investigateur corrompu va maintenant agir. Si le gardien se sent suffisamment confiant pour faire ce dernier choix, cela pourrait ajouter du piment à l'expérience de jeu, l'un des joueurs se retournant subitement contre ses camarades.

Les investigateurs ont le choix entre deux grandes approches pour neutraliser le *Leiter* et mettre fin à la prolifération de folie : entrer dans l'école et tuer l'homme infecté, ou détruire le bâtiment et le *Leiter* avec. Ces deux options ont chacune des risques et des inconvénients. S'ils entrent dans le bâtiment, les investigateurs peuvent se faire attaquer par davantage de soldats fous piégés à l'intérieur, et ils auront aussi à combattre le *Leiter* dont le regard suffit à briser la santé mentale de celui qui l'observe. L'ayant débarrassé de sa capuche et de son masque dans le but de lui porter une assistance médicale, les docteurs de l'hôpital de campagne ont sans le vouloir relâché le *Leiter*, dont le regard fonctionne à merveille maintenant que les drogues d'Adam ne font plus effet.

En plus de sa capacité à détruire la santé mentale d'un individu et à le transformer en psychopathe sanglant, le *Leiter* possède aussi la même résistance à la douleur et à la fatigue que ses victimes. S'il est menacé, il répond par de féroces attaques physiques tout en cherchant à croiser le regard des individus qui l'entourent. Les investigateurs peuvent réduire l'efficacité du processus s'ils évitent de le regarder dans les yeux, mais ils réduiront par la même occasion leur capacité à combattre, rendant toutes leurs attaques *Difficile* [Cth]/à -2 [Sav]. Le sergent Miller participera au combat contre le *Leiter* s'il est présent. Sa volonté signifie qu'il a une grande chance de résister aux effets délétères du regard du *Leiter*, et il est plus que capable avec des armes à feu entre les mains. Deux capacités qui font de lui un allié précieux !

Les investigateurs peuvent décider qu'il est plus sage de simplement quitter Kalterherberg ; après tout, ils ne pourront pas parler de leurs découvertes s'ils sont morts. Quitter le village impliquera de trouver un chemin vers l'extérieur sans être poursuivis par des soldats déments ou pris en chasse par les soldats de *Nachtwölfe*. S'ils parviennent à atteindre l'extérieur du village en toute sécurité, les investigateurs doivent décider dans quelle direction se

diriger : faire demi-tour pour rejoindre leurs propres forces, ou tenter de trouver du réconfort chez l'ennemi.

Toutes les actions mentionnées ci-dessus ont pris en compte que les investigateurs travaillaient seuls ou avec Miller. Néanmoins, une autre façon de gérer les événements de Kalterherberg est de s'allier avec les forces américaines saines et de combattre les soldats corrompus, le *Leiter*, et les envahisseurs de *Nachtwölfe*.

S'ils entrent dans le bâtiment, ils peuvent se faire attaquer par davantage de soldats fous...

Collaborer avec Miller est la première partie essentielle de ce plan ; il est le meilleur espoir des investigateurs s'ils souhaitent prouver qu'ils ne sont pas impliqués dans le plan visant à entourlouper les Américains.

Le second élément essentiel de ce plan est d'obtenir le soutien du major Riley. Les investigateurs devront rejoindre le commandant du camp et, avec l'aide de Miller, le persuader de travailler avec eux pour gérer les différentes menaces qui s'en prennent à ses troupes. Il est possible que Riley ait été ravagé par un *Wahnsinniger* avant que les investigateurs ne le trouvent ; s'il le souhaite, le gardien peut mettre en place un chronomètre secret pour mesurer l'arrivée d'un tel événement. Il ne sera pas facile de convaincre Riley que tirer sur ses troupes est la meilleure méthode d'action, mais s'il voit les investigateurs et Miller combattre les soldats déments, il ne tardera pas à se joindre à eux.

Une fois que les investigateurs ont quelques soldats américains de leur côté, ils auront la charge d'organiser leurs ressources et leurs hommes. Ceci nécessitera des tests de Commandement [Cth]/d'Âme [Sav] opposés pour donner des ordres aux soldats de l'armée américaine. Si les investigateurs tentent de rallier et donner des ordres aux soldats américains qui ont subi une perte de



santé mentale mais ne se sont pas encore transformés en *Wahnsinnige*, ils devront alors effectuer des tests *Difficile* de Commandement [Cth]/d'Âme (-2) [Sav] opposés. Les troupes américaines seront sensibles à la puissance du *Leiter*, elles pourraient donc se révéler plus dangereuses qu'utiles si elles se transforment en *Wahnsinnige*. Néanmoins, les soldats américains connaissent l'agencement du village, et ils savent quelles ressources l'armée américaine possède à Kalterherberg. L'avantage que les investigateurs peuvent avoir est de connaître la vulnérabilité au feu du *Leiter*, soit parce qu'ils ont vu Adam tuer le *Wahnsinniger* à la ferme, soit parce qu'ils ont vu les forces de *Nachtwölfe* purifier les déments par le feu lors de l'assaut sur Kalterherberg.

ÉPILOGUE

Si les troupes de *Nachtwölfe* réussissent à anéantir le camp américain de Kalterherberg, elles sauront alors que l'*Auflade-Vorgang* du Dr. Fehling peut être utilisé sur l'ennemi avec des effets dévastateurs. Le major Engel et son assistant Adam commenceront immédiatement les préparatifs de leur prochaine opération.

Différents sorts attendent les investigateurs si *Nachtwölfe* parvient à remplir son objectif. S'ils parviennent à s'échapper du camp et choisissent de retourner auprès des forces restantes de la *Heer*, les investigateurs seront arrêtés et livrés à Engel. Le major doit garder son opération secrète pour pouvoir continuer à exploiter ses soldats dans le futur. Engel ordonnera que les investigateurs soient emmenés dans un endroit isolé et exécutés par un peloton (ou pire, transformés en *Leiter* ; voir ci-dessous). Si les investigateurs choisissent de rester avec les forces alliées, ils sont faits prisonniers et interrogés. Toutefois, à moins qu'ils n'aient aidé le sergent Miller, personne ne croira leur histoire et ils seront emmenés dans un camp de prisonniers de guerre.

Dans les scénarios décrits ci-dessus, un facteur est susceptible de sauver les investigateurs : Miller. Si les investigateurs ont coopéré avec Miller, en partageant leurs informations ou en lui portant assistance pendant l'épidémie de Kalterherberg, il leur rendra la pareille à ce moment-là. Même s'ils refusent de l'aider à arrêter le *Leiter*, leurs actions l'auront probablement persuadé qu'ils peuvent être des alliés utiles. Si le gardien le décide, Miller et une équipe de commandos pourront éventuellement sauver les investigateurs du peloton d'exécution d'Engel, ou Miller entrera en scène pendant que les investigateurs

sont interrogés par les Alliés. Dans les deux situations, le scénario se terminera avec Miller offrant aux investigateurs de travailler pour la Section M ou Majestic, dans le but d'arrêter *Nachtwölfe*.

Si les investigateurs se sont fait capturer par Adam pendant le siège du camp de Kalterherberg, il les forcera à observer la destruction de la base, laquelle se terminera par la capture ou la mort du *Leiter*. Les investigateurs seront interrogés avant de subir eux-mêmes l'*Auflade-Vorgang* qui, en brisant leurs esprits, anéantira toutes les informations amassées jusqu'ici. Le major Engel les relâchera ensuite sur les Alliés pour créer un nouvel épisode de chaos et de folie. Encore une fois, le sergent Miller est le seul espoir de survie des investigateurs, et il pourra peut-être les sauver avant qu'ils ne soient totalement corrompus. Si l'agent de Majestic est présent pendant leur capture, il sera également torturé et subira le même processus. Néanmoins (et encore une fois à la discrétion du gardien), si Miller est présent, un commando allié interviendra avant que la procédure n'ait lieu, et sauvera donc le sergent et les investigateurs.

Les investigateurs peuvent éventuellement avoir repoussé l'assaut de *Nachtwölfe* et mis hors d'état de nuire le *Leiter*. Dans ce cas, Miller leur offrira de rejoindre la Section ou Majestic et de continuer le combat contre les forces occultes de l'Axe.

Et si les investigateurs parviennent à survivre et à retourner voir le *Generalmajor* Schellenberg ? Le gardien devra déterminer s'il est un homme de parole, ou si les investigateurs se sont montrés suffisamment précieux pour qu'il utilise ce qu'il sait à leur sujet afin de leur assigner « une toute dernière opération »...

Récompenses de Santé Mentale

- Si les investigateurs ont arrêté le *Leiter* : +1D6 [Cth]/ Une tentative gratuite de récupérer d'une affection ou de perdre de la Démence [Sav].
- Pour chaque *Wahnsinniger* vaincu (4 maximum) : +1 [Cth]/+1 aux tests de récupération mentale [Sav].
- Si les investigateurs ont laissé Miller mourir à Kalterherberg : -1D3 [Cth]/Horreur (+0) [Sav].
- Si les investigateurs ont laissé tout le monde mourir à Kalterherberg : -1D6 [Cth]/Horreur (-1) [Sav].





CHAPITRE 3

Personnages pré-crées

“Qu'est-ce qu'une grande sagesse, sinon un ensemble de lieux communs ?”

— Norman Douglas

Les investigateurs pré-crées suivants sont fournis pour permettre au gardien de lancer un scénario de **Kontamination** sans que les joueurs aient besoin de les créer de toute pièce. Ces investigateurs expérimentés ont été générés en utilisant les règles d'**Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète**. Ils peuvent être utilisés tels qu'ils sont décrits, comme personnages joueurs, ou comme membres d'autres unités de la *Einheit Stielau*.

Les personnages pré-crées de **Savage Sav Worlds** sont de rang Novice, mais ont 10 points d'expérience pour refléter les connaissances et compétences qu'ils ont gagnées pendant la guerre. Tous les personnages bénéficient également de la compétence gratuite Anglais (ou, dans un cas, Allemand) d8, pour refléter leur aisance dans la langue étrangère.

Un investigateur pré-crée de type féminin a été inclus, même si la présence d'un tel personnage est particulièrement étrange si vous souhaitez donner une certaine cohérence historique à votre partie (voir **Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète**, p.11 pour plus d'informations).

Qu'est-ce qu'ils disent à
propos de l'ennemi de
votre ennemi déjà ?

E.H.



HARTMAN BOCHNER, Feldwebel, 46 ans

Véritable identité : Jürgen Brambach, *Fregattenkapitän*, 46 ans.

Background : Votre famille a une forte tradition navale. Vous avez grandi à Kiautschou-Bucht, la concession coloniale allemande de la baie de Jiaozhou en Chine, où votre père servait dans l'escadron allemand d'Asie de l'Est. Diplômé de l'académie navale de Mürwik, vous avez servi à bord d'U-boots pendant la Grande Guerre et dans la marine marchande entre les conflits, découvrant une bonne partie du monde. C'est de cette manière que vous avez perfectionné votre anglais. Lorsque la guerre a éclaté, vous vous êtes de nouveau enrôlé dans la Kriegsmarine et avez servi loyalement. Vous commandez maintenant votre propre bateau malgré votre âge avancé.

Promesse de Schellenberg : Votre femme est Américaine, ce qui met en doute votre loyauté. Schellenberg a promis de vous protéger, vous et votre famille.

Couverture : Vous avez été assigné à l'opération *Greif* pour vos compétences en matière de moteurs américains.

Cth FOR 14 DEX 14 INT 15 CON 12
TAI 13 APP 14 POU 12 ÉDU 17
SAN 57 Points de Vie : 13

Impact : +1D4

Armes : Aucune.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 50%, Armes à feu : armes d'épaule 29%, Artillerie (Navale) 37%, Commandement 60%, Conduite : engins lourds 51%, Contrôle des dégâts 19%, Crédit 40%, Doctrine militaire 35%, Grimper 38%, Métier : électricité 56%, Métier : mécanique 51%, Nage 45%, Navigation (Bateau) 51%, Navigation (Sous-marin) 50%, Opérateur radio 47%, Orientation (Air/Mer) 57%, Premiers Soins 33%, Sauter 35%, Sciences formelles : cryptographie 31%, Sciences humaines : anthropologie 11%, Tactique 39%, Torpiller 53%.

Langues : Allemand (maternelle) 75%, anglais 76%, chinois (mandarin) 11%, espagnol 11%.

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

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Chinois/Mandarin) d4, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Espagnol) d4, Connaissance (Orientation) d6, Escalade d6, Nage d6, Navigation d6, Réparation d8, Tir d6, Soigner d6.

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

Handicaps : Curieux, Dur d'oreille (Mineur), Loyal.

Atouts : Aptitude à la mécanique.

HORST BUCHHOLZ, Grenadier, 31 ans

Véritable identité : Michael Becker, *Grenadier*, 29 ans

Background : Vous avez toujours eu un goût prononcé pour la littérature, que ce soit dans votre propre langue ou celles de Shakespeare, Flaubert ou Cicéron. Vous avez été suffisamment chanceux pour étudier à l'université Brown de Providence, dans l'état de Rhode Island, en Amérique, où vous avez grandi et aimé Thoreau et Emerson. Vous avez peu d'intérêt pour la politique, mais vous avez pourtant répondu à l'appel de votre patrie (comme tout bon Allemand le ferait) et avez quitté votre poste de professeur de littérature américaine à l'université de Greifswald. En tant que soldat de la *Heer*, vous haïssez votre vie, l'armée et la guerre. Vous avez vu trop d'hommes mourir et vous avez l'impression qu'ils sont « les chanceux » dans cette histoire. Finalement, vous en avez eu assez. Refusant de combattre, vous avez été amené devant la cour martiale, destitué de votre rang et assigné à un *Strafbattalion*, un bataillon pénal chargé de mener à bien un travail d'ingénierie désespérée sous le feu ennemi, ou de tenir une partie du front contre toute attente.

Promesse de Schellenberg : Vous êtes homosexuel. Votre loyauté sera mise en doute si cela venait à se savoir. Schellenberg a promis de vous protéger et de vous assigner ailleurs. Vous ne souhaitez plus jamais porter le triangle rouge du *Strafbattalion*.

Couverture : Vous êtes un simple soldat qui a étudié la littérature anglaise avant la guerre.

Cth FOR 12 DEX 13 INT 17 CON 11
TAI 10 APP 09 POU 18 ÉDU 21
SAN 73 Points de Vie : 11

Impact : Aucun.

Armes : Aucune.

Compétences : Armes à feu : armes automatiques 25%, Armes à feu : armes de poing 30%, Armes à feu : armes d'épaule 42%, Armes lourdes (Mitralleuses) 31%, Bibliothèque 75%, Commandement 26%, Conduite : automobile 46%, Connaissance du terrain 32%, Corps à corps 34%, Crédit 35%, Culture artistique (Poésie) 31%, Doctrine militaire 58%, Écouter 45%, Enseigner 52%, Folklore 25%, Lancer 35%, Persuasion 50%, Premiers Soins 35%, Psychologie 50%, Sciences humaines : histoire 40%, Sciences humaines : littérature 70%, Tactique 30%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Allemand (maternelle) 99%, anglais 81%, français 51%, latin 51%.

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

Compétences : Combat d4, Conduite d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Littérature) d10, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d4, Discrétion d4, Persuasion d6, Soigner d4, Tir d4.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 5 ; **Santé mentale :** 7.

Handicaps : Code de l'honneur, État de choc, Mauvaise vue (Mineur).

Atouts : Universitaire.

NORBERT GRUPE, Oberleutnant, 32 ans

Véritable identité : Wilhelm von Homburg, Major, 32 ans

Background : Votre père était diplomate et vous avez passé la majeure partie de votre enfance en Amérique mais, appartenant à une ancienne famille de Junker, vous avez été renvoyé dans une académie militaire en Allemagne. Vous avez été diplômé pendant vos classes et, peu de temps après votre enrôlement dans la Wehrmacht, vous vous êtes porté volontaire pour servir dans la légion Condor en Espagne. Vous n'avez pas été accepté, et avez donc opté pour les Nationalistes, parmi lesquels vous avez combattu comme simple soldat. À votre retour en Allemagne, vous vous êtes réengagé dans la Wehrmacht, et avez fidèlement servi depuis lors. Vous avez combattu en Pologne, en France, en Norvège, en Russie, en Italie, puis de nouveau en Russie. Vous avez connu la victoire comme la défaite, mais vous savez que la chute de l'Allemagne n'est plus qu'une question de temps. Vous savez qu'Hitler et ses sbires sont responsables, mais vous savez également que penser ce genre de choses à voix haute pourrait vous attirer des ennuis. C'est la raison pour laquelle vous n'avez pas participé à la tentative d'assassinat d'Hitler du 20 juillet ; certains de vos amis l'ont fait, et ils sont morts maintenant. Mais vous commencez à vous demander si l'on ne vous suspecte pas d'être impliqué...

Promesse de Schellenberg : Schellenberg sait que vous n'êtes pas impliqué dans la tentative d'assassinat du 20 juillet et a promis de défendre votre honneur.

Couverture : Vous avez simplement été désigné pour prendre part à la nouvelle offensive.

Cth FOR 14 DEX 15 INT 15 CON 14
TAI 16 APP 16 POU 12 ÉDU 17
SAN 54 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Arme de mêlée (Sabre) 25%, Armes à feu : armes automatiques 45%, Armes à feu : armes de poing 30%, Armes à feu : armes d'épaule 69%, Armes lourdes (Armes antichars) 55%, Commandement 49%, Connaissance du terrain 62%, Corps à corps 31%, Corps à corps : lutte 55%, Crédit 31%, Culture artistique (Danse) 15%, Doctrine militaire 84%, Enseigner 25%, Équitation 25%, Lancer 65%, Persuasion 25%, Premiers Soins 35%, Sauter 46%, Sauter en parachute 26%, Tactique 73%.

Langues : Allemand (maternelle) 85%, anglais 76%, français 11%, espagnol 16%, russe 11%.

Sav  **Attributs :** Agilité d6, Âme d6, Force d4, Intellect d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Combat) d6, Connaissance (Espagnol) d4, Connaissance (Français) d4, Connaissance (Russe) d4, Lancer d6, Persuasion d4, Soigner d6, Tir d8.

Allure : 5 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé mentale :** 5.

Handicaps : Obèse, Malchanceux, Recherché (Mineur).

Atouts : Commandement, Sang-froid, Tacticien, Vieux de la vieille.

WOLFGANG KURTH, Obertleutnant, 43 ans

Véritable identité : Ute Lang, homme d'affaires, 43 ans.

Background : Après l'école vous vous êtes directement impliqué dans les affaires d'import/export de votre famille et, en grimpant les échelons, vous avez fait de nombreuses affaires avec la Grande-Bretagne, le Canada et les États-Unis, appréciant particulièrement vos voyages dans ce dernier pays. En passant du temps dans ces pays, vous avez réalisé qu'Hitler était en train de former une Allemagne puissante, mais aussi qu'il mettait le pays en grand danger. Cet état d'esprit vous a rendu mûr pour un recrutement par une puissance étrangère et lorsque l'offre est arrivée, elle venait du MI6, les services secrets du renseignement britannique. Vous êtes sous la responsabilité de Londres depuis maintenant six ans, et avez travaillé principalement en Suède. Depuis que la guerre a éclaté, en tant qu'homme d'affaires expérimenté, vous avez travaillé pour une autre agence, le bureau principal de la sécurité du Reich allemand (et ses prédécesseurs). Vous conservez votre couverture d'homme d'affaires et de membre loyal du Parti nazi, bien que ce dernier vous dégoûte. Vos supérieurs de Londres vous posent régulièrement des questions au sujet des organisations secrètes allemandes.

Promesse de Schellenberg : Schellenberg, en plus de savoir que vous êtes un agent double, approuve cette situation. Néanmoins, il pourrait informer ses supérieurs à tout moment.

Couverture : Vous étiez un expéditionnaire à Hambourg avant la guerre, et avez occupé le poste de quartier-maître depuis votre enrôlement.

Cth FOR 10 DEX 14 INT 16 CON 12
TAI 11 APP 10 POU 14 ÉDU 19
SAN 70 Points de Vie : 15

Impact : aucun.

Armes : Aucune.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 40%, Baratin 45%, Comptabilité 50%, Dissimulation 35%, Droit 25%, Écouter 50%, Espionnage 46%, Négociation 50%, Persuasion 40%, Sabotage 26%, Sciences formelles : cryptographie 41%, Sciences humaines : anthropologie 20%, Se cacher 50%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : Allemand (maternelle) 99%, anglais 76%, suédois 26%.

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

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Explosifs) d4, Connaissance (Suédois) d4, Détection d6, Discrétion d6, Persuasion d6, Tir d6.

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

Handicaps : Prudent, Serment (Parti nazi ; Mineur), Serment (MI6 ; Majeur).

Atouts : Chanceux, Très chanceux, Vigilance.

FRANZISKA KELLMAN, Oberleutnant, 30 ans

Véritable identité : Anne-Kathrin Hoeck, Hauptmann, 29 ans.

Apparence : Votre famille a fait de l'argent grâce à la teinture, suffisamment pour que vous puissiez voyager, et rendre visite à des parents aux États-Unis. Vous passiez vos étés dans les Hamptons, et preniez un accent qui agaça vos tuteurs à l'école privée. Lorsqu'Hitler est arrivé au pouvoir, vous ne souteniez pas les Nazis, mais vous avez préféré cacher cette opinion durant les dix dernières années. Votre dégoût n'a fait que grandir encore et encore, et dans les années récentes, vous avez même caché ceux qu'Hitler et ses trop nombreux sbires auraient fait disparaître. Si l'argent de votre famille est suffisant pour vous assurer de ne jamais avoir à travailler, vous devez vous intégrer à la société et vous comporter en Nazi respectable. Ainsi, vous vous êtes enrôlée comme infirmière dans l'unité auxiliaire. Votre respectabilité a largement participé à votre montée en grade.

Promesse de Schellenberg : Schellenberg sait que vous avez caché des Juifs et il a promis de ne pas révéler cette information aux autorités.

Couverture : Vous avez été mise en poste pour veiller sur la santé des prisonniers de l'offensive à venir.

Cth

FOR 13 DEX 14 INT 17 CON 11
TAI 12 APP 11 POW 12 ÉDU 15
SAN 60 Points de Vie : 13

Impact : +1D4

Armes : aucune.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 32%, Armes à feu : armes d'épaule 40%, Commandement 30%, Conduite : automobile 40%, Connaissance du terrain 15%, Corps à corps 27%, Crédit 65%, Culture artistique (Peinture à l'huile) 65%, Doctrine militaire 13%, Équitation 35%, Esquive 26%, Grimper 26%, Médecine 45%, Persuasion 55%, Premiers Soins 59%, Psychologie 45%, Sciences de la vie : biologie 26%, Sciences de la vie : pharmacologie 41%, Tactique 17%.

Langues : Allemand (maternelle) 70%, anglais 80%, français 21%, latin 20%.

Sav



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

Compétences : Combat d4, Conduite d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Français) d4, Connaissance (Latin) d4, Connaissance (Psychologie) d6, Persuasion d8, Soigner d10, Tir d6.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 5 ; **Santé mentale :** 6.

Handicaps : Obstiné, Serment (Renverser les Nazis), Suicidaire.

Atouts : Guérisseur.





CHAPITRE 4

Nouveaux tomes et équipements

“Les résultats sont ce qu'on espère, et les conséquences ce qu'on obtient.”
— Inconnu

La majorité de l'équipement, des sorts et des tomes mentionnés dans *Kontamination* peuvent être trouvés dans *Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* et *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* (ainsi que dans le livre de base de *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition*, pour ceux qui ne jouent pas à *Savage Worlds*). De nouvelles armes et de nouveaux tomes et véhicules sont détaillés ci-dessous.

TOMES OCCULTES ET DU MYTHE

Tomes occultes

Sav Plusieurs tomes détaillés ci-dessous n'accordent pas Connaissance (Mythe) aux investigateurs, mais leur donnent plutôt un bonus persistant de +1 aux tests de Connaissance (Occulte). Lire plusieurs de ces ouvrages est possible, mais cela n'augmentera le bonus que jusqu'à +2, et jamais davantage. Néanmoins, ce bonus peut être combiné avec l'Atout Érudit professionnel, donnant potentiellement aux investigateurs un +4. Ces investigateurs deviendront de célèbres experts des Sciences occultes.

LE RAMEAU D'OR – en anglais, par Sir George Frazer, pub. 1890. À l'origine paru en deux volumes, une édition largement étendue de treize volumes est publiée entre 1911 et 1915. Cet ouvrage est habituellement décrit comme un classique de l'anthropologie qui explore le développement de la pensée religieuse, scientifique et magique. De nombreuses bibliothèques américaines possèdent une version courte.

Cth Voir le livre de base de *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition* pour plus de détails.

Sav Langue : Anglais (+0). 4 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Un succès confère au lecteur un bonus persistant de +1 à tous ses tests de Connaissance (Occulte), mais n'augmente pas sa compétence Connaissance (Mythe). **Sorts** : aucun.

Grimoire du Mythe : VESTIGES D'EMPIRES DISPARUS – en allemand, par Otto Dostmann, pub. 1809.

Cth Voir la page 99 du livre de base de *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition* pour plus de détails. Les sorts contenus à l'intérieur sont au choix du gardien, mais peuvent inclure *Domination* et *Immunisation/Rempart de Chair*, pour expliquer où Engel a obtenu ces sorts.

Sav Langue : Allemand (+0). 4 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : au choix du gardien, ils peuvent inclure *Domination* et *Immunisation/Rempart de Chair* pour expliquer où Engel a obtenu ces sorts.

Grimoire du Mythe : VON DENEN VERDAMMTEN – en allemand, par Edith Brendall, pub. 1907.

Cth Voir la page 99 du livre de base de *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition* pour plus de détails. Les sorts contenus à l'intérieur sont au choix du gardien, mais peuvent inclure *Création de Portail* et *Signe des Anciens* pour expliquer où Engel a obtenu ces sorts.

Sav Langue : Allemand (+0). 8 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sorts** : au choix du gardien, ils peuvent inclure *Création de Portail* et *Signe des Anciens* pour expliquer où Engel a obtenu ces sorts.

LE CULTE DES SORCIERS EN EUROPE OCCIDENTALE – en anglais, par le Dr. Margaret Murray, pub. 1921. Plusieurs éditions et impressions de cet ouvrage ont été faites depuis la première version anglaise in-octavo, avec une jaquette magnifique. L'ouvrage établit des relations entre les prétendus « sabbats » de la période médiévale et les croyances préchrétiennes qui ne survivent aujourd'hui que sous la forme de superstitions, ayant été enfouies il y a bien longtemps par l'Église. Les bibliothèques et librairies ont régulièrement des copies de cette publication.

Cth

Voir la page 92 du livre de base de *l'Appel de Cthulhu, Sixième Édition* pour plus de détails.

Sav

Langue : Anglais (+0). 4 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Un succès confère au lecteur un bonus persistant de +1 à tous ses tests de Connaissance (Occulte), mais n'augmente pas sa compétence Connaissance (Mythe). **Sorts** : aucun.



NOUVEAUX VÉHICULES

Voiture blindée Greyhound M8

La M8 Greyhound est développée pour combler le manque de véhicules de reconnaissance rapides. Sa vitesse est très bonne : capable d'atteindre 90km/h (55 mph) sur une bonne route. Néanmoins, dans les bois ou sur les terrains couverts de neige, de boue, accidentés ou rocailleux, elle est rarement capable de surmonter de telles difficultés ; des limitations qui la rendent particulièrement sensible aux embuscades lorsque de telles conditions sont réunies.

Mise en service début 1943, le châssis de la M8 n'est que légèrement blindé, ce qui la rend vulnérable aux mines terrestres. Les équipages de M8 adoptent donc des mesures palliatives pour se protéger : étendre des sacs de sable sur le plancher du véhicule. La M8 peut emporter jusqu'à 80 munitions pour son canon de 37mm, mais cette somme tombe à 40 munitions ou moins si la voiture est équipée d'une seconde radio pour faciliter la transmission des ordres et des informations avec les autres unités de reconnaissance et le commandement central.

La M8 Greyhound est développée pour combler le manque de véhicules de reconnaissance rapides.

Armée d'un canon principal de 37mm, mais aussi de mitrailleuses de calibre .50 et .30, la M8 représente une menace pour les autres voitures blindées, les chars légers et l'infanterie. Malheureusement, les chars moyens et lourds, ainsi que l'armement antichar, ne font qu'une bouchée de la M8.



Photo : Scheck - Nordfrankreich, Soldat mit Flammenwerfer, 1944 - Bundesarchiv, Bild 101I-299-1808-15A / Scheck / CC-BY-SA

Cth

Nouveaux Équipements

Véhicules	Pays	Vit.	Armes	Dégâts	Équ.	Blindage (Av./Côt./ Arr./Toit)	PV	Man.	Acc./ Déc.
M8 Greyhound	G-B / É-U	6	Canon 37mm	6D6	4	15/15/15/15	30	8	x3
			Mitrailleuse .50	2D6+4					
			Mitrailleuse .30	2D6+4					

Équipement	Pays	Date	Comp. initiale	Dégâts	Base Portée	Att./Tour	Coups	PV	Défail.
Flammenwerfer (FmW) 46	Allemagne	1944	Armes lourdes	2D6 + choc	23m	1	10	8	95

Sav

Véhicules	Acc./ VM	Résistance (Av./ Côt./Arr.)	Équ.	Notes	Armes	Statistiques des armes
M8 Greyhound	6/25	10/10/10 (3/3/3)	4	Blindage lourd	Canon 37mm (80 mun. HE)	50/100/200, Impact Hautement Explosif 4d6, PA 3, Cad. 3, Gabarit moyen d'explosion, Arme lourde
					Mitrailleuse .50 (3 000 mun.)	2d10, 50/100/200, PA 4, Cad. 3, Arme lourde, Auto
					Mitrailleuse .30 (1 000 mun.)	40/80/160, 2d8+1, Cad. 3, PA 2, Auto

Équipement	Gabarit	Dégâts	Cad.	Portée	Coups	Force min.	Poids	Notes
Flammenwerfer (FmW) 46	Conique	2d10	1	—	—	—	60	Ignore l'armure.

Le feu a certainement
son utilité, même si je
ne suis pas sûr que ce
soit ce que Prométhée
avait en tête...

-R.D.

Les monstruosités de Trelborg

Nouvelle

1943, la guerre ne tient qu'à un fil. Libéré par un éminent occultiste nazi, un ancien mal s'éveille dans les montagnes enneigées de la frontière norvégienne, menaçant de relâcher un artefact terrifiant capable d'altérer non seulement le cours de la guerre, mais aussi de changer le destin de l'humanité elle-même.

L'espoir existe malgré tout, sous la forme d'un groupe de courageux partisans de la résistance et de héros des forces spéciales britanniques, des hommes qui s'enfoncent derrière les lignes ennemies pour affronter l'horreur ancestrale. Toutefois, leur étrange conseiller civil, le mystérieux Monsieur Seraph, est-il vraiment du côté des anges ou poursuit-il des plans plus personnels et obscurs ? Et l'horreur terrifiante de Trelborg peut-elle être vaincue par de simples mortels ?

Découvrez-le dans **Les Monstruosités de Trelborg** !

« Une histoire évocatrice merveilleuse de sang, de glace et de balles. »

DAVID J. RODGER



Crédits

Écriture : JOHN HOULIHAN

Illustration de couverture : GREGOR KARI

Design graphique : MICHAL E. CROSS

Édition : MATTHEW POOK

Relecture : MIKE WILLIAMS

Traduction : JULIEN MULAS

Relecture : ELISE LEMAI

Intégration : OLIVIER TROCKLÉ



Remerciements

David J. Rodger pour ses encouragements et incitations à explorer par moi-même certaines aventures de ***l'Appel de Cthulhu*** et Paul « Peebs » Barker pour son harcèlement constant visant à me faire lire certains trucs et parce qu'il y a toujours cru même quand je n'y croyais plus moi-même ; Pookie pour ses superbes compétences éditoriales et ses connaissances spécialisées ; Chris Birch pour l'opportunité magnifique de participer à l'aventure ***Achtung! Cthulhu*** ; Michal pour ses extraordinaires compétences de test et d'agencement ; et, bien sûr, ce bon vieux Lovecraft lui-même, sans qui aucun de ces étranges mondes d'aventure et de terreur n'aurait été possible. Une source d'inspiration pour nous tous.

CHAPITRE 1 : TREMPER UN ORTEIL

Nous étions six au départ, je suis maintenant le dernier ; mais le froid glacial ne devrait plus tarder à se charger de moi. Et je m'en réjouirai, car même si par chance ces blessures ne sont pas mortelles, après ce dont j'ai été témoin cette nuit, je ne suis plus sûr de vouloir continuer à vivre.

Ça a commencé comme beaucoup d'autres fois déjà, par une nuit sans Lune, début '43. Quatre gars robustes de la Section et moi-même, plus notre invité plutôt troublant, poussés du pont du sous-marin HNoMS Uredd, lançant nos trois fragiles canoës de toile Badger, Fox et Otter sur la douce houle de la mer de Norvège.

Notre destination était assez claire, un petit village appelé Trellborg, situé à une soixantaine de kilomètres à l'est de Tromsø sur la frontière finno-norvégienne, mais notre mission était une affaire autrement plus trouble. Même si le briefing avait été relativement simple, notre objectif ne l'était pas du tout. « Escortez Monsieur Seraph jusqu'à un rendez-vous avec la résistance norvégienne et apportez-lui toute l'assistance possible en chemin », telles étaient les instructions, irrévocables mais peu explicatives. Lorsque je le fis remarquer au brigadier, il se contenta de hausser les épaules et de me faire signe « motus et bouche cousue », me faisant comprendre que je n'apprendrais rien de plus.

Je suis moi-même un type du genre discret, mais depuis le début ce mystérieux Monsieur Seraph me mettait mal à l'aise. Pas seulement parce qu'il était un civil peu entraîné en apparence, ce qui signifiait que nous allions devoir jouer les nounous en territoire hostile, mais quelque chose dans son attitude détachée du monde, ses longs cheveux blancs presque surnaturels, et ses yeux pénétrants, était vraiment déconcertant. Il n'attirait pourtant pas le regard, étant pâle, maigre et vêtu d'un mélange excentrique de fringues militaires et civiles sous un long manteau plutôt élimé. Ses réponses énigmatiques et bizarres écorchaient les oreilles et je sentis que la mission allait probablement être très longue. Quoi qu'il en soit, les ordres étaient les ordres et ils venaient du sommet, ce qui signifiait que nous n'avions pas le choix, même si le « Monsieur Seraph est assurément du côté des anges » du brigadier me réconforta un peu.

Nos pagaies battaient les vagues tandis que l'Uredd plongeait derrière nous, et pendant que la Lune jouait à cache-cache avec les nuages, nous approchions de la côte ennemie. Les dieux étaient d'humeur aimable cette nuit-là, car quoiqu'elle fût horriblement froide, l'eau était plus calme que jamais tandis que nous réduisions lentement la distance vers l'entrée principale du fjord.

L'Uredd nous avait laissés dans des eaux relativement abritées entre les îles montagneuses de Vanna et Arnoya, aussi proches que possible, mais même alors nous n'avions que peu de renseignements sur la concentration marine ennemie dans la zone, ce qui m'inquiétait particulièrement. N'importe quoi pouvait nous attendre là-dehors, et un effort extrêmement pénible restait à accomplir avant d'atteindre la sécurité relative de la terre sèche, ce que nous devions réaliser avant que le crépuscule ne plonge sur cette sinistre partie du monde et ne nous surprenne en eau libre.

Devant, le Fox et le Otter du sergent Jones et du caporal Bennet filaient à bonne allure. Quant à moi je jetai un coup d'œil rapide par-dessus mon épaule pour voir à quelle distance se trouvait Seraph. Il me suivait à la trace avec un timing parfait, et me fit un bref signe de la tête pour répondre à la question que je n'avais pas posée. Peut-être avais-je sous-estimé l'homme ? Nous ramâmes en silence.

Les quelques premières heures, tout se déroula pour le mieux et nos canoës fendaient l'eau gelée, ne laissant échapper que quelques murmures. Les plaques de glace et les petits icebergs luisaient à la lueur sporadique de la Lune, et sur ces eaux vastes et désertes encerclées de pics couronnés de neige, nous ramions vers ce qui pouvait être la fin du monde. Nous nous trouvions presque dans la gueule du grand fjord de Lyngen lorsque la voix de Bennett glissa sur les eaux selon le signal préétabli : « Achtung ! Achtung ! » Je suivis son regard vers l'est où, à environ trois kilomètres, un croiseur allemand venait d'émerger, dessinant un chemin de fumée dans le bras de mer.

S'il cherchait à nous poursuivre, il serait sur nous en rien de temps, je décidai donc de rester calme et de penser rationnellement. Si nous ramions dur, nous pourrions atteindre le rivage et nous abriter dans les affluents boisés sous la montagne au volcan endormi. Mais le croiseur approchait trop rapidement et cette course était loin d'être gagnée d'avance ; j'étais sur le point de donner l'ordre lorsque Seraph murmura.

« Major Powell ? »

— Qu'y a-t-il Monsieur Seraph ? Je suis plutôt occupé, là.

— Major Powell, avec tout le respect que je vous dois, nous n'atteindrons jamais le rivage à temps ; mais il y a d'autres moyens de dissimulation plus proches. Regardez ces îlots de glace, nous pourrions facilement nous dissimuler parmi eux.

— Qui diable... ? »

Seraph avait raison, j'étouffai le reste de la question et me mis à aboyer les ordres en concert de sa voix. L'urgence était synonyme de promptitude et nous pagayâmes furieusement, nos rames battant l'eau jusqu'à ce que les trois canoës se nichent à l'abri du vent derrière la glace protectrice. Le vrombissement des moteurs du croiseur se rapprochait et ses projecteurs balayaient les eaux, transperçant les ténèbres comme des choses tangibles.

Nous nous allongeâmes, pensant que notre camouflage se marierait au blanc de la glace, et au lieu du froid, je pouvais sentir des perles de sueur couler le long de mon échine. L'espace d'un instant, l'un des faisceaux sembla nous avoir repérés et j'attendis le terrible cri de découverte, mais il continua de balayer la zone et disparut. Le bruit du moteur changea et le croiseur se mit à tourner pour filer vers le nord à la recherche d'une autre proie, ses cheminées crachant des volutes de fumée noire.

Alors qu'il s'estompait au loin, il y eut des sourires et des pouces vers le haut dans l'équipe et j'expirai une bouffée d'air que je ne me rappelais pas avoir prise.

« Beau travail Monsieur Seraph.

— Tout le plaisir est pour moi Major, mais vous ne devriez pas être si surpris. Nous sommes du même côté après tout. »

Je hochai la tête, il venait de marquer un point ; puis nous retournâmes à notre labeur. Nous décidâmes de serrer la côte désolée de la rive ouest pendant les quelques heures suivantes, gardant à distance les lumières de maisons et

de villages solitaires de la rive est. L'eau était calme alors que nous avançons plus près des régions intérieures, et les montagnes inclinées couvertes de neige des Alpes de Lyngen semblaient particulièrement tranquilles pendant notre parcours le long du canal toujours plus étroit.

Nous contournions bientôt l'île déserte d'Aryoa en nous dirigeant vers le sud-est et l'entrée du grand fjord de Lyngen. Nous ramions depuis plusieurs heures, je fis donc signe aux hommes de prendre une pause et de se reposer dans les eaux peu profondes, pendant que je surveillais la voie devant nous. Avec les jumelles je pouvais voir les lumières lointaines du petit hameau d'Olderdalen sur la rive est, et une fois celui-ci dépassé, le chemin devait être libre le long du plus petit fjord jusqu'au point de rendez-vous. Les renseignements limités en notre possession indiquaient qu'une petite garnison allemande était stationnée là-bas, et qu'il nous faudrait donc nous faufiler tels des fantômes.

Les hommes piochèrent activement dans leurs rations, j'ouvris une Type E et en proposai un peu à Monsieur Séraph, qui déclina.

« Alors Monsieur Séraph, avant de faire notre approche finale, peut-être que vous prendrez la peine de partager avec moi la raison de cette promenade au clair de Lune à travers les fjords ?

— Encore une fois, je crains de devoir humblement décliner Major... pour le moment. Même maintenant, si vous ou vos hommes étiez pris, cela pourrait compromettre certains atouts que nous avons ici en Norvège. Lorsque nous serons plus près de notre objectif, je pourrai vous en dire davantage, je vous le promets.

— Pas très satisfaisant, mon vieux. Si je risque la vie de mes hommes et la mienne...

— Inutile de vous justifier, dans votre position, je souhaiterais naturellement en savoir plus moi aussi. Tout ce que je peux vous dire est que si ce que je suspecte est avéré, notre mission peut se révéler essentielle pour l'effort de guerre. Mais j'ai peur de devoir m'arrêter là.

— Très bien, Monsieur Séraph. Vous ne pouvez pas m'en vouloir d'avoir essayé, répliquai-je en me raclant la gorge.

— Non Major, je ne peux pas. »

Ses réponses étaient si mesurées, si raisonnables, que malgré mes scrupules, j'avalai le reste de la ration en silence.

Vingt minutes plus tard, nous filions dans la gueule du plus petit fjord. Mes jumelles avaient en effet révélé un hameau peu peuplé, mais nous découvrîmes bien vite la raison pour laquelle les Allemands ne protégeaient pas du tout la zone. Une grande chaîne avait été étendue dans l'eau pour protéger le canal et nous allions devoir négocier le passage au nez et à la barbe de deux tours de guet, l'une de chaque côté du rivage. Heureusement, l'obstacle était conçu pour entraver des bateaux plus importants que les nôtres, mais passer sans se faire repérer allait être un exercice sacrément délicat. Je réunis les hommes et présentai le plan, indiquant à Barker et Mitchell de saisir leurs fusils. Si ces tours de guet s'allumaient, il allait falloir détruire les projecteurs avant qu'ils ne nous repèrent, après quoi nous aurions à payer pour nos vies.

Mais alors que nous approchions de la chaîne, tout se déroula aussi bien qu'on pouvait l'espérer. La Lune était masquée par les nuages et la nuit plus sombre que le cœur d'un Nazi. Nous adoptâmes une formation en ligne de

front avec Fox et Otter de chaque côté, et nous dirigeâmes précautionneusement jusqu'à la chaîne sans être repérés. Dans le village, les phares d'une moto et d'un sidocar s'allumèrent, causant un moment de flottement, mais le moteur s'emballa et ils disparurent le long de la côte, laissant l'endroit retourner à son mutisme. Je risquai un autre coup d'œil vers les tours, aucun mouvement à leurs sommets. Une action franche de la pagaie fut suffisante pour abaisser la chaîne et permettre à notre faible embarcation de passer. Je regardai Bennet et Barker répéter la manœuvre dans leur canoë. Toujours rien. Puis pendant que Mitchell surveillait la tour, Jones avança légèrement le canoë et soit une vague inopinée, ou la chaîne elle-même qui remonta trop tôt, le fit tanguer. Mitchell perdit l'équilibre, plongeant dans les eaux glacées avec un grand plouf. Tous mes sens furent immédiatement en alerte ; était-ce une voix provenant de la tour ? Jones venait de passer, mais où était Mitchell ?

Je signalai rapidement au caporal Bennett de continuer et fis demi-tour sur place avec le canoë, cherchant Mitchell à la surface. Mais l'eau était immobile. Nom de dieu, ce gars-là nageait comme une anguille, où était-il ? Le temps s'écoulait sans aucun soulagement, et la Lune menaçait de sortir des nuages, rendant dangereux le fait de s'attarder. Je scrutai rapidement les tours de guet, rien, mais où était Mitchell ? Nom de dieu, nous ne pouvions pas attendre, nous ne pouvions pas nous permettre d'être découverts. Je sentis une main sur mon épaule et une voix murmura.

« Il est perdu Major.

— Et comment vous pouvez le savoir ?!

— Je ne peux pas l'expliquer, mais il l'est. Nous devons y aller, maintenant. »

Je me retournai, bouillonnant de rage, prêt à démolir cet homme, mais le regard de Séraph était calme, tranquille, et je ne pouvais y trouver rien d'autre que la vérité. Ma colère se dissipa, et il sembla y avoir du mouvement sur l'une des tours de guet. Alors, jetant un dernier coup d'œil sur les eaux et à contrecœur, je fis signe à Bennett, et nous nous éclipâmes dans les replis protecteurs de la nuit.

Les premiers rayons de l'aube commençaient à illuminer l'est lorsque nous nous arrêtâmes pour nous reposer à nouveau. Trois heures à payer nous avaient conduits largement à l'intérieur des terres, au-delà des montagnes pentues et des eaux vives du fjord. Les hommes étaient épuisés, nous nous dissimulâmes alors dans un petit affluent près du point de rendez-vous, déchargeâmes les canoës et les dissimulâmes sous la neige.

J'allumai ma pipe, méditant et scrutant les eaux. Les victimes sont une réalité de la guerre, mais ça ne rend pas les choses plus faciles quand il s'agit de la perte d'un homme pendant une opération. Il faut alors essayer de faire avec et se concentrer sur la mission.

Bennet et Jones faisaient la bouffe tandis que Séraph était assis à l'écart sur un rocher, l'air plongé dans ses pensées. Peut-être que c'était le bon moment pour en découvrir un peu plus sur la raison de notre venue ici. Je marchai vers lui et lui offris du tabac en guise d'introduction.

« Merci Major, mais non merci.

— Hum, sale habitude je sais, dis-je en m'asseyant à côté de lui. Mes excuses pour avoir haussé le ton tout à l'heure. C'était un gars bien.

— Je comprends Major, nous nous rappellerons de son sacrifice.

— Eh bien, assurons-nous qu'il ne soit pas vain. Êtes-vous prêt à m'en dire plus à propos de cette mission qui est la nôtre, Monsieur Seraph ?

— J'aimerais Major, mais je pense que nous avons d'autres problèmes plus urgents à régler pour l'instant, dit-il, m'indiquant un groupe de silhouettes d'un signe de la tête. »

Un groupe d'individus armés venait de surgir sur les hauteurs. Ils nous avaient pris au dépourvu, mais je m'apprêtais tout de même à dégainer mon Sten. La main de Seraph m'en empêcha avec une poigne étonnamment puissante, et il s'écria : « Hilsener !

— Hilsener Britisk, holde hendene vekk fra kanonene, ønsker vi ikke noen ulykker.

— Il dit bonjour et gardez vos mains bien en évidence Major, nous ne voulons pas d'accident.

— Vous les connaissez ? laissai-je échapper.

— En effet. Ce sont les hommes de la résistance locale Major, ceux qui ont été envoyés à notre rencontre. Maintenant, montrons-nous agréables et allons parlementer, qu'en dites-vous ? »

Une demi-heure plus tard, nous étions barricadés dans la cabane de chasse isolée qui devait être notre point de rendez-vous, et qui servait de base à temps partiel pour la résistance norvégienne. Il s'agissait d'un petit groupe, composé principalement de chasseurs et de fermiers de cette région plutôt isolée, farouchement patriotes et qui étaient vraiment le sel de la terre. Ils partagèrent leur tabac et du hareng mariné avec les hommes. Leur chef était un barbu grisonnant du nom de Sven qui parlait anglais avec un accent rugueux et prenait un grand plaisir à raconter les ravages que son groupe avait causés dans les rangs des forces d'occupation.

« Mais ce n'est pas la raison pour laquelle nous fous afons contacté Monsieur Seraph. Les Allemands, nous poufons nous en charger. C'est ce qui se trame à Trellborg. »

À ce nom, plusieurs hommes marmonnèrent d'un ton sinistre, puis l'un se signa.

« Der Finsk, der Finns ont toujours obéi à leurs propres règles, étranges, fous safez, mais toujours de bons combattants. Parfois nous nous abritons juste à la frontière, après avoir attaqué des confois allemands sur la grande route. Nous sommes alliés, des frères même, dit-il avant de s'arrêter pour allumer sa pipe. Mais récemment nous n'afons plus eu contact. Il y a un mois, des SS afec d'étranges badges sont fenus dans un grand confoi, occuper le fillage, le couper du monde. Comment peufent-ils faire ça fous fous demandez ? Pff, c'est à des kilomètres de la cification, qui sait ? La neige ne connaît aucune frontière et les Finlandais redoutent les Russes autant que les Allemands. Toutefois ce... »

Il marqua une pause, aspirant une grande bouffée de tabac en regardant fixement les flammes.

« Continuez, fit Seraph.

— Il s'agit de quelque chose de différent. Je suis un homme réaliste Monsieur Seraph, peu superstitieux. Mais il y a quelque chose... d'étrange là-bas. Olaf, mon frère était au fillage afec sa femme lorsqu'ils sont arrivés. Il nous a contactés plusieurs fois afec sa radio dissimulée, et nous a parlé de l'occupation, de la manière dont ils ont construit un camp à l'extérieur du fillage, lancé une expédition dans

la montagne. Puis il nous a parlé de bruits inhabituels, de brouillards étranges, de mystérieuses lumières profenant de la montagne. Les habitants sont terrifiés, ils ne sortent plus la nuit. Nous avons été en contact plusieurs jours, puis plus rien.

— Combien de SS ?

— Une compagnie, peut-être quarante hommes, plus de nombreux prisonniers, des esclaves.

— Et cet insigne ? Leur badge ?

— Olaf dit que cela ressemble à un soleil, un soleil noir afec des éclairs. »

Seraph secoua la tête doucement et marmonna quelque chose d'inaudible.

« A-t-il mentionné leur commandant ?

— Oui, un petit homme, borgne, afec un cache-œil et l'autre...

— Ardent ?

— Hum, comme fous dites vif comme le charbon ardent, oui ? Même les SS semblaient le craindre.

— Merci Sven, ces informations sont très utiles.

— Alors qu'allez-vous faire afec ces informations, les Britanniques ?

— Ce que nous allons faire ? Oh, nous allons faire un petit tour à Trellborg et constater les choses par nous-mêmes bien sûr. »

CHAPITRE 2 : LE PAYS DES TROLLS

Le matin suivant, nous étions reposés, nourris et nous apprêtions à reprendre la route sur la neige avec des skis empruntés. Les Norvégiens nous avaient assuré que nous étions suffisamment isolés pour ne pas attirer l'attention des Allemands, alors je leur avais laissé carte blanche pour la nuit, car dieu seul sait quand – ou si – nous en aurions encore l'opportunité. Le repos de la soirée avait été passé avec les partisans à partager des propos grossiers et de l'alcool plus sévère encore, Sven prenant plaisir à raconter certaines des punitions les plus macabres et inhabituelles qu'ils avaient infligées aux forces de l'occupation.

Seraph s'assit dans un coin et plongea son regard dans les flammes du feu de cheminée. Je n'avais jamais vu de si près ses traits placides s'assombrir, et malgré mes prières, il ne daignerait répondre à aucune question tant que nous n'aurions pas atteint ce qu'il appelait le « point de non-retour ». Toutefois, quelque chose de ce qui avait été dit avait forcé cet homme des plus imperturbables à marquer une pause pour réfléchir, c'était en effet évident.

Nous filâmes dans le paysage gelé tels des spectres, avec Sven comme guide, tandis que le reste des partisans retournaient à leur vie de tous les jours. Même pour des hommes en grande condition physique, le ski de fond est un exercice exténuant. J'exhalais de grands cônes d'air et pouvais sentir mon poul battre dans mon front alors que nous traversions une forêt étouffée par la neige, gravissions et dévalions collines et vallons. Sven nous attendait toujours près de la prochaine crête ou du prochain sommet de colline, scrutant le territoire de l'autre côté. Ce fut un matin difficile et au prix de grands efforts nous parvîmes à notre premier objectif majeur, lequel se révéla aussi être notre premier obstacle de taille.

Un seul obstacle existait entre nous et Trellborg, l'axe routier menant à Tromsø. Sven nous avait assuré qu'il serait relativement simple de le traverser même en plein jour, mais il n'avait pas pu prédire que la moitié d'une division blindée allemande avait choisi cet endroit pour s'arrêter et admirer le paysage.

« Bon sang, ce n'était pas prévu, dit Sven, tandis que nous nous penchions, lui, Seraph et moi, sur le rebord de la crête pour observer la route.

— Nous pouvons contourner ?

— Pas facilement Major, c'est le seul passage sur vingt kilomètres. Il faudrait faire un grand détour.

— Alors on attend la tombée de la nuit, et on se faufile.

— Nous pourrions Major, mais notre temps est compté, répliqua Seraph.

— Alors quoi ? Vous ne suggérez pas qu'on aille se promener là-bas en plein jour, non ?

— Pas en plein jour... non, mais... vous sentez cette brise ? J'ai le sentiment que les conditions météorologiques sont sur le point de changer. Restez ici.

— Une brise ? maronnai-je, contemplant la forêt tout à fait calme, et le vent tout juste capable de soulever les feuilles. Nom de dieu mais de quoi vous parlez mon gars ? »

Mais Seraph avait déjà dévalé la pente et disparu entre les arbres. Bon débarras. Nous continuions d'observer le convoi. Mais ces Allemands n'avaient pas l'intention de lever le camp de si tôt et je commençais à étudier la meilleure manière de nous faufile à travers leur convoi à la nuit tombée.

Perdu dans des considérations tactiques, je ne remarquai pas la fraîcheur croissante jusqu'à ce que Sven ne me pousse pour me le faire constater. Malgré un soleil d'hiver éclatant, une volute de brouillard roulait vivement le long de la route sillonnant la vallée où le convoi allemand avait élu domicile, portée par un vent d'est à glacer les os. À moins que ce ne fût mon imagination, elle semblait porter vaguement une voix chantant dans une langue à la fois familière et inconnue, ou peut-être était-ce simplement le vent qui déformait un appel en allemand.

Les soldats étaient maintenant mobilisés, occupés à courir se réfugier dans leurs véhicules pour échapper au froid pénétrant tout en lâchant une flopée de jurons. Nous regardions le brouillard les engloutir et les envelopper, là où quelques minutes auparavant le convoi se trouvait en plein jour, il était maintenant drapé dans un linceul qui ne laissait transparaître que ses formes et ses contours. Rapidement, je signalai aux hommes de se tenir prêts, car une opportunité comme celle-là ne se présenterait peut-être plus, aussi étrange ce phénomène pouvait-il paraître ; ce n'est qu'alors que je remarquai que Seraph nous avait rejoints.

« Ah, Monsieur Seraph, on dirait que notre problème est résolu.

— En effet, nous sommes chanceux.

— Un peu trop chanceux. Mais je ne vais pas chercher à savoir le pourquoi du comment, juste être reconnaissant et en profiter. Tenez-vous prêts à traverser la vallée, et pas un bruit.

— Il semble que les anciens dieux soient de notre côté aujourd'hui Monsieur Seraph.

— En effet Sven, on dirait bien. »

La traversée de la route fut un exercice difficile et oppressant comme je n'en avais encore jamais connu.

Malgré la froideur extrême du brouillard, je pouvais sentir mon poulx battre dans ma gorge tandis que nos ombres glissaient silencieusement le long de la congère, sur la glace noire et la neige piétinée de la route. Jouant aux fantômes entre deux panzers, nous nous déplaçions rapidement et en une seule file, portant nos skis sur les épaules et filant le plus vite possible, pressés de quitter cet endroit. Être découverts était synonyme de mort, mais notre chance tenait bon, Sven et les hommes avaient déjà traversé et disparu dans l'épaisseur de la forêt de l'autre côté quand l'ordre retentit. Seraph et moi étions encore sur le bord de la route.

« Halte ! Qui va là ? s'écria en allemand une silhouette dont j'apercevais la tête casquée, passée à travers la trappe de la tourelle. Je sortis silencieusement mon Webley.

— C'est Churchill et Stalline, répondit Seraph dans un allemand parfait. On a décidé d'aller à la pêche. »

Des rires éclatèrent à l'intérieur de la tourelle.

« C'est qu'on tient là un parfait comique.

— Ach, du calme, on est juste sorti pisser.

— Alors que vos couilles gèlent. »

La trappe de la tourelle se referma dans un claquement, et je rangeai mon pistolet dans son holster non sans difficulté, ma main tremblant toute seule. Seraph me fit un sourire, un bref signe de la tête, et en l'espace d'un instant nous avions disparu dans la sécurité des bois. Redoublant d'efforts nous suivîmes les traces des autres jusqu'à une crête où ils s'étaient séparés pour nous couvrir avec leurs Sten. Nous étions dans le timing parfait, car je pouvais déjà voir le brouillard progressivement se dissiper, les volutes commençant à s'éclaircir, révélant à nouveau l'imposante masse blindée du convoi et les premières sentinelles qui reprenaient leurs postes. Soulagés, derrière le sommet de la crête, nous fixâmes nos skis et nous engageâmes plus profondément à l'intérieur du territoire.

Le reste de la journée passa lentement et nous skiions à travers un royaume de pics isolés et de vieilles forêts tranquilles qui semblaient ne pas avoir été foulés par les hommes depuis un millier d'années. « Le pays des trolls » s'écria Sven, et je pense qu'il ne plaisantait qu'à moitié. La neige n'était pas lourde ou profonde comme à la frontière, mais elle sapait le moral et la force des jambes. Et au moment où la lueur du soleil commença à faiblir, alors que nous nous installions, las de fatigue, dans une nouvelle cabane de chasseurs, je me sentis épuisé comme jamais. La journée avait été longue, mais Sven ne mit pas longtemps à faire un feu dans l'âtre et tandis que le crépuscule tombait, nous commençâmes à piocher avidement dans nos rations, lesquelles furent accompagnées de chocolat et d'un délicieux thé chaud pour restaurer notre énergie perdue.

Je mis en place le tour de garde et alors que les premiers hurlements de loups transperçaient la nuit, je rejoignis Sven et Seraph un peu à l'écart des autres hommes d'un côté du feu. Sven fumait toujours de cette manière imperturbable et flegmatique qu'ont les Norvégiens. J'allumai une pipe bien sympathique que je tendis à Seraph en m'adressant à lui.

« Bien, Monsieur Seraph, je crois que nous avons passé un point charnière et qu'il est temps de passer à table. »

À ma grande surprise, il acquiesça d'un signe de la tête.

« Si je peux me permettre Major, je m'excuse tout d'abord de vous avoir gardé dans le secret si longtemps. Certaines choses doivent encore rester ainsi, mais vous méritez d'en savoir plus sur notre mission et je vais vous

dire tout ce que j'en sais. Il y a environ un mois, mon département a reçu des renseignements très inhabituels.

— Et ce département est... ?

— Eh bien, son sobriquet n'est pas très répandu, mais vous pouvez l'appeler la Section M. Nous traitons certains des... disons certains des scénarios les plus curieux que la guerre laisse émerger.

— Continuez.

— Cela reste confidentiel en dehors de certains cercles, mais le Führer bien-aimé des Nazis possède une ferme croyance en l'occulte, une croyance qui n'a fait que croître à mesure que la guerre perdure et que ses revers se multiplient.

— Je vois.

— Votre scepticisme est tout à votre honneur Major, mais croyez-moi, tout ceci est très réel. Les SS que Sven a mentionnés font partie de la division du Soleil Noir, une unité SS spéciale formée pour chercher certains artefacts ésotériques qui seraient susceptibles, selon Hitler, de renverser le cours de la guerre contre les Alliés. La compagnie envoyée en Norvège est menée par un homme très dangereux, Ludwig von Obertorff, un scientifique et occultiste nazi, membre de l'Ordre de Thulé. Il doit croire que l'un de ces objets se trouve près de Trellborg.

— Grottesque. Je n'ai jamais rien entendu de tel. Vous voulez dire que nous risquons nos vies parce qu'Hitler est devenu superstitieux ?!

— Moins fort Major si fous foulez bien, fos hommes écoutent, intervint Sven.

— Vous n'allez pas me dire que vous croyez à ces balivernes, soufflai-je.

— Ce que je crois ou non n'est pas important, seule la fêrité compte. Et je suis surpris que vous ne foyez pas les preuves qui sont sous fos yeux.

— Où voulez-vous en venir ?

— La trafersée du confoi, le brouillard, il ne s'agissait pas d'un heureux hasard, n'est-ce pas Monsieur Seraph ? interrogea Sven, et Seraph répondit en acquiesçant à mon plus grand étonnement.

— Les balles et les tanks ne sont pas les seules armes que nous employons pour combattre le mal, Major, expliqua-t-il. Souvenez-vous que plus cette mission avancera, plus les choses auront tendance à devenir étranges. Si von Obertorff est impliqué, il doit s'agir de quelque chose d'important, de décisif. Il ne se montre pas pour moins que ça. Pouvez-vous nous éclairer à ce sujet, Sven ?

— Pas particulièrement, mais ici, dans le grand nord, les anciens dieux ne sont pas qu'une lointaine superstition farfelue, Major. Il y a des histoires, transmises de générations en générations, et qui peut safoir si ce ne sont que des légendes ? Mais il y a des sites sacrés dédiés aux anciens dieux scandinafes par ici et près de Trellborg se troufe l'un d'entre eux. Peut-être est-ce ce qu'ils cherchent ?

— Vous savez de quel dieu il s'agit ? demanda Seraph avec attention.

— Le dieu pendu Monsieur Seraph, le dieu pendu.

— Il veut dire Odin, Major, expliqua Seraph, remarquant mon air perplexe. »

Sven alluma une autre pipe et resta silencieux, Seraph plongea quant à lui dans une espèce de rêverie, le regard immergé dans les flammes tremblantes du foyer. Je sortis de la cabane pour poster les sentinelles, puis fumai une pipe dans la fraîcheur nocturne, réfléchissant à ces étranges

paroles. Tous ces discours d'anciens dieux, d'artefacts surnaturels et d'occultisme nazi étaient troublants. Donnez-moi un combat direct et un ennemi tangible plutôt que ces délires divinatoires. Cependant le sérieux de Seraph et le ton plein de convictions de Sven avaient quelque chose de dérangeant, et en rentrant pour me mettre au lit, je plongeai dans un sommeil agité.

J'ai vu quantité de choses terribles durant ces quatre années de guerre infernales, corps à corps brutal, meurtre de sang-froid, amis et camarades tombés sous mes yeux, mais cette nuit-là mes rêves furent peuplés d'horreurs étranges, de créatures blanches dans la neige, d'un mystérieux voyageur borgne et de quelque chose, d'une forme, d'une arme, irradiant un halo d'une lumière fulgurante. Il me sembla voir les yeux de Mitchell s'ouvrir sous les eaux glacées, ses lèvres bougeant, murmurant quelque chose d'inaudible. J'étais incapable de bouger et il y avait ce chant faible et horrible, comme le gémissement d'extase de démons, et une étrange cérémonie surnaturelle trouvant une épouvantable conclusion. Une main surgit, quelque chose, quelqu'un me tenait, m'attrapait, une main squelettique sur mon épaule.

Je me réveillai en sursaut, sur le point de laisser échapper un cri qu'une main placée sur ma bouche se chargea d'étouffer. Je dégainai mon revolver, et le canon du Webley Mk VI vint se loger directement entre les deux yeux de Seraph.

« Doucement Major, je suis très sensible. Il est temps de se lever.

— Quoi ? Qu'est-ce que... ?

— Vous rêviez. Une patrouille allemande est en chemin, elle sera bientôt là. J'imagine que vous allez vouloir les accueillir, dit-il en souriant.

— Comment, comment est-ce... comment vous pouvez savoir ? balbutiai-je, m'asseyant péniblement.

— Je ne dors pas beaucoup Major, et j'aime toujours savoir où mon ennemi se trouve.

— Mais la sentinelle... ?

— N'aura rien remarqué, mais croyez-moi, les Allemands sont en route dans la vallée à l'heure où nous parlons, et ils seront là dans moins de quinze minutes. Vous pouvez prendre ça pour parole d'évangile. »

Je l'observai pendant un instant, prêt à répliquer, mais un seul coup d'œil sur ce visage suffisait à me faire comprendre que c'était inutile. Même s'il avait tort, je ne pouvais pas prendre le risque de ne pas vérifier, et quelque chose d'exaspérant me faisait dire qu'il avait raison. À l'extérieur, les premières lueurs de l'aube apparaissaient tandis que je me hâtai de réveiller les hommes.

Leur leader, un Hauptmann d'après son insigne, était un bon soldat ou peut-être la résistance les avait-elle tout simplement bien entraînés. Même si nous étions loin à l'intérieur du territoire occupé par les Allemands, la patrouille constituée de dix hommes approcha de la cabane avec précaution et en formation, les éclaireurs ouvrant la voie à l'avance et inspectant le bâtiment de manière approfondie avant de faire signe à leurs camarades de les rejoindre. À leur allure, ils appartenaient au Gebirgskorps Norwegen, un corps de montagne allemand, des troupes robustes et expérimentées qui se comportent courageusement dans leurs tenues de camouflage hivernal et avec un edelweiss comme insigne.

Leur objectif étant apparemment libre et inoccupé, le capitaine leur donna ordre de repos et comme tous les

soldats du monde, ils ne firent pas prier, fumant, discutant, racontant des blagues obscènes et sortant même un réchaud pour faire du café en plein air. Le Hauptmann disparut à l'intérieur avec son sous-officier, tandis que l'opérateur radio installait son attirail, sans doute pour établir le contact avec leur base.

Depuis la position où nous étions dissimulés, à l'écart de la cabane sur les petits promontoires neigeux qui l'encerclaient, j'exhalai un profond soupir de soulagement. Même si nous étions en position favorable, c'était un combat que j'étais ravi d'éviter. Leur attitude ne suggérait rien de plus qu'une patrouille de routine et ils ne semblaient pas chercher quelqu'un ou quelque chose en particulier, et surtout pas les problèmes. J'étais ravi de leur laisser notre habitat temporaire jusqu'à ce qu'ils remballent leurs affaires et reprennent leur route, et il semblait que grâce à l'avertissement de Seraph nous venions d'éviter un combat inutile. Nous n'étions pas là pour affronter les unités d'élite isolées de l'armée régulière allemande comme ce groupe de montagne, et c'est une vieille maxime mais parfois la meilleure embuscade est celle que l'on n'a pas à tendre.

Seraph était allongé à environ trois mètres de moi, les yeux clos comme s'il se trouvait dans un profond sommeil ou peut-être une profonde méditation. Bien qu'il n'ait pas eu d'arme, il avait refusé qu'on lui procure un revolver, expliquant qu'il n'avait pas besoin d'utiliser de telles armes. Sven était allongé de l'autre côté, silencieux mais attentif, tenant précieusement son fusil de chasse. J'avais déployé Jones au nord avec la Bren, tandis que Bennett et Barker couvraient la zone depuis l'est avec leurs Sten équipés de silencieux. Les minutes passaient, les Allemands buvaient leur café, et nous entendions le grésillement intermittent des émissions radio tandis que l'opérateur changeait de fréquence.

Finalement, après environ dix minutes, le Hauptmann et son sous-officier réapparurent à l'extérieur et comme tout bon officier, celui-ci mit la pression à ses troupes en leur ordonnant de tout ranger en quatrième vitesse et de se mettre en rang. Tandis que le sergent les sermonnait sans ménagement, le Hauptmann alluma une cigarette, à l'écart, perché sur une pile de bois et observant les préparatifs. Ils seraient bientôt partis et j'espérais qu'ils se dirigeraient vers l'ouest, la direction exactement opposée à celle dans laquelle nous repartions.

« Votre revolver, Major ? murmura Seraph avec urgence, me prenant par surprise.

— Ils sont sur le point de partir, je ne suis vraiment pas sûr que ce soit nécessaire...

— J'ai besoin de ce revolver Major, maintenant s'il vous plaît. Le Hauptmann vient de nous découvrir.

— Quoi ? Je veux dire comment ? sifflai-je, défaisant mon holster avec hâte et lui tendant le Webley gros calibre.

— Pas le temps Major, tenez-vous prêt. »

Je lançai un regard à Sven qui fit un signe de la tête, avant d'observer à nouveau le Hauptmann, lequel venait de laisser tomber sa cigarette dans la neige. Je pus presque lire ses pensées en voyant ses sourcils se froncer et sa bouche s'ouvrir, il parvint à laisser sortir un « Achtu... » avant qu'une balle du fusil de Sven ne lui emporte la moitié de la gorge. J'ouvris alors le feu avec mon Sten, entendant le bruit sourd et régulier des autres Sten équipés de silencieux, les courtes rafales saccadées de la Bren et les

tirs plus bruyants du revolver de Seraph à côté de moi. Ça n'avait peut-être duré que quelques instants, mais pourtant semblé une éternité. J'enfonçais machinalement un nouveau chargeur et m'apprêtais à tirer encore et encore, mais plus personne ne tenait debout. Ils s'étaient trouvés dans notre ligne de mire depuis le début et ils étaient morts presque sans avoir pu riposter une seule fois. La cafetière continuait de bouillonner sur le réchaud où elle avait été placée.

La rencontre avait été courte, sanglante et brutale, et même s'il s'agissait de soldats ennemis, je ressentais une certaine sympathie pour ces hommes que nous avions abattus si fortuitement. Quoi qu'il en soit, sans la mystérieuse prescience de Seraph, les rôles auraient pu être inverses et nous aurions pu finir poignardés dans le dos, abattus dans notre sommeil, ou étendus là, dans la neige, ensanglantés. Je me penchai sur l'officier, ses yeux sans vie scrutant le ciel.

« Sergent Jones.

— Sah ?

— Fouillez-les en profondeur, cachez les corps, et nettoyez la zone. Ne laissez aucune trace indiquant que nous avons été là un jour.

— Sah. »

Alors que je vidais l'étui à carte de l'officier, Seraph vint me voir, me tendant le revolver par la crosse.

« Merci Monsieur Seraph, vous avez décidé de participer au massacre finalement ?

— Pas exactement Major, dans ce cas précis ma cible était la radio, révéla-t-il en indiquant le poste de radio qui avait été fendu et fracassé par plusieurs impacts de calibre .545.

— Von Obertorff ne doit pas être prévenu de notre arrivée.

— Comment avez-vous su que le Hauptmann nous avait découvert ?

— D'habitude j'ai un sixième sens pour ce genre de choses, mais dans ce cas précis, ce fut par simple observation. Vous avez laissé votre blague à tabac britannique sous le porche, Major, dit-il en me la tendant. Le Hauptmann pouvait difficilement la manquer quand il est sorti. »

Bon sang, il avait raison.

Une demi-matinée de plus à marcher et à skier nous amena sur la crête surplombant le hameau de Trellborg. J'avais broyé du noir et fulminé sur la majeure partie du chemin, je m'en voulais terriblement d'avoir commis une erreur qui avait coûté la vie des soldats de la patrouille allemande, et plus encore mis notre mission en péril. J'étais en colère contre Seraph également, de manière excessive, car en plus de ne pas en faire toute une histoire, il continuait d'agir normalement avec cette espèce de stoïcisme qui se révélait bien plus exaspérant que le sermon plein de reproches qu'il eut été en droit de faire.

Tandis que nous venions de traverser une plaine basse et sans relief, Sven se mit à skier à mes côtés pour m'annoncer que nous traversions la frontière finlando-norvégienne. Je fis remarquer avec désinvolture que j'aurais espéré un comité de réception auquel présenter nos papiers.

« La neige ne connaît pas de limites Major, et notre ami Monsieur Seraph non plus.

— Que voulez-vous dire ?

— Ach allez, même un fieux limier comme moi peut foir que cela fait des difficultés, lorsque deux meneurs se retrouvent dans la même meute.

— Je ne vois ce que vous voulez dire, monsieur, répondis-je, et cela sembla plutôt pompeux, même à mes oreilles.

— Allons Major, Monsieur Seraph est, je dirais, un indifidu extraordinaire. Nous afons un mot en fieux nordique, seiðr, porteur de la magie des anciens dieux. Je crois que Monsieur Seraph est l'un d'entre eux, comme fous diriez un foyant ou un magicien, capable de commander les forces surnaturelles en notre nom. Si même la moitié de ce qu'il suggère est fraie, nous pourrions afoir besoin de plus que de simples balles pour fenir à bout de ces Nazis...

— Je n'ai jamais rien entendu de si...

— Major, ne prenez pas ces mots à la légère, oubliez ce que fous pensez savoir. Ici, aux extrémités gelées du monde, les lois et frontières ordinaires de la cibilisation ne s'appliquent plus. Je ne suis ni naïf, ni crédule, croyez-moi, mais j'ai fu des choses étranges, des choses inconceffables qu'aucun mot ou esprit rationnel ne pourrait décrire. Si nous afons quelqu'un capable de combattre des forces aussi diaboliques, alors peut-être que fous defriez trafailler afec lui, et non contre lui. C'est tout ce j'ai à dire.

— Vous avez peut-être raison Sven, peut-être. »

Il acquiesça d'un signe de la tête.

« Bien, je suis content de l'entendre, maintenant nous defons nous dépêcher, car il semble que les Allemands ont des yeux partout, même ici, au beau milieu de nulle part. »

Il montra du doigt un point noir dans le ciel tourmenté et les premiers sons vrombissants du moteur de l'avion de reconnaissance commencèrent à nous parvenir.

« Les arbres, tous sous les arbres ! ordonnai-je. »

Nous skiâmes alors le plus vite possible jusqu'à les rejoindre. Puis nous observâmes le petit avion à la faveur des arbres, un Fieseler Storch qui nous dépassa, et s'inclina avant de disparaître à l'ouest.

CHAPITRE 3 : LES LIMIERS DE TRELLBORG

Deux heures plus tard, nous étions finalement dissimulés au-dessus du hameau de Trellborg, Seraph, Sven et moi-même avions décidé de prendre un peu d'avance sur le reste de l'équipe pour reconnaître les lieux. Une énième fois mes jumelles balayèrent de haut en bas l'ensemble des petites cabanes en bois, des mökki, situées le long de la voie de communication principale de Trellborg, mais il n'y avait aucun signe de vie.

« Qu'est-ce que vous en pensez, Monsieur Seraph ? »

Il resta silencieux pendant un moment, puis émergea de sous son manteau où il était apparemment en pleine méditation.

« Étrange, je ne détecte rien moi non plus, mais...

— Qu'y-a-t-il ? demanda Sven.

— Non, rien. Je pensais avoir vu quelque chose, mais c'était trop faible, comme une image rémanente.

— Peut-être devrions-nous descendre enquêter, suggérai-je. Il semble que nous ayons peu à craindre et

beaucoup à apprendre.

— Excellente idée Major, mais restons sur nos gardes, il y a quelque chose qui ne tourne pas rond ici.

— Pas de fumée de cheminée et même les oiseaux restent silencieux. Où sont passés tous les gens ?

— Exactement Sven. Où sont-ils tous passés ? interrogea Sven, laissant la question en suspens. »

J'informai rapidement les hommes et leur ordonnai de se séparer pour fouiller le village, tout en ordonnant à Barker, une force de la nature écossaise et aussi un très bon tireur, de couvrir nos arrières avec la Bren. Si nous nous faisions prendre le pantalon sur les genoux en plein village, je voulais que quelqu'un puisse couvrir ce qui se transformerait en une retraite diligente et désordonnée.

Nous nous faufilâmes dans le hameau avec la légèreté de la neige tombante. Tout était à la fois silencieux et tendu, comme si les bois eux-mêmes s'efforçaient d'entendre chacun de nos pas. Sven prit la tête, avançant d'arbre en arbre avec précaution jusqu'à atteindre et se positionner devant la première porte, pendant que Jones et Bennett l'encadraient. Utilisant le canon de son fusil de chasse pour entrouvrir la porte, Sven disparut soudain à l'intérieur. Et le silence reprit ses droits quelques instants avant de laisser place à un juron plein de haine.

« Vel knulle min mor ! »

Les deux gars de la Section se glissèrent à l'intérieur après lui tandis que j'armais mon Sten, prêt à exploser n'importe quelle menace susceptible d'émerger des lieux.

« Doucement Major, je ne pense pas que nous soyons en danger pour l'instant. »

Pour une fois, j'étais content d'entendre l'assertion tout à fait calme de Seraph, et je baissai même légèrement mon arme. Effectivement, quelques instants après, Bennett passa ta tête par l'embrasure de la porte et dit « Vous feriez mieux de venir voir, Monsieur. »

À l'intérieur, la cabane était composée d'une seule pièce en apparence ordinaire, petite mais soigneusement meublée et agréablement intime, typique des lieux qui doivent endurer les climats les plus froids. Des peaux et des fourrures ornaient les murs, le lit et les tables étaient couverts de tissus colorés aux couleurs chaudes tant appréciées par les Finlandais, et on pouvait y trouver tous les équipements et menus détails propres à la vie de famille. Mais cette odeur, par tous les dieux, il y avait quelque chose de pourri au royaume du Danemark, et cela pervertissait cet espace confiné. Sven ne mit pas longtemps à indiquer la source de cette puanteur, une casserole sur une cuisinière.

« Ach, ce ragoût de poisson, il a pourri et empesté comme la chatte d'Eva Braun. »

Sa plaisanterie grossière détendit l'atmosphère et nous nous retrouvions tous à sourire, même le mystérieux Seraph. Mais ses paroles suivantes étaient empreintes d'un ton autrement plus sombre.

« Ach, il est là depuis plus d'un jour et regardez, on a laissé le feu s'éteindre. Ça ne ressemble pas aux Finlandais, ici le feu c'est la fie.

— Cela signifie-t-il qu'ils sont partis précipitamment ? demandai-je.

— Ja, partis ou emmenés.

— Combien de villageois vivaient ici Sven ? interrogea un Seraph pensif.

— Hm, fingt, peut-être fingt-cinq afec les enfants. Une petite communauté.

— On fait quoi maintenant ?

— Continuons de fouiller les lieux, dit Seraph. »

À l'extérieur, j'indiquai à Barker que nous allions nous enfoncer plus profondément dans le village et reçus un pouce tourné vers le haut comme accusé de réception. Nous nous dispersâmes cette fois pour fouiller les cabanes individuellement, mais dans chacune d'entre elles, c'était presque toujours le même tableau. Il n'y avait aucun signe de perturbation, mais des traces laissant penser que les habitants avaient déguerpi, ou été enlevés, au beau milieu de leurs tâches quotidiennes. C'était plus qu'étrange, une ou deux personnes avaient pu sortir faire une course en abandonnant le cours de leurs occupations, mais un village tout entier ? Quelque chose d'horrible était arrivé ici, j'en avais la certitude et je réprimai un frisson soudain. Je m'apprêtais à quitter la troisième cabane, lorsque je remarquai une porte arrière, ce qui était inhabituelle. Ma curiosité piquée, je l'ouvris avec hésitation pour jeter un coup d'œil à l'intérieur.

« Seigneur ! »

Mon cri devait avoir été plus perçant que je ne l'imaginai, car Sven et les autres arrivèrent en courant. La porte menait directement à l'extérieur dans le froid et à l'intérieur d'un petit corral constitué de niches en bois et masqué de l'intérieur du village. Ce qui avait forcé mon exclamation était une découverte autrement plus dérangeante, car il s'agissait des chiens du village, l'une de ces meutes omniprésentes que l'on retrouve dans tous les petits hameaux du nord, et qui vit et travaille aux côtés de ses maîtres humains pour survivre et résister dans ce climat des plus rudes. Cependant, ces chiens étaient immobiles et sans vie, comme s'ils avaient été glacés à mort en un instant.

Et leur posture, mon dieu ! Les chiens avaient été figés en pleine charge, aboyant, grondant, montrant les crocs, le poil hérissé, présentant de gros yeux élargis par la haine ou la terreur, comme s'ils avaient fait face à un épouvantable ennemi mortel. La scène était des plus glaçantes et sinistres, bien plus dérangeante que si nous les avions découvert tués ou mis en pièces par un quelconque ennemi naturel.

« Ach, ce sont des spitz et des caréliens, des chasseurs d'ours, qu'est-ce qui leur est arrivé ? »

Sven venait de formuler ce que nous pensions tous, et tout le monde se tourna naturellement vers Seraph pour obtenir une explication. Il semblait pourtant ne pas nous voir et se trouvait déjà auprès des formes immobiles, les examinant sous différents angles, se penchant sur elles, marquant des pauses et les reniflant même.

« Je ne suis pas sûr. »

Seraph caressait du bout des doigts la tête de l'un des chiens, ce qui eut pour effet d'éparpiller son corps tout entier en une fine poudre qui se mêla à la neige.

Je crois que c'est à ce moment précis, en voyant ce pauvre clebs se désintégrer que je parvins enfin à mesurer la réalité et l'ampleur de la menace surnaturelle à laquelle nous faisons face. Jusqu'à ce moment-là, mon esprit rationnel étrié avait été capable de renvoyer la sorcellerie de Seraph au rang de simple superstition et de folklore, mais la vue de ces chiens glacés me perturba plus profondément que des mots ne permettent de le dire. On dit de nous les Britanniques que nous sommes plus émotifs envers nos chiens qu'envers nos femmes, et peut-être est-ce vrai, car à ce moment précis je commençai à

comprendre que l'ennemi auquel nous nous opposions avait quelque chose de plus qu'un simple mortel. Toutefois, je ne pouvais pas laisser transpirer une telle peur devant les hommes. Aussi endurcis et robustes étaient ces vétérans, je pouvais lire sur leurs visages l'effroi viscéral que leur avait procuré cette scène abominable.

« Très bien Monsieur Seraph, continuez vos recherches ici. Bennett, Jones, terminez la fouille du village. Restez ensemble et si vous remarquez ne serait-ce qu'une brindille qui n'est pas à sa place, vous tirez.

— Oui Monsieur, répondirent-ils en quittant les lieux au trot, clairement soulagés de pouvoir quitter la scène sinistre.

— C'est une scène abominable Monsieur Seraph. Qu'existe-t-il sur notre planète capable de causer une telle chose ?

— Rien, j'en ai bien peur, Sven.

— Alors quoi ? Comment vous expliquez ça Monsieur Seraph ?

— Je ne l'explique pas Major, mais il est clair qu'un pouvoir extraordinaire a été à l'œuvre ici. Les chiens gelés, les habitants du village volatilisés sans trace de lutte. Je ne peux qu'émettre des hypothèses sur la cause de tout ceci, mais ce que je sais c'est que von Obertorff n'y est pas étranger, j'en mettrai ma main à couper.

— À quelle fin les auraient-ils enlevés ?

— Aucune qui ne soit bonne, je parie. Les magies les plus puissantes nécessitent un lourd tribut, un sacrifice rituel, parfois de sang, parfois de vies, parfois des deux.

— Pff, alors nous devons le trouver, le tuer, et sauver ces pauvres âmes avant qu'il n'atteigne son objectif, quel qu'il soit, cracha Sven.

— Bien parlé, Sven, répliqua Seraph. D'accord sur toute la ligne.

— Major ! Major ! Venez vite, on a trouvé quelque chose, un survivant ! »

La voix de Bennett résonna dans le village et faisant fi de toute prudence, nous sautâmes les murs du corral pour rejoindre d'un pas pressé la dernière cabane de l'autre côté. Jones était à l'intérieur, aidant un homme grand et blond à se coucher sur le lit. Il était sale, échevelé et semblait gravement blessé puisqu'il venait de laisser une traînée de sang sur le sol.

« Il a dû entendre nos voix Monsieur, et ramper à l'extérieur de cette trappe sous le lit, expliqua Bennett.

— Il est salement blessé Monsieur, mais laissez-moi essayer de le rafistoler, ajouta Jones, débarrassant la trousse de soins pendant que l'homme grognait et grimaçait sous ses actions.

— Peut-être allons-nous enfin avoir quelques réponses, dis-je à Sven et Seraph.

— Je l'espère, Major, répliqua Sven. Car cet homme n'est autre qu'Olaf, mon petit frère. »

Une demi-heure passa, et malgré les efforts de Jones, les nouvelles n'étaient pas particulièrement satisfaisantes.

« J'ai fait de mon mieux pour lui éviter de souffrir, Monsieur. La blessure a une gueule plutôt bizarre, son flanc a été comme tranché, rien à voir avec une balle. Il est stable maintenant, mais faible, alors allez-y doucement si possible.

— Compris. Sven, vous avez entendu ? Il est tout à vous maintenant.

— Ja Major. Je fais traduire. »

Ainsi commença le récit d'Olaf, et nous nous

approchâmes plus près de lui pour l'écouter avec attention tandis que Sven traduisait de manière solennelle l'histoire contée par son frère. Quoi qu'il en soit, je ne vais pas essayer de reproduire le timbre brut de son accent norvégien.

CHAPITRE 4 : LE RÉCIT D'OLAF

« Ils sont arrivés il y a un mois sans aucun avertissement, des SS en camions, chenillés, et tracteur des neiges, mais il ne s'agissait pas de SS ordinaires, ils portaient des soleils noirs et des armes étranges. Mais pourquoi ? C'est ce que nous nous sommes demandés. Que pouvaient-ils vouloir d'un village solitaire et isolé à plusieurs kilomètres de la civilisation, et se trouvant à la frontière finlandaise ? Nous ne pouvions pas deviner et Maalia redoutait qu'ils ne soient venus pour moi. Je lui ai dit "ne sois pas idiote femme, ils n'enverraient pas une armée entière pour un pauvre Norvégien". Ça n'avait pas de sens.

Mais ils ont fait sortir tous les habitants ce matin-là et nous ont mis en rang pour écouter leur leader, un petit homme sinistre avec une tête de renard et un seul œil qui tenta de nous rassurer. "Nous ne vous voulons aucun mal" qu'il disait, avec ce ton qu'empruntent tous les oppresseurs. "Nous sommes de simples archéologues, des amoureux d'histoire, venus célébrer notre héritage aryen commun, avec vous, nos frères finlandais. Le Führer nous a envoyés explorer un ancien site au nord d'ici, où il se dit que les anciens dieux établirent jadis leur demeure. Ce sont des mythes et des légendes que vous connaissez bien, cela ne fait aucun doute, mais le Führer est un homme curieux et il aime que cette curiosité soit satisfaite."

« Je le répète, nous ne vous voulons aucun mal. Laissez-nous faire notre travail tranquillement et nous vous traiterons bien, nous vous paierons un bon prix pour votre viande et votre poisson. Vous serez traités avec le respect et la dignité qui conviennent à nos frères aryens. »

"En revanche, continua-t-il en se penchant depuis le chenillé où il se tenait pour nous fixer avec son œil unique et horrible. Si vous interférez ou nous mettez des battons dans les roues, vous découvrirez rapidement que la Patrie n'est pas très indulgente, même pour ceux qui sont de race aryenne. Me suis-je bien fait comprendre ?" Il y eut quelques bavardages à voix basse entre les Finlandais, qui sont un peuple fier et indépendant, mais il n'est pas simple de se montrer provocateur lorsque l'on se trouve encerclés, avec femmes et enfants, par des hommes armés. Alors, avec de très faibles protestations, les villageois se dispersèrent et rentrèrent chez eux.

Et au début les Tyskerne, les Allemands, tinrent leur parole. Ils avaient amené des esclaves, des Polonais, des Roumains, des Ukrainiens et des Juifs, et ils commencèrent à construire un camp au nord d'ici, au pied de la montagne qu'ils appellent Odin's Nrykin ou le Poing d'Odin.

Les légendes locales racontent qu'au temps des Vikings, un grand temple se trouvait à l'intérieur du sommet, un palais souterrain dans la colline creuse où le dieu pendu avait l'habitude de descendre du Valhalla pour présider

de grands festins, des combats et même des orgies en son honneur. Il se raconte que le Père-de-tous descendait pour recevoir les héros et les créatures mystérieuses de ce monde et de bien d'autres, écoutant leurs histoires et s'abreuvant de leur sagesse dans sa quête éternelle de savoir. Les habitants de la région le servaient, devenant des prêtres d'Odin connus sous le nom de Drottmar, ou souverains, qui organisaient de grands sacrifices au cours desquels des bêtes et des hommes étaient pendus sur la potence en l'honneur du dieu.

C'était une période sauvage et sombre, pendant laquelle le monde extérieur tremblait et se demandait "Qui nous sauvera de la colère des Nordiques ?" et ici, le culte d'Odin ne fit que grandir et prospérer. Les Drottmar devinrent plus puissants encore, contrôlant le peuple et commandant même les Jarls locaux. Alors pendant une longue période, dit-on, Odin ne revint plus en ces lieux, abandonnant ses prêtres pour combattre les géants du froid lors d'une grande bataille dans les cieux.

Pendant les longues années de son absence, les Drottmar ne cessèrent d'engranger de la puissance, oubliant leur dieu, abandonnant ou pervertissant ses rites, et cherchant la sagesse et les connaissances ésotériques à leur seule fin personnelle. On raconte qu'ils convoquèrent les morts, et qu'ils accueillirent et se métièrent même avec des créatures d'autres mondes.

Cependant, le Père de tout est un dieu jaloux et rancunier, car il est le père des mensonges et de la trahison aussi bien que de la sagesse. Lorsqu'il eut remporté sa grande guerre, il envoya ses corbeaux Hugin et Munin pour espionner le royaume mortel et apprit bien vite l'hérésie des Drottmar. Après avoir récupéré de ses blessures, le Père de tout chevaucha son gigantesque cheval à huit pattes Sleipnir et, brandissant sa puissante lance de guerre Gungnir, il descendit sur le temple pour terrasser les Drottmar infidèles qui l'avaient si mal servi. Sa vengeance fut aussi terrible et poétique qu'il est possible de l'attendre de la part du maître des runes.

Comme leur dieu l'avait enduré jadis, les Drottmar subirent le châtement de la pendaison pendant neuf jours pour apprendre la sagesse de la douleur et lorsqu'Odin les libéra, chacun d'entre eux s'était transformé en un terrible démon de glace à moitié fou, gardien éternel sans sommeil, que l'on disait maudit et chargé de garder à jamais le plus grand trésor du dieu pendu dans la vieille colline creuse.

Tout ceci fut oublié à l'arrivée du christianisme chez les Nordiques, et seul le sombre et blasphématoire *récit d'Urigeland* en garda la trace, une histoire que l'on croyait avoir disparu de la surface de la terre neuf siècles auparavant.

Mais le Nord n'oublie pas et l'histoire fut transmise de génération en génération, de père en fils, racontée au coin du feu pour effrayer les enfants et les dissuader d'aller jouer dans la montagne. J'avais bien sûr entendu les histoires sur les démons d'Odin, car ici l'hiver est long et sombre et qu'il faut s'amuser avec ce qu'on peut, mais comme beaucoup, je prenais ça pour un conte populaire douteux. Peu oseraient s'aventurer dans la montagne en dehors de la journée et sûrement pas la nuit, car même sans sa réputation macabre, il s'agit d'un endroit naturellement perfide où les rafales de vent sont pénétrantes, les chutes de roches et tempêtes de neige soudaines et les crevasses profondes. Il n'y a rien d'autre là-bas que d'anciennes grottes, alors pourquoi l'explorer ? "Pff, laissez les Nazis

faire leur stupide cinéma là-haut, peut-être qu'une avalanche les rayera de la carte et qu'on aura finalement la paix", voilà ce que je pensais. »

Olaf faiblit, pris d'une quinte de toux qui eut pour effet de rouvrir ses plaies, et ses bandages se retrouvèrent inondés de sang, son visage devint horriblement livide, ses sourcils perlaient de sueur, et ses yeux avaient pris une teinte opaque inquiétante.

« Devrions-nous le laisser se reposer ? m'inquiétai-je à voix haute, mais Olaf baragouina quelque chose en Norvégien et Sven traduisit.

« Non, il dit qu'il doit terminer Major, avant qu'il ne soit trop tard.

— Où est ce brandy, Bennett ?

— Si vous me permettez, Major ? dit Seraph en se déplaçant vers le lit, apposant délicatement ses mains sur les tempes battantes de l'homme. Peut-être était-ce un jeu de lumière, mais durant un instant j'aurais pu jurer les voir s'illuminer d'une lumière dorée et Olaf se contracter, comme s'il avait reçu une décharge électrique. Quoi qu'il en soit, quand Seraph eut terminé, la transformation était remarquable : alors qu'il semblait embrasser la mort quelques instants auparavant, la peau d'Olaf avait retrouvé des couleurs et s'il était toujours faible, ses yeux étaient maintenant clairs et lumineux, et sa voix avait retrouvé de sa vigueur.

« Il dit "merci" Monsieur Seraph, mais il apprécierait tout de même de boire un peu de brandy... à des fins uniquement médicinales bien entendu. »

Seraph sourit, j'acquiesçai de la tête, et Bennett offrit la gorgée dont Olaf se délecta. D'une certaine manière ranimé, il reprit son récit et Sven la traduction.

« Pendant une semaine ou deux, rien ne prêtait vraiment à s'inquiéter. Les Nazis s'enfermaient dans leur camp au pied de la montagne, nous rendant visite occasionnellement pour acheter de la viande, du lait, parfois à un prix généreux, alors peu se plaignaient et les mécontents se contentaient de marmonner.

Ça a commencé un mercredi, le jour d'Odin, par cette nuit de mauvais présage que les Finlandais appellent la veille des âmes vagabondes. Nous avions vu l'éclat de lampes électriques et de torches plus tôt dans la soirée, trahissant la présence des Nazis qui se dirigeaient en masse vers la montagne, mais nous ne pouvions qu'essayer d'imaginer leur objectif, puis durant quelques heures tout devint calme.

Et juste avant minuit, ça a commencé. Au début, on pouvait facilement prendre ça pour un orage localisé, le vent se mit à hurler et la neige à ensevelir le pic, alors qu'en bas, dans la vallée, tout était étrangement immobile et calme, comme si la terre attendait que quelque chose ne s'éveille.

Puis la foudre retentit et alors que nous étions assis chez Juri, certains des jeunes finlandais se mirent à plaisanter, affirmant que Thor et non Odin était revenu hanter la montagne. Le vieux Juri en revanche était mal à l'aise et grincheux, maudissant les Nazis de jouer avec des forces qui les dépassent et traitant les plus jeunes de fous et d'idiots. Mais l'alcool coulait à flot et la tempête passa. Le matin suivant, tout semblait comme d'habitude. Dans la froide lumière du jour il était facile de se moquer de l'avertissement de Juri "ils ont éveillé ce qui doit rester endormi" et de prendre ceci pour les errances d'un vieil homme, mais la nuit suivante et toutes les autres nuits, il

fut de plus en plus dur de reléguer ces propos au rang de simples superstitions.

Chaque nuit la montagne semblait donner naissance à de nouveaux événements toujours plus sombres. D'étranges lumières scintillaient autour du pic, des tempêtes de neige soudaines allaient et venaient, et le vent semblait charrier des lamentations, comme la souffrance d'une multitude d'âmes en peine. Alors chaque nuit les villageois s'enfermaient et barricadaient leurs portes, s'enfonçaient plus profondément dans leurs lits et nombre d'entre eux redoutaient même de poser les yeux sur le Poing d'Odin, craignant d'attirer l'attention du démon sur leur demeure. Quant aux chiens, mon dieu les chiens ! La manière dont ils hurlaient, gémissaient, grognaient et montraient les dents, le poil toujours hérissé, semblait prévenir que les légions de l'enfer étaient sur le pas de la porte. Nous fûmes forcés de les enfermer à l'extérieur à la fin, de peur qu'ils ne mordent quelqu'un sous l'emprise de la terreur.

Lorsque les Nazis revinrent au village, les gens se tapirent dans leurs maisons verrouillées à double tour car ils ne souhaitaient plus rien avoir à faire avec eux, peu importe ce qu'ils pourraient offrir. J'ai vu un Feldwebel et ses deux soldats SS du Soleil Noir s'en aller, nous traitant d'idiots, et un Untermensch promettre que nous servirions bien assez tôt la Patrie avec notre accord ou non. Quelque chose dans ces mots me glaça le sang et je me résolus alors à découvrir ce qui se tramait là-dehors, pour le village et car je savais que les Britanniques seraient intéressés par ces événements inhabituels. Voilà ce que je vous ai rapporté dans le message radio, mais quand Maalia m'a vu préparer mon équipement et mes armes, elle a pleuré et gémi au moins autant que les bêtes. Je lui ai dit "femme, c'est la guerre et quelqu'un doit y aller, et ce doit être moi."

Quoi qu'il en soit, même si cela devait être fait, je n'étais pas prêt à lancer un assaut solitaire sur la montagne elle-même. L'endroit où commencer était de toute évidence le camp allemand, et alors que le soleil commençait à disparaître derrière l'horizon, je me glissai entre les arbres, partant découvrir ce que les Nazis mijotaient. Je ne suis pas quelqu'un de nerveux ou de superstitieux, mais mon appréhension ne fit que croître à mesure que la lumière laissait sa place aux ténèbres et je ressentis un étrange fourmillement, comme si un instinct ancestral me prévenait des horreurs à venir. Mais j'avais décidé de réprimer ce sentiment, et je me dis "Olaf, il y a une mission à accomplir et une guerre à gagner, ce n'est pas le moment d'abandonner face à des terreurs nocturnes primitives". Mais je ne suis pas sûr de m'être moi-même convaincu ce soir-là.

Quand je frissonnais, ce n'était pas entièrement l'œuvre du froid, mais je parvins à leur camp sans incident et me cachai dans un arbre pour observer leurs allées et venues. Je pouvais voir que les Nazis ou plutôt leurs esclaves avaient été très occupés à couper du bois pour ériger un camp fortifié à l'ombre du pic.

Un périmètre ininterrompu de fil de fer et de bois encerclait des tentes de campagne et des véhicules, et dans chaque coin, le projecteur d'une tour de garde se chargeait de rendre la nuit aussi claire que le jour. Des nids de mitrailleuses gardaient l'entrée et des soldats SS du Soleil Noir vêtus de lourdes pèlerines et d'un équipement de survie de montagne patrouillaient régulièrement dans le périmètre. S'il s'agissait de fouilles archéologiques, ma

tante est le bras droit d'Hitler. Cela ressemblait davantage à un camp de prisonniers fortifié, préparé pour subvenir à tous problèmes venant de l'intérieur comme de l'extérieur.

Alors je les ai observés pendant plusieurs heures, mais il n'y avait rien de particulier à noter, les gardes faisaient leurs rondes, étaient relevés, allaient à l'intérieur pour manger, et rien ne sortait de cette routine. J'étais sur le point de descendre et de rentrer au village, lorsqu'il y eut de l'agitation. Une vingtaine de SS s'attroupèrent devant une grande tente près du centre du camp. Le chef, l'homme borgne, leur dit quelque chose et ils disparurent à l'intérieur en criant "Raus ! Raus !"

Les ouvriers sortirent de la tente, en moins grand nombre que lorsque nous les avions vus au village, et les Nazis les forcèrent à une parade ridicule pendant laquelle ils se tenaient, tremblants, dans leurs pyjamas à rayures et avec leurs étoiles jaunes. Ce n'était pas simplement le froid, ils semblaient fatigués et hagards, tourmentés aussi, comme s'ils savaient déjà quel terrible destin les attendait. Le chef borgne s'adressa alors à eux, plein de moqueries je pense, je ne comprends pas très bien cette maudite langue mais il a dit qu'ils allaient enfin avoir la chance de servir dignement la Patrie.

Sur ses ordres, les SS commencèrent à conduire les infortunés vers les portails à grand renfort de coups de crosses, mais malgré les coups, ils étaient réticents à bouger jusqu'à ce que l'un des SS sorte un pistolet et abatte l'un d'entre eux d'une balle en pleine tête. L'homme resta à l'endroit où il était tombé, inerte.

Pauvres hères. C'était une vision pitoyable que de les voir être rassemblés et conduits comme des bêtes à l'abattoir, et pendant un moment j'envisageai de lever mon arme et de mettre une balle dans le dernier œil de ce bâtard de Nazi. Cependant, cela n'aurait pas sauvé un seul d'entre eux, m'aurait révélé et j'avais d'autres choses auxquelles penser : Maalia, le reste du village et revenir vous informer. Ce n'était toutefois pas facile de regarder et de ne rien faire, tandis qu'ils étaient poussés et battus sur le chemin qui escalade la montagne jusqu'à ce qu'ils disparaissent sous le manteau des arbres.

Sur le retour mon cœur pesait aussi lourd qu'une enclume, mais c'était la guerre et maintenant, je ne pouvais penser qu'à la prochaine chose à faire. Quelle qu'ait été la raison pour laquelle les Nazis étaient ici, il s'agissait de quelque chose d'important, c'était une certitude, ils n'avaient pas traversé des étendues sauvages et construit un camp armé par simple caprice, et je devais donc en informer Sven et Londres. Et qu'en était-il de ces bruits, de ces lumières et de cette étrange activité sur la montagne ? Il ne pouvait tout de même pas y avoir de vérité dans ces contes populaires, non ? Pourtant, de quoi d'autre pouvait-il s'agir et qu'est-ce qui se cachait dans les ténèbres que les ouvriers redoutaient au point qu'il faille qu'une balle soit tirée pour les faire déplacer ? Pourquoi n'étaient-ils plus qu'en si petit nombre ? Toutes ces questions s'entrechoquaient dans mon esprit, mais pire encore, les mots du Feldwebel me revinrent en mémoire, me renvoyant ceux du borgne en écho et me faisant accélérer le pas.

J'étais à mi-chemin du village lorsque ça a commencé. Cette fois la montagne sembla exploser en un concert furieux de sons et de lumières, comme si le monde souterrain lui-même se déchirait et que les démons de l'enfer en émergeaient pour y danser. La distraction fut

telle que je remarquai à peine les sons qui s'approchaient de moi, des pas rapides sur la neige, et j'eus à peine le temps de me cacher derrière un arbre. Je sortis mon couteau et, quand l'individu me dépassa en courant, j'avancai un pied, le faisant chuter au sol, j'enfonçai alors mes deux genoux dans son dos, une main plaquant sa tête contre le sol, prêt à planter ma lame entre ses omoplates.

Mais l'individu que je venais de maîtriser n'était pas un Nazi, un pyjama rayé, un képi et une carcasse d'une maigreur pitoyable étaient des indices qui ne trompaient pas. Il s'agissait de l'un des ouvriers, un fugitif qui luttait, se tortillait et gémissait maintenant au-dessous de moi. Je le libérai aussi doucement que possible, essayant de le rassurer avec les quelques mots d'allemand que je connaissais, mais à peine l'avais-je relâché qu'il me frappa à la gorge avec un morceau de verre qu'il avait dissimulé dans sa main. Je réussis à peine à dévier le coup avec mon fusil et le frappai en retour d'un coup de crosse par réflexe, le propulsant à terre.

"Nicht Deutsche ! Nicht Deutsche ! Widerstand... resistance ja ?"

Les yeux brillant comme ceux d'un chat errant, il tenta de se relever, mais le museau de mon canon le persuada de se tenir tranquille, et je pouvais enfin voir qu'il ne s'agissait pas du tout d'un homme, mais d'une femme, car les Nazis ne font pas de distinction. Nous nous regardâmes pendant un long moment et elle sembla alors réaliser que je ne lui voulais aucun mal et commença à bafouiller en allemand. Elle ne cessait de répéter le mot 'Schrecken' qui je pense signifie 'horreur'. Ce n'était pas simple de la comprendre, car elle était complètement terrifiée, mais elle décida enfin de jeter le morceau de glace et se mit à sangloter, rampant plus près pour serrer ma jambe.

La voir ainsi, terriblement maigre et frissonnante de froid, était un spectacle désolant. J'enlevai rapidement un chandail pour le lui donner, puis fouillai mes poches pour y trouver un peu de chocolat que je lui tendis. Elle me dévisagea, comme ayant oublié la signification de la bonté humaine et se mit à dévorer le chocolat à la façon d'un loup affamé. Pendant un moment, je me sentis perdu, qu'allais-je faire maintenant ? C'est une chose de voir au loin une personne faire face à son destin, c'en est une autre d'être confronté à une personne bien réelle qui se tient juste devant vous. Est-ce que j'avais le choix ? Je ne pouvais pas l'abandonner.

Les Nazis étaient-ils à sa recherche ? Allaient-ils remarquer qu'un prisonnier avait pris la fuite avec tout le raffut sur la montagne ? Je n'étais sûr de rien sauf d'une chose, si c'était le cas ils se dirigeraient directement vers le village, car il n'y avait rien d'autre à des kilomètres à la ronde, et ils n'auraient aucune chance de nous trouver dans les bois. Alors après qu'elle eut fini son chocolat, je l'aidai délicatement à se remettre debout et lui fis signe de venir avec moi. Pendant un moment, elle ne sembla pas comprendre, alors je lui tendis la main et elle la prit. Nous nous mîmes ensuite en route à travers bois.

Notre progression était lente, car elle semblait avoir perdu l'essentiel de sa force vitale et qu'elle était, je pense, un peu délirante, ne cessant de chanter une mélodie à voix basse comme un enfant anxieux sans sa mère et de regarder un arrière, toujours vers la montagne. Même si le pic avait regagné son mutisme, une atmosphère étrange planait maintenant dans les bois, une tension, comme si Mère Nature elle-même retenait son souffle. Je

suis un chasseur, j'ai passé l'essentiel de ma vie sous les arbres, et je savais que quelque chose n'allait pas. C'était comme si toute vie, bêtes et oiseaux compris, avait soudain fui, alertée par quelque augure étrange d'une présence diabolique.

Nous nous dépêchions et je la trainais presque maintenant, lorsque je sentis une sensation étrangement tangible, comme si quelqu'un ou quelque chose avait verrouillé notre piste et nous cherchait activement. Appelez ça l'instinct si vous voulez, mais j'ai appris à faire confiance à ces impressions, et la fille semblait ressentir la même chose car elle tirait mon bras, répétant toujours cette même phrase, les yeux écarquillés de terreur. En un instant mon plan venait de changer, nous n'allions plus au village, nous devions traverser la rivière, faire disparaître notre odeur dans la fraîcheur de l'eau, effacer nos traces et rejoindre une caverne du coin où je savais que nous pourrions nous cacher. Nous courions sans arrêt, nos poulx tambourinant comme un seul, oubliant toute fatigue, toute lassitude, dans notre désir de fuite ; et je savais que nous devions distancer ce poursuivant horrible et inconnu, à n'importe quel prix, car une simple pause ou hésitation d'un instant serait synonyme de mort, ou de quelque chose de pire, quelque chose que mes mots ne suffiraient pas à décrire.

Les arbres arrachaient et déchiraient nos vêtements, les broussailles nous accrochant et nous enchevêtrant, si bien que nous avions abandonné toute prétention de furtivité au cours de notre fuite tête baissée. Inexplicablement, je pouvais sentir la chose se rapprocher, froide, implacable, insensible, telle l'incarnation du souffle glacé de l'hiver prêt à mordre dans notre chair. En pleine course, je regardais par-dessus mon épaule mais ne pouvais rien voir, pas voir ce que je sentais pourtant, comme la biche qui perçoit le souffle chaud du lynx sur sa nuque. Enfin nos pieds s'enfoncèrent dans l'eau glaciale. La rivière ! Nous trébuchâmes dans l'eau peu profonde et, utilisant mes dernières forces, je tirai la fille dans l'eau et nous avançâmes vers l'aval, diminués par le froid glacial. Nous glissions avec la rivière, laissant son agréable bavardage déguiser le bruit de nos pas, et même si je lançais des regards anxieux en arrière et restais à l'affût de tout signe de notre poursuivant, je ne détectais maintenant plus rien.

Quelques cent mètres plus bas, près du sommet d'une petite cascade, nous fîmes une halte et je lui fis un signe de pousse en l'air, ce qui arracha un sourire épuisé à son visage terrifié. Je mis mon index sur mes lèvres puis pointai la direction de l'autre côté de la rivière, et elle acquiesça, et nous traversâmes avec précaution, prenant soin de rester silencieux, discrets et d'éviter les pierres glissantes.

Nous émergeâmes sur l'autre rive et j'écoutai à nouveau, lançant des regards en amont. Rien. Peut-être l'avions nous semée ? Il ne restait plus que quelques mètres pour rejoindre la couverture des arbres puis la sécurité de la grotte. Je lui tendis la main, souris de nouveau, mais elle s'éloigna de moi comme d'une horreur de la pire espèce. Je réalisai alors que ce n'était pas de moi, mais de quelque chose derrière moi qui lui inspirait cette terreur. Sa bouche s'ouvrit pour laisser sortir un cri silencieux tandis que je me retournai, actionnant la gâchette et tirant à l'aveugle dans l'obscurité...

Je ressentis une incroyable brûlure sur le côté et je crus avoir reçu une balle, mais en regardant je vis que deux grands pics de glace l'avaient traversé. Je grognais de

douleur, tombant à genoux, lâchant mon fusil. Je tentai de crier, mais on eut dit que mon souffle m'avait été ôté. La fille se tenait là dans l'eau, immobile, glacée par la terreur, et je peux me souvenir d'une odeur musquée enivrante, et d'une main au pelage blanc pourvue de serres qui l'emporta, enveloppant complètement sa tête pour la soulever du sol. Assommé de douleur, je luttais pour me retourner et voir ce que c'était, mais elle... ils avaient disparu et j'étais seul, perdant mon sang dans la neige. Je réalisai alors que je n'avais même pas connu son nom... »

Olaf fut de nouveau pris par une quinte de toux et il fallut un moment à Bennett pour réussir à la calmer. Il n'avait pas l'air bien, la couleur avait quitté son visage et il était aussi pâle que la neige. Bennett lui donna plus de brandy, ce qui sembla lui faire reprendre du poil de la bête, et il continua.

« Pendant un bon moment, j'oscillais entre la vie et la mort, mais la douleur l'emporta et je m'évanouis. Me réveillant ensuite et utilisant mon fusil en guise de béquille, je parvins à rejoindre la grotte sous la cascade en titubant et rampant à moitié, c'était l'endroit où j'avais laissé des stocks et des provisions par précaution, dans l'éventualité où j'aurais à échapper aux Allemands. J'allumai un feu pour repousser le froid et découvris que les pics de glace avaient fondu. Je parvins à stopper la perte de sang et à cautériser et panser la plaie avant que mes forces ne me quittent. Je dormis alors un long moment, peut-être un jour, peut-être deux, je ne sais pas. Quand je me suis réveillé à nouveau, j'étais faible. Je me suis battu pour revenir au village, mais en arrivant, il était désert, les gens avaient disparu. Vous avez vu les chiens ? L'abomination qui leur a fait ça est la même qui m'a mis dans ce sale état. Tu dois les arrêter Sven, trouve-les, et ramène-moi ma Maalia. Je... »

Olaf était maintenant très faible et il s'enfonça dans l'oreiller, nous regardant avec des yeux fiévreux. Il était épuisé et Bennett suggéra qu'on lui donne un sédatif, ce à quoi je répondis par l'affirmative, il semblait ne pas pouvoir nous apprendre grand-chose de plus.

« Repose-toi tranquillement mon frère, repose-toi, dit Sven. Nous allons la trouer pour toi, et tous les autres aussi, ou nous mourrons en essayant. Je le promets, tel est notre devoir. »

Olaf acquiesça en réponse au serment de son frère avant de sombrer dans l'inconscience.

« Une sombre histoire Monsieur Seraph. Qu'en dites-vous ? demandai-je au mystérieux Seraph, qui prit un moment avant de répondre, réfléchissant à ce qu'il venait d'entendre.

— C'est ce que je redoutais ; il semble que von Obertorff ait manipulé des forces qui ne doivent pas l'être, invoqué des choses qui ne devraient plus jamais fouler la surface de la terre. Mais à quelle fin ? Telle est la question que nous devrions nous poser. Quel est son objectif ultime ? Et ça, je ne le sais pas encore. La montagne a clairement son importance, mais nous devons obtenir plus d'informations. Des informations que nous glanerons peut-être dans le camp nazi. Ce devrait être notre prochain objectif. Pouvons-nous y aller en reconnaissance en plein jour sans nous faire remarquer ?

— Nous pouvons. Sergent Jones, allez chercher Barker, on bouge dans cinq minutes.

— Et Olaf ?

— Il sera très bien ici Monsieur Seraph, car d'une

manière ou d'une autre, nous ne pouvions rien faire de plus pour lui pour l'instant. »

La façon dont j'avais accepté le récit d'Olaf et l'analyse de Seraph sans sourciller était peut-être une marque de l'état mental et physique dans lequel nous nous trouvions. Nous semblions avoir été transportés dans un endroit où l'étrange et l'occulte étaient monnaie courante, et je pense que même les hommes avaient commencé à l'accepter. Nous avions affaire à des forces qui surpassaient l'ordre normal des choses et le caractère irréel de Seraph devenait désormais un atout plus qu'un inconvénient, et je me réjouissais de plus en plus de l'avoir à nos côtés.

Notre préparation ne se déroula toutefois pas comme prévu, car le sergent Jones revint presque immédiatement.

« Excusez-moi Monsieur, mais je pense que vous devriez venir voir ça. »

Et nous y allâmes pour découvrir une vision qui nous glaça jusqu'à la moelle. Jones nous conduisit à l'endroit où Barker avait été posté, mais à cet endroit où aurait dû se tenir un Écossais imposant, il n'y avait rien, rien d'autre que la forme de son corps sur le sol où il avait dû se trouver étendu. Il n'y avait aucune trace, ni aucun signe de lutte, ce qui n'avait pas de sens, pourquoi se serait-il éloigné tout seul ? La Section forge des soldats solides et indépendants, mais obéissants également, et il n'aurait pas quitté son poste sans une très bonne raison. Un court moment plus tard, Jones nous la donna.

« Je l'ai trouvée là-bas, Monsieur, à une trentaine de mètres sous les arbres. »

Il déposa la Bren au sol, ou plutôt ce qu'il en restait. La solide armature métallique de la mitrailleuse légère était tordue et aplatie, comme si elle avait été broyée par une presse à vapeur.

« Par tous les dieux ! Qu'est-ce qui a pu faire ça ?

— Sans aucun doute la même chose qui a emporté les villageois, et a failli avoir raison de ce pauvre Olaf.

— Et qu'est-ce que serait cette chose, Monsieur Seraph ?

— Vous voulez une estimation ? 'L'horreur' que l'ouvrière a mentionnée Major, la chose qui a attaqué Olaf.

— Et de quoi diable peut-il s'agir ?

— Je n'en suis pas sûr et j'hésite à spéculer sans données plus concluantes, mais ce qui a causé ceci n'est pas humain, c'est une certitude. Si ce que je suspecte est vrai, von Obertorff a possiblement exhumé un démon ancestral qui ne connaît pas le sommeil, mais pourquoi ? Dans quel but ? Nous devons en apprendre plus en nous rendant dans ce camp Major, le plus tôt sera le mieux.

— Très bien, dis-je. Alors ne perdons pas de temps. »

CHAPITRE 5 : LE CAMP DES DAMNÉS

C'était la fin d'après-midi, le soleil faiblissait entre les arbres tandis que nous marchions prudemment vers le nord, en direction du camp nazi. Ses rayons étaient toutefois les bienvenus, car occasionnellement, à travers les feuillages, nous pouvions maintenant apercevoir la montagne qui se présentait à nous, titanesque et menaçante. Le Poing d'Odin semblait mériter sa réputation diabolique, car il semblait être un pic sauvage et cruel, formé de roches angulaires et hostiles couronnées

de glace, et qu'il dégageait une aura de menace profonde, comme s'il était une entité vivante dont le sinistre regard était posé sur nous.

D'autres préoccupations plus imminentes nécessitaient cependant mon attention, et le fait de me concentrer sur un objectif militaire tangible aidait à recadrer mon esprit songeur. J'avais inutilement perdu un tiers de mes hommes depuis le début de cette opération et j'étais décidé à ne pas en perdre davantage ; Sven et moi partîmes donc en éclaireur à l'avant pendant que Bennett et Jones restaient en retrait pour protéger notre spécialiste 'civil'.

Le camp nazi ne fut heureusement pas très difficile à trouver, car ils avaient taillé une route rudimentaire à travers la forêt, et une fois que nous l'avions trouvée, il nous suffit simplement de la longer sous les arbres, en prenant bien garde de rester dissimulés. Tandis que nous nous approchions, la vision des portes du camp s'offrit à nous, je signalai alors à Sven et aux autres d'encercler le périmètre pour bénéficier d'une meilleure vue depuis une position plus avantageuse. Ainsi, quelques minutes tard, nous étions embusqués, observant le camp depuis notre couvert. Il ressemblait à la description qu'en avait faite Olaf, un enclos rectangulaire constitué de poteaux en bois et de fil barbelé, gardé par une tour de garde dans chaque angle et avec les lourdes portes d'entrée typiques des camps de travaux forcés allemands.

Cependant, même accroupis ici, il n'était pas difficile de se rendre compte que quelque chose ne tournait pas rond. Même si nous pouvions entendre le léger bourdonnement des générateurs du camp, les portes avaient été laissées grandes ouvertes, ballotant sur leurs charnières au gré du vent, et même si les premières taches du crépuscule commençaient à saigner sur le jour, les faisceaux intenses des projecteurs décrivaient un arc de cercle, pendant mollement sur des tours de garde inoccupées. Alors que nous nous attendions à trouver une base allemande hostile et armée jusqu'aux dents, nous tombions à la place sur un endroit silencieux, immobile, qui ne possédait aucun signe de vie. Nous restâmes à observer l'endroit pendant un moment, puis après de trop longues minutes de silence, je chuchotai à Seraph, qui semblait être de nouveau plongé dans l'une de ses transes.

« Ça semble désert.

— Oui, je ne perçois aucun signe de vie.

— Bien, nous n'aurons pas de meilleure chance de jeter un œil à l'intérieur.

— En effet, mais restons sur nos gardes Major, nous ne savons pas si ou quand ils reviendront, et il peut y avoir des choses ici qui dépassent mes sens.

— Compris. Caporal Bennett, sergent Jones, restez ensemble et voyez ce que vous pouvez trouver. Sven, vous venez avec moi. Que cherchons-nous Monsieur Seraph ?

— Nous ne le saurons pas avant de l'avoir trouvé, mais le poste de commandement ou les quartiers de von Obertorff devraient être un bon endroit pour débiter les recherches. »

Nous revînmes sur nos pas vers les portes principales en jetant un dernier coup d'œil pour voir si nous étions vraiment seuls, puis j'ordonnai aux hommes d'avancer. Nous nous déplaçons à marche forcée, en gardant un œil prudent sur les tours de garde jusqu'à arriver aux portes elles-mêmes, lesquelles ballotaient sur leurs gonds comme si elles avaient été ouvertes par une grande force. Sur le linteau, quelqu'un avait écrit le slogan « Jedem das

Seine, » mais le signe pendait à moitié dans un angle impossible.

« Ça signifie "À chacun son dû" ou "Qui sème le vent récolte la tempête", expliqua Seraph en anticipant ma question. L'humour nazi sans aucun doute, mais il semble que cet avertissement cruel se soit retourné contre eux. »

Le sol au-delà de la porte était abîmé, marqué par des ornières et le passage de nombreux pas et véhicules, puis en arrivant au niveau des nids de mitrailleuses, nous vîmes d'innombrables cartouches éparpillées sur le sol et même si les MG42 étaient toujours en place, elles étaient maintenant froides au toucher. Il y avait des traces de sang dans la neige, menant tout autour des sacs de sable, et l'on trouvait partout des petits morceaux d'étoffe rayée imbibés de sang. Plus perturbantes encore étaient les traces distinctes qui ressemblaient à de longs pieds humanoïdes démesurés, avec des empreintes de larges serres au-delà des orteils. Seraph se pencha pour les examiner, puis attrapa un Stahlhelm abandonné et en mauvais état. L'insigne était un cercle avec des pointes angulaires radiales rappelant le swastika, un soleil noir, mais il avait été cabossé et abîmé par ce qui avait dû être un coup terrible.

« Hum, quelque chose d'inhabituel est arrivé ici, quelque chose que les Nazis n'attendaient pas. Les portes ont été enfoncées, pas simple fous en confiez sous le feu nourri des mitrailleuses, puis il y a eu une charge, et une lutte désespérée au corps à corps. Il n'y a eu aucun surfifant, et pas de corps non plus.

— C'était une position fortifiée, couverte par des MG42, un assaut frontal aurait été du suicide.

— Du suicide en effet. Et pourtant ceux qui sont passés par là ont submergé ces positions et le reste du camp.

— Vot ! Ils seraient insensibles aux balles alors ?

— Résistants tout du moins. Et apparemment ils ont emmené avec eux les morts comme les vivants.

— Que devons-nous faire ?

— Continuer de chercher. Il y a ici, quelque part, des réponses. »

Ainsi, tandis qu'un crépuscule inquiétant commençait à envelopper le camp, nous continuâmes les recherches dans la morosité du soir encore jeune. Au rythme de la disparition du soleil, le Poing d'Odin se tapissait peu à peu d'une couleur sang, et la montagne se transformait en une grande silhouette sombre qui nous dominait, son influence pernicieuse semblant exhiler des choses plus sombres encore. Où que nous regardions, les indices racontaient la même histoire inquiétante que Seraph avait décrite, des mares de sang dans les tours de garde, davantage d'empreintes effrayantes, et même des armes tordues qui semblaient avoir été cassées et mordues. Mais pas de corps, aucun corps. Quelque chose, quelque chose de désespérément sauvage et puissant avait attaqué ce camp, submergé les Nazis, et effacé toute preuve. Peut-être aurions-nous dû nous estimer heureux, car il aurait été incroyablement difficile d'infiltrer une base opérationnelle entièrement occupée, mais je ne pouvais pas croire dans ce cas précis que l'ennemi de notre ennemi était notre ami.

Nous découvrîmes les conditions lamentables et rudimentaires dans lesquelles les ouvriers vivaient, sans aucun doute frissonnants sous de fines couvertures dans des tentes en toile légère, ce qui contrastait largement avec les quartiers luxueux et bien équipés des SS. Dans

le poste de commandement, une radio grésillait jusqu'à ce que Bennett ne l'éteigne, et les cartes qui recouvraient la table contenaient un étrange mélange de données archéologiques et de symboles ésotériques qui semblaient danser sous les yeux et avoir un effet dérangent sur l'esprit. Je ne pris pas la peine d'interroger Seraph lorsqu'il les recouvrit d'un linge.

Une autre demi-heure d'investigation dans l'obscurité grandissante ne nous apporta pas grand-chose de plus, alors nous nous réunîmes à nouveau dans la tente de commandement où j'établis un tour de garde et ordonnai de prendre une pause. Nous étions sur la brèche depuis le matin même et n'avions rien découvert d'autre que des mystères plus épais et plus sombres. Tandis que Sven et les hommes piochaient dans les rations, je sortis dehors et allumai une pipe. Comment cela allait-il se terminer, me demandai-je, quelque peu fataliste, car il semblait maintenant rester peu d'espoir de secourir les villageois ou les ouvriers ; et puis, les Nazis ayant disparu ou ayant été massacrés pour une raison inconnue, qu'était devenue notre mission de toute façon ?

Je contemplais la forme sombre de la montagne qui nous dominait d'un air menaçant et ne pus m'empêcher d'avoir un frisson, un pressentiment étrange me disant que, d'une manière ou d'une autre, tout finirait là-haut. Je pouvais faire face à une cause désespérée et des obstacles accablants le plus joyeusement du monde, cela fait partie du travail de la Section, mais comment combattre un ennemi surnaturel apparemment capable de balayer d'un revers de main un camp de vétérans SS lourdement armés sans marquer de pause ?

« Vous les combattez de la même manière que tous nos autres ennemis, avec courage, ténacité, et ce bon vieux flegme britannique. Comment tenez-vous le coup, Major ? demanda Seraph, qui semblait s'être subitement matérialisé à mes côtés.

— Voilà une habitude particulièrement énervante, pour ne pas dire impolie, Monsieur Seraph.

— Mes excuses Major, mais je pense avoir trouvé quelque chose qui pourrait nous aider. Quelque chose qui pourrait expliquer le mystère au cœur de cette affaire et peut-être même faire pencher la balance en notre faveur.

— Et de quoi s'agit-il ?

— Le journal de von Obertorff. Venez, allons découvrir ce que ce Nazi dément a en tête. »

Quelques instants plus tard, nous étions de retour à l'intérieur et Seraph posait le livre sur la table où se trouvait la carte. Il s'agissait d'un vieux tome en cuir sombre, couvert d'étranges symboles arcaniques. Seraph fit quelques gestes au-dessus du livre, murmurant entre ses dents, et 'Il' s'ouvrit de sa propre volonté comme dans un soupir, offrant la vision de ses pages jaunies. Ma curiosité naturelle me poussa à m'avancer pour jeter un œil mais Seraph étendit un bras protecteur sur ma poitrine.

« Le texte est écrit dans un mélange d'allemand, de vieux scandinave, et de quelques runes plutôt malveillantes, c'est probablement plus sûr si je traduis. »

Et tandis que les ombres s'allongeaient, c'est ce qu'il fit.

CHAPITRE 6 : JOURNAL D'UN DÉMENT

12 février — Nous sommes arrivés au beau milieu des étendues sauvages de la Finlande, dans l'ombre du Poing d'Odin. C'est le site, j'en suis certain, après avoir consulté la carte et maintenant l'avoir vu, aucun autre ne porte la silhouette caractéristique évoquée dans le *Récit d'Uriglegand*. Quelle chance nous avons que ce texte oublié ait ressurgi récemment dans une bibliothèque que l'on pensait perdue.

Peut-être est-ce plus que de la chance, peut-être le destin a-t-il fini par nous mener ici après tout ? Car je dois le confesser, je ressens l'esprit de nos ancêtres païens à l'œuvre et la main de nos précurseurs aryens sur mon épaule. Après notre récent revers en Russie, il doit s'agir d'un signe, d'un cadeau laissé pour nous, dissimulé depuis des siècles jusqu'à une période de nécessité. Si mon interprétation est correcte, le Führer sera particulièrement satisfait, car si nous atteignons notre objectif, même dans l'éventualité de l'entrée en guerre des Américains en Europe, nous serons irrésistibles. Je peux tout juste me retenir d'aller explorer la montagne sur le champ.

Mais les aspects pratiques d'abord. Nous avons trouvé un site convenable au pied de la montagne et les Untermensch y ont construit un camp. J'ai aussi pris la parole dans le village, devant les paysans locaux. Il est difficile de croire que ces gens font partie de la race supérieure, mais je suppose que même la lignée la plus pure qui soit possède des branches dégénérées. Ils ont paru effrayés par notre démonstration de force et notre volonté aryenne. Je ne m'attends pas à ce qu'ils nous posent des problèmes, mais si c'est le cas, j'y répondrai avec une férocité qu'ils n'oublieront jamais. Rien ne doit compromettre ma mission. Rien.

15 février — La montagne est rude et ne pardonne pas, mais j'ai découvert l'ancienne route sacrificielle que les Nordiques devaient utiliser, et elle constitue un moyen pentu mais efficace de rejoindre le pic. Le sommet lui-même est creux et contient un important système de galeries, à la façon d'un nid d'abeilles, et même s'il y a les indices d'une occupation païenne, j'ai découvert un complexe central dédié à Odin ressemblant à un temple. Je dois encore découvrir le sanctuaire intérieur que le récit mentionne. Peut-être qu'une méditation plus poussée sur le texte m'aidera à révéler tous ses secrets.

Ici-bas, beaucoup de progrès ont été réalisés dans le camp et nous sommes maintenant en sécurité, à l'intérieur de nos murs et de nos lignes barbelées. Je dois constamment rappeler aux hommes de ne pas être trop durs avec les ouvriers, même si cela va à l'encontre de leur instinct. Je me demande s'ils me pensent trop miséricordieux ? Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Les rituels pourraient nécessiter davantage de sang ou de nombreuses vies, et nous devons nous efforcer de conserver un tel approvisionnement à portée de la main.

16 février — J'ai déniché le sanctuaire intérieur et je crois maintenant que nos glorieux ancêtres aryens attendaient de moi que je découvre ce lieu. Quelle ironie que ce soit l'un des Untermensch qui l'ait découvert, même s'il l'a payé de sa vie lorsque le tunnel s'est effondré

sur lui. Je soupçonne qu'il s'agit du premier d'un grand nombre de sacrifices à venir.

La chute de roches a révélé un ancien tunnel à moitié effondré et j'ai ordonné aux hommes d'attendre sur le seuil pendant que je l'explorais, seul. Un long passage plonge dans l'ancre de la montagne sur de nombreux mètres avant de révéler son grand secret. Car il s'y cache une vaste caverne éclairée par une pâle luminescence surnaturelle, qui semble suinter de la roche elle-même, caverne dans laquelle git, enfoui, le temple sacré du dieu pendu, creusé à même la roche du cœur de la montagne. Un bosquet malveillant d'arbres torsadés encercle un gigantesque frêne, et le plafond au-dessus de lui semble s'étirer jusque dans les étoiles, comme si d'un regard il était possible d'y percevoir le vide du firmament.

Je l'ai observé pendant une période de temps indéfinissable, hypnotisé par la beauté surnaturelle de cet endroit, sur lequel, j'imagine, aucun mortel n'a posé les yeux depuis des siècles. Comme me réveillant ou entrant peut-être dans une sorte de transe, j'ai alors approché le grand arbre, dont les racines semblaient s'enfoncer profondément dans la montagne. J'ai observé pendant un long moment ses branches nues et son tronc noueux, qui semblait avoir poussé des germes de l'arbre-monde lui-même, avant de les apercevoir, ces formes surnaturelles abritées dans son ombre.

Elles étaient disposées autour de sa base comme des nombres sur une horloge, chacune enterrée dans sa propre prison de glace. Puis j'ai pu entendre, ou peut-être sentir, un esprit m'atteindre, une conscience profonde et exotique qui me murmurait des scènes d'un passé indicible. Il n'y avait pas de mots, juste des visions de l'époque où les Nordiques pratiquaient leurs anciennes coutumes, des rituels sanglants et de terribles sacrifices en l'honneur du dieu pendu et de ses disciples de l'Au-delà. Puis l'esprit parla de libération, de liberté, et me montra la voie, révélant les sombres rituels nécessaires pour briser les chaînes de glace qui le retenaient, lui et ses pairs – et il promit de grandes récompenses, des trésors indicibles, et même la lance éclatante à celui qui les libérerait, celui qui libérerait les Drottmar.

18 février — L'heure de commencer le réveil approche, et pourtant le processus me trouble et me fascine à la fois. Le rituel est compliqué, c'est un fait, mais je crois que c'est à ma portée, et qu'il réclame de nombreuses vies, ce n'est pas mon problème. Les Untermensch feront l'affaire, comme ils ont fait l'affaire pour le tout le reste...

Non. C'est la créature elle-même qui me laisse perplexe, car pendant qu'elle errait dans mon esprit, j'ai été capable d'apercevoir simultanément quelques perspectives du sien. Ce n'est pas une créature mythique évadée des légendes nordiques, mais un être d'un autre monde qui parcourait jadis la Terre et se métissait avec nos ancêtres aryens. Ce sont ces hybrides, les Drottmar, ces êtres étranges, qui forment désormais cette cour gelée à ses côtés.

Je suis surpris que cette révélation cosmologique ne me trouble pas davantage ; que des créatures d'un autre monde existent et marchent parmi nous ne devrait pas être un choc pour un esprit rationnel. Ce n'est qu'une confirmation de ce que j'ai toujours suspecté. Nous ne sommes pas seuls, et j'en ai maintenant la preuve. Qu'ils aient pris la forme de nos ancêtres aryens n'a rien

d'étonnant non plus, ils se sont seulement greffés eux-mêmes à la racine de notre propre race supérieure.

20 février — Même après deux jours de réflexion, une étude intense du texte du *Récit* et des glyphes de protection, je sais que je dois procéder avec précaution. Même dans son enveloppe de glace, il est facile de deviner l'immense puissance physique de la créature, et ce que ferait Rascher d'elle. Pourtant c'est l'intelligence à la fois sauvage et subtile de son esprit qui fait frissonner. C'est un être qui n'est pas facile à manipuler ou à contrôler, et qui poursuivra toujours son propre objectif. Je pouvais le sentir essayant d'imposer sa volonté à la mienne, et si je lui ai laissé penser que c'était le cas, mes actions et pensées n'étaient peut-être finalement pas toutes de ma propre volonté.

Cependant le prix à la clé est immense et hypnotique, et aucune vraie grande œuvre n'est réalisable sans prendre de risque. Je dois bien me préparer et ne pas lésiner sur ma propre sécurité, si je veux réussir. Je pense toutefois que les contre-sorts et les enchantements tiendront. Ils doivent tenir. Si je peux sécuriser l'artefact et même une simple fraction du savoir de cet être, la victoire finale du Reich sera assurée et la gratitude du Führer ne connaîtra plus aucune limite.

21 février — Victoire ! Une victoire au-delà des espérances les plus folles. Ma main est encore tremblante et je peux à peine coucher ces mots sur le papier, mais voilà que j'ai façonné l'histoire. Moi, Ludwig von Obertorff, je resterai dans les mémoires comme l'un des plus grands héros du Reich pour cette nuit de travail, ayant mérité d'être évoqué aux côtés du Führer en personne pour les milliers d'années de règne à venir.

Je n'ai pas seulement libéré le Drottnar, mais je l'ai aussi lié, grâce à de sombres sortilèges indicibles, pour qu'il ne puisse pas quitter les frontières du temple sans que je ne l'en décide. Si je parviens maintenant à le dominer, tout son savoir et sa puissance seront mis à contribution de la Patrie, et cela assurera notre triomphe final sur les races inférieures qui tentent de nous entraîner dans leur propre misère...

J'en tremble encore, car ce ne fut pas simple et j'y ai presque laissé mon âme. Dehors, l'air lui-même semblait convulser, la tempête fouettant le pic et balayant les hommes comme les ouvriers tandis que j'invoquais les puissances infernales. Même avec l'énergie étrangère de cette nuit folle, ma volonté s'en est allée jusqu'à un point proche du non-retour et n'en est revenue qu'au prix d'incroyables efforts. J'ai senti une part de mon âme s'échapper et glisser dans la créature pour recevoir en retour une chose à la fois puissante et terrible...

Nous avons dépensé plus de la moitié des Untermensch pour libérer le Drottnar de sa prison, mais ils avaient déjà rempli leur utilité et cela fait maintenant moins de bouches à nourrir. Même s'ils appartenaient à la race inférieure, ce ne fut pas facile de les voir se faire pendre l'un après l'autre dans ce bosquet maudit. Cependant, le sacrifice était nécessaire et le Drottnar est sorti de sa prison. Je dois maintenant me reposer car demain s'écrit un nouveau et terrible chapitre de l'histoire de l'humanité.

23 février — La créature est aussi malveillante que Loki et tout aussi rusée qu'Odin lui-même, mais

nous avons partagé nos pensées et Elle m'a permis de contempler son esprit et de côtoyer sa conscience. Je peux sentir qu'elle cherche toujours à prendre le dessus, prendre l'avantage, saisir une chance de me dominer, de briser les enchantements.

J'ai vu la première visite de son espèce dans ce monde à l'époque où les Nordiques se déchiraient les terres du nord. Trouvant les dieux locaux à leur goût, les créatures adoptèrent et pervertirent le culte local d'Odin, mélangeant leur sang à celui des prêtres et empruntant la vieille appellation nordique Drottnar qui signifie « souverains ». Durant des décennies, peut-être des siècles, cette colline creuse fut leur demeure et avec leurs alliés humains et leurs progénitures impies ils régnèrent, réclamant la fidélité et le sacrifice des esclaves, des hommes libres et même des jarls.

Alors ils purent plus facilement glisser entre les mondes, mais pourquoi ce spécimen et ses hybrides sont-ils restés ici ? Je dois en apprendre plus, Il demande davantage de vies, de sacrifices pour les libérer et il murmure au sujet de l'artefact sacré, un prix on ne peut plus tentant. Je dois faire attention et ne pas lui permettre de me duper, car si ce que j'ai vu est vrai, l'arme pourrait se révéler d'une puissance terrible et nous permettrait de frapper Londres, New York, ou même Washington. Son potentiel dépasse tout ce dont nous avons pu rêver lors des travaux de Peenemünde.

25 février — Nos esprits se rapprochent, et se mélangent encore davantage. Il m'a dévoilé de nombreux secrets, des mystères de l'univers supérieur qui sont presque inimaginables, inconcevables pour les esprits mortels et bien trop terribles pour être partagés. J'ai vu... ach, les mots me manquent, les races inférieures ne sont pas prêtes pour recevoir cette connaissance.

Je sens que mon corps change, il se transforme, et j'entends ses murmures dans mes rêves maintenant, ses promesses sur la façon dont nous contrôlerons le monde ensemble. Je devrais résister, mais il est de plus en plus fascinant... Dans une vision, il m'a montré la lance sacrée, que les Nordiques appelaient Gungnir, le chancelant, celle qui appartenait d'après eux à Odin. Mais il s'agit d'une arme qui écrase nos faibles conceptions en matière d'armement. La contrôler signifierait régner sur le monde et faire trembler les capitales de l'Axe et des Alliés.

Je, nous devons mettre la main dessus. Toutefois, le Drottnar m'a aussi révélé celui qui va venir, celui qui nous observe depuis l'Au-delà, celui qui cherche à contrecarrer nos plans. Il essaye de nous espionner avec ses ignobles sortilèges, mais nous l'en avons empêché et nous devons nous préparer à recevoir ce sorcier livide.

26 février — Je... le Drottnar faiblit et a besoin de se nourrir, j'ai dépensé le dernier des Untermensch pour alimenter not- sa force vitale. Une fois encore, ils ont été emmenés au bosquet et pendus aux arbres, mais le plus faible des SS n'avait pas l'estomac pour ça, j'ai donc dû endosser le rôle de bourreau moi-même. Il est curieux de voir la manière qu'ils ont de se débattre et de lutter alors que le nœud se resserre, combattant pour survivre jusqu'au tout dernier soupir...

Cependant, malgré toutes nos précautions, l'une des esclaves a réussi à s'échapper et, affaibli par les magies ou sous le joug de ses suggestions, j'ai libéré le

Drottnar des confins de la montagne, lui permettant de la poursuivre dans le monde extérieur. Pendant un moment, j'ai eu peur qu'il ne revienne jamais, mais j'ai pu alors voir comme par ses yeux, chassant, traquant sans relâche, saisissant sa proie. Elle était pétrifiée de terreur, murmurant « horreur » encore et encore. Elle a semblé à peine consciente au moment où j'ai serré le nœud. Lorsque la chute lui a brisé la nuque, je pense que cela a été un grand soulagement pour elle.

27 février — Peut-être est-il devenu moins prudent, ou peut-être que je commence à le comprendre mieux, mais j'ai pu voir un coin non défendu de son esprit, voir comment les Nordiques ont submergé son espèce et les ont emprisonnés ici, dans la glace.

Pendant des âges, le Drottnar domina et assombrît le territoire, mais lorsque ses disciples devinrent cupides, et lorsqu'ils se mirent à choisir les filles et les fils des Nordiques plutôt que des esclaves pour leurs sacrifices, les Vikings décidèrent qu'ils étaient allés trop loin.

Protégés par les magies runiques d'un grand rassemblement de sorciers et de scaldes, les Nordiques prirent d'assaut la montagne impie et passèrent le Drottnar et sa progéniture au fil de l'épée par une interminable nuit placée sous le signe du feu et du sang. La plupart de ses compagnons extraterrestres fuirent à travers l'arbre-monde, l'échelle vers les étoiles, mais ce Drottnar et sa progéniture ne furent pas aussi chanceux et restèrent piégés ici, prisonniers de la magie des sorciers, comme un avertissement pour que sa race ne revienne jamais. Sans le récit maudit d'Uriglegand, les choses seraient restées ainsi, mais son loyal acolyte ne pouvait se résigner à l'abandonner et laissa des instructions dans son ouvrage sur la manière de le ressusciter. Pour ce qui a survécu à travers les âges, nous devons remercier cet escroc infortuné.

28 février — Sa faim est devenue quelque chose de tangible et après de longs siècles de privation, il a besoin de plus d'âmes, de plus de sacrifices pour alimenter sa force vitale sur ce plan. Sans un arbre-monde actif, sa connexion avec les dimensions supérieures est rompue et il doit s'alimenter plus fréquemment, à plus forte raison maintenant que nous avons réveillé certains des hybrides.

1^{er} mars — Même lorsque nous ne sommes pas liés, j'entends sa voix dans mes pensées et me demande si mon esprit m'appartient toujours. Ma chair commence à fondre et se courber sous son influence, et pourtant je n'ai jamais vu aussi clair, comme si je venais de sortir d'un long sommeil pour voir le monde par de nouveaux yeux, comme le Drottnar.

J'en ai vu davantage à propos du sorcier. Il porte l'uniforme kaki de nos ennemis et ses cheveux sont longs, mais je ne peux pas voir son visage. Il voyage sous l'eau et la glace, et il souhaite empêcher moi — le triomphe du Reich. Il a amené ses chiens de guerre et sa magie blanche pour contrecarrer nos plans, mais il n'y parviendra pas et périra dans d'atroces souffrances, je le jure.

2 mars — Nous avons commencé le grand rituel visant à libérer la lance, mais ce ne sera pas une tâche facile car les scaldes l'ont protégée par de puissants sortilèges.

Quoi qu'il en soit, nous devons encore nous nourrir, nos appétits deviennent insatiables et nous n'avons plus

d'Untermensch, j'ai donc pris une décision, pour le bien du Reich et la poursuite de notre cause, je les autoriserai à utiliser les villageois finlandais. Je sais qu'ils sont nos cousins lointains et que nous partageons la même lignée raciale pure, mais nous sommes trop proches du but pour laisser nos sentiments nous submerger. Payons ce dernier tribut, si c'est ce qu'il en coûte, sacrifions une petite cellule pour que le corps survive.

3 mars — Le Drottnar et ses acolytes ont été réapprovisionnés et sa puissance ne cesse de croître grâce à la surabondance de nouvelles âmes. Dans ceci comme dans tout le reste, une fois encore la grande pureté aryenne prouve sa supériorité sur les races inférieures. Il a réanimé certains des villageois pendus pour servir notre cause. Leurs nuques brisées claquent lorsqu'ils marchent et titubent, un son particulièrement curieux.

En écrivant ces mots, je me demande si ma santé mentale est toujours intacte après avoir vu de telles choses... commis de tels actes... Suis-je devenu une créature qui assurera le triomphe du Reich ou qui le submergera et le monde avec lui ? Et si de telles choses peuvent vraiment exister, qu'en est-il de ma propre âme ? Comment von Obertorff sera-t-il représenté à l'échelle de l'histoire ?

Des pensées pathétiques, de fou, de dément, de faible, indignes d'un Übermensch, alors que mon corps se transforme en quelque chose de nouveau, pourquoi devrais-je remettre en question le triomphe de ma volonté ? Ensemble, je, moi, nous construirons un Reich qui régnera durant dix millénaires et ce faible autrichien dément de Gefreiter, lui et ses flagorneurs de Berlin périront dans les flammes. La solution finale ? Ce n'est qu'une entrée en matière...

Toutefois ce tourmenteur, ce sorcier, se rapproche. Je peux sentir sa présence impie et chacun des pas qu'il imprime dans la neige. Peut-être nos forces conventionnelles peuvent-elles s'opposer à lui ? Je vais passer l'ordre.

4 mars — Nous sommes si proches maintenant, si proches, les chaînes sont sur le point de se briser, mais le Drottnar faiblit et sa-notre-ma soif se fait toujours plus insistante. Nos esprits se sont rapprochés encore davantage et je commence à adopter son apparence et sa forme. Je crois que les membres du Soleil Noir s'en sont aperçus et qu'ils commencent à me craindre autant que la créature. Que suis-je devenu ?

5 mars — Enfin, nous avons presque rompu l'enchantement, mais notre effort absolu a terriblement affaibli le Drottnar, tué presque tous les hybrides et la plupart des villageois réanimés. Nous avons besoin de plus d'âmes pour alimenter notre magie, et il n'y a plus qu'un endroit où les récupérer.

Ce sont de loyaux soldats aryens, mais nous sommes en guerre et je ne dois avoir aucune réticence quant à ce qui doit être fait. Au coucher du soleil, je relâcherai le Drottnar et les hybrides restant sur le camp avant que leur énergie ne soit complètement épuisée. Les membres du Soleil Noir paieront le tribut, mais ils seront transformés et renaîtront pour nous servir. C'est le seul moyen...

Il est encore plus proche, le livide, le sorcier, si proche que je peux presque le sentir, mais il sera trop tard, trop tard. Cette nuit, ma... notre grande œuvre

sera achevée, Gungnir sera relâchée et les mondes trembleront devant nous.

« Cette dernière entrée est datée d'hier, dit Seraph, refermant le journal dans un bruit sourd. »

La fin abrupte de la narration me surprit. Je ne l'avais pas remarqué, mais mon corps était tendu comme un ressort et les ombres s'étaient infiltrées dans la tente comme pour former un chœur sinistre.

« Une histoire des plus incroyables et des plus macabres. Pouvons-nous réellement croire tout ceci ? Ce von Obertorff ne serait-il pas tout simplement devenu complètement fou ?

— Possiblement. Mais qu'est-ce que la folie Major ?

— Des Vikings, des extraterrestres, une super arme dissimulée dans les brumes de l'histoire qui ressurgit subitement pour conquérir le monde ? Cette mission m'a peut-être poussé à reconsidérer de nombreuses choses Monsieur Seraph, mais pour moi ce type-là nous a quittés, il est tout juste 'timbré'.

— Toujours sceptique, n'est-ce pas Major ? Pourtant quelque chose a bien attaqué Olaf, emporté les villageois, et balayé le Soleil Noir.

— Quelque chose qui sait que nous fenons, si nous défons croire ce journal, fit remarquer Sven, dans son style austère et direct. Et pourtant nous sommes toujours fifants, ce fon Obertorff, ces amis Drottnar et cette arme, cette lance d'Odin, ne se sont pas manifestés pour nous éliminer.

— Oui, je suis content que vous releviez ce point, Sven, rebondit Seraph. Quelque chose n'est pas tout à fait pukka, n'est-ce pas ? Le Baron n'est pas vraiment sur ses gardes pour quelqu'un qui a relâché un mal ancien, réveillé un démon de glace, et mis la main sur une arme d'une puissance incroyable, n'est-ce pas ? Je veux dire, nous sommes toujours debout, ici, non ? Voilà quelque chose de bon augure.

— Et maintenant, Seraph ? Une autre promenade dans la gueule du loup ?

— Cette fois, c'est vous qui avez lu dans mes pensées. Précisément Major, mais avant ceci, suivez-moi, j'ai découvert quelque chose dans l'armurerie que je veux vous montrer. »

Et un court moment plus tard, tandis que le crépuscule étalait son manteau autour de la montagne, nous nous réunîmes pour donner l'assaut final sur le repaire de von Obertorff. Je ne suis pas trouillard, ni facile à effrayer, mais je ressentais pourtant une étrange inquiétude tandis que nous escaladions les pentes de ce sinistre pic. J'avais vu suffisamment de choses au cours des derniers jours pour bouleverser mon scepticisme complaisant vis-à-vis du surnaturel et nous semblions maintenant prêts à affronter le mal dans son antre, lors d'une rencontre qui déterminerait le cours de la guerre, sinon le destin du monde. Mais tandis que j'épaulais mon Sten et équilibrais mon sac sur mon dos, les silhouettes massives de Sven, du caporal Bennett, et du sergent Jones étaient rassurantes. Ces braves gars étaient le sel de la terre et, associés au génie mystique de Seraph, nous avions peut-être une chance. Peu importe ce qui nous attendait là-haut, si cette chose pouvait mourir, nous la tuions, et si nous échouions, eh bien, ce n'est pas comme si il allait rester un monde qui vaille la peine d'être sauvé.

Le chemin commençait doucement, par une courbe

légère qui ne cessait de monter jusqu'à ce nous soyons bien vite avalés par l'ombre décharnée des pins. En alerte, nous marchions, impassibles, depuis plus de vingt minutes, il semblait n'y avoir que peu d'intérêt à se dissimuler maintenant. À mesure que la lumière s'estompait, le chemin s'étrécissait et la pente s'accroissait, la marche devenant plus ardue avec des lames de schistes et des pierres branlantes qui rendaient nos pas incertains. Le chemin n'était que zigzags, et un vent mordant se mit à souffler de nulle part, accompagné d'une brume glacée et décourageante qui ne mit que quelques secondes à nous envelopper. Subitement le chemin, les repères, et la montagne elle-même avaient disparu, comme si nous avions pénétré dans un verre de lait gazeux.

« Quelqu'un nous attend semble-t-il, nous devrions nous attacher les uns aux autres par sécurité, conseilla Seraph. »

Je donnai l'ordre d'un signe de tête. Attachés ensemble comme un groupe de prisonniers, nous n'étions plus que des hommes aveugles qui tâtonnaient dans une caverne sombre, progressant un pied après l'autre, luttant contre un froid stellaire et le manque de visibilité. Seraph prit la tête et même si ses yeux semblaient concentrés sur des choses au-delà de la sphère de perception ordinaire, il nous mena avec justesse, chaque pas étant une victoire, jusqu'en haut de ce chemin périlleux. Pendant un long moment qui sembla une éternité, le monde ne fut plus qu'un voile blanc brumeux, dans lequel nous luttions pour mettre un pied devant l'autre, progressant laborieusement contre la pente, le vent débilant, et l'étrange frisson mortel que nous procurait la brume. Après ce qui nous sembla être une courte éternité de pulsations de cœurs gelés, et qui pouvait avoir été aussi bien cinq minutes que cinq cents, Seraph se retourna et l'étrange lumière magique qui luisait alors dans ses yeux sembla disparaître au moment même où je la remarquai.

« Nous y sommes. C'est l'entrée du temple. »

Derrière lui je pouvais tout juste deviner les contours d'une entrée, une gueule rocheuse qui menait au cœur de la montagne.

« Ack dieux merci, plutôt affronter une légion de monstres impies que de passer une seconde de plus dans ce maudit brouillard, commenta Sven.

— Bien d'accord, répondit Seraph. Il semble malheureusement qu'il ne nous ait pas épargné, ayant fait dans nos rangs une autre victime. Je suis désolé, Major. »

Tandis que Jones arrivait derrière nous en titubant, ployant sous le poids de son gros sac, je vis que la corde derrière lui était vide, ballante, nettement rompue à l'endroit où Bennett aurait dû se trouver. À cet instant je dois l'admettre, je perdis quelque peu mes nerfs et me mis à fulminer, maudire et jurer, promettant la plus terrible vengeance à von Obertorff, aux Drottnar, et peut-être même aux anciens Vikings eux-mêmes. Ça ne fit que peu de bien à moi ou à mes hommes, mais Seraph me laissa évacuer pendant un moment, avant de m'attraper fermement par les épaules.

« Gardez vos forces, gardez votre haine, Major, nous allons en avoir besoin. »

Quelque chose dans ses yeux et le ton rassurant de sa voix exercèrent une influence apaisante qui me ramena à la réalité. J'acquiesçai d'un signe de la tête.

CHAPITRE 7 : SÉLECTION NATURELLE

Nous glissâmes à l'intérieur de la grotte et presque immédiatement les effets de la brume se dissipèrent, libérant nos corps et nos esprits de son influence impie. Nous détachâmes les cordes et allumâmes nos lampes torches, lesquelles balayèrent la surface inégale du plafond, renvoyant des ombres qui semblaient courir sur la roche. L'endroit était sinistre et angoissant, comme une gigantesque gorge plongeant vers le ventre de la montagne, mais Seraph accéléra rapidement le pas, tel un limier finalement libéré et lancé sur les traces encore récentes de sa proie. Il y avait de nombreux virages et embranchements dans les tunnels, mais Seraph ne dévia ou n'hésita pas un seul instant, et semblait infailliblement nous mener toujours davantage vers les profondeurs. Plus bas, toujours plus bas. Et tandis que nous progressions, l'atmosphère se réchauffa, devint moite, déplaisante, jusqu'à faire apparaître des gouttes de transpiration sur la peau et bientôt, malgré l'impatience de Seraph, nous fîmes une halte pour nous séparer de nos manteaux épais et recharger nos sacs pesants pour éviter de bouillir.

La traque instinctive de Seraph nous conduisit finalement dans un tunnel plus large dans lequel, au-delà des projections vacillantes de nos lampes torches, je pus détecter un éclairage graduel le long du chemin. Les roches commençaient à luire avec une luminescence verte fongique, vague tout d'abord, puis de plus en plus intense au fur et à mesure de nos foulées. Le tunnel s'ouvrit dans une grande caverne et ici la lumière des champignons était suffisamment puissante pour que celle de nos lampes torches devienne superflue. Les signes d'une occupation viking étaient partout, avec un groupe de grands menhirs encerclant une vaste pierre centrale. Des autels de soutien avaient été taillés et bâtis dans la roche, décorés de symboles runiques complexes et de reliefs décrépis racontant les mythes et les légendes des anciens Nordiques. Il s'agissait très probablement du temple païen originel avant qu'il ait été corrompu et perverti par les croyances extraterrestres monstrueuses des Drottmar.

Cependant, Seraph semblait avoir perdu à la fois sa piste et toute forme de certitude. Il se dirigea vers l'autel central comme flairant l'air et essayant de retrouver la piste de nouveau. Avec vigilance, nous l'encerclâmes alors qu'il s'accroupissait et disparaissait sous son manteau pour jeter un sort, ou réaliser une procédure quelconque là-dessous.

« Je n'aime pas ça, je n'aime pas ça du tout, commenta Sven. Je me sens comme si des milliers de globes oculaires rampaient sous ma peau.

— En effet, si même un quart du journal de von Obertorff est vrai, il sait sûrement que nous arrivons. Pourquoi n'a-t-il rien organisé de plus conséquent pour nous arrêter ? Pourquoi nous attaquer un par un ? Pourquoi nous laisser parvenir aussi loin ?

— C'est une très bonne question, Major, je pense que vous allez avoir votre réponse très bientôt. »

Sven tendit l'oreille et je l'entendis aussi, un vague murmure, semblable à des brindilles sèches frottées les unes contre les autres. De plus en plus forts, les bruits se chassaient les uns les autres le long du plafond anguleux de la caverne, en échos interminables, si bien qu'ils

semblaient venir de toute part. Puis ils adoptèrent une nature plus traînante et titubante, comme si de la chair et des os se traînaient les uns contre les autres. Et malgré mes exhortations les plus appuyées, Seraph semblait complètement ignorant de tout événement extérieur sous son manteau.

« Très bien, on dirait que l'heure est à la défense de Monsieur Seraph. En position messieurs ! », lançai-je avec une confiance que je ne soupçonnais pas, tandis que Sven et Jones se positionnaient de manière à adopter une formation triangulaire autour de notre objectif : Seraph.

Plus loin dans les ombres au-delà de l'autel, dans les espaces sombres aux entrées de la caverne, les sons semblèrent disparaître pendant un moment comme si ce qui se trouvait là-bas se réunissait. Nous devions voir de quoi il s'agissait, peu importe de quoi il s'agissait, nous le devions. À ce moment-là, dans un grand soupir, émergea en titubant pour venir nous submerger, marchant d'un pas pesant et trainant dans une parodie de charge désordonnée et saccadée, le reste des soldats SS du Soleil Noir de von Obertorff.

« Feu à volonté, feu à volonté ! » hurlai-je, alors qu'une pluie de balles noyait déjà mes ordres. Les balles touchaient leurs cibles, les balayant, trouant leur chair, faisant tourner et secouant les corps à chaque impact de gros calibre. Mon Sten tressautait tandis que j'arrosais d'un feu nourri et continu les cibles les plus proches, et mon chargeur une fois vide était aussitôt éjecté et remplacé dans la seconde. Mais où étaient leurs tirs de riposte ? Et pourquoi se déplaçaient-ils si lentement ? Plus important, pourquoi diable les corps que je venais d'abattre commençaient à se relever du sol de la caverne pour continuer d'avancer en titubant ?

« Ack ils sont déjà morts soufenez-vous, ils ne font pas mourir ! Ils ne font pas mourir de nouveau !

— Visez la tête, Monsieur ! Visez la tête ! »

En faisant de nouveau reculer le percuteur du Sten, je réalisai ce que Sven et Jones venaient de dire. Tandis que les créatures titubaient et s'apprêtaient à renouveler leur assaut, elles passèrent dans l'arc de lumière fongique et je pus enfin voir leurs yeux globuleux et éteints, leurs cous enflés et le teint nécrotique de leur chair. Certaines portaient même encore le nœud coulant qui leur avait coûté la vie, et leur démarche bancal s'expliquait en fait par leur début de raideur cadavérique, la rigidité de la mort. Elles pouaient, exhalaient l'odeur horrible d'un charnier, et je ne peux toujours pas expliquer comment une forme de folie ne nous gagna pas en cet instant.

Et elles revinrent encore à la charge, et n'étaient pas faciles à éliminer malgré tous les bons conseils de Jones, car il n'est pas chose simple de garder son calme et de viser lorsque de telles horreurs s'avancent vers vous. Et quand certaines créatures tombaient pour ne plus se relever, deux autres cadavres prenaient leur place, si bien qu'elles approchaient maintenant dangereusement, recharger ne devenant plus une option viable. J'entendis Jones tirer, grogner et crier, Sven jurer violemment, mais je n'avais pas le temps de me retourner et j'étais maintenant obligé d'utiliser mon Sten comme une massue, brisant les crânes et écrasant les cerveaux. Un combat au corps à corps horrible et ignoble, bien plus sinistre que tout ce que j'avais vécu auparavant, mais s'arrêter un instant aurait été synonyme d'une mort certaine donnée par cette multitude déferlante de bras griffus, de doigts rances et de

chair pourrie. Je levai la Bren pour porter un autre coup épuisant, et mon talon me trahit. Glissant dans l'ichor, je tombai, un genou à terre, devant la horde, et m'acharnai alors sur mon revolver pour repousser la mort encore quelques précieux instants.

Alors, au moment où tout espoir semblait avoir disparu, une grande force transperça l'air, une explosion d'énergie pure, fulgurante, qui dansa et ondula entre et au travers des ignobles rangs SS. L'énergie les brûla et les grilla telle une chaîne d'éclairs, les faisant tressauter comme des marionnettes, et on eut dit que le soleil lui-même s'était mis à clignoter dans la grotte pendant un moment.

Je fermai les yeux instinctivement et lorsque la lumière se dissipa, les SS s'effondrèrent comme des pantins dont on aurait coupé les fils. Il ne restait rien d'autre que l'odeur de la mort et de la chair rôtie. Sans ambages, je vomis.

« Doucement Major, vous vous sentez bien ? »

— Je ne suis plus très sûr de ce que je sens, Monsieur Seraph, mais je suis assez sûr que c'est loin d'être bien. J'imagine que c'est vous qui avez fait ça ?

— Oui, mes excuses, j'étais quelque peu préoccupé.

— Qu'est-ce que c'était que ça ?

— Probablement un test. Il semble que nous l'ayons réussi.

— Ach, ils ont eu Jones, les bâtards, interrompit Sven, épongeant une balafre qu'avait causée un des SS morts sur son visage. »

Je m'essuyai le coin de la bouche, me remis sur pieds et crachai sur les corps qui étaient amassés autour de nous. J'étais trop fatigué pour être furieux de notre dernière perte, trop épuisé pour faire autre chose qu'essayer de conserver mes forces pour affronter ce qui pouvait nous attendre. Mais quelque chose d'autre avait surgi maintenant, quelque chose d'important, une volonté de vengeance.

« Bien, nous allons le trouver, ou ce qu'il en reste. Prenez son sac Sven, nous en aurons besoin, ajoutai-je en soulevant mon propre sac à dos sur mes épaules et en sécurisant soigneusement les sangles. Monsieur Seraph, vous savez où se trouve von Obertorff maintenant ? Vous pouvez le trouver ? »

— Je pense, si nous...

— Bien, ne perdons pas de temps, nous sommes derrière vous. Allons fumer ce bâtard une bonne fois pour toutes. »

Et ainsi commença la dernière ligne droite de notre long voyage, Seraph à l'avant tel un limier éthéré efflanqué, Sven et moi à l'arrière, yeux et armes à l'affût. Bientôt Seraph trouva le tunnel à demi-écroulé qui était évoqué dans le journal, et tandis que nous emprunions ses sombres entrailles, je tentai de me concentrer sur le fait que cette mission visait à contrecarrer l'effort de guerre nazi, qu'il ne s'agissait pas d'une vengeance personnelle. Ressentir une haine viscérale pour quelqu'un que vous n'avez jamais encore rencontré est un sentiment curieux, mais ce von Obertorff avait à répondre de nombreuses choses et j'étais pressé de lui proposer un jugement adéquat.

Après plusieurs mètres, la luminescence commença à regagner en intensité, puis nous arrivâmes subitement à l'entrée du grand sanctuaire impie où notre ennemi ultime devait probablement résider. Sven et moi nous mîmes naturellement en couverture à l'entrée, mais Seraph

continua de marcher lentement dans la grotte comme s'il se baladait dans Hyde Park.

« Inutile de se dissimuler messieurs, il sait déjà que nous sommes là. »

Utile ou pas, un instinct militaire enraciné a la vie dure et nous n'avions pas intérêt à jouer cartes sur table d'entrée de jeu, je fis donc signe à Sven que nous allions couvrir Seraph de chaque côté du corps principal de la grotte. En vérité, cela m'aidait aussi à me concentrer sur des problèmes plus directs, car à mes yeux s'imposait une vision étrange et dérangement, dont les composantes semblaient tout juste appartenir à notre dimension terrestre. Les murs de la grande caverne semblaient s'étirer au-delà des confins de la montagne et jusque dans le vide stellaire lui-même, se mêlant à quelque terrible dimension extraterrestre. La lumière surnaturelle semblait tourbillonner, s'emmêler, et jouer des tours à nos yeux, ainsi il n'était pas sain de la regarder trop longtemps, sous peine que votre esprit ne vacille aux frontières du royaume de la folie.

Quant à la grotte elle-même, elle n'était guère plus accueillante. Il y avait un bosquet sombre d'arbres rouillés, sordides et sans feuilles qui encerclaient un grand frêne central comme une suite de danseurs, et peut-être mon imagination me jouait-elle des tours, ou peut-être pas, mais ils semblaient se pencher et tourner légèrement à mesure que nous avançons, comme en signe d'invitation. Nous étions maintenant assez près pour voir leurs ignobles fruits, une pleine récolte de corps, d'ouvriers, de villageois et même de quelques SS, suspendus et tournoyant au bout de leurs cordes de chanvre. Sven étouffa un terrible juron à la vue des amis et des voisins de son frère ainsi suspendus. Je crois qu'il était sur le point de dégainer un long couteau de chasse et d'aller les dépendre lorsqu'un mouvement gracieux du bras de Seraph l'en empêcha. Alors nous avançâmes jusqu'à nous tenir devant ce bosquet démoniaque et impie.

« Vous avez l'intention de nous faire attendre encore longtemps, von Obertorff ? s'écria alors Seraph. »

Il y eut un moment de silence, simplement troublé par le sinistre grincement des cordes de chanvre, puis brisé par un rire sardonique, qui semblait indiquer que son auteur était sur le point de — ou avait déjà — basculé dans la folie.

« Vous, Britanniques, toujours intransigeants sur les bonnes manières, je crois que vous insisterez même sur les bonnes cuillères à thé à privilégier pour dîner avec le diable lui-même.

— En effet, mais je pense que vous ne ferez pas l'impasse sur les sandwiches au concombre, alors ne devrions-nous pas en venir à l'essentiel von Obertorff ? Ou peut-être avez-vous peur de vous montrer devant des hommes vertueux ?

— Oh, me voilà déçu. J'avais cru entendre dire que vous étiez un homme raffiné Herr Seraph, pas l'un de ceux qui s'abaissent à de telles calomnies. Cependant, malgré vos railleries maladroites, je ne vais pas me priver du plaisir de faire votre connaissance directement. »

Des replis du tronc de l'arbre central émergea un petit homme aux traits anguleux, portant l'uniforme et le long pardessus des SS Obergruppenführer. Malgré l'uniforme imposant et le cache-œil, il s'agissait d'une personne frêle, difficile à associer à l'incarnation du mal qui transpirait de chacun des mots de son terrible journal. Toutefois, son œil de fouine nous dévisageait avec une malfaisance

singulière, ce qui eut pour effet immédiat de nous mettre sur nos gardes.

« Et vous avez amené quelques camarades aussi. Excellent, mes excuses pour dirons-nous cette "sélection naturelle", mais dans la dureté de l'hiver du nord, les ressources sont si rares que chacune d'entre elles doit être utilisée à bon escient, je suis sûr que vous comprenez. » Il brandit une main gantée et je pus maintenant voir les corps de Barker, Bennett, et même Jones pendus à un arbre tout proche. Le Sten épaulé en un éclair, j'avais son visage en pleine mire, mais von Obertorff se contenta de ricaner.

« Les balles ne le blesseront pas, interrompit Seraph. Baissez-ça, Major.

— Très astucieux Herr Seraph, car je pense que vous percevez la magnificence de ma véritable forme, même si ce n'est pas le cas de ces mortels.

— Magnificence n'est pas un mot que j'aurais choisi von Obertorff, plutôt "abomination" peut-être. Maintenant, venons-en à l'essentiel, pourquoi sommes-nous ici ?

— Pourquoi ? Parce que je l'ai bien voulu.

— Oui, j'étais plutôt curieux à ce propos. Vous saviez apparemment que nous venions, et pourtant vous avez permis à vos ennemis de découvrir votre plan, de pénétrer vos défenses, d'entrer dans votre sanctuaire intérieur, et d'être tout près de vous arrêter. C'est une stratégie qui semble plutôt discutable.

— M'arrêter ? Ha ha, très drôle, Herr Seraph, mais je vous assure que, non, vous ne pouvez pas m'arrêter. La vérité est que j'ai souhaité votre venue, j'avais besoin de vous ici dirons-nous, sourit von Obertorff. En cherchant à libérer cette arme extraordinaire, la lance que les Nordiques appelaient Gungnir, mais qui était en fait un artefact Drottnar d'un grand pouvoir – ce que mon précieux journal, et appât, a dû vous révéler – j'ai dépensé chaque âme à ma disposition. Untermensch, Aryens, et même les hybrides Drottnar restants ont tous été sacrifiés pour révéler son secret. Contemplez ! »

Von Obertorff fit un signe de la main et le tronc de l'arbre sembla onduler, et l'écorce se peler d'une manière horriblement organique pour révéler une énorme cavité. À l'intérieur, suspendue dans une carapace enflammée se trouvait une arme lourde gigantesque de près de deux mètres cinquante, décorée de mystérieux sceaux et d'une technologie extraterrestre.

« Particulièrement tragique, n'est-ce pas ? Pourtant ce n'était toujours pas suffisant. Ces anciens sorciers étaient extrêmement astucieux pour des primitifs, et scellèrent l'arme avec de puissantes magies qui se sont révélées remarquablement résistantes, et ce malgré mes plus grands efforts.

— La vérité, j'en suis venu à la réaliser, est que je pourrais vider des centaines de villages, pendre un millier de paysans, et n'avoir toujours pas suffisamment recueilli de magie, d'énergie d'âme si vous préférez, pour la libérer. Alors que puis-je faire ? Vers quoi me tourner ? Quoi de mieux que l'âme d'un sorcier lui-même, car il s'agit de l'essence la plus riche de toutes, et qu'une seule devrait aisément suffire à briser les dernières barrières. Alors, vous voyez, j'ai bien voulu que vous me trouviez, Herr Seraph. Vous plus particulièrement, car ce n'est que lorsque j'aurai relâché votre âme des confins de son enveloppe terrestre, quand je l'aurai ouverte comme un vulgaire crabe et que je me serai délecté de son contenu léger et succulent, alors,

et seulement alors, j'aurai assez de puissance pour relâcher l'arme Drottnar !

— Jamais.

— Oh, je pense que, dans ce cas précis, « jamais » viendra bien assez tôt, Herr Seraph. »

Après quoi von Obertorff écarta les bras de chaque côté, paumes vers le bas, et se mit à luire d'une étrange lumière verdâtre. Le sanctuaire de la lance commença à émettre de petites particules d'énergie, prismatiques et incandescentes, qui jaillirent et se mirent à monter en flèche autour de lui, tourbillonnant selon des orbites elliptiques avant de disparaître dans son corps. Il tremblait sous leur influence malfaisante, semblant enfler, grandir, devenir plus fort, comme se chargeant à chacun de leur contact, jusqu'à paraître consumé ou presque par cette force surnaturelle.

Instinctivement, Sven et moi reculâmes face à cet horrible spectacle, mais Seraph tenait sa place et lorsque von Obertorff sembla gonfler jusqu'au point d'éclater, Seraph leva simplement ses bras et relâcha du bout des doigts des boules d'énergie d'un blanc pur qui se dirigèrent vers l'aura verte du Nazi, transformant l'air en une cascade d'étincelles formidable. Le combat battait son plein et tandis que les deux magiciens s'opposaient, des sphères brûlantes de pouvoir surnaturel allaient et venaient, les masquant presque, alors qu'ils tentaient tous deux d'imposer leur volonté à l'autre. Ce n'était pas un champ de bataille pour les mortels, et Sven et moi étions forcés de fuir l'affrontement mystique, de peur d'être frappés par un éclair perdu. Nos balles seraient clairement inutiles dans un conflit de ce type, cependant notre rôle dans ce combat était sur le point de se révéler.

« Regardez par là, dit Sven en pointant du doigt l'arbre-monde. Le combat des magiciens l'a infoqué. »

Même si observer le dôme de la caverne me faisait tourner la tête, je pouvais la voir moi aussi, cette forme colossale qui se ruait sur nous en passant de branche en branche, à une vitesse à peine lisible pour l'œil. Puis je perdis sa position l'espace d'un instant comme si la créature avait disparu dans l'arbre lui-même.

« Major ! Attention ! »

Sven se jeta sur moi et nous roulâmes sur le sol de la caverne pour finir en boule. Grâce au ciel, il possédait des yeux perçants de chasseur, et il avait vu la bête s'élancer depuis l'arbre principal, montant à des centaines de mètres dans les airs avant d'atterrir à l'endroit exact où je me tenais. Si j'étais resté là, j'aurais été broyé comme une coquille d'œuf, et dans un mouvement désespéré, nous nous redressâmes rapidement pour faire face à notre adversaire, aussi prêts que possible.

Le Drottnar semblait en effet un adversaire des plus redoutables, son corps haut d'environ deux mètres soixante-quinze était puissamment musclé sous un manteau de poils raides, jaunes et blancs, tandis que ses bras imposants se terminaient par de puissantes pattes surmontées de serres coupantes comme des rasoirs. Son visage semblait allier les traits les plus brutaux de l'ours et du loup, cependant tandis que son imposante mâchoire laissait échapper un hurlement de rage, la chose la plus terrifiante était peut-être l'intelligence vive et malicieuse qui transparaissait derrière ses yeux écarlates alors qu'il nous observait, nous, ses proies.

Je fus presque gelé sur place pendant un moment et je

pense que c'est l'odeur brute de musc qui émanait de lui qui me fascina le plus, mais l'instinct reprit ses droits et mon Sten était toujours actif, aboyant alors que je vidais un chargeur complet sur la créature, dans son cœur et ses côtelettes. Les balles laissèrent une rangée d'impacts distordus mais ne semblaient visiblement pas l'avoir blessé. Il étendit alors l'une de ses grandes pattes, les serres pointées vers moi, et me lacéra violemment tout le côté droit. Je m'étalai, en gémissant, le Sten glissant plus loin, trop loin, et je regardai sans y croire les pics de glace logés dans mes côtes et mon épaule. Je m'effondrai sur les genoux. Au-delà de notre combat direct, le duel des sorciers semblait atteindre son point culminant et les énergies vertes maléfiques de von Obertorff menaçaient de submerger les énergies blanches moins efficaces de Seraph. Mais plus près de moi, Sven, réalisant peut-être l'inefficacité des armes conventionnelles, avait tiré son piolet et son couteau et avançait vers le Drottnar. Ce gars-là était un compagnon féroce et brave, assez courageux pour affronter au corps à corps une créature capable de le démembrer sans peine, mais en ces instants une lueur de férocité viking brûlait dans ses yeux, et alors qu'il s'approchait de la bête, il cria : « Oubliez-la douleur Major, et tenez-vous prêt. Je ne fais pas le retenir longtemps. »

Et alors je sus ce que je devais faire. Retirant mes gants, essayant d'ignorer les vagues de douleur et de nausée, je défis les sangles de mon sac à dos. Sven se rapprocha du Drottnar qui sembla réaliser qu'il avait peut-être face à lui un adversaire à la hauteur de son courage, car il fléchit ses grandes épaules et se mit à gronder vers lui, dans un hurlement hideux et bestial qui aurait glacé le sang de n'importe quel homme.

« Growl jävel, je fais te faire payer pour mon frère et les fillageois ! s'écria Sven en avançant. »

Il se mit à sprinter sur les derniers mètres et roula sous le balayage griffu du Drottnar. Un coup de hache en revers fit gicler une gerbe de sang noir dans les airs, et la seconde d'après il avait déjà enfoncé son long couteau profondément dans la patte de la créature, lui arrachant un cri de douleur et de rage. Puis, passant dans son dos et attrapant sa fourrure grossière, il grimpa jusqu'à lui enfoncer profondément son piolet dans la gorge.

Le Drottnar s'effondra un instant, tremblant, et je pensais qu'il l'avait purement et simplement abattu alors que je cherchais les valves en tâtonnant. Puis soudain ses grands bras de singe se levèrent, saisirent Sven et le projetèrent contre le sol de la caverne dans une riposte écoeurante. Le Drottnar tituba, serrant fort sa blessure d'où sortait un ichor noir visqueux qui salissait son pelage blanc-jaune, puis il retira le piolet dans un hurlement qui fit trembler la caverne jusque dans ses profondeurs.

Sven, le corps brisé, gémissait et la créature, reniflant la vie chez celui qui l'avait tourmenté, tituba jusqu'à lui et le ramassa du sol de la caverne. Tâtonnant, j'activai le réservoir de gaz propulseur et l'allumeur s'éveilla en jetant des étincelles, puis la flamme d'un bleu intense s'alluma pour de bon. Utilisant toujours une patte pour compresser sa propre gorge, le Drottnar souleva Sven de l'autre et le plaça à hauteur de ses yeux, enveloppant de sa poigne sa nuque et sa poitrine. Et il le maintint ainsi comme un enfant tiendrait une poupée. Il hurla de nouveau et s'apprêtait, je pense, à lui arracher la tête d'un coup de croc lorsque Sven, la tête penchée, réunit les dernières

forces qui habitaient encore son corps brisé pour crier.

« Maintenant Major ! Maintenant ! »

Je n'hésitai pas. Le jet de liquide enflammé se déversa, les enveloppant tous les deux, et leurs cris se mêlèrent dans une cacophonie invraisemblable, plongeant la caverne dans un enfer de flammes semblable au cercle d'Hadès. La bête lâcha le corps en feu de Sven et je continuais d'utiliser le lance-flammes contre elle, vidant les réservoirs jusqu'à la dernière goutte d'essence, mon doigt restant pressé sur la détente encore bien après. Le Drottnar se tordit de douleur, hurlant et brûlant, jusqu'à ce que les flammes le consomment entièrement, arrachant son ignoble vie et laissant une enveloppe inerte et noircie qui s'affala sur le sol. L'odeur de fourrure brûlée et de pétrole était abominable, laissant tomber le tuyau, je m'effondrai sur le sol.

La chute du Drottnar sembla marquer un tournant dans l'affrontement entre Seraph et von Obertorff. Peut-être la perte de son allié immortel avait-elle d'une manière ou d'une autre affaibli von Obertorff, ou peut-être leurs destins étaient-ils inextricablement liés ? Qui sait ? Quoi qu'il en soit, tandis que je réprimais ma dernière nausée, je commençai à voir le Nazi faiblir.

C'était maintenant la couronne blanche de Seraph qui s'étendait, harcelait et consumait, repoussant les vagues de vert pâle, qui semblaient s'affaiblir chaque seconde davantage. Cependant, la force de leur bataille cosmique avait également un effet marqué sur la caverne. Le grand arbre-monde se mit à frémir et gémir, de grosses roches commencèrent à tomber du plafond de la caverne et les arbres du bosquet maudit étaient si agités que nombre d'entre eux étaient retournés et leurs racines hideuses exposées, tournoyant d'une manière gélatineuse dans les airs. Loin au-dessus de moi, je pouvais voir l'arche des cieux qui semblait s'ouvrir à mesure que les deux flux d'énergie explosaient au-delà des confins de la caverne, jusque dans les ténèbres stellaires.

Les tremblements devenaient si violents et le bruit si assourdissant que je fus jeté à terre et forcé de progresser à quatre pattes, ou plutôt trois : deux jambes et un bras. Mon autre bras pressait la blessure douloureuse sur mon flanc. Puis j'entendis la voix de Seraph, même si cela pouvait être une illusion engendrée par la douleur, car elle sembla émaner directement de mon esprit plutôt que d'une source extérieure. Elle m'exhortait : Vous ne pouvez rien faire de plus Major, sortez, sortez maintenant !

Je jetai un coup d'œil rapide sur le corps de Sven, mais le pauvre homme n'avait plus besoin de mon aide. Il était en paix avec ses anciens dieux. Le tumulte menaçait de déchirer le ciel et la terre elle-même. Alors, moitié aveugle moitié sourd, et rendu à demi-fou par l'adrénaline et la peur, je sautillai, tatonnant, esquivant, trébuchant et tombant jusqu'à revenir d'une manière ou d'une autre à la grande entrée de la caverne elle-même. Je lançai alors un dernier regard vers Seraph et von Obertorff qui étaient toujours en plein conflit, leur magie flamboyante se fouettant et se mordant l'une l'autre, mais la sphère de Seraph était plus forte maintenant, beaucoup plus forte, et elle consumait peu à peu celle de von Obertorff.

Puis il y eut un grand craquement, comme si le firmament lui-même s'était déchiré, et la caverne tout entière commença à s'effondrer, des tonnes de roche, de poussière et de débris tombaient comme de grands coups de marteau. Rassemblant mes toutes dernières forces, je

me retournai et courus aussi vite que possible, gravissant le tunnel, avec la volonté désespérée de quitter les lieux avant d'être enveloppé par les chutes de roche et le nuage étouffant d'une obscurité imminente.

C'est à peu près tout ce dont je me souviens. Je me réveillai d'innombrables heures plus tard, dans le noir complet, et pendant un long, très long moment je fus simplement trop faible pour faire quoi que ce soit d'autre que respirer. Et je restai donc là, à me demander si la vie après la mort pouvait être une obscurité éternelle. Cependant, quelles que soient autres caractéristiques, j'étais certain que la vie après la mort ne pouvait pas faire aussi mal, et une allumette me permit de confirmer que j'étais toujours dans le tunnel, dont la caverne principale avait été scellée par la chute des roches.

Je me contentais de rester étendu là, à dériver jusqu'à ce que l'éternité ne me balaye, mais l'air était âpre et suffoquant et je n'avais pas l'intention de passer mes derniers moments à m'étouffer en respirant de la poussière et des cendres. Ma torche était intacte et la logeant dans ma tenue de terrain, je titubai en m'appuyant de mur en mur, et parvins à me traîner jusqu'au tunnel du vieux temple viking. Là, je dénichai quelques vêtements sur un cadavre de SS et le fusil de Jones fit une béquille de fortune qui me permit de progresser jusqu'à la surface.

Mais je me savais en sursis, j'étais trop faible pour redescendre la montagne et même si j'y parvenais par un heureux concours de circonstances, je m'évanouirais raide mort dans la neige sur le chemin du retour vers le village. Non, c'était bien mieux de vivre une fin paisible ici, à l'entrée de la montagne, sous le regard bienfaisant du ciel nocturne. Je pouvais fumer une dernière pipe (j'avais retrouvé mon pardessus et mon tabac naturellement) et regarder les étoiles disparaître une à une jusqu'au matin, jusqu'à ce que vienne finalement le tour de la mienne.

Je rallumai le fourneau et inspirai une profonde bouffée de plaisir nicotinique. J'étais triste de penser à la mort de tous ces hommes courageux sous mes ordres, mais leur sacrifice n'avait pas été vain, nous avions livré un noble combat contre un terrible mal, l'un de ceux qui devraient être transmis et narré au fil des siècles. Malheureusement, personne ne resterait en vie pour raconter à quel point nous fûmes proches d'une ultime horreur cosmique. Peut-être était-ce mieux après tout, peut-être le monde n'était-il pas encore prêt pour une telle révélation.

Mon seul véritable regret était que je n'avais pas eu l'occasion de remercier Monsieur Seraph pour toute l'aide qu'il nous avait apportée, et son sacrifice au cours de cette bataille finale. J'aurais voulu avoir une chance de m'excuser pour mes doutes, ma jalousie mesquine et ma grossièreté durant la première partie de notre mission. C'était mon seul regret, et aussi qu'il n'y ait plus une goutte de brandy, lequel aurait été un réconfort agréable à ce moment précis, alors que je contemplais ma fin.

« Vous savez ce qu'on dit Major. Faites attention à ce que vous désirez... il n'est pas impossible que vous l'obteniez. Vos excuses sont acceptées, dit une voix dans les ténèbres. »

Seraph émergea alors de l'obscurité tel un ange du néant, en un seul morceau, et apparemment sans aucune blessure liée à son combat contre le maniaque nazi.

Il ouvrit une trousse médicale allemande (dieu seul sait où il l'avait trouvée), sortit une petite bouteille, l'ouvrit et me tendit le liquide ardent avec un petit sourire complice. Même si je ne pouvais pas me lever pour le saluer, j'aurais pu fondre en larmes de joie pour son retour. Et vous savez, pour une fois, mon flegme britannique me fit défaut. Je fondis en larmes.



Les monstruosités de Trelborg

Terreur dans le cercle polaire !

LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG EST UNE AVENTURE AUTONOME DESTINÉE AUX VÉTÉRANS COMME AUX NOUVEAUX VENUS DE *L'APPEL DE CTHULHU*, SITUÉE EN 1943, AU MOMENT OÙ LA GUERRE TOURNE ENFIN EN DÉFAVEUR DE LA MACHINE DE GUERRE NAZIE.

REJOIGNEZ UN GROUPE D'INVESTIGATEURS HÉROÏQUES, CONSTITUÉ DE PARTISANS DE LA RÉSISTANCE ET DE MEMBRES DES FORCES SPÉCIALES BRITANNIQUES, ALORS QU'ILS S'ENFONCENT LOIN DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES À LA FRONTIÈRE FINNO-NORVÉGIENNE POUR SE CONFRONTER À UNE HORREUR ANCIENNE ET UN TERRIBLE ARTEFACT QUI POURRAIT ALTÉRER LE COURS DE LA GUERRE. UNE AVENTURE BASÉE SUR *LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG*, LA NOUVELLE HORRIFIQUE DE JOHN HOULIHAN.

VOUS Y TROUVEREZ TOUT CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR ÉLABORER PLUSIEURS HEURES D'UNE AVENTURE DE JEU DE RÔLE PASSIONNANTE, ET NOTAMMENT :

- UNE AVENTURE AUTONOME EN PLUSIEURS PARTIES QUI PROMET DES HEURES DE FRISSONS.
- DES CARTES DÉTAILLÉES DE LA FRONTIÈRE GELÉE ENTRE LA NORVÈGE ET LA FINLANDE, DU VILLAGE DE TRELLBORG, ET D'UN CAMP NAZI ABANDONNÉ.
- QUATRE PERSONNAGES INVESTIGATEURS PRÉ-CRÉÉS POUR ENTRER DIRECTEMENT DANS L'ACTION.
- DES RÈGLES POUR DE NOUVEAUX SORTS, ÉQUIPEMENTS ET COMPÉTENCES.

NÉCESSITE LES GUIDES DE L'INVESTIGATEUR ET DU GARDIEN, AINSI QUE LE LIVRE DE BASE DE *L'APPEL DE CTHULHU*, SIXIÈME ÉDITION OU LE LIVRE DE RÈGLES DE *SAVAGE WORLDS DELUXE* POUR JOUER.

Préface

Cela a commencé, comme la plupart des bonnes choses ont tendance à le faire, autour d'une bière. M'asseyant dans un pub sur Marylebone Road avec Chris Birch pour discuter de sujets ordinaires et sans rapport, nous avons bien vite changé de sujet et nous sommes découvert une passion commune pour la Seconde Guerre mondiale et un goût partagé pour l'œuvre de Lovecraft. Il a mentionné **Achtung! Cthulhu** et mon imagination est entrée en ébullition, un mélange de Lovecraft et de Seconde Guerre mondiale ? Simple, mais génial, les deux concepts étant terriblement intéressants. Il m'a dit « tu devrais contribuer », et je lui ai répondu « je vais le faire », et je le pensais complètement. Et de germes si modestes naissent des arbres étranges.

J'étais obsédé par la Seconde Guerre mondiale pendant ma jeunesse, et je ne me voyais devenir rien d'autre qu'un soldat. Je dévorais les récits héroïques pleins d'audace qui se trouvent dans les pages de comics comme Victor, Battle et Warlord, et suppliais de recevoir ou empruntais tous les livres que je parvenais à trouver sur le sujet, me gorgeant de récits de héros alliés courageux à la mâchoire carrée et de vilains nazis démoniaques dans un univers qui, aux yeux d'un enfant, représente l'aventure ultime : un monde entier en guerre.

Cette perspective s'est bien entendu transformée avec le temps ; les rêves d'enfant de devenir soldat se sont évanouis pour laisser place à d'autres choses. La maturité a apporté une compréhension plus profonde des nuances politiques, de l'histoire, et des horreurs liées à ce que l'on espère être la dernière guerre mondiale. Soixante-dix ans plus tard, il est salutaire de se souvenir de la véritable origine de ces sept décennies de paix en Europe et des sacrifices que des milliers de gens ont réalisés pour nous donner la liberté et les droits que nous considérons aujourd'hui comme acquis.

Néanmoins, travailler avec Chris, Rita, Michal, Pookie et tous les artistes, éditeurs et autres contributeurs de Modiphius qui ont aidé à faire des *Monstruosités de Trelborg* ce qu'elles sont aujourd'hui, a été une expérience fantastique. Je souhaite aussi vous adresser un grand merci, à vous, les joueurs, qui vous êtes impliqués si généreusement lorsque nous avons mis *Trelborg* en route. Nous avons pu tester le jeu avec les victi... joueurs consentants dont l'intuition, l'humour et les réactions ont aidé à modeler la version finale. En tant qu'écrivain, c'est un exercice d'humilité que de voir vos mots s'envoler et prendre vie dans l'esprit d'autres personnes, dans leur imagination et sous leur plume, et je remercie mille fois chacun d'entre vous pour ceci.

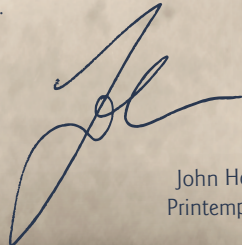
Maintenant nous y voilà. J'espère que vous saurez apprécier le passage dans ce monde fantastique et macabre de grande aventure pour affronter les horreurs de Trelborg. La réalisation de cet univers m'a fait voyager sur des terres fascinantes comme d'anciens temples vikings et d'étranges châteaux nazis, mais aussi découvrir le paganisme aryen, l'invention d'une nouvelle race du Mythe, et enfin un antihéros singulier, bizarre et exaspérant, qui déconcerte autant qu'il ravit, et qui me colle à la peau depuis lors.

J'espère que vous continuerez en jouant à certains des autres ouvrages et mondes splendides que les créateurs de Modiphius Entertainment préparent, comme **Assaut sur les Montagnes Hallucinées**, et **Les Ombres de l'Atlantide**, ou encore les excellents **Guide du Gardien** et **Guide de l'Investigateur**. Soyez sûrs que je les attends tout autant que vous, mais cette fois dans le rôle de joueur plutôt que dans celui d'écrivain ou de gardien. J'ai envie d'explorer ces mondes et ces histoires tout autant que vous !

Tout le monde chez Modiphius a été ravi de votre soutien et de votre engagement via la récente campagne Kickstarter qui a dépassé nos plus folles attentes. C'est absolument fantastique de voir qu'il y a une réelle attente de notre travail, et particulièrement inspirant de recueillir un soutien aussi inconditionnel de la part de nos fans.

Si vous avez aimé apprendre à connaître l'étrange M. Seraph, le major Powell, Sven et Olaf, et le premier récit de la Section M autant que j'ai aimé les écrire, soyez sûrs que ce n'est pas la fin, ni même le début de la fin, mais juste la fin du commencement (merci Winnie). En effet à l'heure du printemps 2013, deux histoires supplémentaires sur Seraph sont déjà écrites et prêtes à être diffusées, et le travail sur un nouveau scénario de jeu a déjà commencé.

Si vous souhaitez en savoir plus, jetez un œil sur **Les Monstruosités de Trelborg** sur Facebook ou suivez-moi sur Twitter @johnh259 pour vous tenir informés des dernières évolutions. N'hésitez pas à me laisser un message et dire bonjour. C'est toujours un plaisir de lire les commentaires et les critiques des fans.



John Houlihan
Printemps 2013



CHAPITRE 1

Introduction

"Ici, aux confins gelés du monde, les lois et limites ordinaires de la civilisation ne s'appliquent plus."

— Sben Godmundson

Les Monstruosités de Trellborg est le premier pan d'une série d'aventures épisodiques autonomes tournant autour du mystérieux M. Seraph et des agents de la Section M pour la gamme de jeu de rôle *Achtung! Cthulhu*. *Achtung! Cthulhu* est un cadre de jeu de rôle qui mêle l'univers lovecraftien à la Seconde Guerre mondiale et vous permet d'enquêter, d'explorer et de découvrir la vérité qui se cache derrière l'influence maléfique du mythe lovecraftien alors que la guerre se propage sur tout le globe pendant la période de 1939 à 1945.

Les Monstruosités de Trellborg est destiné à être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu, Sixième Édition* publié par les éditions Sans-Détour, ou le jeu de rôle *Savage Worlds* publié par Pinnacle Entertainment Group. Vous aurez aussi besoin de *Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* et de *Achtung! Cthulhu : le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*. De manière alternative, les joueurs peuvent créer leurs propres personnages en utilisant les règles et directives de *L'Appel de Cthulhu* ou *Savage Worlds* présentes dans *Achtung! Cthulhu : le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète*.

Cth

Si vous jouez à *L'Appel de Cthulhu*, cherchez ce symbole. Il indique les règles relatives à votre système de jeu.

Sav

Si, en revanche, vous jouez à *Savage Worlds*, cherchez plutôt ce symbole.

APERÇU DE L' AVENTURE

Tandis que l'hiver laisse place au printemps durant l'année 1943, l'équilibre de la guerre entre les Alliés et les forces de l'Axe se trouve sur le fil du rasoir. Les forces allemandes viennent juste de subir leur premier revers d'envergure à Stalingrad, les troupes américaines ont expulsé les Japonais de Guadalcanal, et les Britanniques depuis longtemps assiégés espèrent convaincre les Américains d'entrer en guerre en Europe et de libérer le continent occupé par les Nazis.

En Norvège, un mouvement de résistance grandissant ne fait que s'intensifier et, en travaillant main dans la main avec le renseignement britannique, continue de causer des problèmes considérables à l'envahisseur allemand. En février, un commando britannique et une équipe de la résistance norvégienne réalisent l'opération Gunnerside, durant laquelle ils parviennent à faire sauter l'usine d'eau lourde de Vemork à Rjukan, sabotant ainsi les efforts nazis visant à produire de l'eau lourde, prérequis de leur programme nucléaire naissant.

Quoi qu'il en soit, plus loin au nord, au bord du cercle polaire, une nouvelle menace émerge, capable de mettre en danger l'équilibre de la guerre et l'humanité toute entière. La découverte d'un récit scandinave a mené un éminent occultiste nazi, aux commandes d'une compagnie de troupes SS du Soleil Noir, à monter une expédition pour excaver un temple païen, duquel il espère relâcher un mal venu du fond des âges et libérer les secrets d'un artefact qui écrasera le pouvoir de l'atome.

Cependant, tout n'est pas encore perdu. Il existe encore une chance de contrecarrer cette nouvelle menace nazie, la résistance norvégienne a contacté Londres à propos d'une étrange activité autour de la montagne connue comme *Odin's Nrykin*, ou le *Poing d'Odin*, près du petit village de Trellborg à la frontière finno-norvégienne, célèbre pour être un ancien site païen.

"Valhalla à London Station... activité SS inhabituelle dans la région du Poing d'Odin. Stop. Demande l'envoi d'une aide de toute urgence. Terminé."

Avec peu de certitudes, mais suspectant un grand danger, le renseignement britannique se hâte de former une équipe de choc composée de membres de la Special Boat Section, accompagnés de spécialistes civils. Aidés par le mystérieux M. Seraph, un expert de la Section M, la mission de l'équipe est d'enquêter puis de neutraliser la dernière menace occulte des Nazis.

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.

Déposée par un sous-marin dans les eaux inhospitalières de la Mer du Nord, l'équipe britannique doit s'infiltrer loin dans les fjords norvégiens par canoës, suivant les traces des « Cockleshell Heroes » de l'année précédente, avant d'arriver au rendez-vous avec la résistance locale et de continuer en ski jusqu'au village de Trellborg.

Tandis qu'elle s'approchera du mystère, l'équipe explorera le village étrangement désert de Trellborg, rencontrera les horreurs d'un camp de travail nazi détruit, pénétrera dans les entrailles d'un temple viking ancestral, et finira par découvrir la vérité sur la super arme extraterrestre et les horribles monstruosité de Trellborg qui viennent de s'éveiller !

En échappant aux garnisons et aux patrouilles allemandes – et en luttant contre la rudesse du territoire dans cette région isolée mais militairement fournie – les joueurs endosseront les rôles des membres de ce groupe d'opérations spéciales, des investigateurs avec des compétences militaires certaines et une expertise des expéditions derrière les lignes ennemies, au cours d'une mission qui pourrait altérer le cours de la guerre et le destin de l'humanité elle-même.

La vérité derrière l'horreur

Les dangers de Trellborg sont bien plus terribles que ne le suspectent les Britanniques. La récente découverte du *Récit d'Uriglegand*, un texte viking païen interdit et depuis longtemps oublié, écrit par un prêtre d'Odin à moitié fou, a attiré l'attention de Ludwig von Obertorff, un éminent scientifique nazi, occultiste et membre de l'Ordre de Thulé, qui est dans les petits papiers d'Hitler lui-même. À mesure que les chances des Nazis se sont réduites, la croyance d'Heinrich Himmler dans le domaine du surnaturel n'a fait que croître et il a chargé la très secrète division SS du Soleil Noir, dont von Obertorff est membre, de chercher des

Section M

Puisque le cours de la guerre a changé et qu'Hitler redouble d'efforts dans sa recherche d'artefacts et de pouvoir, les Alliés ont été forcés de répliquer. Classée ultrasecrète, mais avalisée aux plus hauts niveaux par tous les gouvernements alliés, la Section M britannique a été fondée pour contrer la menace occulte nazie. Elle consiste en une alliance de soldats, d'érudits et d'antiquaires versés dans les arts surnaturels, prêts à utiliser leur expertise et leurs muscles pour contrecarrer la menace nazie. Quant à la signification du M, pour mystérieux, mystique ou magique, ou quelque chose d'autre encore, ceci reste classé secret.

Les hommes et les femmes surentraînés de la Section M se trouvent « du côté des anges », ainsi son agent le plus célèbre (parmi ceux capables d'évoquer de telles choses) est le mystérieux M. Seraph, dont les exploits contre les Nazis, et la légion du Soleil Noir plus particulièrement, ont eu tôt fait de forger la légende.

artefacts ésotériques qui, d'après lui, permettront d'inverser le cours de la guerre contre les Alliés.

Traduisant et déchiffrant les indices cachés dans le texte récemment découvert du *Récit d'Uriglegand*, von Obertorff a repéré le site d'un temple viking païen ancestral dans un endroit éloigné à la frontière finno-norvégienne, près du village finlandais de Trellborg, le suspectant d'être dissimulé à l'intérieur de la montagne connue sous le nom du *Poing d'Odin*. Von Obertorff a étudié le texte interdit et utilisé des rituels arcaniques pour creuser plus profondément dans les rites et coutumes des adorateurs ancestraux du dieu pendu, durant le début de la période médiévale viking. Cherchant une cause commune avec ses « ancêtres aryens », il a découvert que le culte des prêtres du *Poing d'Odin* fut perverti par un contact et même un métissage avec une race extraterrestre du Mythe connue comme les Drottmar (ce qui signifie « souverain » ou « dirigeant » en vieux scandinave), des démons de glace sortis des profondeurs gelées d'un monde lointain qui vinrent sur la Terre pour des raisons inconnues.

« Dans une vision, il m'a montré la lance sacrée, que les Nordiques appellent Gungnir, le chancelant, la lance d'Odin. »

Le plus intrigant de tous les faits pour von Obertorff est la mention faite que le temple situé sur le *Poing d'Odin* serait, selon la rumeur, l'endroit où repose Gungnir, le chancelant, la mythique lance d'Odin, capable d'abattre n'importe quelle cible selon la légende. Von Obertorff pense que Gungnir est en réalité un artefact extraterrestre d'une puissance démesurée, exactement le type d'arme superpuissante que recherche son maître. Déterminé à mettre la main sur Gungnir pour la gloire du Reich et son Führer bien-aimé, von Obertorff a emmené une compagnie de soldats SS du Soleil Noir et un groupe d'esclaves en direction du cercle polaire pour dénicher ce grand trésor.

Au début, le plan de von Obertorff se déroule bien, une démonstration de force brute suffisant à intimider la population finlandaise locale pendant que ses esclaves



Membres de la résistance norvégienne en patrouille.

construisent une base armée au pied de la montagne. L'excavation du temple viking commence et malgré quelques déconvenues initiales, un accident permet de révéler le sanctuaire intérieur où, caché dans un bosquet de frênes tordus et enfermé dans une prison de glace, repose un Drottnar et plusieurs de ses terribles enfants hybrides, mi-humains, mi-Drottnar.

S'introduisant dans l'esprit de von Obertorff par l'intermédiaire d'une voix séduisante, le Drottnar lui montre, par une série de visions, la manière dont il a été piégé sur ce plan par une révolte d'anciens sorciers païens, mais aussi comment il peut être libéré grâce à un terrible rituel qui évoque le culte du dieu pendu.

Von Obertorff donne volontiers la vie de la moitié de ses ouvriers pour libérer la créature, les pendant aux arbres du bosquet maudit comme le veut la tradition. Une fois libre, le Drottnar est toujours affaibli par des siècles de captivité et demande davantage de sacrifices pour l'aider à restaurer sa puissance.

Alléché par ses promesses de recouvrer la lance et perturbé par l'avertissement d'un sorcier d'au-delà des océans qui tente de contrecarrer leur plan, von Obertorff tombe peu à peu sous l'influence extraterrestre maléfique du Drottnar. Accomplissant de plus sombres rituels et mélangeant même son propre sang avec celui du Drottnar, l'occultiste nazi sacrifie le reste de ses esclaves et la dernière part de son humanité pour éveiller les enfants meurtriers de la créature.

Ceci n'est cependant pas suffisant pour rassasier l'appétit insatiable du Drottnar. Rendu à moitié fou par ses horribles sacrifices et son corps commençant lentement à se transformer sous l'influence de la sorcellerie du Drottnar, von Obertorff relâche la créature et ses hybrides

sur son propre camp SS. Un combat sanglant s'ensuit, la compagnie du Soleil Noir est submergée et les survivants sont emmenés dans les montagnes pour être sacrifiés, aidant à briser les dernières barrières pour libérer Gungnir.

Le plan diabolique de von Obertorff va-t-il fonctionner ?

L'activité autour de Trellborg a été remarquée et la résistance norvégienne locale, qui trouve souvent refuge à la frontière finlandaise, a alerté les Britanniques. Le nom de von Obertorff est bien connu de la Section M, un département allié top secret formé dans le but spécifique de contrecarrer la menace occulte nazie, et même si les hauts gradés de la Section M ne connaissent que peu de choses de ses plans à Trellborg, ils réalisent que la présence de von Obertorff signifie que quelque chose d'ignoble se prépare.

Formant à la hâte une équipe constituée de membres de la Special Boat Section et d'un groupe d'investigateurs arcaniques, la Section M sélectionne son meilleur agent, le mystérieux Monsieur Seraph, comme conseiller pour l'équipe.

Le spécialiste civil, un érudit et sorcier viking, est chargé d'établir un contact avec la résistance norvégienne locale, d'enquêter sur les activités de von Obertorff à Trellborg, et si possible, d'y mettre un terme. Le reste de l'équipe est chargé d'assurer que Monsieur Seraph arrive à Trellborg en un seul morceau et de lui porter assistance dès que possible.

Seraph réalise que le succès de cette mission est d'une importance capitale. Von Obertorff est l'un de ses adversaires les plus redoutables et s'il peut contrecarrer les

Briefing de la mission

Pour les personnages militaires existants ou pré-créés, vous avez été exfiltré de votre théâtre d'opération en de très brefs délais et envoyé vers une base top secrète de la Special Boat Section en Écosse. Là-bas, on vous a appris que vous participerez bientôt à une mission top secret et d'une importance vitale en Norvège, et que vous avez été sélectionné dans cette équipe grâce à vos compétences spécialisées et à votre expertise.

Au-delà de ça, les ordres qui vous ont été divulgués n'ont fait état que d'une assistance à fournir à un mystérieux expert civil, Monsieur Seraph. Il peut choisir de vous informer davantage, ou non, une fois sur le terrain s'il le juge nécessaire. Si le major Powell ou l'officier supérieur de la SBS reste en charge du commandement tactique, il vous est fortement conseillé d'obéir à chacune des demandes de Seraph, quelle que soit leur étrangeté.

Les investigateurs non-militaires comme Davina Rodgers ou des personnages civils existants ont été arrachés à leurs occupations et convoqués avec la même urgence. Ils ont été invités à participer à cette mission vitale par un département top secret du gouvernement, leur expertise étant « requise et demandée ». Encore une fois, le major Powell et ses hommes sont en charge de la mission et de son bon déroulement, tandis qu'il faudra apporter toute l'aide nécessaire à l'expert Monsieur Seraph. En tant qu'élément de leurs instructions et de leur entraînement plutôt précipité, les personnages non-militaires se voient

attribués à chacun un canoë et un garde du corps du Special Boat Squadron pour les aider. S'ils n'ont pas les compétences nécessaires, ils participeront à un stage, court mais intensif, de survie en hiver, de canoë et de ski nordique pour leur permettre de suivre le groupe, un bonus intéressant pour lancer la campagne – ne vous inquiétez pas, ils en auront besoin.

Chaque investigateur reçoit les compétences suivantes :

Survie (Polaire) 30%, Ski (Nordique) (1D10+4)%, et Navigation (Canoë) (1D10x3)%. Lancez un dé pour déterminer le degré de maîtrise atteint par chacun des participants grâce à la formation experte des instructeurs de la SBS.

Quels que soient les personnages utilisés, le gardien ne doit pas hésiter à laisser courir des rumeurs à propos de l'étrange nature de l'expert de la mission, Monsieur Seraph, des rumeurs qui seront parvenues à leurs oreilles avant même qu'ils ne quittent l'Écosse pour la Norvège. Malgré son apparence non conformiste et ses étranges manières, ils sont certains qu'il se trouve « largement du côté des anges ». Des rumeurs par le téléphone arabe suggèrent qu'il a participé à plusieurs opérations très secrètes et couronnées de succès du côté le plus étrange de la guerre. D'autres laissent entendre qu'il possède de mystérieux pouvoirs, qu'il touche à la magie et qu'il a la possibilité de deviner ou de prévoir des choses qui restent normalement secrètes. Il ne fait aucun doute que cet homme a quelque chose d'étrange – et il ne s'agit pas simplement de son apparence peu conventionnelle ou de ses manières bizarres...

plans diaboliques de l'occultiste nazi, quels qu'ils soient, il sait que cela reviendra à neutraliser l'un des partisans les plus fiables et respectés d'Hitler. Seraph pense qu'un échec changerait de manière irrévocable le cours de la guerre et même le destin de l'humanité.

Notes sur les PNJ

Les Monstruosités de Trellborg est un scénario très narratif, et il nécessitera certainement que le gardien endosse le rôle de deux PNJ bien mis en valeur. L'un est Sven Godmundson, le leader de la résistance norvégienne, l'autre est le mystérieux Monsieur Seraph, l'expert civil du groupe allié d'opérations spéciales.

Trellborg a vu le jour dans la nouvelle du même nom, que le gardien a pu lire et apprécier. Ce scénario de jeu de rôle a été écrit, au moins en partie, pour tenter d'aider le gardien et le groupe de joueurs à revivre et explorer la structure principale et les événements majeurs du livre. Dans certains lieux, le gardien a le choix de suivre la nouvelle à la lettre. Lorsque c'est le cas, une référence est faite entre parenthèses, convoquant la nouvelle de la manière suivante (voir la nouvelle, page XX).

Le gardien, bien sûr, est libre d'adapter, d'improviser ou d'ignorer les éléments de la nouvelle et d'adapter l'ensemble à sa campagne et ses personnages. Un grand jeu de rôle réside bien souvent dans l'improvisation et la spontanéité, mais le gardien prendra sans doute un grand plaisir à incarner le fataliste, mais néanmoins héroïque, Sven.

Jouer Seraph, mystérieux, décadent, mystique, et parfois purement exaspérant, ne devrait pas être plus

déplaisant bien que cela représente un important challenge puisqu'il a été conçu pour être aussi intrigant qu'ennuyant et exaspérant. Il est suggéré que le gardien maintienne une certaine tension entre Seraph et les investigateurs, mais attention à ne pas les submerger non plus. Seraph est très puissant et doté d'un savoir démesuré, le gardien doit donc s'assurer d'offrir aux joueurs une grande liberté d'évolution au cours de la mission. Si le gardien souhaite limiter l'influence de Monsieur Seraph au cours du scénario **Les Monstruosités de Trellborg**, une option a été incluse pour « entraver » les efforts de Seraph de manière à ce que les investigateurs se retrouvent pratiquement livrés à eux-mêmes (voir L'Embuscade à la page 92).

Le gardien doit toujours garder la possibilité de l'incarner, car entre Sven et Seraph, il y a matière à s'amuser et à multiplier les opportunités.

L'équipe

Si les joueurs introduisent des personnages existants dans l'équipe, ils pourront être accompagnés par le major Powell et les membres de la Special Boat Section (SBS) qui agiront comme leur escorte et leurs gardes du corps (et les proies du Drottnar, qui se chargera de les enlever lentement un à un). Les joueurs peuvent aussi choisir d'incarner l'un des quatre personnages pré-créés : le major Powell, le sergent Bennett, le caporal Parker, ou Davina Rodgers (voir Personnages pré-créés à la page 111). S'il y a plus de quatre joueurs, les autres membres de la SBS – Cameron, Jones et Mitchell – peuvent toujours les accompagner. Si l'équipe doit être composée de huit à dix

investigateurs, alors le gardien peut logiquement décider d'adapter le nombre de dangers et d'ennemis auxquels les investigateurs feront face en conséquence.

Si l'historienne Davina Rodgers ou un investigateur possédant des compétences équivalentes est sélectionné pour faire partie de l'équipe, le gardien, lorsqu'il endosse le rôle de Seraph, devrait choisir de « freiner » l'étalage de ses connaissances ésotériques pour permettre au joueur de briller, laissant celui-ci interpréter la mythologie scandinave, les langues découvertes dans les livres et les traditions, à la place du mystérieux conseiller. Seraph sera toutefois toujours disponible pour lancer des commentaires étranges et condescendants, ou relever n'importe quel détail essentiel qu'aurait manqué l'investigateur historien.

"Il n'avait l'air de rien tout compte fait, mais quelque chose dans son attitude détachée du monde, ses longs cheveux blancs presque surnaturels, et ses yeux pénétrants, était vraiment déconcertant."

MONSIEUR SERAPH

Le mystérieux Monsieur Seraph est un expert du monde occulte, un sorcier, un voyant, et l'un des agents éminents de la Section M, le service secret britannique chargé de contrecarrer la menace occulte nazie. Seraph possède un bagage universitaire, ayant étudié à Oxford et Cambridge, et des diplômes en langue classique, ancienne, en archéologie, ainsi qu'un doctorat en histoire ancienne. Si ses véritables origines restent mystérieuses, Seraph gravite parmi les plus hauts niveaux du gouvernement et est étroitement lié aux leviers des pouvoirs militaires et civils.

Seraph se montre parfois exaspérant, souvent secret, mystérieux et énigmatique, comme si son objectif se trouvait ailleurs (ce qui est vrai dans la plupart des cas). Sans le vouloir, juste par son attitude et ses manières, il peut très bien irriter certains personnages

(particulièrement les militaires conventionnels).

C'est un linguiste de génie, surtout lorsqu'il s'agit des langues anciennes, et il est capable de traduire la plupart des textes avec peu d'efforts. Il est presque aussi bon en ce qui concerne les langues modernes.

Il est rare que Monsieur Seraph se rende quelque part en étant armé, et plus rare encore qu'il porte une arme à feu. S'il doit absolument emporter une arme, il choisira un kukri, le couteau large à lame incurvée que manient les Népalais. Cette arme a été enchantée, elle est donc capable de blesser les entités du Mythe.

Cth FOR 09 DEX 12 INT 18 CON 10
TAI 09 APP 16 POU 18 ÉDU 18
SAN 65 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 30%, Bibliothèque 60%, Déguisement 30%, Discrétion 70%, Esquiver 24%, Mythe de Cthulhu 20%, Navigation (Canoë) 40%, Psychologie 40%, Sciences de la vie : biologie 30%, Sciences de la vie : histoire naturelle 50%, Sciences formelles : astronomie 40%, Sciences formelles : chimie 20%, Sciences humaines : archéologie 50%, Sciences occultes 60%, Ski (Nordique) 60%, Survie (Polaire) 50%, Trouver Objet Caché 60%.

Langues : aklo 15%, allemand 80%, finnois 40%, grec ancien 60%, hébreu 35%, latin 80%, norvégien 70%, runes scandinaves 50%.

Armes : Kukri enchanté 60%, impact 1D6+1.

Sorts : Boule de Feu (p.123), Changer le Temps, Dissiper un mort-vivant, Soins.

Sav  **Attributs** : Agilité d8, Âme d12, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Archéologie) d6,



Le mystérieux Mr Seraph

Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Biologie) d6, Connaissance (Chimie) d4, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Occulte) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Ski) d8, Discrétion d8, Investigation d8, Navigation d6, Persuasion d6, Survie d6, Tir d6.

Langues connues : Aklo, allemand, anglais, finnois, grec ancien, hébreu, latin, norvégien, runes nordiques.

Allure : 6 ; **Charisme** : -2 ; **Corruption** : 1 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 4 ; **Santé Mentale** : 7.

Handicaps : Arrogant, Étranger, Habitude (dénigre les gens), Habitude (regarde continuellement dans la vague en hochant la tête), Petit.

Atouts : Guerrier saint, Résistance arcanique, Séduisant.

Équipement : *Kukri enchanté* (For+d6, blesse les entités du Mythe), ensemble de vêtements chauds, divers symboles, signes et fétiches.

Capacités spéciales :

- **Sorcier** : Seraph peut lancer les sorts de combat suivants : *Boule de Feu* (boule), *Changer le Temps* (manipulation élémentaire de l'air seulement), *Toucher guérisseur* (guérir).
- **Guerrier saint** : Latout Guerrier Saint de Seraph utilise des tests du Mythe plutôt que des Points de Pouvoir. Voir Magie de combat dans *Realms of Cthulhu*.

Apparence : Son physique hors du commun et plutôt faible, ses yeux pénétrants, ses longs cheveux argentés et son attitude plutôt bizarre éloignent Seraph du héros habituel de la Seconde Guerre mondiale. Rasé de près, il s'habille de manière plutôt excentrique, mêlant équipements civils et militaires, bien qu'il favorise d'habitude un ensemble composé d'une veste en cuir, d'une écharpe et d'un manteau de sorcier. Son âge est plutôt difficile à déterminer, même s'il est d'apparence plutôt jeune et désinvolte, il pourrait avoir n'importe quel âge entre 25 et 50 ans. Il peut transporter des charmes et des runes païennes ou vikings, plusieurs livres de sort et parchemins dissimulés sur lui, ainsi que tout un attirail occulte ou archéologique et des ingrédients de sort.

SPECIAL BOAT SQUADRON : SOLDATS CAMERON, JONES & MITCHELL

Ces soldats de la SBS sont des spécialistes des missions d'infiltration. Ils sont capables de s'enfoncer loin derrière les lignes ennemies et de survivre, seuls, en territoire hostile. La plupart possèdent des connaissances de base en allemand et, selon les besoins de la mission, seront formés au sabotage, à la manipulation électronique, radio, au bidouillage ou aux méthodes d'écornefeur. Ce sont des hommes solides, surentraînés, pleins de ressources et des tueurs nés qui peuvent être appelés comme personnages joueurs ou non-joueurs supplémentaires.

Cet élément d'insigne inconnu fut aussi aperçu durant l'évènement Prométhée.

Sont-ils liés au Soleil Noir ?

Cth

FOR 16 DEX 15 INT 14 CON 15
TAI 15 APP 13 POU 09 ÉDU 10
SAN 40 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Corps à corps : arts martiaux 50%, Corps à corps : lutte 40%, Pieds/poings 50% 1D3*+imp atts 1, Discrétion 60%, Dissimulation 50%, Esquiver 32%, Navigation (Canoë) 60%, Pister 40%, Ski (Nordique) 60%, Survie (Polaire) 60%.

*Arts martiaux 50%, double les dégâts de base.

Langues : anglais (maternelle) 50%, allemand 25%.

Armes : *Pistolet-mitrailleur Sten MKIIS* avec silencieux 60%, impact 1D10-2, atts 2/rafale, portée de base 18m, 32 coups, PV 8, défaillance 96.

Revolver Webley Mark VI 60%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 18m, 6 coups, PV 8, défaillance 96.

Couteau de combat Fairbairn-Sykes 60%, impact 1D4+2+imp, atts 1.

4 x *grenades Lancer*%, impact 4D6/4m, portée de lancer, atts 1/2, défaillance 99.

Sav

Attributs : Agilité d10, Âme d6, Force d10, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Ski) d8, Discrétion d8, Lancer d6, Navigation d8, Pistage d8, Survie d8, Tir d8.

Langues connues : Anglais, allemand.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 8 ; **Santé Mentale** : 7.

Handicaps : Arrogant, Loyal, Obstiné.

Atouts : As, Artiste martial, Bagarreur, Costaud, Courageux, Tireur d'élite.

Équipement : *Couteau de combat Fairbairn Sykes* (For+d4+1), *Pistolet-mitrailleur Sten* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique, silencieux), *Revolver Webley Mark IV* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, coups 6, PA 1, revolver), 4 x *grenades* (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).





CHAPITRE 2

Épisodes de l'intrigue

Ça a commencé comme beaucoup d'autres fois déjà, par une nuit sans Lune, début '43...

Il y a plusieurs manières d'aborder *Les Monstruosités de Trelborg*, mais le scénario est vraiment conçu comme une intrigue narrative linéaire qui démarre doucement et monte crescendo jusqu'à atteindre un point d'orgue épique. Les investigateurs s'engagent dans un long périple en territoire occupé avec d'innombrables mystères à résoudre, des batailles à remporter, et au bout du chemin, quelques horreurs épouvantables dont ils devront se défaire.

Puisqu'il s'agit d'une mission secrète et que les hommes surentraînés de la Special Boat Section sont de la partie en tant que PJ et PNJ, l'aventure peut être jouée en étant orientée vers le combat si c'est le style que préfèrent les joueurs et le gardien. Néanmoins, elle sera certainement plus intéressante en étant jouée comme une opération discrète derrière les lignes ennemies, où être découvert est bien souvent synonyme de mort, ou du moins, de très sérieux revers.

Le scénario est structuré autour de cinq jours de mission et chaque jour contient plusieurs scènes qui forment le cœur de l'histoire. Souvenez-vous qu'il est tout à fait possible d'éluder des scènes individuelles par soucis de temps ou pour d'autres raisons, ou au contraire d'en ajouter de la propre conception du gardien. Avant tout, le gardien doit s'amuser et adapter le scénario aux besoins narratifs spécifiques de son aventure !

JOUR 1 : ENTRER DANS LA PLACE

Cet épisode traite de la tentative initiale des investigateurs d'entrer en Norvège. À la fin de l'épisode, ils peuvent avoir rencontré et évité plusieurs menaces nazies et être sur le point de contacter la résistance norvégienne locale. La première scène présente également une chance pour le gardien d'introduire le mystérieux Monsieur Seraph, et d'élaborer le mystère autour de sa présence et de la mission de l'équipe.

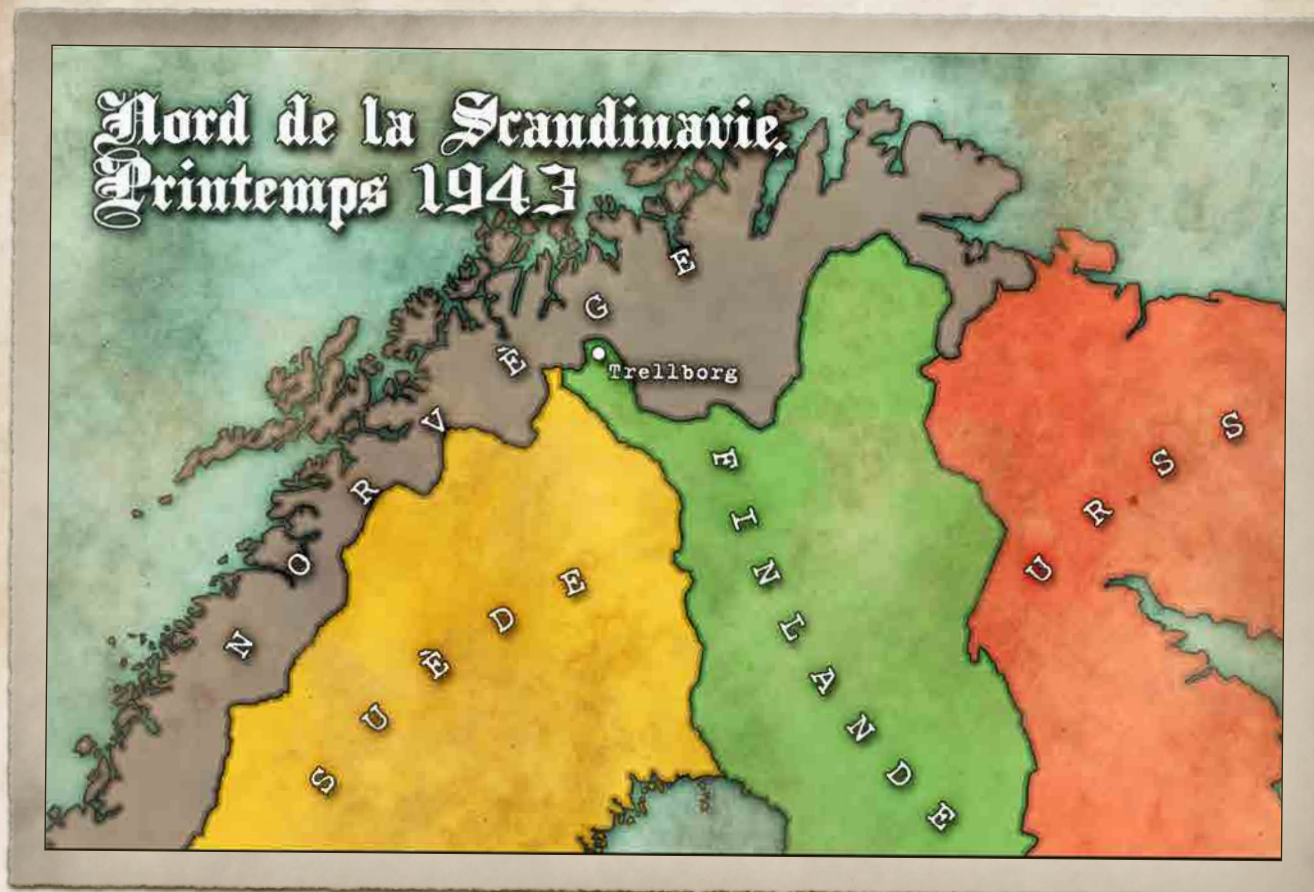
Cockleshell Heroes : Opération Frankton

Les vrais Cockleshell Heroes étaient membres du Royal Marines Boom Patrol Detachment qui lança, en décembre 1942, un raid audacieux en embarquant sur cinq canoës « Cockle » Mark II sur la Gironde dans l'ouest de la France pour attaquer les transports de l'Axe dans le port de Bordeaux sous le commandement du major Herbert « Blondie » Hasler. Un total de six navires furent endommagés par les mines ventouses du commando et même si la plupart d'entre eux retournèrent en service peu de temps après, la puissance du message transmis par cette opération fut immense. Néanmoins, les hommes courageux du RMBPD ne furent pas si chanceux. Seuls le major Hasler et le marine Sparks réussirent à s'échapper et à survivre au raid, tandis que six furent exécutés par le Commando Order nazi, et deux autres décédèrent suite à une hypothermie. Churchill expliqua que le raid avait écourté la guerre de six mois et l'amiral Louis Mountbatten le jugea comme « le plus courageux et le plus imaginatif de tous les raids ».

Le « Cockle » Mark II était un canoë biplace repliable fait de toile et de bois qui fut conçu pour passer à travers une écoutille de sous-marin large de 24 pouces. Les vrais Cockleshell Heroes baptisèrent leur appareil d'après les noms d'animaux marins comme le poisson-chat, l'écrevisse, le congre, la seiche, le lieu noir et le cachalot.

Scène 1 : Tremper un orteil

C'est par une nuit froide du début du printemps de l'année 1943, sous une Lune enveloppée de nuages, que les investigateurs débutent leur aventure dans les eaux gelées de la mer de Norvège sur le pont du HNoMS Uredd venant d'émerger. Tandis que la houle se brise sur la proue, les membres de la Special Boat Section passent les canoës Mark II « Cockle » par l'écoutille et s'apprêtent à les jeter dans les eaux glacées.



Après avoir introduit les investigateurs dans cette scène et les avoir impliqués, le gardien devrait saisir l'opportunité pour relayer le briefing de la mission aux investigateurs ou pour leur expliquer comment ils sont arrivés jusqu'ici par l'intermédiaire d'un flashback (voir Briefing de la mission à la page 80).

Scène 2 : Les mers cruelles

Ayant établi le scénario, le petit convoi de canoës doit maintenant se faufiler à travers les défenses nazies de la côte norvégienne, pénétrant le grand fjord Lynengen et s'activant jusqu'au matin pour rejoindre le point de rendez-vous avec la Résistance.

Cette scène doit être basée sur le périple en lui-même, et le fait d'éviter d'être remarqué. Être découvert par les Allemands peut signifier la mort des membres de l'équipe ou leur capture et l'échec de la mission. Le gardien doit donc tourmenter et faire languir les investigateurs, en gardant la tension à son maximum, tout en les dissuadant de se faire remarquer par les Allemands. Si le pire vient à arriver après de mauvais choix ou si les investigateurs se retrouvent au pied du mur et qu'être découvert semble inévitable, Seraph invoquera un brouillard épais à travers lequel l'équipe pourra s'échapper, même si le gardien devrait à ce moment-là imposer une pénalité adéquate pour leur couardise (comme une perte d'équipement, d'un canoë, ou pire, la perte d'un membre de l'équipe, etc.).

N'importe lequel de ces incidents peut avoir lieu durant le voyage à travers les fjords.

THE NÜRNBERG

Le croiseur léger Nürnberg de la *Kriegsmarine*, la marine allemande, arpente les eaux glacées de la mer de

Norvège. Avec une capacité de charge de 9 040 tonnes, une taille de 181,3m de longueur (594 pieds et 10 pouces) et la possibilité d'atteindre une vitesse de 32 nœuds, le Nürnberg est un puissant raideur de surface contre lequel l'équipe impliquée dans la mission ne peut absolument rien. Heureusement, le Nürnberg cherche de plus gros poissons et pas les investigateurs, mais le voir apparaître soudain à l'horizon, avec sa cheminée solitaire et fumante et ses projecteurs scrutant les eaux, devrait mettre mal à l'aise les investigateurs, même s'il devrait être relativement aisé d'éviter le croiseur ou de s'en cacher une fois dans les détroits et entre les îlots de glace.

HYDRAVION ARADO AR 196

Le Nürnberg transporte également deux hydravions Arado Ar 196 qui sont utilisés pour la reconnaissance et les tâches anti-sous-marines, et il est possible que l'un de ces hydravions soit en vol nocturne ou en mission d'entraînement le long de la côte. Cet hydravion est armé d'un canon 20mm et de deux bombes de 23kg, mais étant donné le faible éclairage et la nature du scénario, il est peu probable que son équipage remarque les investigateurs. Néanmoins, le bourdonnement du moteur qui s'intensifie à mesure que l'appareil approche et vole à basse altitude devrait suffire à remuer les entrailles des héros alliés les plus endurcis, et éprouver plus encore les investigateurs civils qui ne sont pas habitués à de telles situations (test de SAN, perte de 0/1 pour les investigateurs civils seulement).

S-BOOTS – SCHNELLBOOT (« BATEAUX RAPIDES »)

Les S-Boats allemands patrouillent également dans les eaux côtières de la mer de Norvège et représentent un danger plus sérieux pour l'équipe. Petits, très manœuvrables, et extrêmement rapides, ces S-100 sont des

appareils conçus pour des attaques rapides. Ils mesurent 31m de long, peuvent emporter jusqu'à 100 tonnes et sont capables d'atteindre une vitesse de 40 nœuds. Avec un équipage pouvant aller jusqu'à vingt-cinq ou trente hommes et un armement constitué de multiples canons légers, ainsi que de deux lance-torpilles, un seul S-Boot peut représenter un problème difficile à résoudre si l'équipe se décide à en affronter un, auquel cas l'assistance surnaturelle de Seraph sera très certainement requise. Si l'équipe possède quelques mines ventouses, elles pourraient se révéler très utiles pour se charger d'un S-Boot à l'arrêt.

Tactique : Avec raison, la priorité de l'équipe devrait être de se cacher de ses poursuivants à la faveur des nombreux petits icebergs qui se trouvent dans le fjord principal, derrière lesquels les personnages peuvent se dissimuler, ou des divers ruisseaux et petites criques dans les ombres de la côte volcanique, un territoire idéal pour se cacher et laisser le danger s'éloigner.

MARIN DE LA KRIEGSMARINE

Ce marin est le membre d'équipage typique que l'on peut trouver sur un S-Boot d'attaque rapide en patrouille dans les eaux de Norvège.

Cth FOR 13 DEX 14 INT 11 CON 15
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 11
SAN 45 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Canon) 40%, Armes lourdes (Torpilles) 40%, Métier : mécanique 40%, Nage 50%, Navigation (S-Boat) 55%, Orientation (Terre/Mer) 25%.

Langues : allemand (maternelle) 55%.

Armes : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k 45%, impact 2D6+4, atts 1, portée de base 90m.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 35%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Nage d8, Navigation d8, Réparation d6, Tir d6.

Langues connues : Allemand.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

Équipement : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k (12/24/48, 2d8, Cad. 1, coups 5, PA 2, semi-automatique), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

LIEUTENANT DE LA KRIEGSMARINE

Officier loyal de la Kriegsmarine, le Kapitänleutnant (l'équivalent d'un lieutenant) commande un S-Boot et son équipage de 25 hommes, patrouillant les eaux côtières de Norvège.

Cth FOR 13 DEX 11 INT 14 CON 14
TAI 12 APP 13 POU 11 ÉDU 13
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Canon) 50%, Armes lourdes (Torpilles) 55%, Métier : mécanique 50%, Nage 50%, Navigation (S-Boat) 65%, Orientation (Terre/Mer) 45%.

Langues : allemand (maternelle) 75%.

Armes : Pistolet semi-automatique Luger P08 50%, impact 1D10, portée de base 18m.

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

Compétences : Combat d6, Détection d6, Nage d8, Navigation d8, Réparation d6, Tir d8.

Langues connues : Allemand.

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

Handicaps : Loyal.

Atouts : Commandement.

Équipement : Pistolet Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, coups 8, semi-automatique).

Scène 3 : Sur la corde raide

Après avoir réussi à éviter les patrouilles allemandes, Seraph ou l'officier supérieur de la SBS ordonnera à tous les membres de l'équipe de se reposer et se restaurer une fois sur l'île d'Aryoa. Là-bas, après avoir dépassé le grand fjord de Lyngen, ils apercevront l'entrée du fjord Olderdalen, de moindre envergure, qu'ils devront traverser pour rejoindre le point de rendez-vous avec la Résistance.

Le village d'Olderdalen est occupé par une petite garnison allemande de dix hommes. Même s'ils ne sont pas en alerte, ils sont en poste sur les deux tours de guet, une sur chaque rivage, et balayent occasionnellement les eaux avec les projecteurs de chaque tour. Plus inquiétant, une chaîne antinavire a été tendue à l'entrée du plus petit fjord pour empêcher l'accès aux bateaux et sous-marins alliés. Heureusement, elle est conçue pour arrêter des vaisseaux bien plus gros que des canoës, mais elle pourrait tout de même se révéler être un obstacle difficile à surmonter pour l'équipe, particulièrement si le gardien décide que les Allemands ont semé des mines le long de l'entrée comme second moyen dissuasif.

"Les renseignements limités que nous avons obtenus font état d'une petite garnison allemande stationnée ici..."

L'émergence soudaine et aléatoire de la Lune entre les nuages de la nuit peut également servir à ajouter de la tension et augmenter les risques que l'équipe soit découverte.



Chaque canoë doit réussir un test de DEX de manière à négocier sans encombre l'obstacle que représente la chaîne. Un échec peut être synonyme de petit pépin, par exemple, la perte d'un équipement, mais aussi de conséquences catastrophiques comme un soldat de la SBS basculant par-dessus bord avant de disparaître dans les eaux glacées. Un test *Facile* de Trouver Objet Caché est nécessaire pour repérer un champ de mines. Pour franchir avec succès un champ de mines, au moins une personne dans chaque canoë doit réussir un test de Navigation (Canoë). Heureusement, si chaque investigateur peut faire un test, les soldats de la SBS qui les accompagnent possèdent les compétences nécessaires pour payer à travers un champ de mines.

Si le gardien est d'humeur particulièrement malveillante, le champ de mines peut être constitué de mines de surface qui sont déclenchées par simple contact. Si le gardien est d'humeur plus enjouée, le champ de mines peut être composé de mines magnétiques qui ne seront pas déclenchées par les canoës de l'équipe, bien que les investigateurs aient peu de chances de le savoir, à moins que l'un d'entre eux ne possède une quelconque expérience en explosifs ou en démolition. Si c'est le cas, l'investigateur en question pourra remarquer la différence grâce à un test réussi d'Intuition. Si les choses tournent mal lorsque l'équipe tente de traverser la chaîne ou le champ de mines, le gardien peut décider de détruire un canoë de la SBS ou qu'un homme tombe à la mer (voir la nouvelle, page 53) s'il souhaite renforcer la dangerosité de

la mission. De la même manière, si l'équipe déclenche une mine, l'explosion aura de fortes chances d'être mortelle en plus d'avoir pour effet d'alerter les forces de la Heer.

*Faites ce que dit la Résistance
- ils seront probablement
vos seuls alliés*

JOUR 2 : À L'INTÉRIEUR

Après avoir réussi l'épreuve de la chaîne antinavire, l'équipe devra progresser le long du petit fjord Olderdalen. Le paysage est triste et désertique de chaque côté du fjord, et l'équipe peut continuer sans encombre, à moins que le gardien ne trouve que le périple des investigateurs a été trop calme jusqu'à présent. Dans ce cas, ils tomberont sur une patrouille ou un convoi de la Heer locale le long du rivage.

L'aube approchant, l'équipe devra payer dur pour arriver à destination avant les premières lueurs du jour et dissimuler les canoës sur la plage. À ce moment-là et de manière mystérieuse, Seraph donnera un trombone surdimensionné à chaque membre de l'équipe, en insistant pour qu'ils les portent. Il refusera de s'expliquer et bottera en touche par un poli, mais ferme « Parce que je vous le demande. S'il vous plaît, ne m'obligez pas à insister. »

Trombone

Le trombone fut adopté par la Norvège et d'autres nations comme symbole de la résistance face à l'occupant allemand pendant la Seconde Guerre mondiale, alors que d'autres symboles nationaux étaient bannis. Dans la France occupée, porter un trombone était vu comme un signe de soutien à Charles de Gaulle, le leader de la France Libre. Bien qu'un inventeur norvégien, Johan Vaaler, n'ait été identifié à tort comme l'inventeur du trombone-bijou (celui que nous reconnaissons aujourd'hui) selon des brevets qu'il avait enregistrés avant la Première Guerre mondiale ; après la Seconde Guerre mondiale, l'idée norvégienne du trombone comme symbole national s'est véritablement implantée et un exemplaire de sept mètres de haut fut érigé à Sandvika en hommage à Vaaler.

Scène 1 : La rencontre avec les locaux

Soit sur la plage, soit après une courte marche à l'intérieur du territoire, l'équipe fera sa première rencontre avec les membres de la résistance norvégienne. La façon dont le gardien choisit de jouer cette rencontre dépend des actions des investigateurs, mais la Résistance prendra certainement l'avantage sur eux grâce à sa connaissance locale.

Si l'équipe réagit de manière agressive, alors un échange de coups de feu d'un ou deux tours pourrait avoir lieu, mais une situation tendue dans laquelle l'équipe se serait fait surprendre aura plus de chances d'avoir lieu.

Pendant cette situation, les investigateurs peuvent tenter un test de Baratin, mais à moins que l'un d'entre eux parle norvégien (c'est le cas de certains des investigateurs pré-crés), cela a peu de chances de fonctionner. Cependant, les trombones que portent en évidence les membres de l'équipe forceront la Résistance à poser des questions avant de tirer. Après un court moment, le leader de la Résistance Sven Godmundson les reconnaîtra comme le groupe britannique avec qui il a rendez-vous, les saluant par un enjoué « Bonjour messieurs, gardez vos mains en évidence, qu'il n'y ait pas d'accidents regrettables. » Sven et les membres de la résistance locale s'approcheront pour saluer leurs invités avant de les escorter jusqu'à une cabane isolée dans la montagne, où ils seront immobilisés pour le reste de la journée afin d'éviter « la reprise de l'activité allemande dans la zone ».

SVEN GODMUNDSON

Sven est un patriote norvégien, féroce ennemi des Nazis qui occupent sa terre natale. Il est aussi le leader prudent mais intelligent du groupe de la résistance locale.

Cth FOR 14 DEX 12 INT 14 CON 15
TAI 14 APP 14 POU 07 ÉDU 10
SAN 40 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 40%, Pister 40%, Sciences occultes 15%, Ski (Nordique) 70%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : anglais 40%, norvégien (maternelle) 50%.

Armes : Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894 70%, impact 2D6+2, atts 1/2, portée de base 100m, 5 coups, PV 12, défaillance 98.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 60%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

Piolet 80%, impact 1D6+1+imp, atts 1.

Couteau 70%, impact 1D6+imp, atts 1.

Sav  **Attributs** : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Occulte) 15%, Connaissance (Ski) d8, Détection d6, Discrétion d6, Pistage d6, Survie d8, Tir d8.

Langues connues : Allemand, norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Loyal, Vindictif.

Atouts : Courageux, Commandement, Frénésie.

Équipement : Piolet (For+d6), Couteau de survie (For+d4, +1 aux tests de Survie), Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894 (12/24/48, 2d8-1, Cad. 1, coups 5, PA 1, semi-automatique), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

Apparence : Au premier regard, Sven semble être un individu fataliste et même mélancolique, jusqu'à ce que son côté « joyeux camarade » ne ressorte après quelques verres. Il est brave et courageux lorsqu'il combat au corps à corps et qu'il sent bouillir son sang scandinave. Grand, blond, avec une barbe imposante, il est le plus bel exemple du combattant viking moderne.

RÉSISTANCE NORVÉGIENNE : HEGLAND, FROILAND, LUND & SOLVERSON

Ces membres intrépides de la résistance norvégienne se sont engagés à mettre fin à l'occupation nazie de leur pays, et suivent leur leader Sven Godmundson avec une ferveur presque religieuse. Lorsqu'ils ne combattent pas les Allemands, ils reprennent leurs vies ordinaires en tant que fermiers, pêcheurs et civils, sous la menace constante d'être découverts et tués.

Cth FOR 12 DEX 15 INT 11 CON 15
TAI 12 APP 13 POU 09 ÉDU 10
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : aucun.

Langues : norvégien (maternelle) 50%.

Armes : Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894 40%, impact 2D6+2, atts 1/2, portée de base 100m, 5 coups, PV 12, défaillance 98.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 30%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

Couteau 25%, impact 1D6+imp, atts 1.

Sav  **Attributs** : Agilité d10, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d10.

Sven Godmundson de la résistance norvégienne.



Compétences : Combat d4, Détection d6, Tir d6.

Langues connues : Norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Loyal, Serment (Libérer la Norvège).

Atouts : aucun.

Équipement : *Couteau de survie* (For+d4, +1 aux tests de Survie), *Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894* (12/24/48, 2d8-1, Cad. 1, coups 5, PA 1, semi-automatique), *Pistolet-mitrailleur ERMA MP40* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

UNE TEMPÊTE SOUDAINE

Si le gardien souhaite rappeler à ses investigateurs la rigueur de l'environnement subpolaire qui existe à la frontière entre la Norvège et la Finlande, il peut faire en sorte que la météo se retourne contre eux et qu'une tempête se lève. Une telle tempête serait entièrement naturelle et ne durerait que quelques heures. Elle ne serait pas suffisamment violente pour empêcher la progression de l'équipe, mais au moins la ralentirait. Aspect à ne pas négliger, si les investigateurs ne sont pas préparés à affronter une tempête, ils pourraient tomber en hypothermie, ou pire encore.

Chaque investigateur doit réussir un test *Facile* de Survie (Polaire). Sur un succès, l'investigateur s'est préparé de manière adéquate et ne subit pas d'effets négatifs. Sur un échec en revanche, un investigateur perd

temporairement 1D3 DEX jusqu'à ce qu'il trouve un abri où se réchauffer pour la nuit et qu'il subisse des Premiers Soins. Si tous les investigateurs réussissent leur test *Facile* de Survie (Polaire) en plus d'un test de Ski (Nordique), toute l'équipe parvient à traverser la tempête et atteindre la cabane sans perdre de temps.

Scène 2 : La cabane

Les quelques heures passées dans la cabane permettent aux membres de l'équipe de se reposer et de faire le point après une insertion réussie, mais aussi de souffler avant d'affronter les horreurs à venir. Les membres de la résistance norvégienne sont un groupe de fermiers et de chasseurs endurcis qui affichent une haine évidente envers les Allemands et qui n'hésiteront pas à partager leur bière locale, à fumer leurs pipes et à raconter quelques histoires autour d'un feu au cœur de la cabane. C'est une bonne opportunité pour l'équipe d'acquérir quelques renseignements sur les mouvements allemands et peut-être de réécouter quelques légendes norvégiennes : les hordes vikings, les légendes du pays des Trolls (voir page 89), et autres histoires du genre.

Sven est le seul qui parle anglais et il se chargera donc de traduire pour les autres. Après seulement un petit effort de persuasion sous la forme d'un brandy britannique, il racontera les événements de Trellborg qui ont poussé son groupe à contacter les Britanniques.

LE RÉCIT DE SVEN

- Trellborg est un petit village insignifiant qui se trouve du côté finlandais de la frontière finno-norvégienne, un point de retraite occasionnel où les partisans finlandais et norvégiens se réfugient.
- Le village n'était pas connu comme tel par les Allemands, et il n'avait aucun motif de célébrité en dehors d'anciennes ruines vikings trônant au sommet d'une montagne toute proche, nommée le Poing d'Odin.
- L'évocation de Trellborg provoquera maintenant des chuchotements et des signes de croix entre les Norvégiens restants.
- Le frère de Sven, Olaf, a une femme du nom de Maalia dans le village. Il était avec elle il y a de cela un mois. Une compagnie de SS est subitement arrivée dans le village, avec des véhicules, de l'équipement lourd, et un détachement d'esclaves.
- En dehors de quelques menaces initiales visant à ce que les villageois n'interfèrent pas avec leur « important travail archéologique », les Nazis ne troublent pas le quotidien du village outre mesure, mais commencent immédiatement la construction d'un camp armé à quelques kilomètres au nord du village.
- Une fois le camp établi, les Nazis organisent une expédition dans les montagnes. Rapidement, le Poing d'Odin s'anime chaque nuit avec des bruits inhabituels, des brouillards étranges, de mystérieuses lumières, et les animaux du village commencent à devenir nerveux et craintifs.
- Ces étranges phénomènes terrifient les Finlandais, qui ne sortent plus la nuit et préfèrent se terrer dans leurs maisons tandis que leurs chiens hurlent de terreur.

- Olaf a informé Sven de tout ceci grâce à une radio dissimulée, et il a également réussi à lui apprendre que les Allemands faisaient partie d'un groupe de SS avec un étrange insigne de Soleil Noir.
- Ils étaient aussi commandés par un petit homme étrange, borgne, avec un cache-œil, alors que son œil restant luit comme un charbon ardent. Même ses sommes semblaient le craindre. (C'est ce rapport qui a attiré l'attention de la Section M de Londres et de Seraph en particulier, et les investigateurs peuvent se rendre compte que Seraph est particulièrement attentif à cette partie du récit).
- Il y a quelques jours, les transmissions d'Olaf ont subitement cessé et la radio ne donne plus signe de vie. Sven ne peut pas dire grand chose de plus, mais il est inquiet.

Les investigateurs qui jouent et réussissent un test de Psychologie remarqueront que Seraph reconnaît à la fois l'insigne SS et la description de leur commandant. Après le récit de Sven, Seraph s'assiera près du feu, plongeant son regard dans les flammes pour mieux réfléchir à ce qu'il vient d'entendre. Quoi qu'il en soit, si l'un des investigateurs décide de le questionner, Seraph se montrera fermé et évasif, il refusera toujours poliment de poursuivre une quelconque discussion avant de conclure : « Nous avons atteint le point de non-retour. »

« Je trouve ce récit d'anciens dieux, d'artefacts surnaturels et d'occultisme nazi particulièrement inquiétant. »

JOUR 3 : LE DÉSERT GLACÉ

Scène 1 : Le pays des Trolls

Après une nuit de repos sans histoires, les membres de l'équipe britannique et de la résistance norvégienne se lèveront tôt le matin. Au menu des préparatifs pour le périple à venir, les investigateurs se verront remettre de superbes skis de fond norvégiens. L'expédition du jour à venir sera l'occasion de tester leurs compétences en ski nouvellement acquises et le gardien pourra occasionnellement leur demander d'effectuer un test sur cette compétence si un quelconque incident survient.

Tandis que le reste des Norvégiens retourne se fonder dans le paysage, regagnant ses occupations civiles locales, Sven se porte volontaire pour guider l'équipe à travers les passes enneigées et la région isolée qu'il appelle « le pays des Trolls » jusqu'à Trellborg. L'équipe devra faire face à un incident durant cette journée – le convoi blindé – qui permettra de donner un premier indice sur les aptitudes à la sorcellerie de Seraph. Le gardien est bien entendu libre d'ajouter des rencontres de son propre chef, mais un ou tous les incidents suivants peuvent entrer en jeu pendant le voyage à travers la passe ou au-delà, c'est à lui de décider.

FIESELER FI 156 « STORCH » AVION DE RECONNAISSANCE

Tandis que l'équipe progresse à terrain découvert dans la toundra, un bourdonnement lointain commence à se faire entendre et un grain apparaît dans le ciel. Ce bruit n'est autre que le moteur d'un avion de reconnaissance Fieseler Fi 156 « Storch » ou « Stork » qui survole la zone. Les investigateurs peuvent tenter de se mettre à couvert dans les bois ou derrière les rochers les plus proches, ou de se camoufler par d'autres moyens. Le « Stork » n'est pas armé et ne peut pas attaquer, mais si son équipage remarque les investigateurs, il donnera l'alerte, augmentant les chances de l'équipe de tomber sur une patrouille de la Heer.

LES OURS

Alors que l'équipe tente de se déplacer silencieusement à travers une zone boisée, grâce à un test d'Écouter, les investigateurs entendront du mouvement, des branches être écrasées, le son de quelque chose d'imposant qui s'anime dans le sous-bois. Sven fera monter la tension encore d'un cran en disant « Je plaisantais pas en parlant de pays des Trolls, mais ces créatures légendaires ne sont pas "actives" la journée en général ». En réalité, le « troll » est un bruin, un ours brun, natif des forêts norvégiennes/finlandaises.

« Comme des spectres, nous traversâmes le paysage gelé avec Sven pour guide, tandis que les autres partisans retournèrent se fonder dans leurs vies de tous les jours. »

Le gardien peut profiter de cet incident pour faire monter la tension ou jouer la carte de l'humour, en jouant sur les peurs des investigateurs et en utilisant Sven pour faire monter la pression quant à l'arrivée d'un troll avant de révéler qu'il ne s'agit que d'un ours. L'animal peut attaquer l'équipe, mais se contentera plus probablement de les observer avec curiosité avant de retourner à ses occupations dans le sous-bois.

OURS BRUN

FOR 21 DEX 10 CON 14
TAI 20 APP 12 POU 11
Déplacement : 16 Points de Vie : 17

Impact : +2D6.

Armes : Morsure 25%, impact 1D10, atts 1.

Griffes 50%, impact 1D6+imp, atts 1.

Gifle 25%, impact 1D6.

Armure : 3 points de fourrure et de nerfs.

Compétences : Écouter 75%, Grimper 35%, Pister 70%, Sentir une proie 70%.

Sav Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d12+1, Intellect d6 (A), Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d8, Escalade d6, Pistage d8.

Allure : 8 ; Parade : 5 ; Résistance : 7.

Capacités spéciales :

- **Griffes : For+d6.**
- **Taille +1 :** les ours bruns sont beaucoup plus massifs qu'un humain.

PATROUILLES ALLEMANDES

Si le gardien souhaite proposer un challenge plus important à l'équipe, ou que les joueurs réclament un combat, ils peuvent également tomber sur des patrouilles de la Heer ou de l'armée régulière allemande. Celles-ci comprendront généralement entre cinq et dix soldats par Trup, menés par un Unteroffizier ou caporal. Les caractéristiques fournies concernent les soldats typiques. L'Unteroffizier sera armé d'un pistolet-mitrailleur tandis que ses hommes seront équipés de fusils.

SOLDAT DE LA HEER

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 : Discrétion 20%, Écouter 50%, Esquiver 28%, Grimper 50%, Lancer 40%, Pister 10%, Premiers Soins 45%, Se cacher 25%.

Langues : allemand (maternelle) 55%.

Armes : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k 55%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 140m.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 55%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

Sav

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

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Détection d6, Escalade d6, Intimidation d8, Lancer d8, Pistage d4, Premiers Secours d6, Tir d8.

Langues connues : Allemand.

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

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

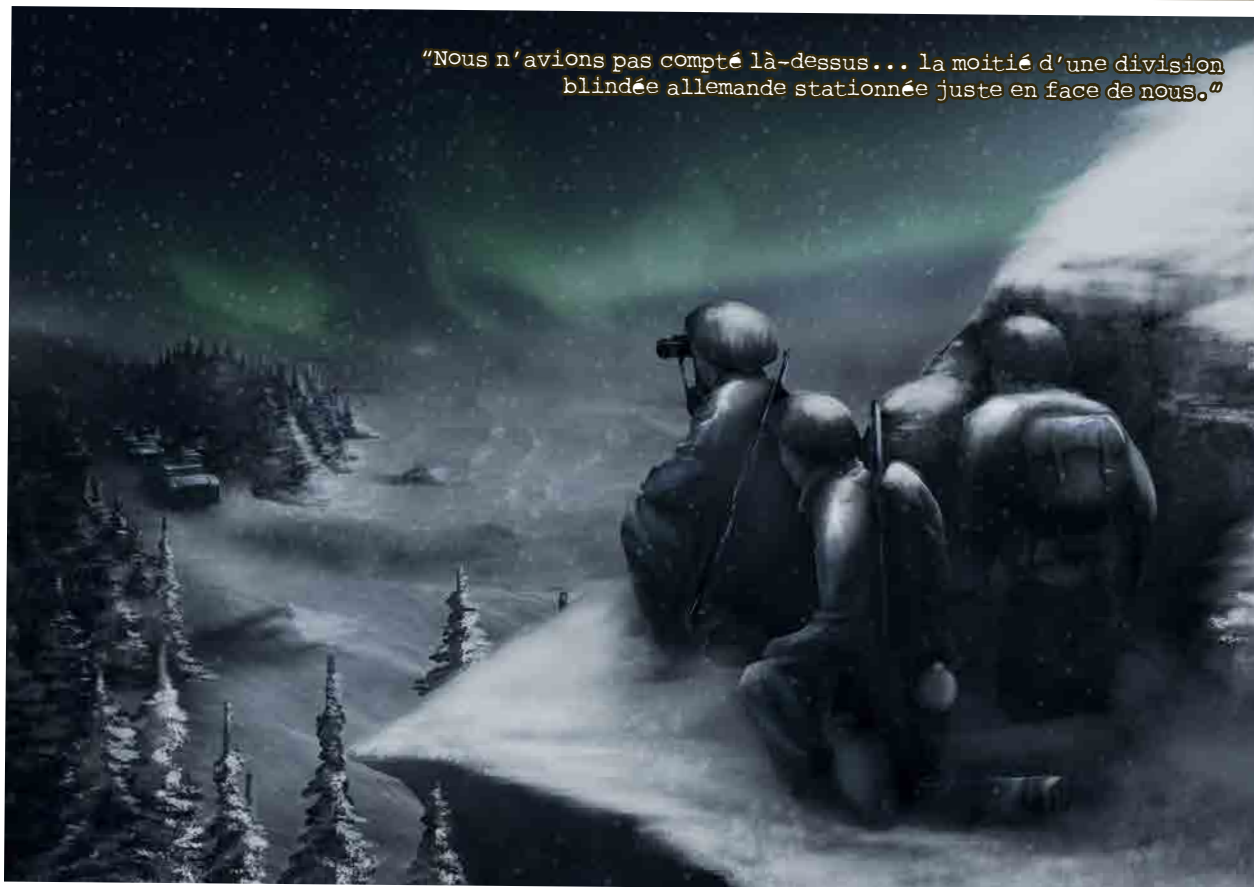
Équipement : Casque d'acier (+3), Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k (24/48/96, 2d8, Cad. 1, coups 5, PA 2, snapfire), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

Scène 2 : La patrouille de la grande route

L'obstacle majeur qui sépare l'équipe de Trellborg est un axe routier qui mène à Tromsø. Tandis que l'équipe s'en approche, elle découvrira inopportunistement qu'un convoi blindé allemand, composé de tanks, de camions et de semi-chenillés, est stationné à l'endroit où le passage est le plus aisé. Tandis que l'équipe cherche une crête surplombant la route, Sven leur explique que la plus proche alternative occasionnerait un détour d'environ 20km et nécessiterait au moins un jour supplémentaire. L'option n'est pas viable.

Les investigateurs sont libres de faire part de leurs idées et de leurs plans sur la manière de dépasser l'obstacle que représente le convoi, mais Seraph et Sven les décourageront d'attaquer de face ou de tenter de se faufiler en plein jour. Une attaque reviendrait à du suicide, l'équipe étant largement en infériorité numérique ; quant à se faufiler en plein jour, cette tentative serait incroyablement risquée et comporterait de grandes chances que les membres soient remarqués puis abattus ou capturés. Subitement, les yeux de Seraph se mettent

"Nous n'avions pas compté là-dessus... la moitié d'une division blindée allemande stationnée juste en face de nous."



à pétiller et il demandera « Vous ne sentez pas ? Il y a quelque chose dans l'air. J'ai l'impression que le climat est en train de changer. Restez ici. », avant de s'enfoncer dans les bois pour y disparaître.

Un moment plus tard, une légère brise se mettra à souffler et finira par former une brume, un brouillard qui enveloppera la zone où se trouve le convoi. Tandis que les Allemands se réfugieront dans leurs véhicules et fermeront les écoutilles, plus bas dans la vallée, Seraph retrouvera l'équipe, suggérant de profiter de ce moment idéal pour se faufiler au sein du convoi avant que le brouillard ne se dissipe. Seraph a en réalité lancé le sortilège *Changer le Temps*, créant une couverture éphémère pour l'équipe. Sven remarquera l'étrange coïncidence que représente l'apparition de ce « brouillard » localisé et lèvera les sourcils d'un air narquois en regardant Seraph.

L'équipe pourra dès lors tenter de se faufiler à travers le convoi sans être découverte, chaque investigateur devant réussir un test *Facile* de Discrétion. Sur un échec, ou si le gardien souhaite suivre la nouvelle, ils seront remarqués par un chef de char allemand qui, passant la tête par l'écouille de sa tourelle, s'éciera « *Halt, wer geht da ?* », l'équivalent de « Halte ! Qui va là ? » (voir la nouvelle, page 55). Un investigateur qui parle allemand peut tenter un test *Facile* de Baratin ou de Persuasion (grâce au brouillard) pour bluffer l'officier et permettre à l'équipe de continuer sa route. L'humour peut être un outil particulièrement intéressant. Si aucun investigateur ne parle allemand ou s'ils sont pris de panique, Seraph apportera son soutien en répondant dans un allemand parfait « *Wir sind's Churchill and Stalin, wir sind gekommen um ein bisschen spazieren zu gehen* » (« C'est Churchill et Staline, on est sortis faire une petite promenade. »). Les rires moqueurs de l'équipage du panzer pousseront le chef de char à maudire à la fois son équipage et les investigateurs.

CHEF DE CHAR

Cth

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

Impact : +1D4.

Compétences : Conduite : engins lourds (Tank) 45%, Écouter 60%, Esquiver 28%, Grimper 45%, Lancer 40%, Pister 10%, Premiers Soins 45%.

Langues : allemand (maternelle) 60%.

Armes : Pistolet semi-automatique Luger P08 50%, impact 1D10, atts 2, portée de base 18m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Conduite d8, Détection d8, Escalade d6, Lancer d6, Pistage d4, Premiers Secours d6, Tir d6.

Langues connues : Allemand, norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Arrogant.

Atouts : Commandement.

Équipement : Pistolet Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, coups 8, semi-automatique).

Odin et le culte du dieu pendu

Odin était le chef des dieux vikings et il établit sa demeure à Asgard, d'où il présidait le Valhalla, le palais des défunts. Parmi ses nombreux rôles, il était le dieu du combat et de la victoire, mais aussi celui de la magie et de la poésie, mais c'est en tant que dieu de la mort et de la sagesse qu'il est vénéré à Trelborg. Dans la mythologie nordique, Odin fut pendu à l'arbre-monde Yggdrasil pendant neuf jours et neuf nuits, puis transpercé par sa propre lance, Gungnir, pour qu'il puisse acquérir la sagesse cachée dans les runs.

L'un des nombreux noms d'Odin était Hangatýr, le dieu pendu. Le culte dédié à cet aspect de son essence organisait des sacrifices réguliers en temps de guerre, et un grand festival avait lieu tous les neuf ans pendant lequel neuf hommes et 71 autres espèces animales étaient pendus dans les bosquets sacrés de son temple, où chaque arbre était considéré comme divin. Au centre du bosquet se dressait « l'arbre-monde », massif et toujours verdoyant, aux branches gigantesques, sur lesquelles étaient suspendues d'autres offrandes qui décideraient de la chance des adorateurs pour l'année à venir : si leurs récoltes seraient bonnes, et s'ils auraient de la réussite au combat.

Scène 3 : L'aube du combat

Une fois le convoi dépassé, l'équipe passe le reste de cette longue journée à faire du ski de fond pour traverser le reste du pays des Trolls. Les investigateurs peuvent éventuellement être guidés vers une autre cabane de chasseur isolée, où ils pourront passer la nuit avant de reprendre la route vers le village de Trelborg au petit matin.

Tandis que l'équipe allume un autre feu, se repose et mange ses rations, les accompagnant d'un thé et d'un chocolat chauds, Seraph se montrera beaucoup plus ouvert et loquace. Maintenant que les investigateurs sont proches de la frontière finno-norvégienne, il est enclin à dévoiler de nouveaux détails sur la mission. L'étendue des révélations de Seraph dépend du gardien, mais s'il souhaite que ce dernier ne révèle davantage d'informations que les investigateurs ne l'ont demandé, Sven peut poser les questions que les investigateurs omettent et qui se trouvent dans la liste suivante. Il ne manquera pas d'ajouter également ses propres observations, plutôt sombres.

LES INFORMATIONS DE SERAPH

- « Il y a moins d'un mois, mon propre département, la Section M, qui a affaire à certaines des histoires les plus mystérieuses que cette guerre a générées, a reçu le rapport de Sven tirant la sonnette d'alarme... »
- « Cette idée n'est pas encore très répandue, mais Hitler s'est entiché d'une solide croyance pour l'occulte, une croyance qui ne fait que grandir à mesure que la guerre tourne en sa défaveur. »
- « Les soldats du Soleil Noir que Sven a mentionnés sont des membres d'une unité spéciale de la SS, formés pour rechercher certains artefacts ésotériques qui, selon Hitler, seront capables d'inverser la tendance de la guerre contre les Alliés. »
- « Ils sont menés par un homme très dangereux, Ludwig von Obertorff, un scientifique et occultiste nazi, membre de l'Ordre de Thulé. »

- « Von Obertorff doit croire qu'un tel objet se trouve près de Trellborg et s'il est sur le terrain, cela doit être quelque chose d'important. Il ne se salit pas les mains si ça n'en vaut pas la chandelle. »
- S'il est questionné sur l'étrange brouillard, Seraph répondra « Les balles et les tanks ne sont pas les seules armes que nous employons pour combattre le mal. Souvenez-vous que plus cette mission avancera, plus les choses auront tendance à devenir étranges. »

"Ce que l'on va faire ? Nous mettre en route pour Trellborg et nous rendre compte par nous-mêmes bien entendu."

OBSERVATIONS DE SVEN

- « Ici, dans le grand nord, les anciens dieux ne sont pas qu'une lointaine superstition farfelue. »
- « Il y a des histoires, transmises de générations en générations, et qui peut savoir si ce ne sont que des légendes ? »
- « Il y a des sites sacrés dédiés aux anciens dieux scandinaves par ici et la montagne près de Trellborg est l'un d'entre eux. »
- « On raconte qu'elle est dédiée au dieu pendu, Odin, le père de tous les dieux scandinaves, qui fut pendu à l'arbre-monde Yggdrasil pendant neuf jours et neuf nuits. Il fut transpercé par sa propre lance, Gungnir, pour qu'il puisse acquérir la sagesse cachée dans les runes. »

Il s'agit d'une bonne dose d'informations à communiquer aux investigateurs, mais cela devrait certainement titiller leur curiosité et leur donner des indices sur ce qui peut les attendre à Trellborg. Un tour de garde sera mis en place, Seraph se portant volontaire pour prendre le dernier juste avant l'aube. Lorsqu'ils s'endormiront, les investigateurs pourront éventuellement être assaillis de cauchemars. Aucun ne sera capable de se

Monsieur Seraph. Marcher blessé ?

Même si Monsieur Seraph joue un rôle important dans Les **monstruosités de Trellborg**, tous les gardiens ne souhaiteront pas qu'il tienne un rôle aussi éminent dans le scénario, préférant peut-être réduire son impact pour que les investigateurs soient davantage sur le devant de la scène. La scène de l'embuscade présente l'opportunité parfaite pour mettre ceci en place. Il est suggéré que Seraph soit blessé pendant l'embuscade de la Gebirgskorps Norwegen Trup d'une balle qui l'immobilisera temporairement et le réduira au statut de blessé ambulant jusqu'à ce qu'il se rétablisse pour affronter von Obertorff au point d'orgue du scénario. Pour compenser la capacité réduite de Seraph, le gardien aura besoin de Sven pour entreprendre la plupart des tâches d'orientation et il devra s'assurer que les investigateurs possèdent un historien ou un universitaire confirmé, capable de gérer le caractère ésotérique et l'aspect interprétatif du scénario. Cette option n'est donc pas recommandée pour les équipes qui ne comptent que des personnages militaires.

souvenir de l'intégralité de ces terribles rêves, mais voici quelques exemples d'images qu'ils pourraient receler :

- Un étrange voyageur borgne.
- Une terrible main griffue.
- Un arbre-monde gigantesque dont les branches se dressent jusqu'aux cieux.
- Une silhouette, probablement d'une arme, de quelque chose de puissant et qui dégage un halo de lumière éblouissant.

Je suggère de s'entretenir avec l'agent Wotan à ce sujet.

JOUR 4 : LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG

Scène 1 : L'embuscade

L'équipe sera réveillée à l'aube le matin suivant par Seraph qui, pendant la dernière ronde, a détecté une patrouille allemande dans la vallée, laquelle se dirigeait vers la cabane de chasseur où l'équipe se repose. Seraph assure que les Allemands seront là dans moins de trente minutes et qu'ils peuvent « prendre ça comme parole d'évangile. »

L'équipe peut choisir de se retirer complètement (auquel cas elle pourra être pistée si le gardien souhaite qu'il y ait un affrontement), ou elle peut s'éloigner et observer à distance la patrouille allemande qui fouille la cabane. Peut-être que les membres de l'équipe souhaiteront préparer une embuscade dès le début. Si le gardien le souhaite, le temps peut être considérablement réduit pour forcer la résolution du problème...

La Trup allemande est constituée de membres du *Gebirgskorps Norwegen*, le corps de montagne de l'armée allemande en Norvège, des troupes robustes, expérimentées et courageuses qui arborent un camouflage hivernal blanc. Elle est composée de 1D10+5 soldats (un nombre qui sera modifié pour s'adapter à la taille de l'équipe ou au niveau d'alerte) plus un officier de commandement, Hauptmann Otto Kortig, qui est un vétéran astucieux et expérimenté, habitué à combattre la Résistance sur son propre terrain dans les régions sauvages semi-arctiques, la toundra et les forêts de ce théâtre.

Si l'équipe choisit de se retirer complètement, il y a toujours une chance pour qu'elle soit découverte et pistée par le corps de montagne. Mais ce risque diminue si l'équipe a beaucoup de temps pour se préparer et si les membres ont la présence d'esprit de faire disparaître toute trace de leur présence (balayer la neige, vérifier de ne pas avoir laissé de signal significatif, etc.).

HAUPTMANN OTTO KORTIG, OFFICIER DU GEBIRGSKORPS NORWEGEN

Kortig est le chef de la patrouille du *Gebirgskorps Norwegen*. C'est un soldat expérimenté qui a servi dans le *Korp* depuis sa création en 1940. Vétéran de l'opération Renntier, l'occupation de la *Petsamo*, il est devenu un officier plutôt cynique et las du monde, qui essaye de faire



au mieux pour garder ses hommes en vie, au service d'une cause en laquelle il ne croit plus véritablement.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 13 CON 14
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 14
SAN 45 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 35%, Écouter 45%, Esquiver 35%, Grimper 60%, Lancer 40%, Pister 25%, Premiers Soins 45%, Se cacher 35%, Ski (Nordique) 40%, Survie (Polaire) 40%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : allemand (maternelle) 80%, finnois 10%, norvégien 10%.

Armes : Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 75%, impact 1D10, atts 2/rafale, portée de base 25m.

Pistolet semi-automatique Luger P08 60%, impact 1D10, atts 2, portée de base 18m.

Sav



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

Compétences : Combat d6, Connaissance (Ski) d6, Détection d6, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d6, Pistage d6, Soigner d6, Survie d6, Tir d8.

Langues connues : Allemand.

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

Handicaps : Loyal.

Atouts : Commandement.

Équipement : Pistolet Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, coups 8, semi-automatique), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

SOLDAT DU GEBIRGSKORPS NORWEGEN

Le *Gebirgskorps Norwegen* est une unité de l'armée allemande qui est entrée en action sur les fronts finlandais et norvégien entre 1940 et 1945. Dans la tradition des autres corps de montagne, comme le *Gebirgsjäger*, ces troupes sont spécialisées pour le combat dans la montagne et le froid, et possèdent les compétences et l'expérience requises pour survivre et réussir dans ces environnements difficiles.

Cth

FOR 13 DEX 13 INT 11 CON 14
TAI 13 APP 10 POU 09 ÉDU 09
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 35%, Esquiver 35%, Grimper 55%, Lancer 40%, Pister 20%, Premiers Soins 45%, Se cacher 35%, Ski (Nordique) 40%, Survie (Polaire) 40%.

Langues : allemand (maternelle) 45%, finnois 10%, norvégien 10%.

Armes : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k 75%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 140m.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 75%, impact 1D10, atts 2/rafale, portée de base 25m.

Sav**Attributs :** Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d10.**Compétences :** Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Ski) d6, Détection d4, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d6, Pistage d4, Soigner d6, Survie d6, Tir d8.**Langues connues :** Allemand.**Allure :** 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.**Handicaps :** aucun.**Atouts :** aucun.**Équipement :** Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k (24/48/96, 2d8, Cad. 1, coups 5, PA 2, snapfire), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

Si le gardien souhaite suivre la nouvelle, les investigateurs font le ménage, effacent leurs traces à la hâte et encerclent la position depuis des couverts, en prenant bien soin d'éviter tout conflit. Sven ou Seraph peuvent conseiller ceci (voir la nouvelle, page 57). Les Allemands approcheront de la cabane avec précautions, avant de se relâcher en découvrant qu'elle est inoccupée. Hauptmann Kortig disparaîtra à l'intérieur, les soldats allemands restant à l'extérieur au repos, profitant peut-être de l'opportunité pour faire du café ou chahuter, pendant que leur opérateur radio tentera de trouver un signal pour faire son rapport.

Après un court moment, Kortig réapparaîtra et ordonnera aux troupes de se mettre en formation. Pendant que son sergent mobilise ses hommes pour partir, il s'arrêtera sur le pas de la porte et allumera tranquillement une cigarette. Un test *Facile* de Psychologie permettra de détecter que Kortig a remarqué quelque chose d'étrange, juste avant qu'il n'alerte ses troupes et leur ordonne de se mettre à couvert. Un terrible échange de coups de feu, court et brutal, s'ensuivra, durant lequel un autre test *Facile* de Psychologie permettra à l'un des investigateurs de remarquer que l'opérateur radio tente désespérément de donner l'alarme. Si les investigateurs ne parviennent pas à l'arrêter ou à détruire sa radio à temps, ils auront davantage de chances de tomber sur d'autres patrouilles en alerte. Néanmoins, comme l'équipe est probablement préparée et à couvert, elle ne devrait pas avoir trop de mal à se défaire de la *Gebirgskorps Norwegen Trup*.

À la fin de l'embuscade, un test *Difficile* de Trouver Objet Caché sous le porche de la cabane permettra de révéler qu'un des membres de l'équipe a laissé un indice découvert par le Hauptmann, très probablement un mégot, une cartouche de cigarettes, une blague à tabac, ou peut-être un bouton ou quelque chose de similaire. Seraph ordonnera d'enterrer les corps et de nettoyer la zone.

L'embuscade laissera un goût amer à l'équipe. Les Allemands ont beau être des soldats ennemis, avoir à massacrer des hommes courageux à cause de la négligence de l'équipe elle-même n'est pas très professionnel, ni digne de soldats.

L'incident devrait renforcer les idées qu'ont les investigateurs, particulièrement les civils, sur la brutalité de la guerre et la nécessité de leur mission, mais ils peuvent également réaliser que si Seraph ne les avait pas prévenus à l'avance, ils pourraient être morts à l'heure qu'il est,



ayant été abattus dans leur sommeil par le *Gebirgskorps Norwegen*. Peut-être cet homme ennuyeux a-t-il son utilité après tout ? Sven fera probablement la même remarque, tout en remarquant de manière fataliste « ... c'est la folie de la guerre. » Chaque investigateur devrait effectuer un test de SAN (perte de 0/1 si l'investigateur est un soldat expérimenté, 1/1D3 si l'investigateur est un civil).

Scène 2 : Passer la frontière / Une conversation avec Sven

Une fois que l'équipe a quitté la cabane de chasseur, Sven guidera tout le monde jusqu'à Trellborg. Alors que l'équipe franchit la frontière finno-norvégienne, le gardien peut décider de lancer une conversation entre Sven et les investigateurs, pendant laquelle le flegmatique norvégien en révèle un peu plus à propos de Seraph et de la mission. Si le gardien souhaite suivre la nouvelle (voir la nouvelle, page 58), Sven peut émettre quelques réflexions dont les lignes directrices sont les suivantes :

- « Par ici, on dit que la neige ne connaît pas de limite, et on dirait que notre ami Monsieur Seraph non plus. J'ai fécu ici toute ma fie, et je fais vous dire, ce brouillard n'était pas un accident. »
- « Je dirais que c'est quelqu'un d'extraordinaire. Nous afons un mot en nordique, seiðr, qui désigne un porteur de la magie des anciens dieux. Je crois que Monsieur Seraph est l'un d'entre eux, un foyant ou un sorcier comme fous dites, capable d'invoquer des forces surnaturelles en notre nom. »
- « Si même la moitié de ce qu'il suggère à propos de ces SS du Soleil Noir est fraie, nous pourrions afoir besoin de plus que des balles pour faincre ces Nazis. »
- Si les investigateurs sont sceptiques au sujet de Seraph, Sven peut répliquer : « Ne prenez pas ces mots à la légère, oubliez ce que fous pensez savoir. Ici, aux extrémités gelées du monde, les lois et frontières ordinaires de la cibilisation ne s'appliquent plus. »

- « Je ne suis ni naïf, ni crédule, mais j'ai eu des choses étranges, des choses inconcevables qu'aucun mot ordinaire ne pourrait décrire. Si nous avons quelqu'un capable de combattre des forces aussi diaboliques, alors peut-être que nous devrions travailler avec lui, et non contre lui. C'est tout ce que j'ai à dire. »

Si le gardien souhaite que d'autres rencontres aient lieu avant que l'équipe ne rejoigne Trelborg, il a la possibilité de les créer lui-même ou de sélectionner l'une des rencontres inutilisées du **Jour 3 : Le désert glacé** (voir page 89) comme l'ours brun ou le Storch de reconnaissance.

Scène 3 : Trelborg

Au début de l'après-midi, les investigateurs arriveront en vue du village de Trelborg, qu'ils pourront observer depuis les bois environnants, avant de l'explorer en bonne et due forme. Pas de mouvement, pas de fumée de cheminée, le village semble désert, même pour Seraph et ses sens aiguisés, mais il risquera sans doute un : « Quelque chose ne tourne pas rond. »

NOTES DU GARDIEN

Constitué de nombreux chalets et de cabanes en bois typiques d'une petite communauté finlandaise de chasseurs et de pêcheurs, le village de Trelborg abritait vingt personnes. Lorsque les investigateurs arrivent, il est désert depuis deux jours, les habitants ayant été ensorcelés et emmenés par le Drottnar et ses hybrides pour être sacrifiés sur la montagne et faciliter les plans ignobles de von Obertorff. Les chiens du village, qui devinrent frénétiques à l'approche du Drottnar, furent gelés par son sort de glace.

Il est recommandé qu'à un certain point des recherches le gardien s'arrange pour que l'un des PNJ de la SBS se retrouve isolé du groupe. Peut-être est-il envoyé monter la garde quelque part pendant que les investigateurs écoutent Olaf ou peut-être fausse-t-il compagnie au groupe pour fouiller les lieux et collecter quelques fournitures, ou quelque chose du même genre. Le gardien devrait utiliser son ingéniosité pour arranger ceci afin que la surprise glacée qui attend les investigateurs après le récit d'Olaf fonctionne du mieux possible (voir Les répercussions à la page 110).

Vous trouverez ci-dessous un échantillon de ce que sont susceptibles de contenir les bâtiments.

1. MÖKKI ORDINAIRE

Cabane finlandaise classique ou mökki. Des peaux et fourrures ornent les murs et les meubles rudimentaires en bois sont couverts de tissus chauds et colorés, appréciés des Finlandais. Tout le nécessaire à la vie de famille est présent, plus quelques équipements de pêche et de chasse. Un test d'Intuition réussi ou des déductions minutieuses permettent de se rendre compte que l'intérieur de la cabane ne semble pas avoir été bouleversé et qu'il n'y a donc aucun signe de lutte.

2. MÖKKI PUANT

Cette cabane sent horriblement mauvais, comme si quelque chose d'immonde était mort à l'intérieur. Les investigateurs négligents ou pressés peuvent penser que cela provient des excréments d'une quelconque créature du Mythe. En réalité, il ne s'agit de rien de plus qu'un ragoût de poisson pourri, qui a été abandonné pendant sa cuisson, a refroidi, et offre maintenant à cet endroit une

odeur épouvantable. Un test d'Intuition réussi permettra de se rendre compte que la cuisson de ce repas a été stoppée à mi-parcours il y a environ deux jours. Comme pour les autres cabanes, un test d'Intuition réussi ou des déductions minutieuses permettront de se rendre compte que l'intérieur de la cabane ne semble pas avoir été bouleversé et qu'il n'y a donc aucun signe de lutte.

3. MÖKKI ABANDONNÉ

Cette cabane ressemble à n'importe quelle autre, mais grâce à un test d'Intuition réussi, un investigateur pourra réaliser que les habitants y effectuaient des tâches de la vie de tous les jours avant de la quitter précipitamment. Une mosaïque ou un ouvrage de crochet à moitié terminé pourrait être abandonné sur le lit, des jouets en bois d'enfant éparpillés sur le sol, etc.

4. MÖKKI ORDINAIRE

Un autre mökki typique, exception faite que celui-ci possède un sauna à l'arrière.

5. LA FORGE

Ce bâtiment est une petite forge, comportant un four, une enclume ainsi que tous les outils et l'équipement censés se trouver chez un forgeron. Ici, Erick, le forgeron local, produisait et réparait les objets en fer dont le village avait besoin. Un marteau est posé sur l'enclume, des pincettes sur le sol où elles sont tombées, et des fers froids se trouvent dans le feu.

Rien d'autre ne sort de l'ordinaire, à l'exception du fait que le feu est éteint, ce qui est très inhabituel ici, car comme Sven le fait remarquer : «... ici le feu représente la vie elle-même. » Un test d'Intuition réussi permettra de déterminer que le feu a été abandonné et qu'il s'est éteint il y a de cela environ deux jours.

"Un pouvoir extraordinaire a été à l'œuvre ici. Les chiens gelés, le village fantôme. Von Obertorff est derrière tout ça, j'en mettrais ma main à couper."

5A. ENCLOS À RENNES

Il s'agit d'un simple enclos, construit avec de robustes planches en bois, dans lequel les villageois gardaient un petit troupeau de rennes semi-domestiqués. Un test de Trouver Objet Caché ou de Pister révèle que le loquet en bois a été brisé par les rennes en panique, rendus fous par l'arrivée du Drottnar. Le sol est couvert d'excréments et les traces de sabots mènent dans toutes les directions jusqu'à se perdre dans les bois, où les animaux se sont dispersés dans la panique.

6. LES LIMIERS DE TRELLBORG

Les investigateurs qui trouvent cette cabane découvriront une porte à l'arrière. C'est inhabituel, puisque c'est la seule cabane du village qui en possède une. La porte s'ouvre sur un ensemble de chenils pour les chiens du village, la meute omniprésente qui vit et travaille aux côtés de ses maîtres humains, les aidant à survivre et prospérer dans ce territoire rude.

Cependant, ces chiens sont immobiles et sans vie, comme s'ils avaient été congelés en un instant. Il semble que la meute ait été pétrifiée au moment de charger, car les chiens sont tous crocs dehors, le poil hérissé et les yeux écarquillés de terreur et d'agressivité. Avec un



test d'Intuition, un investigateur réalisera que les chiens faisaient face à un adversaire épouvantable. Il s'agit d'une scène sinistre et terrifiante, bien plus poignante que s'ils avaient été abattus ou mis en pièces par un ennemi naturel. À la découverte de la meute pétrifiée, chaque investigateur doit faire un test de SAN (perte de 0/1).

Sven identifie les chiens comme des spitz et des caréliens, des limiers utilisés pour la chasse à l'ours, et donc des créatures extrêmement résistantes, particulièrement difficiles à effrayer. Si un investigateur examine l'un des chiens gelés, il réalisera que le chien est très froid au toucher avant qu'il ne transforme en une poudre qui glisse sur le sol pour se perdre dans la neige. Cet incident macabre impressionnera d'autant plus les investigateurs, puisqu'ils ont affaire à quelque chose qui dépasse largement les frontières de l'expérience ordinaire. Chaque témoin de la transformation du chien en poussière doit effectuer un test de SAN (perte de 1/1D3).

Seraph dira « Je ne peux pas expliquer ceci, mais il est clair qu'un pouvoir extraordinaire a été à l'œuvre ici. Les chiens gelés, les habitants du village volatilisés sans trace de lutte. Je ne peux qu'émettre des hypothèses sur la cause de tout ceci, mais ce que je sais c'est que von Obertorff n'y est pas étranger, j'en mettrais ma main à couper. »

7. LES TRACES

Une multitude d'empreintes mènent hors du village, vers le nord. Mais comme elles se chevauchent, se mélangent, et parce qu'une légère chute de neige s'est chargée de les recouvrir, il est difficile de déterminer leur direction exacte, bien qu'un test sur la compétence Pister

puisse permettre de déterminer qu'elles appartiennent aux villageois. Si personne ne le fait, Sven émet l'hypothèse qu'il s'agit des empreintes des villageois emmenés vers le nord, le camp SS et le Poing d'Odin.

Grâce à un test *Difficile* sur la compétence Pister, un investigateur peut discerner d'étranges traces parmi les empreintes humaines et déduire que quelque chose d'ignoble s'est rendu dans la même direction. Les traces ressemblent à de longues empreintes humaines démesurées, avec les échancrures de grandes serres s'étendant au-delà des orteils et des restes de pelage jaune-blanc se trouvant nichés dans ces mêmes échancrures. Elles suggèrent une créature puissante et imposante, mais un test de Sciences de la vie : histoire naturelle ne permettra pas d'identifier l'espèce en question, en revanche un test réussi de Mythe de Cthulhu suggérera qu'il s'agit d'une créature associée aux mythes nordiques.

8. MÖKKI ABANDONNÉ

Une autre petite cabane abandonnée, comme les autres.

9. TANNERIE DU VILLAGE

À côté de cette cabane se trouve la tannerie du village. Même dans le froid, impossible de manquer cette odeur. La tannerie est entièrement équipée et contient plusieurs fourrures de rennes qui étaient en cours d'ouvrage au moment où le village a été abandonné. À l'intérieur de la cabane, beaucoup d'autres peaux sont sur le point d'être transformées en sacs, chaussures, et autres articles vestimentaires. La cabane contient également des modèles finis de chaque sorte.

10. LA CABANE D'OLAF ET MAALIA

Il s'agit de l'une des dernières cabanes que les membres de l'équipe fouilleront puisqu'elle se trouve à l'opposé de leur point d'entrée dans le village, et au premier abord, elle semble aussi déserte que les autres. Cependant, dissimulé dans un trou sous le plancher près d'une cache contenant une radio et de l'équipement se trouve Olaf, le frère de Sven. Il a été grièvement blessé après une rencontre avec le Drottmar, mais en entendant parler anglais, il se mettra à gémir plus fort et tentera de se tirer hors de sa cache.

Olaf est manifestement blessé, et tout investigateur qui effectue un test de Premiers Soins lui rendra 1D3 Points de Vie, mais remarquera aussi les profondes morsures sous ses côtes et son abdomen, qu'il a rafistolé avec les moyens du bord. Seraph l'aidera à se soigner grâce à un sort si personne n'a les compétences requises (un nouvel exemple de ses compétences surnaturelles). Une fois stabilisé et grâce à la traduction de son frère, Olaf commencera à raconter son histoire, décrivant les événements des derniers jours à l'équipe. Si nécessaire, le gardien peut lire le récit d'Olaf qui se trouve directement dans la nouvelle (voir la nouvelle, page 60) ou se contenter de narrer les moments clés détaillés ci-dessous.

OLAF GODMUNDSON

Cth

FOR 12 DEX 15 INT 12 CON 15
TAI 12 APP 13 POU 09 ÉDU 10
SAN 40

Points de Vie : 2 dans son état actuel (14 normalement)

Impact : aucun.

Sav



Attributs : Agilité d10, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.



Compétences : Combat d8, Connaissance (Occulte) d4, Connaissance (Ski) d8, Détection d6, Discrétion d6, Pistage d6, Survie d8, Tir d8.

Langues connues : Allemand, norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

Équipement : aucun.

Capacités spéciales :

- **Blessé (-3) :** Olaf souffre de 3 blessures, il est malheureusement trop tard pour les soigner autrement que naturellement, ou avec une hospitalisation.
- **Fiévreux :** Olaf est fiévreux et subit donc un malus de -1 à tous ses tests à cause de la Fatigue.

Apparence : Olaf Godmundson est presque la copie conforme de son frère aîné, même s'il est légèrement moins puissant physiquement et qu'il ne porte pas de barbe. Olaf est un membre courageux de la résistance norvégienne. Il a été gravement blessé lors de sa rencontre avec le Drottnar, il sera donc faible et fiévreux lorsque les joueurs le rencontreront, même s'il est toujours prêt à accepter un peu de brandy pour l'aider à se remettre sur pieds.

Le récit d'Olaf

L'ARRIVÉE DES ALLEMANDS

Les soldats SS du Soleil Noir sont arrivés de nulle part et leur leader, un petit homme avec une tête de renard et un cache-œil, a forcé tout le village à l'écouter. En chuchotant, Seraph identifie l'homme comme von Obertorff.

- Von Obertorff a expliqué : « Nous sommes de simples archéologues, des amoureux d'histoire, venus célébrer notre héritage aryen commun, avec vous, nos frères finlandais. »
- « Le Führer nous a envoyés explorer un ancien site au nord d'ici, où il se dit que les anciens dieux établirent jadis leur demeure. Ce sont des mythes et des légendes que vous connaissez bien, cela ne fait aucun doute, mais le Führer est un homme curieux et il aime que cette curiosité soit satisfaite. »
- « Nous ne vous voulons aucun mal. Laissez-nous faire notre travail tranquillement et nous vous traiterons bien, nous vous paierons un bon prix pour votre viande et votre poisson. Vous serez traités avec respect et dignité. »
- « En revanche, si vous interférez ou nous mettez des bâtons dans les roues, vous découvrirez rapidement que la Patrie n'est pas très indulgente, même pour ceux qui sont de race aryenne. Me suis-je bien fait comprendre ? »
- Olaf explique : « Nous étions tristes, mais nous sommes retournés chez nous, le cœur serré. »

LÉGENDES LOCALES & ODIN'S NRYKIN (POING D'ODIN)

Olaf en apprendra un peu plus à l'équipe sur la montagne qui a amené les Nazis à venir jusqu'ici :

- Les légendes locales racontent qu'au temps des Vikings un grand temple se trouvait sur Odin's Nrykin ou le Poing d'Odin. Il est dit qu'un temple souterrain se trouve à l'intérieur de son sommet, une colline creuse d'où le dieu pendu monte vers le Valhalla et préside de grands banquets, des combats, et des orgies en son honneur.
- En ces temps jadis, les hommes de la région le servaient en tant que prêtres connus comme les Drottnar ou souverains, qui organisaient de grands sacrifices en pendant les hommes et les bêtes à des gibets en l'honneur du dieu. On raconte toutefois qu'Odin déserta finalement son temple, car il s'engagea dans une bataille prolongée contre les géants du froid.
- En l'absence d'Odin, les Drottnar devinrent plus puissants encore, oubliant leur dieu, pervertissant ses rites et cherchant la sagesse et les connaissances ésotériques à leurs propres fins. On raconte qu'ils perpétrèrent de sombres rituels, invoquant les morts, et s'entretenant et se métissant même avec d'étranges créatures de plans étrangers.

"Peu s'aventureraient dans la montagne de toute façon. C'est un endroit perfide et rien ne vaut la peine de venir y chasser."

- Cependant, le Père de tout était un dieu jaloux et rancunier ; lorsqu'il remporta sa grande victoire contre les géants, il envoya ses corbeaux Huginn et Muninn comme espions dans le royaume mortel et apprit bien vite l'hérésie des Drottnar.
- Après avoir récupéré de ses blessures, le Père de tout chevaucha Sleipnir, son cheval à huit pattes, et, brandissant son imposante lance de guerre Gungnir, il descendit sur le temple et prit sa revanche sur les Drottnar infidèles.

- Comme leur seigneur, on raconte que les Drottnar furent pendus pendant neuf jours dans le but d'apprendre la sagesse de la souffrance, et lorsqu'ils furent libérés, les infidèles furent transformés en de terribles démons gelés à moitié fous, d'éternelles sentinelles infatigables, dont la malédiction serait de garder à jamais le plus grand trésor du dieu pendu.
- Tout ceci fut oublié avec l'arrivée du christianisme, mais le Nord n'oublie pas et l'histoire fut transmise de génération en génération, de père en fils, dans les légendes locales norvégiennes et finlandaises qui se racontent au coin du feu pour effrayer les enfants et les dissuader d'aller jouer dans la montagne.

LE POING D'ODIN

Olaf décrira ensuite ce qu'il sait sur la montagne :

- Même sans sa réputation macabre, peu s'aventureraient dans la montagne de toute façon. Rien ne vaut de venir y chasser, c'est un endroit perfide où les rafales de vent sont pénétrantes, les chutes de roche et tempêtes de neige soudaines, et les crevasses profondes.
- « Laissez les Nazis faire leur stupide cinéma là-haut, dit Olaf. Peut-être qu'une avalanche les rayera de la carte et qu'on aura finalement la paix. »

PAUSE

À ce moment-là, Olaf sera pâle comme la mort et aura besoin d'un peu de brandy et peut-être de soins plus poussés pour se requinquer et pouvoir continuer.

L'ÉMERGENCE DU DÉMON

- Un mercredi (le jour d'Odin), Aarni, l'un des chasseurs du village, a vu les Nazis se déplacer en force vers la montagne. Pendant quelques heures, tout est devenu calme, puis juste avant minuit le vent s'est mis à hurler et la neige à ensevelir le pic. En bas, dans la vallée, tout était étrangement immobile et calme, comme si la terre écoutait ou attendait quelque chose.
 - Puis un terrible orage éclata et les jeunes Finlandais plaisantèrent, affirmant que Thor et non Odin était revenu hanter la montagne. Un autre en revanche, le vieux Juri, maudit les Nazis pour jouer avec des forces qui les dépassent.
 - Après cette nuit, la montagne sembla donner naissance à de nouveaux événements toujours plus sombres. D'étranges lumières scintillaient autour du pic, des tempêtes de neige soudaines allaient et venaient, et le vent semblait charrier des lamentations, comme la souffrance d'une multitude d'âmes en peine.
 - Chaque nuit les villageois s'enfermaient et barricadaient leurs portes, s'enfonçant plus profondément dans leurs lits et nombre d'entre eux redoutaient même de poser les yeux sur le Poing d'Odin, craignant d'attirer l'attention du démon.
 - Leurs chiens commençaient à réagir de façon étrange, grognant et hurlant, montrant les dents, le poil hérissé, comme si les légions de l'enfer étaient sur le pas de la porte. Finalement, les villageois furent forcés de les enfermer dans les chenils, à l'extérieur, redoutant qu'ils n'attaquent quelqu'un sous l'emprise de la terreur.
 - Lorsque les Nazis revinrent au village, les Finlandais se tapirent dans leurs maisons verrouillées à double tour car ils souhaitaient ne plus rien avoir à faire avec eux.
- Olaf entendit deux soldats SS du Soleil Noir traiter les villageois de fous et de Untermensch, promettant qu'ils finiraient par servir la Patrie très bientôt, qu'ils le veuillent ou non.
- Quelque chose dans ces mots glaça le sang d'Olaf, et il se résolut à en apprendre plus sur les événements qui se tramaient par ici, pour le bien de son village et car il savait que les Britanniques seraient intéressés de connaître les intentions des Nazis.

LE CAMP NAZI

Il y a deux nuits, après la tombée du crépuscule, Olaf est allé espionner le campement nazi. Au lieu d'une fouille archéologique, il a découvert une base armée (« Si ça c'est des fouilles archéologiques, ma tante est le bras droit d'Hitler ») qu'il a pu observer pendant plusieurs heures.

- Au début, rien d'extraordinaire ne s'était passé, mais alors qu'il était sur le point de quitter les lieux, Olaf vit les Nazis faire sortir un groupe de travailleurs et les conduire sur les pentes en direction du sommet. Les ouvriers avaient l'air hagards, fatigués, mais aussi désespérés, comme s'ils avaient conscience qu'un horrible destin les attendait. Olaf explique : « On aurait dit des bêtes qu'on conduit à l'abattoir. »
- Olaf rebroussa chemin à travers les bois, mais soudain une explosion retentit dans la montagne avec un bruit terrible et des lueurs infernales, « comme si tous les démons de l'enfer dansaient là-bas. » Il était si affolé qu'il faillit ne pas voir que quelqu'un le suivait. Il se précipita rapidement derrière un arbre, prêt à tendre une embuscade à ses poursuivants.
- La lutte fut courte, mais Olaf réalisa rapidement qu'il s'agissait d'une évadée, une ouvrière du camp de travail. Olaf parvint à lui faire comprendre qu'il n'était ni un Nazi, ni son ennemi, expliquant à la fille « Nicht Deutsche ! Nicht Deutsche ! Resistance, widerstand ja ? » La fille ne cessait de répéter le mot « Schrecken ». Avec un autre test de Langue (Allemand), un investigateur (ou Seraph, si personne ne parle allemand) identifia ce mot comme signifiant « horreur ».
- Olaf lui intima de le suivre, mais elle continuait de regarder derrière elle vers la montagne, absolument terrifiée. Olaf décida de se rendre dans l'une de ses caches, plutôt qu'au village, mais bientôt son instinct de chasseur lui fit sentir que quelque chose était sur leurs traces. « Je ne voyais rien et pourtant je pouvais le sentir, comme la biche perçoit le souffle chaud du lynx sur sa nuque. »
- Effrayés, les deux fuyards franchirent une petite rivière, espérant semer la créature lancée à leurs trousses. Alors qu'ils rejoignaient la rive opposée, Olaf se pencha pour aider la jeune fille à sortir de l'eau, mais son visage fut alors décomposé par une vision d'effroi.
- Olaf pivota, tirant à l'aveuglette avec son fusil, avant d'être frappé par une terrible douleur au flanc, et lorsqu'il baissa les yeux, deux grands pics de glace venaient de lui transpercer le ventre. C'est alors qu'il s'écroula, et vit la fille dans l'eau, immobile, comme gelée de terreur.
- Une odeur de musc submergea la scène et une gigantesque main blanche, velue, avec de terribles serres, se saisit de la fille, enveloppant sa tête

complètement et la soulevant carrément du sol. Olaf essaya de voir de quoi il s'agissait, mais les deux avaient disparu. Il était seul, perdant son sang en abondance dans la neige.

- Pendant un moment, il oscilla entre la vie et la mort, puis il rassembla ses forces et rampa jusqu'à sa cache derrière une cascade. Les pointes logées dans son flanc avaient fondu et il fut capable de se nettoyer et de cautériser la plaie. Il dormit ensuite pendant une longue période, peut-être un jour, peut-être plus.

Olaf conclura. « Quand je me suis réveillé à nouveau, j'étais faible. Je me suis battu pour revenir au village, mais en arrivant, il était désert, les gens avaient disparu. Vous avez vu les chiens ? L'abomination qui leur a fait ça est la même qui m'a mis dans ce sale état. Tu dois les arrêter Sven, trouve-les, et ramène-moi ma Maalia. Je... » À ce moment-là, Olaf s'affaiblira et aura besoin de se reposer. Il n'aura plus la force de répondre à davantage de questions.

LES CONSÉQUENCES

Après avoir entendu l'histoire d'Olaf, Seraph ordonnera à l'équipe de se préparer à partir enquêter sur le camp de travail du Soleil Noir. Néanmoins, lorsque les investigateurs se réunissent à nouveau, ils remarqueront que l'un des soldats de la SBS a disparu. Un test sur la compétence Pister permettra de découvrir ses traces, qui semblent disparaître de manière abrupte à la lisière du bois.

Bien qu'il n'y ait aucun signe de lutte, un test de

"Puis une explosion retentit dans la montagne avec un bruit terrible et des lueurs infernales, comme si tous les démons de l'enfer dansaient là-bas."

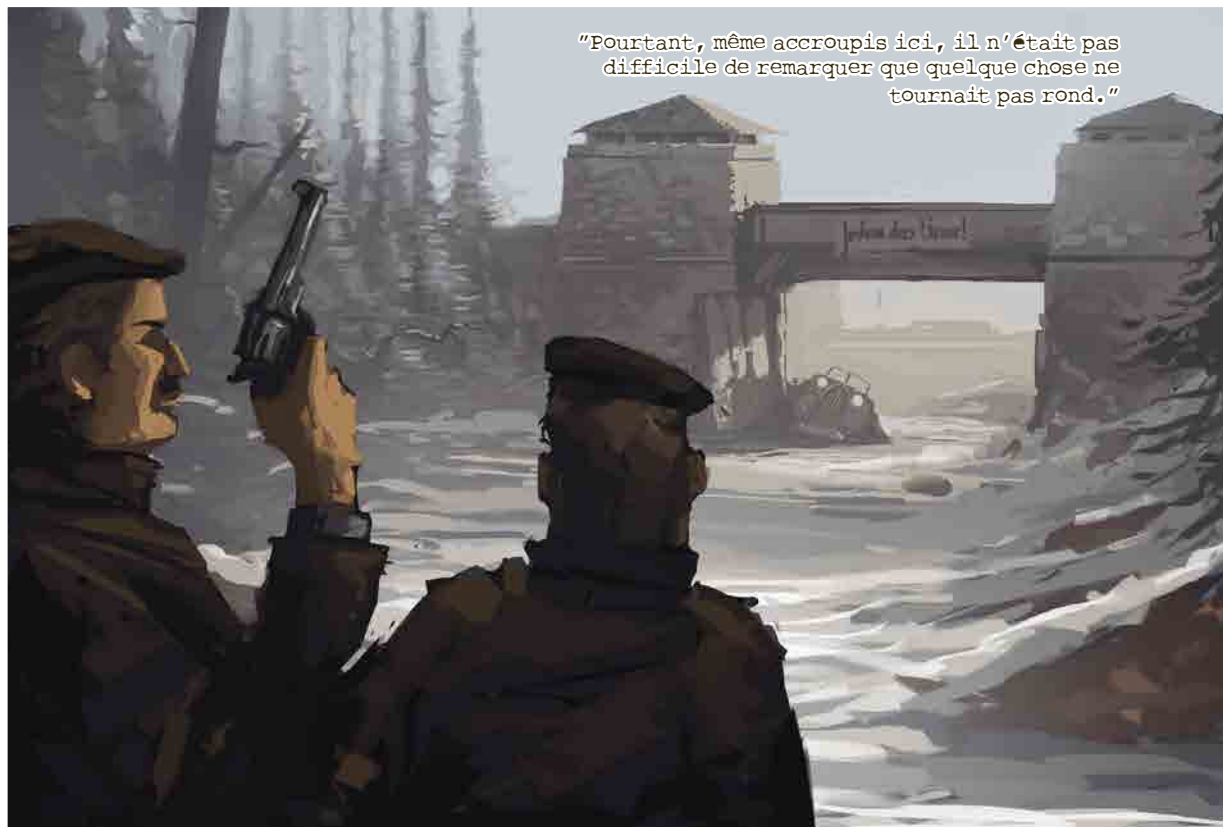
recherche réussi dans la zone immédiate permettra de découvrir les restes de son arme, laquelle a été tordue et déformée, comme broyée par un marteau-pilon.

Chaque investigateur qui a écouté le récit d'Olaf est autorisé à faire un test automatique sur sa compétence Sciences occultes pour voir si celle-ci s'améliore à la fin de la mission.

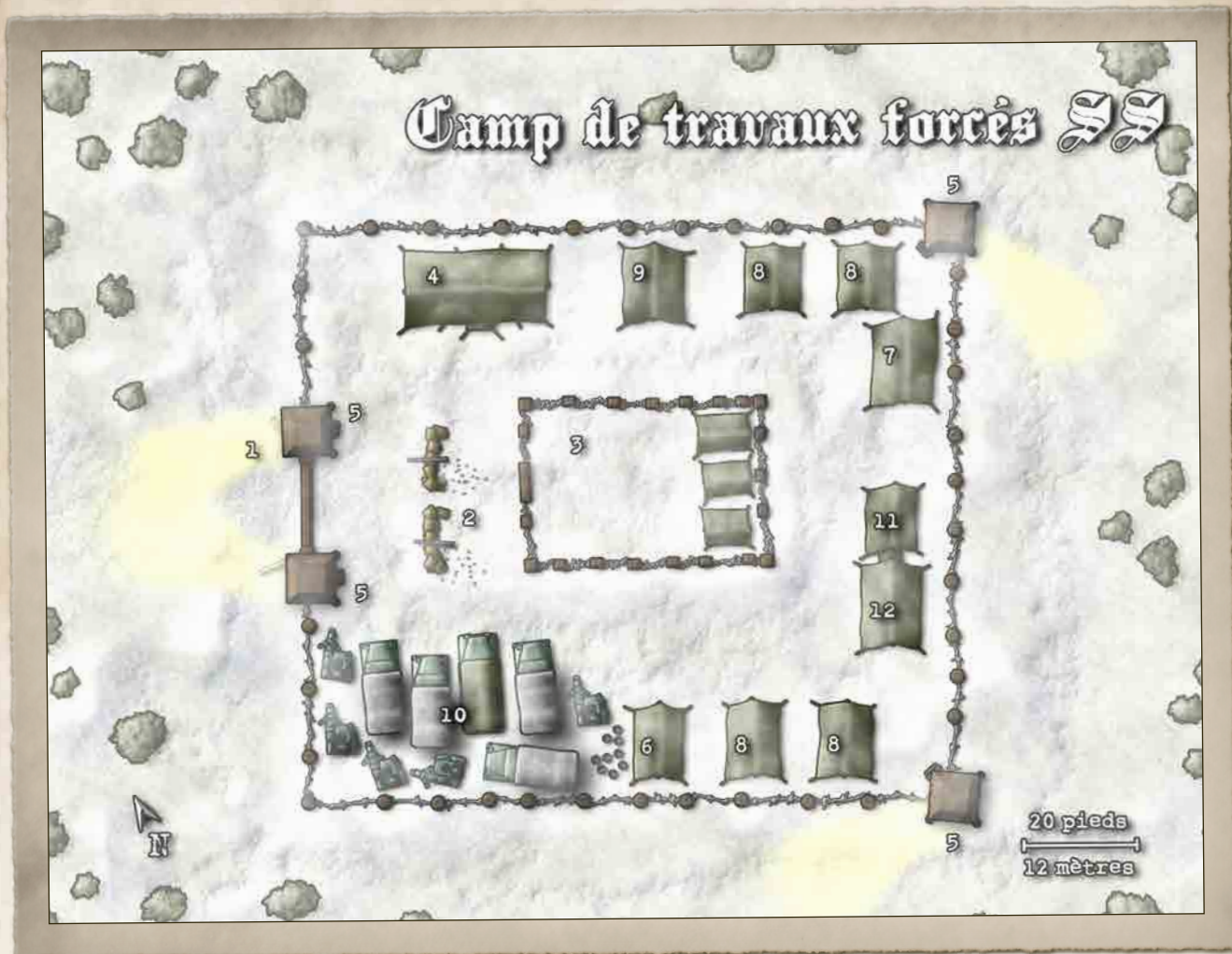
Scène 4 : Le camp des damnés

Le camp SS peut être rejoint en suivant, ou longeant, la route cahoteuse que les Nazis ont taillée vers le nord à travers la forêt. En fin d'après-midi, après une courte session de marche, l'équipe arrivera dans les environs du camp et pourra l'observer depuis la forêt, ou à une distance relativement raisonnable. Le camp ressemble à la description qu'en a fait Olaf, à savoir un enclos rectangulaire de poteaux en bois et de fils barbelés, contrôlé par une tour de guet dans chaque coin, et avec pour entrée de lourdes portes typiques d'un camp de travail allemand.

Même un coup d'œil superficiel suffit pour remarquer que quelque chose ne tourne pas rond. Les projecteurs des quatre tours de garde sont allumés, alors qu'il ne fait pas encore nuit et les portes avant sont grandes ouvertes. Les investigateurs détecteront également un faible bourdonnement qui, grâce à un test réussi d'Intuition, peut être assimilé au vrombissement des générateurs du camp. Néanmoins, en dehors de ces deux signes d'activité, le camp semble étrangement calme et silencieux. Seraph soulignera qu'il faut rester prudent, même s'il semble désert : « Je ne vois pas de signe de vie, mais restons prudents. Nous ne savons pas ce qui s'est passé ici, et ce camp peut receler des choses qui trahissent même mes sens. »



"Pourtant, même accroupis ici, il n'était pas difficile de remarquer que quelque chose ne tournait pas rond."



1. LES PORTES DU CAMP

À moins que les investigateurs ne souhaitent couper les fils barbelés et s'infiltrer tant bien que mal par les barrières, ils peuvent facilement passer par les portes du camp qui sont grandes ouvertes et balancées par le vent.

Une observation plus poussée permettra de remarquer que les portes sont sorties de leurs gonds, comme si elles avaient été ouvertes par une grande force. Par un signe grossier tracé sur le linteau, décroché à demi lui aussi, les Nazis ont écrit le slogan « Jedem das Seine ». Un test d'Autre langue (Allemand), ou une intervention de Seraph, permettra de traduire ceci par « À chacun son dû », ou « Qui sème le vent récolte la tempête ». Seraph fera l'observation suivante : « L'humour nazi sans aucun doute, mais il semble que cet avertissement cruel se soit retourné contre eux. »

2. LES NIDS DE MITRAILLEUSES

Derrière les portes du camp se trouvent deux nids de mitrailleuses. Les deux couvrent l'entrée et ont leur MG42 toujours en place, accrochées à leurs supports. Un grand nombre de cartouches sont répandues sur le sol à cet endroit, et de petits morceaux d'étoffe rayée aspergés de traces de sang. Un Stahlhelm, ou casque d'acier, cabossé se trouve aussi à terre avec pour insigne un cercle garni de pointes angulaires radiales rappelant le swastika, il s'agit du badge de la division SS du Soleil Noir. Il a été cabossé par ce qui a dû être un coup terrible.

Si un test sur la compétence Pister est réussi lors de l'examen du sol entre les portes et les nids de mitrailleuses, d'étranges empreintes de pieds sont découvertes. Chacune ressemble à une trace de pas humaine démesurée, avec des traces de grandes serres devant les orteils. Si les investigateurs ont remarqué les étranges empreintes à l'extérieur de Trellborg, ils comprendront immédiatement qu'il s'agit du même type de créature. À moins que les investigateurs ne réussissent un test de Mythe de Cthulhu en examinant les traces à l'extérieur du village, il faudra réaliser les mêmes jets pour affirmer que les traces appartiennent à la même créature.

Avec un test d'Intuition, il devrait être relativement simple pour les investigateurs de réunir les pièces du puzzle et de comprendre ce qui se trame ici en examinant les indices, offrez-leur donc de nombreuses opportunités d'y parvenir.

S'ils n'y parviennent pas malgré tout, qu'ils se dirigent sur une mauvaise piste ou qu'ils ont besoin d'un coup de pouce pour aller dans la bonne direction, Sven peut utiliser ses compétences de chasseur pour les aider, à la discrétion du gardien. Il remarquera que : « Quelque chose d'inhabituel est arrivé ici, quelque chose que les Nazis n'attendaient pas. Les portes ont été enfoncées ; il y a eu une charge, des tirs de mitrailleuses, puis une lutte désespérée au corps à corps. Il n'y a eu aucun surfinant, et pas de corps non plus. Un assaut frontal contre ces mitrailleuses aurait été du suicide. Pourtant, ce qui est passé par là a réussi, puis a submergé ces positions et le reste du camp... il est donc possible que

les balles seules ne puissent pas blesser cette chose. » À cette révélation, ou s'ils l'ont déjà compris par eux-mêmes, chaque investigateur doit réaliser un test de Santé Mentale (perte de 0/1).

En fait, le Drottmar a attaqué et pris le contrôle des nids de mitrailleuses, puis il a mené ses hybrides lors d'un assaut brutal sur le reste du camp pour capturer la compagnie de SS du Soleil Noir et les sacrifier pour von Obertorff sur la montagne (voir Journal d'un dément, page 125).

Où qu'ils aillent à l'intérieur du camp, les investigateurs trouveront des signes de cette bataille épique : gerbes de sang, armes brisées, traces de corps traînés vers l'endroit où les soldats SS ont été emmenés.

3. ENCLOS DE TRAVAUX FORCÉS

Une palissade en bois avec une double ligne de barbelés occupe le centre du camp. C'est ici que les esclaves étaient emprisonnés durant les pauses entre la construction du camp et les excavations sur le *Poing d'Odin*. L'enclos est composé d'une petite cour et d'une série de tentes, chacune étant chauffée par un bidon de pétrole, avec des lits sommaires faits de palettes, de couvertures et de paille. Une tranchée rudimentaire en guise de latrines se trouve derrière les tentes. Une recherche révélera un certain nombre de petits souvenirs, dont des breloques, bracelets, photographies, symboles religieux (croix et étoiles de David), et autres souvenirs que les travailleurs cachaient dans leur literie à l'abri du regard des Nazis.

4. CUISINE DE CAMPAGNE

L'une des plus grandes tentes du camp est une cuisine de campagne où les Allemands préparaient leurs propres repas et réunissaient les restes pour nourrir les travailleurs. À l'intérieur se trouve à peu près tout ce qu'on peut attendre d'une cuisine de campagne, dont des cuisinières, poêles, et tout l'équipement nécessaire pour nourrir et servir une compagnie d'hommes et de travailleurs. Les réserves de provisions allemandes sont également situées à cet endroit, sous la forme de caisses et de barils de nourriture et de rations. Toutes les cuisinières sont froides et sur certaines se trouvent de grands chaudrons contenant des restes de nourriture congelés.

5. TOURS DE GUET

À chaque coin du camp principal se dresse une tour de garde, construite pour surveiller les travailleurs mais aussi pour préserver le camp des menaces extérieures. Chaque projecteur est encore allumé (puisque l'attaque du Drottmar a eu lieu environ vingt-quatre heures auparavant, en début de soirée), les faisceaux brillant faiblement dans la lumière du jour déclinante. S'ils grimpent en haut des tours, un test de Trouver Objet Caché permettra aux investigateurs de découvrir quelques petits indices indiquant que les gardes ont été arrachés à leurs postes en se débattant comme des beaux diables – et encore en vie. Il peut s'agir d'une trace de sang, d'une botte, de sangles cassées, d'un masque à gaz ou d'un sac à dos déchiré.

6. GÉNÉRATEURS

Sous une bâche, deux générateurs diesel fonctionnent péniblement, fournissant de l'électricité au camp abandonné. Tandis que l'équipe enquête, tous deux se mettront à toussoter et haletter pour s'arrêter enfin, à court de carburant, ce qui aura bien entendu pour effet de couper l'électricité dans le camp.

7. ARMURERIE

Cette tente contient des munitions, des fournitures et des armes de rechange que la compagnie du Soleil Noir a amenées. En plus de la gamme habituelle de pistolets, fusils, pistolets-mitrailleurs et MG42, que les investigateurs peuvent emprunter, plusieurs caisses scellées portant l'insigne du Soleil Noir contiennent des armes plus inhabituelles. Parmi lesquelles (voir Armes & Équipement à la page 124 pour plus de détails) :

- 15 x Stielhandgranate 24 (« Grenade à manche » modèle 24)
- 4 x Gewehrgranatgerät (« Fusil lance-grenades »)
- 2 x Flammenwerfer 35 (« Lance-flammes » modèle 35)
- Balles traçantes – Elles ont été insérées dans des ceintures de munitions pour les MG42 toutes les cinq cartouches.
- 2 x Leuchtpistole 28 (« Pistolets lance-fusées »)

C'est au gardien de décider combien de ces objets il accordera aux investigateurs, puisqu'il s'agit d'un arsenal potentiellement puissant. Néanmoins, puisque le Drottmar est insensible aux balles ordinaires, l'accès à l'armurerie offre la possibilité à l'équipe de s'équiper avec des armes basées sur le feu, lesquelles sont nécessaires pour blesser la créature. Le gardien peut ajouter ou déduire des armes et équipements de l'armurerie comme il l'entend.

En plus des armes, de l'équipement plus ordinaire est stocké dans l'armurerie. Ceci inclut des torches, de l'équipement d'escalade, des trousses de premiers soins, et toutes sortes d'objets dont une unité de l'armée peut avoir besoin sur le terrain.

8. LOGEMENTS DES TROUPES DU SOLEIL NOIR

Ces tentes sont les logements des troupes du Soleil Noir et malgré leur réputation diabolique, ces habitations ne sont pas différentes des chambres de caserne du reste du monde. Un poêle/chauffage central garde les affaires au chaud et les SS possèdent tous les derniers équipements hivernaux pour lutter contre le froid. Les lits de camp et cantines sont rangés de manière uniforme, même si aucune des tentes n'est véritablement rangée puisque les hommes qui s'y reposaient se sont empressés de récupérer leurs armes et de courir dehors pour essayer de repousser l'attaque du Drottmar.

9. HÔPITAL DE CAMPAGNE

Cette grande tente était le centre médical du camp où le Herr Doktor et ses infirmiers traitaient les SS blessés ou gelés, et faisaient de leur mieux pour garder les travailleurs en vie dans la limite du nécessaire. Si les investigateurs font des recherches à ce propos, ils ne trouvent aucun signe d'étranges expérimentations ou de vivisections, l'hôpital de campagne n'étant constitué que des lits et des accessoires ordinaires d'un service d'hospitalisation, en plus des fournitures et instruments médicaux ordinaires.

10. VÉHICULES ET DÉPÔT DE CARBURANT

Un assortiment de véhicules a été parqué ici, dont un semi-chenillé Sd.Kfz., trois sidecars BMW R75 (chacun ayant une MG42 montée sur le sidecar), et les cinq camions 3t Opel Blitz dans lesquels sont arrivés les SS. Stocké dans un certain nombre de barils, à distance de sécurité des véhicules, se trouve un important approvisionnement de carburant. Si le gardien le souhaite, les véhicules peuvent aussi comprendre une paire de tracteurs semi-chenillés

RÉCIT D'URIGLEGAND — En vieux scandinave, runique (VII^e siècle), copie médiévale (XV^e siècle). Divagations délirantes du prêtre aveugle éponyme d'un culte d'Odin perversi, le *Récit d'Uriglegand* raconte une époque où le monde redoutait la colère des Nordiques et durant laquelle les Scandinaves vénéraient et craignaient le culte sombre des *Drottnar*. Après que le culte a été renversé par une assemblée de sorciers et de scaldes, Uriglegand a écrit ce récit pour que ses croyances perdurent, et le tome contient ainsi des instructions sur la manière de relâcher les *Drottnar* piégés sur ce plan. Les parchemins en vélin originaux sur lesquels le récit fut couché à l'origine se sont décomposés depuis longtemps, mais une unique copie médiévale a réussi à traverser les âges pour être récupérée et partiellement traduite par l'occultiste nazi *Obergruppenführer* Ludwig von Obertorff.

Semaines de lecture : d4 ; **Savoir arcanique** : -1 ; **Sorts** : Boule de Glace, Contacter un *Drottnar*, Contacter l'Esprit d'Uriglegand, Libérer un *Drottnar*.

Perte de Santé Mentale : 1D6 ; Mythe de Cthulhu 5% : 6 semaines de lecture et d'étude en moyenne ; **Sorts** : Boule de Glace (voir page 123), Contacter un *Drottnar*, Contacter l'esprit d'Uriglegand, Libérer un *Drottnar*.

JOURNAL DE LUDWIG VON OBERTORFF – En allemand du XX^e siècle : Ce petit tome sombre en cuir relié, couvert de symboles occultes et dont les pages intérieures sont manuscrites, est le journal personnel de l'éminent occultiste nazi *Obergruppenführer* Ludwig von Obertorff. Il retrace sous la forme de chroniques ses activités comme l'un des leaders de la division SS du Soleil Noir au cours des années 1939 à 1943 (d'autres volumes antérieurs existent également). Il détaille en particulier ses recherches sur les origines du paganisme allemand, ses croyances concernant la suprématie de la race aryenne et ses liens avec les anciennes mythologies comme les cultes nordiques de Thor et Odin. Après la découverte du *Récit d'Uriglegand* et les événements qui se déroulent sur le Poing d'Odin, il s'agit de la source moderne principale pour obtenir détails et informations sur la race *Drottnar*.

Semaines de lecture : d4 ; **Savoir arcanique** : -1. **Sorts** : Boule de Glace, Contacter un *Drottnar*, Invoquer l'Esprit d'Uriglegand, Invoquer un Byakhee, Libérer un *Drottnar*.

Perte de Santé Mentale : 1D3 ; Mythe de Cthulhu 3% : 4 semaines de lecture et d'étude en moyenne ; **Sorts** : Boule de Glace (voir page 123), Contacter un *Drottnar*, Invoquer l'esprit d'Uriglegand, Invoquer un Byakhee, Libérer un *Drottnar*.

Sd.Kfz. 2. Ces deux petits véhicules, capables d'emporter deux passagers en plus d'un pilote, sont adaptés aux conditions hivernales avec un pare-brise pour le conducteur et un toit en toile pour les passagers.

"Il s'agissait d'un vieux tome en cuir noir, couvert d'étranges symboles ésotériques... Il semblait soupirer à mesure que ses pages jaunies étaient révélées."

11. POSTE DE COMMANDE

Cette grande tente contient une radio toujours allumée, qui grésille mais n'émet pas de signal, une table sur laquelle sont disposés un certain nombre de cartes, d'étranges schémas et un plateau de jeu couvert. Les cartes sur la table sont des cartes opérationnelles standards du théâtre d'opération du nord de la Norvège tandis que les schémas sont agrémentés de symboles ésotériques qui semblent danser sous les yeux et bouleversent l'esprit lorsqu'on les fixe trop longtemps.

En voyant les symboles, Seraph s'empressera de couvrir les graphiques avec un tissu, mais quiconque les a observés doit effectuer un test de Santé Mentale (perte de 0/1). L'un des schémas est un plan de la bibliothèque interdite dans laquelle von Obertorff a retrouvé le *Récit d'Uriglegand* (voir la tente de von Obertorff ci-dessous), bien que son emplacement physique ne soit pas spécifié (et puisse rester secret pour de prochaines aventures). Un autre schéma est un plan détaillé d'une base du Soleil Noir, adjacente à un mystérieux complexe pyramidal en Égypte. Le troisième se révèle être une carte d'anciens monuments et cairns situés dans les Orcades et Shetland.

Découvrir le grand plateau de jeu révélera une carte du monde avec différents emplacements marqués d'une tête de mort. Le gardien est libre de déterminer

ces endroits pour qu'ils puissent servir à de futures aventures **Achtung! Cthulhu** de sa propre conception, mais des emplacements adéquats peuvent être Moscou, le village de Stregoicavar en Hongrie, le mont Ararat en Turquie, Tombouctou dans le Soudan français, l'île de Ponape dans le Pacifique, Lebda sur la côte libyenne (citée romaine de Leptis Magna), et la cité en ruines du Grand Zimbabwe dans le sud de la Rhodésie.

Les investigateurs n'auront pas vraiment le temps de faire plus qu'un examen superficiel des cartes et schémas. Néanmoins, ramener ces informations en Angleterre ajoutera à un palmarès collectif dont ils peuvent être fiers puisque la Section M sera capable de mener les analyses nécessaires pour révéler leurs secrets (lesquels seront détaillés dans de futurs suppléments **Achtung! Cthulhu**).

Au moins deux des endroits inscrits sur la carte ou les schémas indiquent des lieux d'activités du Soleil Noir plutôt que de simples points d'intérêt. Ceci sera détaillé dans les suites à venir de *Les monstruosités de Trellborg*.

Même si l'électricité fournie par les générateurs reste coupée pendant que les investigateurs explorent le camp, la radio restera opérationnelle pendant plusieurs heures grâce à ses batteries. Malheureusement, à cause de l'étrange influence électrique provenant de la montagne, aucun signal de pourra être détecté en dehors de parasites, et aucun message envoyé.

12. LA TENTE DE VON OBERTORFF

Immédiatement derrière la tente du poste de commandement se trouve le repaire de von Obertorff avec un passage en toile pour connecter les deux tentes. L'intérieur de la tente de l'occultiste nazi est peut-être la vision la plus dérangeante du camp. Un pentagramme a été brodé sur un épais tissu posé sur le sol, la tente est jonchée de tout un bazar ésotérique et arcanique, et quatre ouvrages sont posés à côté d'une lampe à huile sur une table près d'un lit de camp.

Le pentagramme a été brodé en fil d'argent sur un carré de tissu de soie. Il est décoré de runes interdites et entouré d'encensoirs et de chandelles. Il a été utilisé par von Obertorff pour faire des recherches sur le *Récit d'Uriglegand* en convoquant l'esprit maudit de son auteur scandinave.

Seraph peut conseiller aux investigateurs d'être prudents en explorant la tente, mais il ne les empêchera pas de faire quoi que ce soit. Si les investigateurs examinent les objets avec précaution, ils découvriront un crâne gravé de symboles d'argent et portant des marques de dents, un court bâton sculpté avec une épaisse mèche de cheveux, une mâchoire étrangement anguleuse pourvue de dents et une dague de cérémonie SS.

La gravure sur le crâne peut être identifiée comme un type de variante du Signe des Anciens grâce à un test de Mythe de Cthulhu, et les marques de dents comme ayant été causées par des dents humaines grâce à un test de Médecine. Découvrir ceci impliquera un test de Santé Mentale (perte de 0/1).

Avec un test d'Anthropologie, le bâton peut être identifié comme un chasse-mouche d'Afrique de l'Est, mais aucun test de Médecine ou de Sciences de la vie : histoire naturelle ne permet d'identifier les cheveux. Un test de Mythe de Cthulhu déterminera que les cheveux du chasse-mouche appartiennent à une Goule. Une étiquette usagée sur l'objet porte l'inscription suivante : « Ju-Ju Ho... 1 Ra... »

La mâchoire étrangement anguleuse est garnie de dents dentelées, dont certaines sont creuses et semblent avoir été conçues pour drainer du sang. Un test de Sciences de la vie : histoire naturelle ne suffira pas à déterminer son origine, mais un test de Mythe de Cthulhu permettra de l'identifier comme étant celle d'un Byakhee, l'un des coursiers des étoiles. Chaque identification des objets et des faits qui s'y rapportent implique un test de Santé Mentale (perte de 0/1).

La dague est décorée de manière cérémoniale, avec une garde en argent en forme de croix et un manche en bois d'ébène, qui porte un badge Sieg Rune (« rune de la victoire »), symbole des SS, à son sommet et un aigle national avec un swastika inséré dans le bois du manche. Il s'agit de l'arme personnelle de von Obertorff, elle a été enchantée pour affecter les entités du Mythe. En combat, elle inflige 1D4 points de dégâts sur un coup au but. L'équipe peut légitimement se demander pourquoi un objet personnel de la sorte a été abandonné – tout sera révélé au Point d'Odin – mais le simple fait est que von Obertorff n'a plus besoin d'armes mortelles du tout.

Le premier des quatre livres près du lit de camp de von Obertorff est une copie originale du *Récit d'Uriglegand*, qui se montrera probablement difficile à déchiffrer puisqu'elle a été écrite à moitié en ancien scandinave, et à moitié en runes.

L'objet le plus intéressant de la tente, toutefois, est le second livre, un petit tome sombre en cuir relié, couvert de symboles occultes. Si le gardien le souhaite, le livre peut être protégé par un glyphe puissant. Si tel est le cas, un investigateur qui tentera de s'en saisir et de le lire devra réussir un test de Résistance, son POU contre le POU de force 16 du glyphe, ou être soufflé par une attaque cérébrale qui lui coûtera 1D3 points de Santé Mentale. Une fois encore le gardien peut décider de faire intervenir Seraph pour prévenir l'investigateur qui s'apprête à ouvrir le livre, mais cela ne surviendra pas nécessairement à temps...

Autrement Seraph retrouvera le livre et l'emmènera au poste de commandement où il répandra son contenu sur la table. Il entreprendra quelques gestes avec ses mains au-dessus de l'ouvrage, marmonnant dans sa barbe, et désarmant le glyphe grâce à ce processus. Puis le livre s'ouvrira de lui-même, semblant murmurer à mesure que ses pages se révèlent.

Le livre est le journal personnel de von Obertorff et si Davina Rodgers ou un historien compétent de la sorte est présent, Seraph prêterait le livre régulièrement pour qu'il soit traduit après avoir désarmé le glyphe avec une petite phrase condescendante : « Voilà, il ne devrait plus y avoir de danger maintenant... en théorie. »

"C'est le site, j'en suis certain, aucun autre ne porte cette forme caractéristique nommée dans le *Récit d'Uriglegand*."

Néanmoins, si personne d'autre n'en est capable, Seraph expliquera aux investigateurs que : « C'est écrit en allemand, avec un peu de vieux scandinave et quelques runes plutôt maléfiques. Ce sera probablement plus sûr si je le traduis. » Et tandis que les ombres s'allongeront à l'extérieur, c'est ce qu'il fera.

Le journal de von Obertorff est d'une lecture assez longue ; aussi, selon le cours des événements et le choix du traducteur, le gardien peut décider de lire le Journal d'un dément (voir page 125) aux investigateurs puisque Seraph permet à Davina Rodgers ou, préférablement, un investigateur historien de lire son contenu au reste de l'équipe. De manière alternative, le gardien peut tout simplement passer une version polycopiée du journal aux investigateurs pour qu'ils puissent le lire par eux-mêmes.

Après la lecture de la dernière entrée, les investigateurs sont libres d'en faire ce que bon leur semble. Tous les investigateurs qui ont lu le journal de von Obertorff, ou écouté sa lecture, gagneront automatiquement 1% dans leur compétence Mythe de Cthulhu et perdront 1 point de Santé Mentale correspondant. De plus, certaines choses émergeront certainement de la lecture ou de l'écoute du contenu du journal, si ce n'est pas le cas, Seraph ou Sven seront heureux de les mettre en évidence.

- La dernière entrée du journal est datée de la veille.
- Le monde est toujours intact et aucune super arme ne semble avoir été relâchée. Qu'est-ce qui a mal tourné ?
- La seule façon de le savoir est de se jeter dans la gueule du loup sur le Poing d'Odin et de le découvrir.
- C'est notre dernière chance de nous armer avant d'affronter ce qui nous attend (Seraph conseillera aux membres de l'équipe de rejoindre l'armurerie s'ils ne l'ont pas déjà découverte. Il suggérera également qu'ils vérifient leurs torches maintenant qu'ils savent qu'ils se rendent dans la montagne).

Le troisième ouvrage est *Bevor Hitler Kam : Urkundlich aus der Frühzeit der Nationalsozialistischen Bewegung* (« Avant l'arrivée d'Hitler : documents sur les premières heures du mouvement national socialiste ») par Rudolf Freiherr von Sebottendorff. Publié en 1933 à Munich, il traite d'un groupe occulte secret connu comme l'Ordre de Thulé et du DAP (Parti des travailleurs allemands, dont Hitler a été membre et qui a été reconstitué comme le

parti national-socialiste des travailleurs allemands, plus généralement connu comme le « Parti nazi » en 1920). Écrit en allemand, il confère un test de Sciences Occultes, de Philosophie et de Religion à quiconque le lit. Une inscription, également en allemand, dit « Ludwig – Si vous voulez plus de livres interdits, rendez-vous dans la vieille Constantinople – von Sebottendorff – Istanbul, avril 1937 ».

Le quatrième ouvrage est une copie de *Le Peuple du Monolithe*, un livre de poésie de Justin Geoffrey. Un test de Sciences Occultes ou un test *Difficile* d'Intuition permettra d'identifier l'auteur comme un poète avant-gardiste américain mineur à la réputation discutable, qui décéda dans un asile de l'Illinois en 1926. Écrit en anglais, le volume nécessite une semaine d'étude ou deux heures pour être survolé. Une perte de Santé Mentale de 1/1D3 en résulte et il confère +03% dans la compétence Mythe de Cthulhu. Les pages du volume relié en cuir et cousu-main ont été noircies comme par un feu et un ex-libris permet d'identifier le livre comme ayant appartenu à la collection Kramer.

À la discrétion du gardien, von Obertorff peut avoir plusieurs autres ouvrages ésotériques et du Mythe en sa possession à l'intérieur de sa tente. Ceux-ci sont susceptibles de contenir des indices cryptiques à propos des campagnes et des activités de la division SS du Soleil Noir autour du globe. (Encore une fois, le gardien peut souhaiter en conserver les détails pour les révéler à la suite de l'analyse post-campagne).

Scène 5 : le Poing d'Odin

GRAVIR LA MONTAGNE

Tandis que le crépuscule répand son manteau d'ombres sur la montagne, l'équipe quitte le camp nazi, prête à lancer l'assaut final sur le *Poing d'Odin*. Un virage serré à l'extérieur du camp verra les investigateurs emprunter l'ancienne route cérémoniale que les Vikings utilisaient pour gravir la montagne, et un test d'Intuition permettra de l'identifier comme le chemin qu'avaient emprunté les travailleurs d'après le récit d'Olaf. Tandis que la lumière se laisse avaler par les ténèbres, l'équipe découvre un chemin en zigzag, plus pentu et plus étroit, et l'ascension devient plus dangereuse avec des lames de schistes et des pierres branlantes qui rendent la marche incertaine.

Trente minutes après avoir commencé l'ascension, un vent mordant sorti de nulle part se met à souffler, accompagné d'une brume glacée et décourageante qui avale les membres de l'équipe. Le chemin, les repères et la montagne elle-même disparaissent soudain sous cet épais brouillard, comme si l'équipe avait tout à coup pénétré dans un verre de lait gazeux. Il devient clair que cette brume n'a rien de naturel, et les investigateurs les plus astucieux réaliseront qu'ils sont sous l'emprise de quelque chose d'identique à ce qu'avait utilisé Seraph pour fausser compagnie au convoi qui bloquait la route.

Sven pensera que quelqu'un ou quelque chose utilise les éléments contre eux, et suggérera que tous les membres s'attachent les uns aux autres, et qu'ils le laissent ouvrir la marche. C'est une bonne opportunité pour jouer sur les



Visez la tête, Monsieur ! Visez la tête !

peurs des investigateurs. Tandis qu'ils progressent à travers le brouillard, d'étranges formes sembleront tourner autour d'eux à l'extérieur de la brume et le vent lui-même leur hurler dessus. Chaque investigateur doit effectuer un test de Santé Mentale (1/1D3). La perte d'1 seul point de Santé Mentale signifie que l'investigateur est énervé ; une perte de 2 points pousse l'investigateur à hurler ; et avec une perte de 3 points, il lèvera son arme vers un ennemi que lui seul est capable de voir.

Si le gardien souhaite suivre la nouvelle, le ou les soldats de la SBS qui ferment la marche seront arrachés au groupe par le Drottnar pendant la traversée de la brume (voir la nouvelle, page 69). Les investigateurs se rendront compte de cette disparition pour la première fois lorsqu'ils arriveront à l'embouchure de la grotte qui mène au temple extérieur. À ce moment-là, ils verront la corde lâche se balancer au gré du vent, vide. Les personnages de l'équipe témoins de la scène doivent effectuer un nouveau test de Santé Mentale (1/1D3).

L'EMBOUCHURE & LE TEMPLE EXTÉRIEUR

L'équipe se trouve maintenant dans la gueule de la grotte, laquelle mène à l'entrée du complexe du temple. Les investigateurs se précipiteront sans doute à l'intérieur pour éviter les horreurs de la brume. Une fois dans le souterrain, l'équipe découvrira un système de galeries, ou plutôt une série de tunnels sinistres et angoissants, comme une gorge gigantesque plongeant dans l'estomac de la montagne. L'endroit est bien entendu profondément sombre, mais les investigateurs remarqueront de temps à autres d'anciens signes d'occupation viking, comme des inscriptions runiques gravées sur les murs, un vieil ombon de bouclier ou d'autres vestiges de l'antiquité abandonnés dans un coin. Tout investigateur entreprenant un test de Pister trouvera des signes de passages plus récents aux endroits où les soldats SS, les travailleurs, le Drottnar et ses hybrides sont passés.

Malgré la présence de plusieurs galeries latérales tortueuses, Seraph accélérera bien vite le pas, comme un limier sur une piste sanglante. Et à mesure que l'équipe pénétrera plus profondément dans la montagne, l'atmosphère s'échauffera, s'emplantant d'une déplaisante chaleur humide. Bientôt, d'étranges champignons apporteront une mystérieuse luminosité verte phosphorescente au passage, ce qui ajoutera encore à l'atmosphère angoissante des lieux. Même si le gardien est libre de jouer avec les nerfs des investigateurs autant et aussi longtemps qu'il le souhaite (peut-être en les poussant à pourchasser une ombre étrange), Seraph finira par les mener jusqu'au sanctuaire extérieur, le temple païen originel d'Odin, où les Nordiques le vénéraient avant qu'ils ne soient corrompus et pervertis par la croyance extraterrestre monstrueuse qui naquit de l'arrivée du Drottnar.

À cet endroit, le tunnel s'ouvre sur une grande caverne creusée et ici la lumière des champignons est suffisamment intense pour que l'éclairage artificiel des investigateurs ne soit plus nécessaire. Des signes d'une occupation nordique païenne se trouvent dans tous les coins. Un groupe de grands menhirs est disposé en un cercle qui entoure un vaste autel de pierre central et plat, tandis que les murs et les autels secondaires sont façonnés avec des symboles runiques complexes et des reliefs usés par le temps qui racontent les mythes et légendes de l'ancienne Scandinavie. L'autel de pierre central est une magnifique

représentation d'Yggdrasil, l'immense arbre-monde, et d'Odin en pleine souffrance, à l'heure de sa pendaison et avant qu'il ne reçoive le don des runes en conséquence.

Plusieurs tunnels continuent dans les profondeurs de la montagne, mais la progression sera interrompue à cet endroit et à en juger par l'expression circonspecte de Seraph, il semble qu'il ait perdu la piste qu'il suivait et ne plus savoir quel tunnel emprunter. Seraph grimpera sur l'autel central et s'accroupira, disparaissant sous son manteau pour invoquer les runes ou incanter n'importe quel autre sort étrange, ou procédure nécessaire. L'équipe en attente, Sven s'exclamera : « Je n'aime pas ça, je n'aime pas ça du tout. Je me sens comme si des milliers de globes oculaires rampaient sous ma peau. »

Le Norvégien peut aussi s'interroger à voix haute : « Si même un quart du journal de fon Obertorff est vrai, il sait sûrement que nous arrivons. Pourquoi n'a-t-il pas envoyé quelque chose de plus conséquent pour nous arrêter ? Pourquoi nous attaquer un par un ? Pourquoi nous laisser parvenir aussi loin ? » Il peut s'agir d'un moment de tension si les investigateurs ne se sont pas déjà posés ces questions.

À ce moment-là, chacun des investigateurs doit effectuer un test d'Écouter. Si l'un d'entre eux réussit, ils réaliseront que les spéculations morbides de Sven sont interrompues par un vague bruissement, comme des brindilles sèches frottées les unes contre les autres. Le bruit s'intensifiera et se rapprochera jusqu'à ce que tout le monde puisse l'entendre, les sons se répercutant le long du plafond angulaire du système de galeries, en échos interminables, si bien qu'ils sembleront venir de partout à la fois. Les sons adopteront une nature qui rappelle des mouvements trainants et titubants, comme de la chair et des os se trainant les uns contre les autres...

Puis la source sera révélée lorsque la horde de von Obertorff, un mélange de corps réanimés et zombifiés de SS et de travailleurs (éventuellement soutenus par un hybride Drottnar-humain selon la force de l'équipe), émergera des tunnels. Le gardien devra ajuster la taille de la horde en fonction du nombre de membres présents dans l'équipe ou du niveau de difficulté escompté. Si certains des soldats de la SBS sont tués pendant la rencontre, les zombies emporteront leurs corps en les trainant, sauf celui du major Powell.

Taille du groupe

< 5

5-10

10+

Horde

D10 zombies

D10+10 zombies

D10+10 zombies

+1 hybride Drottnar-humain



CORPS RÉANIMÉ : ESCLAVE / VILLAGEOIS / SS DU SOLEIL NOIR

Ces corps titubants, pourrissants et dépourvus d'âme, ont été réanimés par la magie noire de von Obertorff pour servir de gardes du corps et de chair à canon destinée à tester la volonté et la puissance de feu des investigateurs. Leur tactique est de s'approcher des investigateurs aussi vite que possible pour les attraper et les étrangler pour 1D4 points de dégâts par tour à partir du tour suivant. Ceci peut être empêché par un test de FOR opposé sur la Table de Résistance.

Cth FOR 16 DEX 06 INT - CON 16
TAI 13 APP - POU 01 ÉDU -
SAN - Déplacement : 4 Points de Vie : 10

Impact : +1D4.

Armes : Morsure 30%, impact 1D3+imp, atts 1.

Étreinte 25%, étranglement pour 1D4 points de dégâts, atts 1.

Armure : aucune, mais les armes permettant des réussites critiques infligent 1 point de dégâts, ce qui inclut les armes à feu, tandis que toutes les autres armes causent des dégâts réduits de moitié. Tous les coups à la tête infligent des dégâts normaux. Il s'agit d'une attaque *Difficile*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8

Règles du tir à la tête : Contrairement aux zombies normaux, ces cadavres sont vulnérables aux dégâts à la tête. Viser la tête est *Difficile*, mais ces attaques infligent des dégâts normaux. À moins qu'un investigateur ne déclare attaquer la tête d'un cadavre, toute attaque qui doit donner une Réussite critique (un cinquième de la compétence ou moins) touche la tête et inflige des dégâts normaux. Si le joueur ne réalise pas cette faiblesse, son investigateur est susceptible de la faire grâce à un test d'Intuition. Ces règles ne fonctionnent que pour les corps réanimés étant donné leur nature lente et titubante aggravée par le froid.

Sav **Attributs :** Agilité d6, Âme d4, Force d10, Intellect d4 (A), Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d4.

Langues connues : Allemand.

Allure : 4 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 8.

Terreur : 4 ; **Angoisse psychologique :** Âme + d4.

Capacités spéciales :

- **Faiblesse (Tête) :** les tirs dans la tête infligent +2 dégâts.
- **Morsure :** For.
- **Mort-vivant :** +2 en Résistance. +2 pour récupérer de l'état Secoué ; Sans peur ; les Tirs visés n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

HYBRIDE DROTTNAR

L'hybride Drottnar-humain est la résultante du métissage immonde entre un humain et un Drottnar, une créature qui a hérité des pires aspects des deux espèces. L'hybride possède la forme d'un puissant humain de grande taille, et s'il conserve ses habits d'humain, une fourrure blanc-jaune déborde sur ses

bras, son cou et sa tête. Son visage bestial réunit des traits d'homme, d'ours et de loup avec des yeux rouges perçants, une mâchoire sauvage, de longues serres et une force physique colossale qui fait de cette créature un adversaire effroyable. S'il aime se battre à mains nues, il n'hésitera pas à lancer des sorts comme *Boule de Glace* ou, s'il a le temps et le nombre de corps nécessaire, *Créer un Zombie*, pour invoquer des sbires à son service. L'hybride peut être blessé par les armes ordinaires, mais comme ses parents extraterrestres, il est particulièrement vulnérable aux armes et attaques basées sur le feu, lesquelles infligent des dégâts doubles.

Cth FOR 25 DEX 13 INT 13 CON 15
TAI 15 APP - POU 13 ÉDU -
SAN - Déplacement : 13 Points de Vie : 15

Impact : +1D6.

Armes : Morsure 30%, impact 1D6, atts 1.

Griffes 40%, impact 1D8+imp, atts 1.

Armure : 1 point d'armure provenant de son héritage Drottnar. Les attaques basées sur le feu infligent des dégâts doubles.

Sorts : *Boule de Glace*, *Créer un Zombie*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d8, Force d12+3, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d6, Détection d6.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 9 (1).

Terreur : -0 ; **Angoisse psychologique :** Âme + d4.

Équipement : Massue improvisée (For + d6).

Capacités spéciales :

- **Faiblesse (Feu) :** les attaques basées sur le feu infligent +4 dégâts.
- **Griffes :** For+d6.
- **Peau épaisse +1 :** la chair de l'hybride est dense et blindée.
- **Sorts :** les hybrides peuvent lancer *Créer un Zombie* (zombie) et *Boule de Glace* (boule).
- **Taille +1 :** ces hybrides dégoûtants sont bien plus imposants qu'un humain moyen.

UN COMBAT À MORT

L'équipe doit maintenant défendre Seraph à n'importe quel prix et combattre la horde jusqu'à ce qu'il sorte de sa transe. L'idée est de pousser l'équipe dans ses derniers retranchements, peut-être en réduisant sa taille et en faisant disparaître les membres de la SBS restant dans la mêlée.

Seulement si l'équipe est en très grande difficulté et semble sur le point d'échouer aux griffes de la horde, Seraph sortira de sa transe pour l'aider en se lançant dans la mêlée, incantant des sorts pour repousser les cadavres réanimés, et faisant frire le Drottnar-humain avec des boules mystiques. Plus probablement, Seraph restera simplement dans sa transe pendant toute la durée de l'épisode, et se réveillera seulement une fois le combat

terminé pour trouver une équipe couverte de sang, des restes de cadavres jusqu'aux genoux. L'occasion de sortir un bon vieux : « J'ai manqué quelque chose ? »

Quoi qu'il en soit, une fois la horde anéantie, Seraph mènera les survivants plus loin dans les tunnels, certain de connaître le chemin. Ils arpenteront alors un tunnel montrant des signes de chutes de roches récentes, et se dirigeront ainsi vers la confrontation finale dans le sanctuaire intérieur.

Scène 6 : L'arbre-monde

Profondément enfoui au cœur de la montagne se trouve le sanctuaire intérieur du temple, une vaste grotte où les Drottnar et ses hybrides recevaient l'adoration et les sacrifices des Nordiques il y a de cela des siècles. Il s'agit d'un endroit étrange, mystique et extraterrestre, éclairé par la lueur sinistre des champignons, et qui semble à peine appartenir à cette planète.

En levant les yeux, les investigateurs découvriront une perspective immense et dérangeante, les murs de la grande caverne semblent s'étirer au-delà des confins de la montagne jusque dans le vide stellaire lui-même, se mélangeant à quelque horrible dimension extraterrestre. La lumière surnaturelle semble tourbillonner, mélanger les choses, jouer des tours aux yeux des investigateurs, et il semble que la regarder trop longtemps n'a rien de sain, leurs esprits commençant à vaciller aux frontières du royaume de la folie. Chaque investigateur doit effectuer un test de SAN (perte de 1/1D3).

Le sol de la caverne lui-même n'est pas beaucoup plus engageant. Un sombre bosquet d'arbres maudits dépourvus de feuilles entoure un gigantesque frêne central, comme une suite de danseurs. Ceux-ci semblent se pencher et tourner légèrement comme pour inviter l'équipe à les rejoindre. Tandis qu'ils se rapprochent, les investigateurs verront que les arbres sont décorés de « fruits » détestables, lesquels ne sont autres que les corps des travailleurs, des villageois et même des soldats SS, suspendus et tournoyant au bout de cordes en chanvre. Avec un test d'Intuition, un investigateur pourra réaliser que les corps sont pendus de la même manière qu'Odin à Yggdrasil lors de son sacrifice, de la manière décrite sur l'autel de pierre du sanctuaire extérieur. Être témoin des sacrifices par pendaison requiert un autre test de Santé Mentale (perte de 0/1).

Sven étouffera un juron particulièrement grossier à la vue de la femme de son frère, de ses amis et de ses voisins pendus. Il tirera un couteau de sa ceinture avec l'intention de les faire descendre, mais Seraph l'en dissuadera et mènera tout le monde plus près, jusqu'aux abords du bosquet maudit. Seraph dira à voix haute : « Vous avez l'intention de nous faire attendre encore longtemps, von Obertorff ? »

C'est le moment que von Obertorff choisira pour se révéler. Des replis du tronc de l'arbre central émergera un petit homme aux traits anguleux, portant l'uniforme et le long pardessus des SS *Obergruppenführer*. Il s'agit d'un individu frêle, difficile à associer à la terrible incarnation du mal qui transpirait de chaque page de son journal. Toutefois, son œil de fouine dévisagera les membres de l'équipe avec une malveillance singulière.

OBERGRUPPENFÜHRER LUDWIG VON OBERTORFF

Membre important de la hiérarchie occulte nazie et sorcier sauvage sans pitié, au moment où les investigateurs rencontrent von Obertorff, il a été transformé et corrompu par son contact prolongé et ses accointances magiques avec le Drottnar, devenant lui-même une part du Drottnar bien qu'il ait conservé une partie humaine plus importante que les hybrides ordinaires. Sa santé mentale est proche du point de non-retour, et il souhaite maintenant par-dessus tout capturer et utiliser l'artefact Drottnar pour profiter de sa puissance. Les investigateurs peuvent le voir alterner entre sa forme humaine et de Drottnar (d'où la différence de TAI) sous le stress ou s'il les intimide.



FOR 20 DEX 15 INT 17 CON 15
TAI 12/18 APP 7/- POU 16 ÉDU 17
SAN 15 Déplacement : 8 Points de Vie : 17

Impact : +1D4/1D6.

Armes : Griffes 30%, impact 1D4, atts 1.

Armure : 2 points de fourrure.

Compétences : Mythe de Cthulhu 25%, Philosophie & Religion (Idéologie nazie) 75%, Sciences occultes 70%.

Sorts : *Boule de Glace* (p.123), *Changer le Temps*, *Contrôler des Humains* (p.123), *Contrôler un Mort-vivant*, *Créer un Zombie*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8 (sous forme hybride)



Attributs : Agilité d10, Âme d10, Force d12+1, Intellect d12, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Idéologie nazie) d8, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (Occulte) d8, Détection d6, Intimidation d8.

Allure : 8 ; Parade : 6 ; Résistance : 10 (1).

Terreur : -0 ; Angoisse psychologique : Âme + d4.

Équipement : Massue improvisée (For + d6).

Capacités spéciales :

- **Griffes** : For+d6.
- **Peau épaisse +1** : la chair de l'hybride est dense et blindée.
- **Sorts** : Von Obertorff peut lancer *Boule de Glace* (boule), *Changer le Temps* (manipulation élémentaire – air et eau seulement), *Contrôler un Zombie* (marionnette), et *Créer un Zombie* (zombie).
- **Taille +2** : en forme de Drottnar, Obertorff est beaucoup plus grand qu'un humain moyen.

Naturellement, rendu presque fou par les opportunités que lui offre sa nouvelle puissance, von Obertorff révélera son plan démoniaque. Le gardien choisira de suivre le dialogue de la nouvelle entre von Obertorff et Seraph (voir la nouvelle, pages 71-72), ou von Obertorff résumera les points clés avec un accent anglais magnifique.

- La lance que les Nordiques appelaient Gungnir est en réalité un artefact Drottnar d'une puissance colossale que von Obertorff a l'intention de s'approprier pour prendre la tête du nouveau Reich millénaire.
- Toute sa loyauté passée envers le Führer ou la Patrie a

disparu, et il a maintenant l'intention de régner aux côtés de son allié monstrueux le Drottnar.

- Lorsque le temple s'est effondré jadis, les sorciers scellèrent la lance par de puissantes magies, lesquels se sont révélées difficiles à pénétrer.
- Von Obertorff a sacrifié toutes les âmes à sa disposition pour libérer la lance. Il a pendu Untermensh, Aryens et même sacrifié la force vitale des hybrides Drottnar-humains dans sa quête pour la libérer.
- Si von Obertorff a capturé des soldats britanniques, il les a également utilisés pour alimenter ses expérimentations. Il pointera d'ailleurs du doigt leurs corps suspendus à l'arbre, ce qui aura pour effet de déclencher un autre test de Santé Mentale (perte de 0/1).
- Von Obertorff dévoilera ensuite Gungnir elle-même. Le tronc de l'arbre se ridera, l'écorce se pelant d'une horrible manière organique pour révéler une gigantesque arme blanche de près de deux mètres cinquante, décorée de mystérieux sceaux et d'une technologie extraterrestre.
- Von Obertorff a réalisé qu'il pouvait vider des centaines de village, pendre un millier de paysans et ne pas obtenir suffisamment d'énergie d'âme (POU) pour libérer l'artefact.
- Néanmoins, il sait maintenant que la seule façon de libérer l'arme est de sacrifier l'âme d'un puissant sorcier comme Seraph, laquelle fournira l'énergie nécessaire.
- Par conséquent, il a précautionneusement préparé son piège grâce à son journal et en enlevant les membres du groupe allié un par un, simplement pour attirer Seraph jusqu'ici. « Je vais pouvoir extirper son âme des confins de son enveloppe terrestre. Quand je l'aurai ouverte comme un vulgaire crabe et que je me serai délecté de son contenu léger et succulent, alors, et seulement alors, j'aurai assez de puissance pour relâcher l'arme Drottnar ! » explique-t-il ensuite.

"M'arrêter ? Ha-ha, très drôle Herr Seraph, mais je vous assure que non, vous ne pouvez pas m'arrêter. La vérité c'est que je souhaitais votre venue. J'avais besoin de vous, ici."

Si le gardien suit la nouvelle, immédiatement après le défi de von Obertorff, Seraph répliquera par un « Jamais ! » avant d'engager l'occultiste nazi dans un duel magique, leurs âmes luttant l'une contre l'autre au cours d'une grande démonstration de sorcellerie et de pyrotechnie (voir la nouvelle, page 72). Tandis que le duel continue, la véritable forme semi-humaine, semi-Drottnar de von Obertorff émergera – quiconque sera témoin de la scène devra effectuer un test de Santé Mentale (perte de 1/1D8) si la forme n'a pas été révélée auparavant – et même si Seraph paraîtra en très mauvaise posture, les investigateurs ne lui seront pas d'une grande aide, les occultistes étant étroitement liés.

De plus, presque immédiatement après le début du duel, les investigateurs auront d'autres chats à fouetter. Sven verra le Drottnar bondir depuis les branches de l'arbre-monde pour atterrir parmi eux et se joindre au combat. Pour les investigateurs, c'est le point culminant de l'aventure suivant

la « grande révélation » et le gardien devrait jouer cette scène avec le plus de tension et d'intensité possible. Si le gardien souhaite coller à la nouvelle, le Drottnar atterrira avec fracas au milieu de l'équipe, et sa description seule suffira pour donner une raison à chacun de s'inquiéter de sa présence (voir la nouvelle page 54).

LE DROTTNAR

En effet, le Drottnar est un adversaire à l'apparence redoutable. Son corps colossal haut d'environ deux mètres soixante-quinze est doté d'une musculature surpuissante couverte par un manteau de poils raides jaunes et blancs ; quant à ses bras musclés, ils se terminent par des pattes puissantes surmontées de serres coupantes comme des rasoirs. Son visage semble allier les traits les plus brutaux de l'ours et du loup, quoique la chose la plus terrifiante à son propos soit sans doute l'intelligence vive et malicieuse qui transparait derrière ses yeux écarlates alors qu'il observe sa proie. Il est capable de se déplacer dans la neige et par des conditions glaciales, laissant très peu de traces derrière lui. Il est aussi un chasseur sans remords, expert en pistage, se délectant de la chasse et prolongeant souvent l'agonie de sa victime pour son propre plaisir.



FOR 30 DEX 21 INT 24 CON 21
TAI 23 APP - POU 21 ÉDU -
SAN - Déplacement : 15 Points de Vie : 30

Impact : +2D6.

Armes : Morsure 30%, impact 1D10, atts 1.

Griffes 50%, impact 1D8+imp, atts 1.

Armure : 3 points de fourrure.

Compétences : Discrétion 70%, Esquiver 60%, Sentir une proie 70%, Traquer une proie 70%.

Sorts : *Boule de Glace* (p.123), *Changer le Temps*, *Contrôler des Humains* (p.123), *Contrôler un Mort-vivant*, *Créer un Zombie*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10.

Faiblesses : Le Drottnar est insensible aux balles ordinaires et subit des dégâts normaux de la part des armes de mêlée. Sa seule faiblesse est une vulnérabilité extrême aux attaques de feu, qui lui infligent des dégâts doubles. Si le Drottnar subit plus de 10 points de dégâts de feu dans le même tour, il y a 25% de chances pour qu'il s'embrase et subisse 1D6 points de dégâts supplémentaires par tour jusqu'à ce qu'il parvienne à s'éteindre (en plongeant dans l'eau, roulant dans la neige, etc.).



Attributs : Agilité d12+2, Âme d12+2, Force d12+4, Intellect d12+2, Vigueur d12+2.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d8, Intimidation d8, Pistage d8.

Allure : 8 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 14 (2).

Terreur : -1 ; **Angoisse psychologique :** Âme + d10.

Équipement : Massue improvisée (For + d6).

Capacités spéciales :

- **Faiblesse (Feu) :** le Drottnar subit des dégâts de feu doublés.
- **Griffes :** For+d8.



Le Drotnar - un adversaire formidable

- **Immunité** : le Drotnar est immunisé contre les balles ordinaires.
- **Peau épaisse +2** : la chair du Drotnar est dense et blindée.
- **Sorts** : le Drotnar peut lancer *Boule de Glace* (boule), *Changer le Temps* (manipulation élémentaire – air et eau seulement), *Contrôler un Zombie* (marionnette), et *Créer un Zombie* (zombie).
- **Taille +3** : le Drotnar est une bête massive.

À l'heure qu'il est, l'équipe devrait avoir à sa disposition plusieurs armes capables de blesser le Drotnar avec des dégâts de feu. Celles-ci incluent des grenades qu'ils ont amenées d'Angleterre en plus de quelques armes récupérées dans l'armurerie du camp SS au pied de la montagne. Les plus efficaces d'entre elles sont les lance-flammes *Flammenwerfer 35* et les pistolets lance-fusées *Leuchtpistole 28* tandis que les balles traçantes infligeront 1D4 points de dégâts au Drotnar. Les balles traçantes sont seulement disponibles pour les MG42 et sont insérées toutes les cinq munitions sur des ceintures de 250 munitions.

LE COMBAT FINAL

Les balles ordinaires ne blesseront pas le Drotnar et ne feront que l'énervé, mais sa nature malveillante et cruelle le pousse au combat rapproché, il choisira donc plutôt de blesser et d'infliger la douleur plutôt que de tuer les investigateurs immédiatement, préférant jouer à une espèce de jeu du chat et de la souris.

Si les investigateurs tentent trop rapidement de le blesser par des attaques basées sur le feu, il essayera de les esquiver mais un test réussi de Psychologie permettra de se rendre compte de sa peur du feu. Pendant ce temps, en arrière-plan, le duel entre von Obertorff et Seraph

continuera de monter en intensité avec une opposition d'auras blanches et vertes – l'énergie relâchée commencera à faire trembler les fondations de la caverne.

Après les échanges initiaux avec le Drotnar qui se solderont par un constat d'échec, le sang de Viking de Sven se mettra à bouillonner et réalisant que leur cause est presque sans espoir, il tentera d'affronter le Drotnar au corps à corps pour faire gagner un peu de temps à l'équipe. Il sortira son couteau, son piolet et sprintera vers la créature en criant : « Tenez-vous prêts. Je ne fais pas le retenir longtemps. » Sven plantera alors son couteau dans le pied de la créature, ce qui aura pour effet de lui arracher un hurlement. Il continuera en grimpant sur son dos et lui enfonçant son piolet dans la gorge, d'où commencera à se déverser un ichor noir sur son pelage. Le Drotnar tremblera de douleur et de rage, puis saisira Sven et le jettera sur le sol de la caverne, le blessant mortellement. Il soulèvera de nouveau le corps brisé au niveau de ses yeux pour le regarder, prêt à lui arracher la tête d'un coup de dents. Sven, demi-mort, hurlera alors : « Maintenant ! MAINTENANT ! »

Ce sera le moment opportun pour que les investigateurs attaquent le Drotnar avec toutes leurs attaques basées sur le feu. Lance-flammes, balles traçantes et grenades devraient être suffisants pour avoir raison de lui, même si Sven trouve la mort dans la conflagration. Si les investigateurs utilisent des lance-flammes ou si le Drotnar s'embrase, il se tordra, hurlera et brûlera jusqu'à ce que les flammes le consomment. Il ne restera de son corps qu'une enveloppe noircie et vide.

Pour avoir assisté au sacrifice héroïque de Sven et à sa mort dans les flammes, chaque investigateur devra faire un test de Santé Mentale (perte de 1/1D6). Si Sven survit aux flammes, un test de Premiers Soins évident permettra de se rendre compte qu'il est à l'agonie et qu'on ne peut plus faire grand-chose pour lui. Si les investigateurs décident de lui apporter un peu de réconfort lors de ses derniers

GÉRER LE CLIMAX

Le climax du scénario a été écrit pour refléter la structure de la nouvelle dont il est tiré afin de donner à l'équipe une conclusion hautement narrative et véritablement épique à son aventure **Les monstruosité de Trellborg**. Néanmoins, le gardien peut choisir d'improviser, ou d'adapter la confrontation de manière totalement différente, par exemple en forçant les investigateurs à affronter von Obertorff ou le Drottnar, séparément ou ensemble. Si cette approche est choisie, alors le gardien doit faire attention, car von Obertorff et le Drottnar sont deux adversaires très exigeants qui auront probablement le dessus sur les investigateurs, aussi puissants soient-ils.

instants – peut-être par l'intermédiaire d'une dernière gorgée de brandy – Sven leur fera jurer de veiller sur son « petit frère » et chaque investigateur gagnera 1 point de Santé Mentale en récompense. Ceci dit, si le gardien le décide, une Réussite critique sur un test de Médecine (un cinquième de la compétence de base ou moins) peut permettre de sauver Sven et de le garder en vie.

Le duel entre von Obertorff et Seraph continuera malgré la mort du Drottnar, et c'est maintenant von Obertorff qui commencera à faiblir tandis que le magicien met la caverne à feu et à sang. Le gigantesque arbre-monde se mettra à frissonner et gémir, les roches commenceront à trembler et à se décrocher du plafond caveux, et les arbres du bosquet maudit trembleront au point que certains se décrocheront du sol, exposant leurs racines hideuses qui se tordront de manière gélatineuse dans les airs. Les deux auras sembleront jaillir au-delà des confins de la caverne jusque dans le vide stellaire lui-même.

Les tremblements de terre deviendront si violents et le bruit si terrible que les investigateurs seront projetés à terre à moins qu'ils ne réussissent un test d'Endurance à -20%. Alors que tous les événements arrivent à leur apogée, les investigateurs entendront la voix de Seraph dans leur tête : « Vous ne pouvez rien faire de plus, sortez, sortez d'ici ! »

Tandis que les investigateurs se précipiteront vers la sortie, une grande faille se créera, comme si le firmament lui-même venait de se déchirer, et la caverne tout entière commencera à s'effondrer, des tonnes de roche, de poussière et de débris chutant tels d'innombrables coups de marteaux. Alors qu'ils remontent tant bien que mal le tunnel, les investigateurs seront enveloppés par un nuage de poussière étouffant, puis les ténèbres.

JOUR 5 : LES RÉPERCUSSIONS / RETOUR AU BERCAIL

La mission, et le scénario par la même occasion, atteindra son terme avec les investigateurs ayant survécu à l'affrontement final, titubant tant bien que mal à travers le complexe caveux pour finalement retrouver l'air glacial de la nuit, au sommet du *Poing d'Odin*. À partir de là, le plan d'action logique serait de retourner vers le village où ils pourraient utiliser la radio cachée d'Olaf et organiser un rendez-vous avec la résistance norvégienne qui les ramènerait finalement au bercail. Ils devraient aussi

Photo : Les forces allemandes en marche vers Palsbrotin, simple soldat - Utilisée selon les termes de la Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 License



être capables de dérober un véhicule de transport adéquat dans le camp nazi abandonné, si nécessaire.

Finalement, peut-être un jour après les événements de Trellborg, ou lors du débriefing en Angleterre, Seraph vadrouillera nonchalamment comme si rien n'était jamais arrivé, n'ayant apparemment aucune blessure relative à son récent combat. S'il est interrogé à ce propos, il répondra : « Oh ça ? Vous savez, il faut plus d'un nazi dément pour me mettre à genoux, mais soyez sûr que nous n'entendrons plus parler de von Obertorff. L'affaire recelait de nombreux mystères, j'ai donc jeté un coup d'œil superficiel dans ses documents. Le Drottnar a beau être mort et l'artefact enterré, hors de portée des mortels, il semble que nous ayons à discuter d'un problème légèrement plus urgent... »

Récompenses de Santé Mentale

- Pour avoir aidé à vaincre von Obertorff : +1D6+1 points de Santé Mentale
- Pour avoir réconforté Sven sur son lit de mort* : +1 point de Santé Mentale
- Pour avoir sauvé Sven* : +1D3 points de Santé Mentale

* Notez que les investigateurs ne peuvent recevoir qu'une seule de ces récompenses, jamais les deux.

Autres récompenses

- Tout investigateur qui a écouté le récit d'Olaf bénéficie d'un test automatique sur sa compétence Sciences occultes.
- Des récompenses individuelles pour l'étude du *Récit d'Uriglegand* et du *Journal de Ludwig von Obertorff* sont précisées page 102.



CHAPITRE 3

Personnages pré-crées

« Notre destination était plutôt claire – un petit village du nom de Trelborg, à environ 65 kilomètres à l'est de Tromsø – mais notre mission était une affaire autrement plus trouble. »

MAJOR MICHAEL POWELL, dit "le Capitaine", commandant de la *Special Boat Section*, 31 ans.

Lorsque la guerre a éclaté, Michael Powell travaillait comme notaire à Southampton, s'ennuyant à gérer testaments et achats de logements. En l'espace de quelques mois, il s'était enrôlé dans les Royal Marines, avant de terminer sa formation volontaire pour entrer dans la Special Boat Section, nouvellement créée en 1940. Entre 1941 et 1942, il a servi sous les ordres du fondateur de la Section, Roger Courtenay, en Crète et lors de la désastreuse opération Anglo à Rhodes. Vétéran endurci au combat, robuste et à la tête froide, avec un talent pour le commandement et un instinct de tueur, Powell n'a que récemment été promu au rang de major et la mission en Norvège est sa première à ce poste. Il porte une grande attention aux hommes sous son commandement et se veut un grand pragmatique que les manigances paranormales peinent à convaincre.

Cth **FOR 13 DEX 15 INT 15 CON 15**
TAI 14 APP 11 POU 13 ÉDU 16
SAN 62 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme : saut 25%, Baratin 15%, Bibliothèque 25%, Comptabilité 15%, Crédit 25%, Discrétion 20%, Droit 35%, Esquiver 55%, Grimper 53%, Lancer 30%, Métier : explosifs 06%, Nage 45%, Navigation (Canoë) 55%, Négociation 15%, Orientation (Terre/Mer) 30%, Persuasion 40%, Psychologie 20%, Se cacher 25%, Ski (Nordique) 32%, Survie (Polaire) 31%.

Langues : anglais (maternelle) 75%, allemand 26%, grec 06%, latin 11%.

Compétences d'armes : Armes à feu : armes automatiques 65%, Armes à feu : armes de poing 45%, Armes à feu : armes d'épaule 45%, Armes blanches : couteau 25%, Baïonnette 20%, Corps à corps : arts martiaux 46%, Corps à corps : bagarre 55%, Corps à corps : lutte 25%.

Armes : Pistolet-mitrailleur Sten MKIIS avec silencieux 65%,

impact 1D10-2, atts 2/rafale, portée de base 18m, 32 coups, HP 8, défaillance 96.

Revolver Webley Mark VI 45%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 18m, 6 coups, HP 8, défaillance 96.

Couteau de combat Fairbairn-Sykes 25%, impact 1D4+2+imp, atts 1.

Mains nues 55%, 1D3*+imp, atts 1.

4 x *grenades Lancer*%, impact 4D6/4m, portée de Lancer, atts 1/2, défaillance 99.

Sav

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

Compétences : Combat d6, Connaissance (Ski) d6, Détection d4, Discrétion d6, Escalade d6, Navigation d6, Persuasion d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d6.

Intérêts : Allemand, latin et comptabilité.

Allure : 8 ; **Charisme** : +0 ; **Corruption** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Héroïque, Loyal, Sceptique.

Atouts : Commandement.

Équipement : *Couteau de combat Fairbairn-Sykes* (For+d4+1), *Pistolet-mitrailleur Sten MKIIS* avec silencieux (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique, silencieux), *Revolver Webley Mark VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, coups 6, PA 1, revolver), 4 x *grenades* (5/10/20, 3d6, gabarit moyen d'explosion).

Apparence : Powell est âgé de 31 ans et pourtant déjà un vétéran. Nerveux et fruste, ses traits de caractères résultent de son service étendu à travers le globe et des épreuves qu'il a endurées derrière les lignes ennemies. Il a des yeux d'un bleu profond, de courts cheveux noirs déjà grisonnants au niveau des tempes et il arbore une grande moustache fournie qu'il ne cesse de tripoter lorsqu'il réfléchit. Son seul vice réside dans sa pipe cabossée et sa pochette de tabac.

* *Corps à corps* : arts martiaux 46%, double les dégâts de base.

SERGEANT JOHN "JB" BENNETT, dit "le Cogneur", sous-officier de la *Special Boat Section*, 27 ans.

Avant la guerre, John « JB » Bennett était, comme son père avant lui, un pêcheur de chalutier pragmatique parcourant la mer du Nord, une attitude qu'il a conservée jusque dans l'armée. C'est cette qualité, alliée à une force morale qui l'a bien aidé tout au long de sa campagne en Norvège, qui lui a permis d'être promu au rang de sergent puis d'être détaché dans la *Special Boat Section*. Vétéran endurci au combat, Bennett est entré en action à de nombreuses reprises durant la guerre, et a notamment effectué des opérations conjointes avec la résistance norvégienne. Il n'a été réaffecté en Angleterre qu'après une période d'opérations en Méditerranée. Il a des cousins en Norvège, et possède les bases de la langue. Normalement, la désinvolture du caporal Barker lui vaudrait un sévère avertissement, mais Bennett connaît ses compétences et ses capacités, trop utiles pour qu'on lui passe un savon trop souvent. Bien que Bennett ait tendance à se moquer de tout ce qui concerne l'occulte, y être exposé pourrait lui rappeler le mépris qu'il avait pour les contes populaires que lui racontait sa grand-mère.

Gth FOR 16 DEX 13 INT 12 CON 15
 TAI 15 APP 10 POU 11 ÉDU 15
 SAN 50 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme : saut 25%, Discrétion 25%, Esquiver 26%, Grimper 29%, Lancer 35%, Météorologie 25%, Métier : mécanique 40%, Métier : explosifs 26%, Nage 45%, Navigation (Canoë) 53%, Navigation (Chalutier) 46%, Négociation 05%, Orientation (Terre/Mer) 35%, Persuasion 20%, Philosophie & Religion 15%, Premiers Soins 40%, Psychologie 15%, Sciences de la vie : histoire naturelle 20%, Se cacher 25%, Ski (Nordique) 39%, Survie (Polaire) 31%.

Langues : anglais (maternelle) 75%, allemand 11%, arabe 06%, norvégien 26%.

Compétences d'armes : Armes à feu : armes automatiques 70%, Armes à feu : armes de poing 30%, Armes à feu : armes d'épaule 50%, Armes blanches : couteau 50%, Baïonnette 20%, Corps à corps : arts martiaux 26%, Corps à corps : bagarre 65%, Corps

à corps : lutte 25%.

Armes : *Mitrailleuse légère Bren Mk I* 70%, impact 2D6+3, portée de base 100m, atts 1/rafale, 30 coups, HP 12, défaillance 98.

Revolver Webley Mark VI 30%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 18m, 6 coups, HP 8, défaillance 96.

Couteau de combat Fairbairn-Sykes 50%, impact 1D4+2+imp, atts 1. *Mains nues* 55%, 1D3*+imp, atts 1.

4 x *grenades Lancer*%, impact 4D6/4m, portée de Lancer, atts 1/2, HP 8, défaillance 99.

Sav

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

Compétences : Combat d8, Connaissance (Ski) d6, Détection d4, Discrétion d6, Navigation d6, Soigner d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d8.

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

Intérêts : Histoire naturelle, météorologie, norvégien.

Handicaps : Loyal, Malveillant, Présomptueux.

Atouts : Costaud, Courageux.

Équipement : *Couteau de combat Fairbairn-Sykes* (For+d4+1), *Mitrailleuse légère Bren Mk I* (40/80/160, 2d8, Cad. 3, coups 20, PA 2, automatique, snapfire), *Revolver Webley Mark VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, coups 6, PA 1, revolver), 4 x *grenades* (5/10/20, 3d6, gabarit moyen d'explosion).

Apparence : Grand et d'une carrure imposante, Bennett a 27 ans, des cheveux sombres, courts et bouclés. Déjà blessé plusieurs fois en service, il sait rester calme sous le feu ennemi et se montre extrêmement courageux, puisqu'il est souvent prêt à risquer sa vie pour une cause supérieure. Ceci contraste particulièrement avec le comportement cynique et las du monde qu'il adopte lorsqu'il ne se trouve pas sur le terrain, mais sous cette carapace se cache un camarade volontaire et digne de confiance.

* *Corps à corps* : arts martiaux 26%, double les dégâts de base.

*Ce n'est que grâce aux actes héroïques et aux sacrifices
 innombrables des gars courageux de la Section que
 nous avons réussi à préserver la sécurité du monde libre
 durant cette sombre période.*

CAPORAL PAUL "PEEBES" BARKER, dit "la Bidouille", sous-officier de la *Special Boat Section*, 23 ans.

Si vous demandiez à Paul « Peebs » Barker ce qu'il faisait avant la guerre, il répondrait qu'il était dépanneur. Après tout, il se débrouille avec à peu près n'importe quel moteur à combustion interne, mais le fait qu'il se soit mis à la pose d'explosifs et à la démolition comme s'il avait fait ça toute sa vie, suggère qu'il faisait auparavant quelque chose de plus louche... Ceci, ajouté à sa capacité à réparer presque n'importe quel dispositif avec un fil et de la cire à cacheter, lui a valu d'être détaché dans la *Special Boat Section*. Il a une capacité étonnante à débusquer des armes et équipements utiles, et se trouve constamment à déterminer le fonctionnement des choses et à étudier la manière de tirer parti de son environnement. Il affiche également un amour profond des explosifs et n'hésitera pas à se transformer en artificier au pied levé. La seule chose à laquelle il rechigne est d'aller en mer, car il souffre justement d'un terrible mal de mer.

Cth FOR 13 DEX 15 INT 17 CON 14
TAI 11 APP 09 POU 17 ÉDU 13
SAN 80 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Assemblage 55%, Athlétisme : saut 25%, Baratin 25%, Conduite : automobile 40%, Crochetage 41%, Discrétion 30%, Dissimulation 15%, Écouter 25%, Emprunter 60%, Esquiver 38%, Grimper 28%, Lancer 25%, Métier : explosifs 61%, Métier : mécanique 60%, Nage 25%, Navigation (Canoë) 45%, Orientation (Terre/Mer) 30%, Premiers Soins 30%, Se cacher 20%, Ski (Nordique) 29%, Survie (Polaire) 31%, Trouver Objet Caché 45%.

Langues : anglais (maternelle) 65%, allemand 11%, norvégien 11%.

Compétences d'armes : Armes à feu : armes automatiques 55%, Armes à feu : armes de poing 50%, Armes à feu : armes d'épaule 45%, Armes blanches : couteau 25%, Baïonnette 20%, Corps à corps : arts martiaux 21%, Corps à corps : bagarre 50%, Corps à corps : lutte 25%, Lance-flammes 45%.

Armes : Pistolet-mitrailleur *Sten MKIIS* avec silencieux 55%, impact ID10-2, atts 2/rafale, portée de base 18m, 32 coups, HP 8, défaillance 96.

Revolver Webley Mark VI 50%, impact ID10+2, atts 1, portée de base 18m, 6 coups, HP 8, défaillance 96.

Couteau de combat Fairbairn-Sykes 25%, impact ID4+2+imp, atts 1. *Mains nues* 50%, ID3*+imp, atts 1.

4 x *grenades Lancer*%, impact 4D6/4m, portée de Lancer, atts 1/2, HP 8, défaillance 99.

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

Compétences : Combat d4, Connaissance (Ski) d4, Crochetage d6, Détection d8, Discrétion d6, Navigation d4, Réparation d8, Survie d6, Tir d6, Tripes d6.

Intérêts : Explosifs, gangs criminels, mécanique.

Allure : 6 ; **Charisme** : +0 ; **Corruption** : 0 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 4 ; **Santé Mentale** : 6.

Handicaps : Bizarrie (Mal de mer), Petit, Recherché (Mineur).

Atouts : McGyver.

Équipement : *Couteau de combat Fairbairn-Sykes* (For+d4+1), *Pistolet-mitrailleur Sten MKIIS* avec silencieux (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique, silencieux), *Revolver Webley Mark VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, coups 6, PA 1, revolver), 4 x *grenades* (5/10/20, 3d6, gabarit moyen d'explosion).

Apparence : Le caporal Paul « Peebs » Barker est un petit gars longiligne de 25 ans. Barker a les cheveux bruns et les yeux bleu azur. Il a toujours l'air enjoué et une Woodbine au coin des lèvres – bien qu'elle ne soit jamais allumée lorsqu'il est sur le terrain. Barker peut sembler quelqu'un de légèrement étourdi, mais son cerveau se remet généralement à fonctionner lorsqu'il est question d'un problème d'ingénierie ou de mécanique.

* *Corps à corps* : arts martiaux 21%, double les dégâts de base.



Marins durant l'opération Frankton au début de l'attaque sur le port de Bordeaux (1942).

Photo : Marins de l'opération Frankton au début de l'attaque sur le port de Bordeaux (1942) - Ce travail artistique créé par le gouvernement du Royaume-Uni est tombé dans le domaine public.

DAVINA RODGERS, dit "l'Historienne", civile spécialiste en linguistique, 37 ans.

Davina a eu une certaine expérience des Nazis et elle n'a pas aimé ce qui en a résulté, particulièrement durant ces vacances à vélo en Allemagne avant qu'elle n'étudie la littérature anglaise à l'université. Lorsque la guerre a éclaté, elle était prête à rejoindre l' Auxiliary Territorial Service ou la Women's Auxiliary Air Force, mais un mot de la part d'un conférencier, le professeur Tolkien, la fit envoyer à la Government Code and Cypher School. Là-bas, elle a principalement travaillé sur des interceptions concernant les opérations du théâtre de guerre norvégien, mais c'est sa connaissance des vieilles légendes nordiques et de la mythologie viking, mais aussi du spiritisme – sa mère a perdu un frère durant la Grande Guerre, qui lui a valu d'être détachée au sein de la Section M pour cette mission. Officier du renseignement expérimenté et très entraîné, mais avec peu d'expérience pratique du terrain, Davina est un peu nerveuse au sujet de sa première mission. Bien sûr, elle ne s'aviserait jamais de laisser transparaître son stress et tant que personne d'autre n'est inquiet, elle est toujours partante !

Cth

FOR 09 DEX 15 INT 16 CON 18
TAI 10 APP 15 POU 13 ÉDU 17
SAN 60 Points de Vie : 14

Impact : aucun.

Compétences : Athlétisme : saut 25%, Bibliothèque 45%, Conduite : automobile 40%, Crédit 20%, Cryptographie 31%, Écouter 25%, Équitation 25%, Esquiver 30%, Grimper 24%, Lancer 45%, Nage 45%, Navigation (Canoë) 32%, Négociation 10%, Persuasion 40%, Photographie 25%, Premiers Soins 50%, Psychologie 25%, Sciences formelles : mathématiques 39%, Sciences humaines : anthropologie 26%, Sciences humaines : archéologie 26%, Sciences humaines : histoire 40%, Sciences humaines : littérature 50%, Sciences occultes 15%, Ski (Nordique) 32%, Survie (Polaire) 31%.

Langues : anglais (maternelle) 85%, allemand 21%, finnois 21%, latin 21%, norvégien 26%, runes nordiques 46%, vieux scandinave 46%.

Compétences d'armes : Armes à feu : armes de poing 40%, Bâton de Hockey 45%, Corps à corps : bagarre 50%.

Armes : *Revolver Webley Mark VI* 40%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 18m, 6 coups, HP 8, défaillance 96.

Couteau de combat Fairbairn-Sykes 25%, impact 1D4+2+imp, atts 1. *Mains nues* 50%, 1D3*+imp, atts 1.

Sav

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d4, Intellect d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Psychologie) d6, Persuasion d6, Soigner d6, Tir d4, Tripes d8.

Intérêts : Cryptographie, langue nordique, photographie, récits nordiques.

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

Handicaps : Curieux, Héroïque.

Atouts : Touche-à-tout.

Équipement : *Couteau de combat Fairbairn-Sykes* (For+d4+1), *Pistolet-mitrailleur Sten MKIIS avec silencieux* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique, silencieux), *Revolver Webley Mark VI* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, coups 6, PA 1, revolver), 4 x *grenades* (5/10/20, 3d6, gabarit moyen d'explosion).

Apparence : Davina est une jeune femme indépendante et solide, capable de tenir sa place dans une compagnie d'hommes, mais au premier regard elle possède tout le charme d'une cousine de province aux joues roses, tout juste sortie des comtés pour le week-end, pleine de bonjours chaleureux et d'un enthousiasme ennuyant. Néanmoins, son attitude joyeuse masque un esprit analytique astucieux ; de plus, ayant été particulièrement douée dans son école publique très sélective et vouée à une vie saine de plein air depuis lors, elle est particulièrement robuste, et tout à fait capable d'égaler ou de surpasser le sexe faible (les hommes).

ACCESSOIRES & ÉQUIPEMENT

Pour leur mission, les investigateurs se sont vu attribuer l'équipement suivant en plus de leurs armes, munitions et effets personnels.

- Canoës « Cockle » Mark II
- Pagaies
- Tenue de camouflage hivernal
- 4 x grenades
- Poignard
- Sangles

1 havresac contenant :

- 10 jours de E-rations
- Gamelles
- Fourneau portatif

- Bouteille d'eau
- Torches / Lampes torches

Équipement supplémentaire :

- Explosifs
- Mines ventouses
- Carte
- Jumelles
- Boussole
- Trousses de premiers secours contenant un brandy médicinal
- Skis, fixations et bâtons de ski seront fournis par la résistance norvégienne



CHAPITRE 4

Alliés et ennemis

« La neige ne connaît aucune limite. Major. Notre ami Monsieur Seraph non plus. »

— Sven Godmundson

LES HÉROS DE TRELLBORG

Monsieur Seraph

Le mystérieux Monsieur Seraph est un expert du monde occulte, un sorcier, un voyant, et l'un des agents éminents de la Section M, le service secret britannique chargé de contrecarrer la menace occulte nazie. Seraph possède un bagage universitaire, ayant étudié à Oxford et Cambridge, et des diplômes en langue classique, ancienne, en archéologie, ainsi qu'un doctorat en histoire ancienne. Si ses véritables origines restent mystérieuses, Seraph gravite parmi les plus hauts niveaux du gouvernement et est étroitement lié aux leviers des pouvoirs militaires et civils.

Seraph se montre parfois exaspérant, souvent secret, mystérieux et énigmatique, comme si son objectif se trouvait ailleurs (ce qui est vrai dans la plupart des cas). Sans le vouloir, juste par son attitude et ses manières, il peut très bien irriter certains personnages (particulièrement les militaires conventionnels).

C'est un linguiste de génie, surtout lorsqu'il s'agit des langues anciennes, et il est capable de traduire la plupart des textes avec peu d'efforts. Il est presque aussi bon en ce qui concerne les langues modernes.

Il est rare que Monsieur Seraph se rende quelque part en étant armé, et plus rare encore qu'il porte une arme à feu. S'il doit absolument emporter une arme, il choisira un kukri, le couteau large à lame incurvée que manient les Népalais. Cette arme a été enchantée, elle est donc capable de blesser les entités du Mythe.

Cth FOR 09 DEX 12 INT 18 CON 10
TAI 09 APP 16 POU 18 ÉDU 18
SAN 65 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 30%,

Bibliothèque 60%, Déguisement 30%, Discrétion 70%, Esquiver 24%, Mythe de Cthulhu 20%, Navigation (Canoë) 40%, Psychologie 40%, Sciences de la vie : biologie 30%, Sciences de la vie : histoire naturelle 50%, Sciences formelles : astronomie 40%, Sciences formelles : chimie 20%, Sciences humaines : archéologie 50%, Sciences occultes 60%, Ski (Nordique) 60%, Survie (Polaire) 50%, Trouver Objet Caché 60%.

Langues : aklo 15%, allemand 80%, finnois 40%, grec ancien 60%, hébreu 35%, latin 80%, norvégien 70%, runes scandinaves 50%.

Armes : Kukri enchanté 60%, impact 1D6+1.

Sorts : Boule de Feu (p.123), Changer le Temps, Dissiper un mort-vivant, Soins.

Sav



Attributs : Agilité d8, Âme d12, Force d6, Intellect d12, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Biologie) d6, Connaissance (Chimie) d4, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Occulte) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Ski) d8, Discrétion d8, Investigation d8, Navigation d6, Persuasion d6, Survie d6, Tir d6.

Langues connues : Aklo, allemand, anglais, finnois, grec ancien, hébreu, latin, norvégien, runes nordiques.

Allure : 6 ; Charisme : -2 ; Corruption : 1 ; Parade : 6 ; Résistance : 4 ; Santé Mentale : 7.

Handicaps : Arrogant, Étranger, Habitude (dénigre les gens), Habitude (regarde continuellement dans la vague en hochant la tête), Petit.

Atouts : Guerrier saint, Résistance arcanique, Séduisant.

Équipement : Kukri enchanté (For+d6, blesse les entités du Mythe), ensemble de vêtements chauds, divers symboles, signes et fétiches.

Capacités spéciales :

- **Sorcier** : Seraph peut lancer les sorts de combat suivants : *Boule de Feu* (boule), *Changer le Temps* (manipulation élémentaire de l'air seulement), *Toucher guérisseur* (guérir)
- **Guerrier saint** : Latout Guerrier Saint de Seraph utilise des tests du Mythe plutôt que des Points de Pouvoir. Voir Magie de combat dans *Realms of Cthulhu*.

Apparence : Son physique hors du commun et plutôt faible, ses yeux pénétrants, ses longs cheveux argentés et son attitude plutôt bizarre éloignent Seraph du héros habituel de la Seconde Guerre mondiale. Rasé de près, il s'habille de manière plutôt excentrique, mêlant équipements civils et militaires, bien qu'il favorise d'habitude un ensemble composé d'une veste en cuir, d'une écharpe et d'un manteau de sorcier. Son âge est plutôt difficile à déterminer, même s'il est d'apparence plutôt jeune et désinvolte, il pourrait avoir n'importe quel âge entre 25 et 50 ans. Il peut transporter des charmes et des runes païennes ou vikings, plusieurs livres de sort et parchemins dissimulés sur lui, ainsi que tout un attirail occulte ou archéologique et des ingrédients de sort.

Special Boat Squadron : soldats Cameron, Jones et Mitchell

Ces soldats de la SBS sont des spécialistes des missions d'infiltration. Ils sont capables de s'enfoncer loin derrière les lignes ennemies et de survivre, seuls, en territoire hostile. La plupart possèdent des connaissances de base en allemand et, selon les besoins de la mission, seront formés au sabotage, à la manipulation électronique, radio, au bidouillage ou aux méthodes d'écornifueur. Ce sont des hommes solides, surentraînés, pleins de ressources et des tueurs nés qui peuvent être appelés comme personnages joueurs ou non-joueurs supplémentaires.

Cth FOR 16 DEX 15 INT 14 CON 15
TAI 15 APP 13 POU 09 ÉDU 10
SAN 40 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Corps à corps : arts martiaux 50%, Corps à corps : lutte 40%, Pieds/poings 50%, 1D3*+imp, atts 1, Discrétion 60%, Dissimulation 50%, Esquiver 32%, Navigation (Canoë) 60%, Pister 40%, Ski (Nordique) 60%, Survie (Polaire) 60%.

*Arts martiaux 50%, double les dégâts de base.

Langues : anglais (maternelle) 50%, allemand 25%.

Armes : *Pistolet-mitrailleur Sten MKIIS* avec silencieux 60%, impact 1D10-2, atts 2/rafale, portée de base 18m, 32 coups, PV 8, défaillance 96.

Revolver Webley Mark VI 60%, impact 1D10+2, atts 1, portée de base 18m, 6 coups, PV 8, défaillance 96.

Couteau de combat Fairbairn-Sykes 60%, impact 1D4+2+imp, atts 1.

4 x *grenades* Lancer%, impact 4D6/4m, portée de lancer, atts 1/2, défaillance 99.

Sav

Attributs : Agilité d10, Âme d6, Force d10, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Ski) d8, Discrétion d8, Lancer d6, Navigation d8, Pistage d8, Survie d8, Tir d8.

Langues connues : Anglais, allemand.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 8 ; **Santé Mentale** : 7.

Handicaps : Arrogant, Loyal, Obstiné.

Atouts : As, Artiste martial, Bagarreux, Costaud, Courageux, Tireur d'élite.

Équipement : *Couteau de combat Fairbairn Sykes* (For+d4+1), *Pistolet-mitrailleur Sten* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique, silencieux), *Revolver Webley Mark IV* (12/24/48, 2d6+1, Cad. 1, coups 6, PA 1, revolver), 4 x *grenades* (5/10/20, 3d6, Gabarit moyen d'explosion).

Sven Godmundson

Sven est un patriote norvégien, féroce ennemi des Nazis qui occupent sa terre natale. Il est aussi le leader prudent mais intelligent du groupe de la résistance locale.

Cth

FOR 14 DEX 12 INT 14 CON 15
TAI 14 APP 14 POU 07 ÉDU 10
SAN 40 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 40%, Pister 40%, Sciences occultes 15%, Ski (Nordique) 70%, Trouver Objet Caché 40%.

Langues : anglais 40%, norvégien (maternelle) 50%.

Armes : *Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894* 70%, impact 2D6+2, atts 1/2, portée de base 100m, 5 coups, PV 12, défaillance 98.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 60%, impact 1D10, atts 2/rafale, portée de base 25m.

Piolet 80%, impact 1D6+1+imp, atts 1.

Couteau 70%, impact 1D6+imp, atts 1.

Sav

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Occulte) 15%, Connaissance (Ski) d8, Détection d6, Discrétion d6, Pistage d6, Survie d8, Tir d8.

Langues connues : Allemand, norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : Loyal, Vindicatif.

Atouts : Courageux, Commandement, Frénésie.

Équipement : *Piolet* (For+d6), *Couteau de survie* (For+d4, +1 aux tests de Survie), *Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894* (12/24/48, 2d8-1, Cad. 1, coups 5, PA 1, semi-automatique), *Pistolet-mitrailleur ERMA MP40* (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

Apparence : Au premier regard, Sven semble être un individu fataliste et même mélancolique, jusqu'à ce que son côté « joyeux camarade » ne ressorte après quelques verres. Il est brave et courageux lorsqu'il combat au corps à corps et qu'il sent bouillir son sang scandinave. Grand, blond, avec une barbe imposante, il est le plus bel exemple du combattant viking moderne.

Olaf Godmundson

Cth FOR 12 DEX 15 INT 12 CON 15
TAI 12 APP 13 POU 09 ÉDU 10
SAN 40 Points de Vie : 2 dans son état
actuel (14 normalement)

Impact : aucun.

Sav  **Attributs :** Agilité d10, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Occulte) d4, Connaissance (Ski) d8, Détection d6, Discrétion d6, Pistage d6, Survie d8, Tir d8.

Langues connues : Allemand, norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

Équipement : aucun.

Capacités spéciales :

- **Blessé (-3) :** Olaf souffre de 3 blessures, il est malheureusement trop tard pour les soigner autrement que naturellement, ou avec une hospitalisation.
- **Fiévreux :** Olaf est fiévreux et subit donc un malus de -1 à tous ses tests à cause de la Fatigue.

Apparence : Olaf Godmundson est presque la copie conforme de son frère aîné, même s'il est légèrement moins puissant physiquement et qu'il ne porte pas de barbe. Olaf est un membre courageux de la résistance norvégienne. Il a été gravement blessé lors de sa rencontre avec le Drottmar, il sera donc faible et fiévreux lorsque les joueurs le rencontreront, même s'il est toujours prêt à accepter un peu de brandy pour l'aider à se remettre sur pieds.

Résistance norvégienne : Hegland, Froiland, Lund, et Solverson

Ces membres intrépides de la résistance norvégienne se sont engagés à mettre fin à l'occupation nazie de leur pays, et suivent leur leader Sven Godmundson avec une ferveur presque religieuse. Lorsqu'ils ne combattent pas les Allemands, ils reprennent leurs vies ordinaires en tant que fermiers, pêcheurs et civils, sous la menace constante d'être découverts et tués.

Cth FOR 12 DEX 15 INT 11 CON 15
TAI 12 APP 13 POU 09 ÉDU 10
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : aucun.

Langues : norvégien (maternelle) 50%.

Armes : Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894 40%, impact 2D6+2, atts 1/2, portée de base 100m, 5 coups, PV 12, défaillance 98.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 30%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

Couteau 25%, impact 1D6+imp, atts 1.

Sav **Attributs :** Agilité d10, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d4, Détection d6, Tir d6.

Langues connues : Norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 4 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Loyal, Serment (Libérer la Norvège).

Atouts : aucun.

Équipement : Couteau de survie (For+d4, +1 aux tests de Survie), Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894 (12/24/48, 2d8-1, Cad. 1, coups 5, PA 1, semi-automatique), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).



"Halt, wer geht da ?"

L'AXE

Marin de la Kriegsmarine

Ce marin est le membre d'équipage typique que l'on peut trouver sur un *S-Boot* d'attaque rapide en patrouille dans les eaux de Norvège.

Cth FOR 13 DEX 14 INT 11 CON 15
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 11
SAN 45 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Canon) 40%, Armes lourdes (Torpilles) 40%, Métier : mécanique 40%, Nage 50%, Navigation (S-Boat) 55%, Orientation (Terre/Mer) 25%.

Langues : allemand (maternelle) 55%.

Armes : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k 45%, impact 2D6+4, atts 1, portée de base 90m.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 35%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

Sav **Attributs** : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Nage d8, Navigation d8, Réparation d6, Tir d6.

Langues connues : Allemand.

Allure : 6 ; **Charisme** : 0 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 7 ; **Santé Mentale** : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

Équipement : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k (12/24/48, 2d8, Cad. 1, coups 5, PA 2, semi-automatique), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

"Une patrouille allemande est en chemin, elle sera bientôt là. J'imagine que vous allez vouloir leur souhaiter la bienvenue ?" dit-il en souriant...

Lieutenant de la Kriegsmarine

Officier loyal de la Kriegsmarine, le Kapitänleutnant (l'équivalent d'un lieutenant) commande un *S-Boot* et son équipage de 25 hommes, patrouillant les eaux côtières de Norvège.

Cth FOR 13 DEX 11 INT 14 CON 14
TAI 12 APP 13 POU 11 ÉDU 13
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes (Canon) 50%, Armes lourdes (Torpilles) 55%, Métier : mécanique 50%, Nage 50%, Navigation (S-Boat) 65%, Orientation (Terre/Mer) 45%.

Langues : allemand (maternelle) 75%.

Armes : Pistolet semi-automatique Luger P08 50%, impact 1D10, portée de base 18m.

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

Compétences : Combat d6, Détection d6, Nage d8, Navigation d8, Réparation d6, Tir d8.

Langues connues : Allemand.

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

Handicaps : Loyal.

Atouts : Commandement.

Équipement : Pistolet Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, coups 8, semi-automatique).

Soldat de la Heer

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 : Discrétion 20%, Écouter 50%, Esquiver 28%, Grimper 50%, Lancer 40%, Pister 10%, Premiers Soins 45%, Se cacher 25%.

Langues : allemand (maternelle) 55%.

Armes : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k 55%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 140m.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 55%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

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

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Détection d6, Escalade d6, Intimidation d8, Lancer d8, Pistage d4, Premiers Secours d6, Tir d8.

Langues connues : Allemand.

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

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

Équipement : Casque d'acier (+3), Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k (24/48/96, 2d8, Cad. 1, coups 5, PA 2, snapfire), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

Chef de char

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

Impact : +1D4.

Compétences : Conduite : engins lourds (Tank) 45%, Écouter 60%, Esquiver 28%, Grimper 45%, Lancer 40%.

Pister 10%, Premiers Soins 45%.

Langues : allemand (maternelle) 60%.

Armes : Pistolet semi-automatique Luger P08 50%, impact 1D10, atts 2, portée de base 18m.

Sav **Attributs :** Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Conduite d8, Détection d8, Escalade d6, Lancer d6, Pistage d4, Premiers Secours d6, Tir d6.

Langues connues : Allemand, norvégien.

Allure : 6 ; **Charisme :** 0 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé Mentale :** 5.

Handicaps : Arrogant.

Atouts : Commandement.

Équipement : Pistolet Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, coups 8, semi-automatique).

Otto Kortig, Officier du Gebirgskorps Norwegen

Kortig est le chef de la patrouille du Gebirgskorps Norwegen. C'est un soldat expérimenté qui a servi dans

le Korps depuis sa création en 1940. Vétéran de l'opération Renntier, l'occupation de la Petsamo, il est devenu un officier plutôt cynique et las du monde, qui essaye de faire au mieux pour garder ses hommes en vie, au service d'une cause en laquelle il ne croit plus véritablement.

Cth **FOR 14 DEX 14 INT 13 CON 14**
TAI 13 APP 12 POU 10 ÉDU 14
SAN 45 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 35%, Écouter 45%, Esquiver 35%, Grimper 60%, Lancer 40%, Pister 25%, Premiers Soins 45%, Se cacher 35%, Ski (Nordique) 40%, Survie (Polaire) 40%, Trouver Objet Caché 40%.

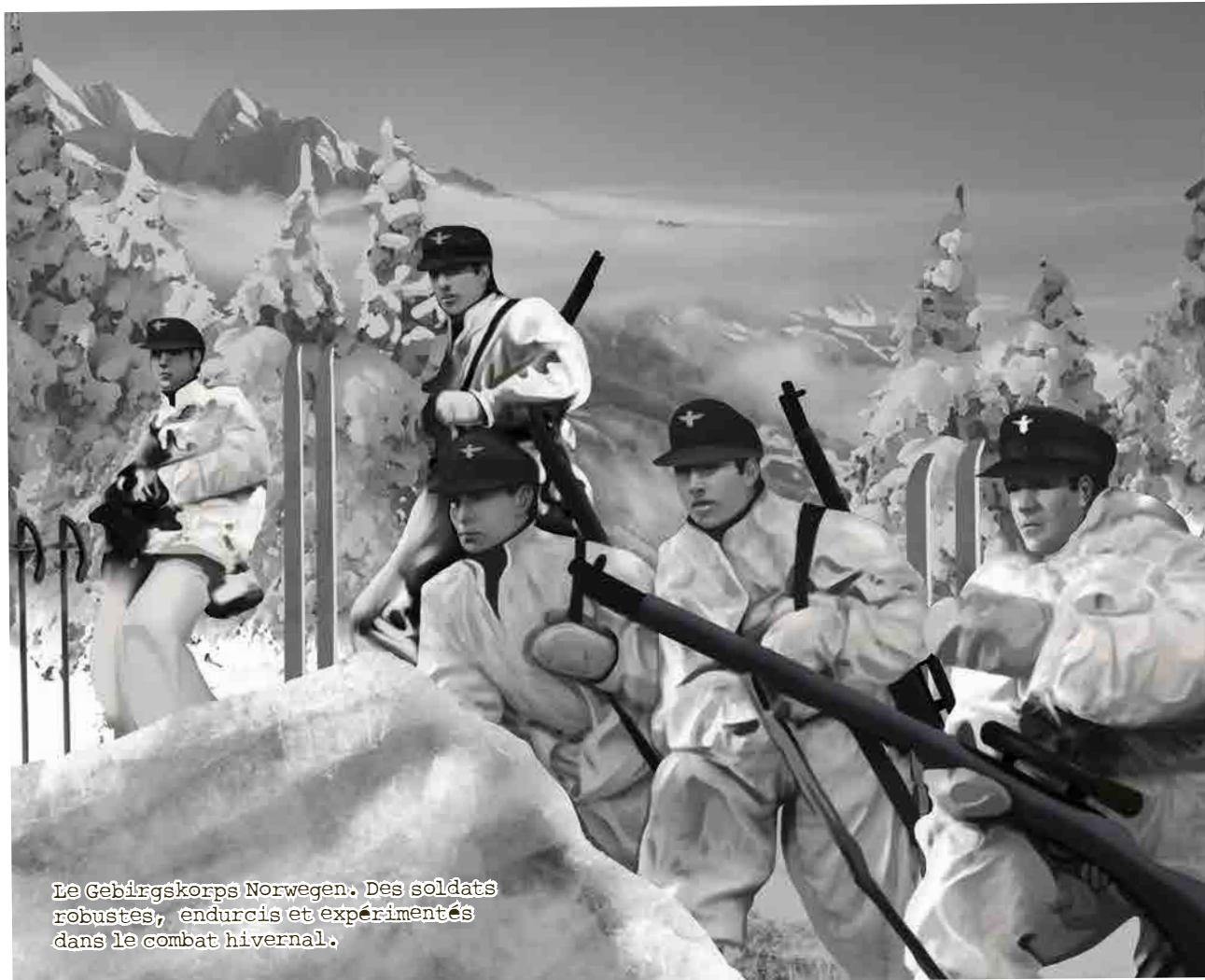
Langues : allemand (maternelle) 80%, finnois 10%, norvégien 10%.

Armes : Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 75%, impact 1D10, atts 2/rafale, portée de base 25m.

Pistolet semi-automatique Luger P08 60%, impact 1D10, atts 2, portée de base 18m.

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

Compétences : Combat d6, Connaissance (Ski) d6,



Le Gebirgskorps Norwegen. Des soldats robustes, endurcis et expérimentés dans le combat hivernal.

Détection d6, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d6, Pistage d6, Soigner d6, Survie d6, Tir d8.

Langues connues : Allemand.

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

Handicaps : Loyal.

Atouts : Commandement.

Équipement : Pistolet Luger P08 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 1, coups 8, semi-automatique, Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

Soldat du Gebirgskorps Norwegen

Le *Gebirgskorps Norwegen* est une unité de l'armée allemande qui est entrée en action sur les fronts finlandais et norvégien entre 1940 et 1945. Dans la tradition des autres corps de montagne, comme le *Gebirgsjäger*, ces troupes sont spécialisées pour le combat dans la montagne et le froid, et possèdent les compétences et l'expérience requises pour survivre et réussir dans ces environnements difficiles.

Cth FOR 13 DEX 13 INT 11 CON 14
TAI 13 APP 10 POU 09 ÉDU 09
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 35%, Esquiver 35%, Grimper 55%, Lancer 40%, Pister 20%, Premiers Soins 45%, Se cacher 35%, Ski (Nordique) 40%, Survie (Polaire) 40%.

Langues : allemand (maternelle) 45%, finnois 10%, norvégien 10%.

Armes : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k 75%, impact 2D6+4, atts 1/2, portée de base 140m.

Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 75%, impact 1D10, atts 2/ rafale, portée de base 25m.

Sav Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d8, Intellect d6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Ski) d6, Détection d4, Discrétion d6, Escalade d8, Lancer d6, Pistage d4, Soigner d6, Survie d6, Tir d8.

Langues connues : Allemand.

Allure : 6 ; Charisme : 0 ; Parade : 5 ; Résistance : 7 ; Santé Mentale : 5.

Handicaps : aucun.

Atouts : aucun.

Équipement : Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k (24/48/96, 2d8, Cad. 1, coups 5, PA 2, snapfire), Pistolet-mitrailleur ERMA MP40 (12/24/48, 2d6-1, Cad. 3, coups 32, PA 1, automatique).

LES MONSTRUOSITÉS

Ours brun

Cth FOR 21 DEX 10 CON 14
TAI 20 APP 12 POU 11
Déplacement : 16 Points de Vie : 17

Impact : +2D6.

Armes : Morsure 25%, impact 1D10, atts 1.

Griffes 50%, impact 1D6+imp, atts 1.

Gifle 25%, impact 1D6.

Armure : 3 points de fourrure et de nerfs.

Compétences : Écouter 75%, Grimper 35%, Pister 70%, Sentir une proie 70%.

Sav Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d12+1, Intellect d6 (A), Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d8, Escalade d6, Pistage d8.

Allure : 8 ; Parade : 5 ; Résistance : 7.

Capacités spéciales :

- Griffes : For+d6.
- Taille +1 : les ours bruns sont beaucoup plus massifs qu'un humain.

CORPS RÉANIMÉ : ESCLAVE / VILLAGEOIS / SS DU SOLEIL NOIR

Ces corps titubants, pourrissants et dépourvus d'âme, ont été réanimés par la magie noire de von Obertorff pour servir de gardes du corps et de chair à canon destinée à tester la volonté et la puissance de feu des investigateurs. Leur tactique est de s'approcher des investigateurs aussi vite que possible pour les attraper et les étrangler pour 1D4 points de dégâts par tour à partir du tour suivant. Ceci peut être empêché par un test de FOR opposé sur la Table de Résistance.

Cth FOR 16 DEX 06 INT - CON 16
TAI 13 APP - POU 01 ÉDU -
SAN - Déplacement : 4 Points de Vie : 10

Impact : +1D4.

Armes : Morsure 30%, impact 1D3+imp, atts 1.

Étreinte 25%, étranglement pour 1D4 points de dégâts, atts 1.

Armure : aucune, mais les armes permettant des réussites critiques infligent 1 point de dégâts, ce qui inclut les armes à feu, tandis que toutes les autres armes causent des dégâts réduits de moitié. Tous les coups à la tête infligent des dégâts normaux. Il s'agit d'une attaque *Difficile*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8

Règles du tir à la tête : Contrairement aux zombies normaux, ces corps sont vulnérables aux dégâts à la tête. Viser la tête est *Difficile*, mais ces attaques infligent des dégâts normaux. À moins qu'un investigateur ne déclare attaquer la tête d'un corps, toute attaque qui doit donner une Réussite critique (un cinquième de la compétence ou

moins) touche la tête et inflige des dégâts normaux. Si le joueur ne réalise pas cette faiblesse, son investigateur est susceptible de la faire grâce à un test d'Intuition. Ces règles ne fonctionnent que pour les corps réanimés étant donné leur nature lente et titubante aggravée par le froid.

Sav **Attributs** : Agilité d6, Âme d4, Force d10, Intellect d4 (A), Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d4.

Langues connues : Allemand.

Allure : 4 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 8.

Terreur : 4 ; **Angoisse psychologique** : Âme + d4.

Capacités spéciales :

- **Faiblesse (Tête)** : les tirs dans la tête infligent +2 dégâts.
- **Morsure** : For.
- **Mort-vivant** : +2 en Résistance. +2 pour récupérer de l'état Secoué ; Sans peur ; les Tirs visés n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

"Puis je les entendis aussi... Les sons se transformèrent, trahissant des mouvements trainants et titubants, comme de la chair et des os se trainant les uns contre les autres."

HYBRIDE DROTTNAR

L'hybride Drottnar-humain est la résultante du métissage immonde entre un humain et un Drottnar, une créature qui a hérité des pires aspects des deux espèces. L'hybride possède la forme d'un puissant humain de grande taille, et s'il conserve ses habits d'humain, une fourrure blanc-jaune déborde sur ses bras, son cou et sa tête. Son visage bestial réunit des traits d'homme, d'ours et de loup avec des yeux rouges perçants, une mâchoire sauvage, de longues serres et une force physique colossale qui fait de cette créature un adversaire effrayable. S'il aime se battre à mains nues, il n'hésitera pas à lancer des sorts comme *Boule de Glace* ou, s'il a le temps et le nombre de corps nécessaire, *Créer un Zombie*, pour invoquer des sbires à son service. L'hybride peut être blessé par les armes ordinaires, mais comme ses parents extraterrestres, il est particulièrement vulnérable aux armes et attaques basées sur le feu, lesquelles infligent des dégâts doubles.

Cth **FOR** 25 **DEX** 13 **INT** 13 **CON** 15
TAI 15 **APP** - **POU** 13 **ÉDU** -
SAN - **Déplacement** : 13 **Points de Vie** : 15

Impact : +1D6.

Armes : **Morsure** 30%, impact 1D6, atts 1.

Griffes 40%, impact 1D8+imp, atts 1.

Armure : 1 point d'armure provenant de son héritage Drottnar. Les attaques basées sur le feu infligent des dégâts doubles.

Sorts : *Boule de Glace*, *Créer un Zombie*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8.

Sav **Attributs** : Agilité d8, Âme d8, Force d12+3,

Intellect d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mythe) d6, Détection d6.

Allure : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 9 (1).

Terreur : -0 ; **Angoisse psychologique** : Âme + d4.

Équipement : Massue improvisée (For + d6).

Capacités spéciales :

- **Faiblesse (Feu)** : les attaques basées sur le feu infligent +4 dégâts.
- **Griffes** : For+d6.
- **Peau épaisse +1** : la chair de l'hybride est dense et blindée.
- **Sorts** : les hybrides peuvent lancer *Créer un Zombie* (zombie) et *Boule de Glace* (boule).
- **Taille +1** : ces hybrides dégoutants sont bien plus imposants qu'un humain moyen.

OBERGRUPPENFÜHRER LUDWIG VON OBERTORFF

Membre important de la hiérarchie occulte nazie et sorcier sauvage sans pitié, au moment où les investigateurs rencontrent von Obertorff, il a été transformé et corrompu par son contact prolongé et ses accointances magiques avec le Drottnar, devenant lui-même une part du Drottnar bien qu'il ait conservé une partie humaine plus importante que les hybrides ordinaires. Sa santé mentale est proche du point de non-retour, et il souhaite maintenant par-dessus tout capturer et utiliser l'artefact Drottnar pour profiter de sa puissance. Les investigateurs peuvent le voir alterner entre sa forme humaine et de Drottnar (d'où la différence de TAI) sous le stress ou s'il les intimide.

Cth **FOR** 20 **DEX** 15 **INT** 17 **CON** 15
TAI 12/18 **APP** 7/- **POU** 16 **ÉDU** 17
SAN 15 **Déplacement** : 8 **Points de Vie** : 17

Impact : +1D4/1D6.

Armes : **Griffes** 30%, impact 1D4, atts 1.

Armure : 2 points de fourrure.

Compétences : Mythe de Cthulhu 25%, Philosophie & Religion (Idéologie nazie) 75%, Sciences occultes 70%.

Sorts : *Boule de Glace* (p.123), *Changer le Temps*, *Contrôler des Humains* (p.123), *Contrôler un Mort-vivant*, *Créer un Zombie*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D8 (sous forme hybride)

Sav **Attributs** : Agilité d10, Âme d10, Force d12+1, Intellect d12, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Idéologie nazie) d8, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (Occulte) d8, Détection d6, Intimidation d8.

Allure : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 10 (1).

Terreur : -0 ; **Angoisse psychologique** : Âme + d4.

Équipement : Massue improvisée (For + d6).

Capacités spéciales :

- **Griffes** : For+d6.



Le Drottnar, un démon de glace venu d'un autre monde.

- **Peau épaisse +1** : la chair de l'hybride est dense et blindée.
- **Sorts** : Von Obertorff peut lancer *Boule de Glace* (boule), *Changer le Temps* (manipulation élémentaire – air et eau seulement), *Contrôler un Zombie* (marionnette), et *Créer un Zombie* (zombie).
- **Taille +2** : en forme de Drottnar, Obertorff est beaucoup plus grand qu'un humain moyen.

LE DROTTNAR

En effet, le Drottnar est un adversaire à l'apparence formidable. Son corps colossal haut d'environ deux mètres soixante-quinze est doté d'une musculature surpuissante couverte par un manteau de poils raides jaunes et blancs ; quant à ses bras musclés, ils se terminent par des pattes puissantes surmontées de serres coupantes comme des rasoirs. Son visage semble allier les traits les plus brutaux de l'ours et du loup, quoique la chose la plus terrifiante à son propos soit sans doute l'intelligence vive et malicieuse qui transparait derrière ses yeux écarlates alors qu'il observe sa proie. Il est capable de se déplacer dans la neige et par des conditions glaciales, laissant très peu de traces derrière lui. Il est aussi un chasseur sans remords, expert en pistage, se délectant de la chasse et prolongeant souvent l'agonie de sa victime pour son propre plaisir.

Cth

FOR 30 DEX 21 INT 24 CON 21
TAI 23 APP - POU 21 ÉDU -
SAN - Déplacement : 15 Points de Vie : 30

Impact : +2D6.

Armes : Morsure 30%, impact 1D10, atts 1.

Griffes 50%, impact 1D8+imp, atts 1.

Armure : 3 points de fourrure.

Compétences : Discrétion 70%, Esquiver 60%, Sentir une proie 70%, Traquer une proie 70%.

Sorts : *Boule de Glace* (p.123), *Changer le Temps*, *Contrôler des Humains* (p.123), *Contrôler un Mort-vivant*, *Créer un Zombie*.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10.

Faiblesses : Le Drottnar est insensible aux balles ordinaires et subit des dégâts normaux de la part des armes de mêlée. Sa seule faiblesse est une vulnérabilité extrême aux attaques de feu, qui lui infligent des dégâts doubles. Si le Drottnar subit plus de 10 points de dégâts de feu dans le même tour, il y a 25% de chances pour qu'il s'embrase et subisse 1D6 points de dégâts supplémentaires par tour jusqu'à ce qu'il parvienne à s'éteindre (en plongeant dans l'eau, roulant dans la neige, etc.).

Sav



Attributs : Agilité d12+2, Âme d12+2, Force d12+4, Intellect d12+2, Vigueur d12+2.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d8, Intimidation d8, Pistage d8.

Allure : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 14 (2).

Terreur : -1 ; **Angoisse psychologique** : Âme + d10.

Équipement : Massue improvisée (For + d6).

Capacités spéciales :

- **Faiblesse (Feu)** : le Drottnar subit des dégâts de feu doublés.
- **Griffes** : For+d8.
- **Immunité** : le Drottnar est immunisé contre les balles ordinaires.
- **Peau épaisse +2** : la chair du Drottnar est dense et blindée.
- **Sorts** : Le Drottnar peut lancer *Boule de Glace* (boule), *Changer le Temps* (manipulation élémentaire – air et eau seulement), *Contrôler un Zombie* (marionnette), et *Créer un Zombie* (zombie).
- **Taille +3** : le Drottnar est une bête massive.



CHAPITRE 5

Nouvelles règles

“Les balles et les tanks ne sont pas les seules armes que nous employons pour combattre le mal, Major.” – Seraph

COMPÉTENCES

Navigation (Canoë) 05%

Forme particulièrement raffinée de navigation, piloter un canoë monoplace ou biplace demande une compétence qui n'est pas comparable au pilotage d'autres types de bateaux. Cette compétence n'englobe pas seulement le travail à la rame nécessaire pour déplacer l'appareil dans l'eau, mais aussi la connaissance du comportement de la mer, de la rivière, des marées et la capacité à redresser les canoës ou à s'échapper de ceux qui coulent.

Ski (Nordique) 05%

Cette compétence mesure la capacité du personnage à voyager sur les terrains enneigés et glacés en utilisant des skis et fixations standards. Plus la compétence Ski (Nordique) est haute, plus un personnage sera apte à faire du chemin en une heure ou un jour, tout en étant mieux capable de détecter des dangers cachés dans le terrain. Notez que le ski alpin est une compétence différente – couverte par la compétence Ski (Alpin) – davantage associée à des activités de sport et de loisir.

Survie (Polaire) 01%

Cette compétence reflète les connaissances et l'expérience qu'un investigateur possède pour survivre dans des environnements glacés et d'un froid extrême comme les pôles nord et sud, ou des territoires de haute altitude. À son niveau basique, la compétence reflète les chances du personnage de trouver ou de fabriquer un abri et d'obtenir de la nourriture et de l'eau dans des environnements glacés. À plus haut niveau, un personnage sera capable de prévoir les changements de météo, détecter les obstacles naturels comme les crevasses et éviter de potentielles avalanches.

SORTS

Contrôler des Humains

Avec ce sort une créature peut faire plier la volonté d'un groupe d'humains sur une plus longue période qu'avec un simple sort Domination. Opposez le POU de la créature à celui de l'humain sur la Table de Résistance ; avec un succès, la créature qui lance le sortilège peut donner des commandes simples à sa victime, par exemple : « Suis-moi, marche vers le nord » et la cible obéira pendant la prochaine heure. La créature doit dépenser un Point de Magie par humain.

Boule de Feu

Avec les mains, le lanceur est capable d'expulser une langue de feu vers une cible se trouvant jusqu'à 18m. L'attaquant doit effectuer une attaque de Lancer normale pour toucher. Les flammes infligent 1D6 points de dégâts. Pour chaque point de dégât subi par la cible, il y a 5% de chances cumulables que celle-ci s'embrase. Par exemple, si la cible subit 4 points de dégâts, les chances sont de 20%. Une fois la cible embrasée, les flammes brûlent jusqu'à s'éteindre, infligeant 1D3 points de dégâts par tour. Le sort coûte 4 Points de Magie.

Boule de Glace

De ses doigts, le lanceur est capable d'expulser des stalactites tranchants comme des rasoirs vers une cible se trouvant jusqu'à 18m. L'attaquant doit effectuer une attaque normale de Corps à Corps : Poings. Les stalactites infligent 1D4 points de dégâts et ont une chance de réussite critique. Chaque frappe inflige aussi 1D2 points de dégâts de froid intense à la cible. Le sort coûte 1D3 Points de Magie, dure 1D6 tours, et peut être utilisé une seule fois par tour de combat.



NOUVELLES ARMES & NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Nom de l'arme	Portée	Dégâts	Cad.	Poids	Coups	Force min.	Notes
Mitrailleuse légère Bren Mk I light	40/80/160	2d8	3	22	20	d8	PA 2, Auto, snapfire
Flammenwerfer 35 ("lance-flammes")	Gabarit conique	2d10	1	40	10	d8	Chance d'embraser la cible. Ignore l'armure.
Gewehrgranatgerät ("fusil lance-grenade")	10/20/40	2d6+1	1	10	1	—	PA 1, Gabarit moyen d'explosion
Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894	12/24/48	2d8-1	1	9	5	5	PA 1, Semi-Auto
Leuchtpistole 28 ("pistolet lance-fusée")	15/30/60	2d10	1	8	1	—	Embrase la cible
Pistolet semi-automatique Luger PO8	12/24/48	2d6-1	1	2	8	d6	Semi-Auto
Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k	12/24/48	2d8	1	9	5	d6	Semi-Auto
Pistolet-mitrailleur ERMA MP40	12/24/48	2d6-1	3	9	32	—	PA 1, Auto
Pistolet-mitrailleur Silenced Sten MKIIS	12/24/48	2d6-1	3	8	32	—	PA 1, Auto
Stielhandgranate 24 ("grenade à manche")	12/24/48	3d6-2	1	2	—	—	Gabarit moyen d'explosion
Balles traçantes	Selon l'arme	Selon l'arme	—	—	—	—	Demi-dégâts sur Drottnar
Revolver Webley Mark VI	12/24/48	2d6+1	1	4	6	—	PA 1, Revolver



Nom de l'arme	Compétence initiale & Chances de base	Dégâts	Portée de base	Att/Tour	Coups	PV	Défaill.
Mitrailleuse légère Bren Mk I light	Armes lourdes (Mitrailleuse) 15%	2d6+3	100m	1 ou rafale	30	12	98
Flammenwerfer 35 ("lance-flammes")	Armes lourdes (Lance-flammes) 05%	2d6+choc	25m	1	10	6	95
Gewehrgranatgerät ("fusil lance-grenade")	Lance-grenades 15%	4d6/2M	45m	1/2	1	12	99
Fusil à verrou Krag-Jørgensen M/1894	Armes à feu : armes d'épaule 25%	2d6+2	100m	1/2	5	12	98
Leuchtpistole 28 ("pistolet lance-fusée")	Armes à feu : armes de poing 20%	1D10+1D3 de feu	10m	1/2	1 seul	6	00
Pistolet semi-automatique Luger PO8	Armes à feu : armes de poing 20%	1D10	18m	2	8	8	97
Fusil à verrou Mauser Karabiner 98k	Armes à feu : armes d'épaule 25%	2d6+4	140m	1/2	5	12	98
Pistolet-mitrailleur ERMA MP40	Armes à feu : armes automatiques 15%	1D10	30m	2 ou rafale	32	10	96
Pistolet-mitrailleur Silenced Sten MKIIS	Armes à feu : armes automatiques 15%	2d6+4	18m	2 ou rafale	32	8	98
Stielhandgranate 24 ("grenade à manche")	Lancer 25%	4d6/2m	Lancer	1	—	8	99
Balles traçantes	Selon l'arme	+1D4*	Selon l'arme	—	—	—	—
Revolver Webley Mark VI	Armes à feu : armes de poing	1D10+2	18m	1	6	6	98

*Aux cibles craignant le feu.



CHAPITRE 6

Journal d'un dément

« Ici, dans une vaste caberne, est enfoui le temple sacré du dieu pendu, creusé dans la roche et dissimulé au cœur de la montagne. »

12 février

Nous sommes arrivés au beau milieu des étendues sauvages de la Finlande, dans l'ombre du Poing d'Odin. C'est le site, j'en suis certain, après avoir consulté la carte et maintenant l'avoir vu, aucun autre ne porte la silhouette caractéristique évoquée dans le Récit d'Uriglegand. Quelle chance nous avons que ce texte oublié ait ressurgi récemment dans une bibliothèque que l'on pensait perdue.

Peut-être est-ce plus que de la chance, peut-être le destin a-t-il fini par nous mener ici après tout ? Car je dois le confesser, je ressens l'esprit de nos ancêtres païens à l'œuvre et la main de nos précurseurs aryens sur mon épaule. Après notre récent revers en Russie, il doit s'agir d'un signe, d'un cadeau laissé pour nous, dissimulé depuis des siècles jusqu'à une période de nécessité. Si mon interprétation est correcte, le Führer sera particulièrement satisfait, car si nous atteignons notre objectif, même dans l'éventualité de l'entrée en guerre des Américains en Europe, nous serons irrésistibles. Je peux tout juste me retenir d'aller explorer la montagne sur le champ.

Mais les aspects pratiques d'abord. Nous avons trouvé un site convenable au pied de la montagne et les Untermensch y ont construit un camp. J'ai aussi pris la parole dans le village, devant les paysans locaux. Il est difficile de croire que ces gens font partie de la race supérieure, mais je suppose que même la lignée la plus pure qui soit possède des branches dégénérées. Ils ont paru effrayés par notre démonstration de force et notre volonté aryenne. Je ne m'attends pas à ce qu'ils nous posent des problèmes, mais si c'est le cas, j'y répondrai avec une férocité qu'ils n'oublieront jamais. Rien ne doit compromettre ma mission. Rien.

15 février

La montagne est rude et ne pardonne pas, mais j'ai découvert l'ancienne route sacrificielle que les Nordiques devaient utiliser, et elle constitue un moyen pentu mais efficace de rejoindre le pic. Le sommet lui-même est creux et contient un important système de galeries, à la façon d'un nid d'abeilles, et même s'il y a les indices d'une occupation païenne, j'ai découvert un complexe central dédié à Odin ressemblant à un

temple. Je dois encore découvrir le sanctuaire intérieur que le récit mentionne. Peut-être qu'une méditation plus poussée sur le texte m'aidera à révéler tous ses secrets.

Ici-bas, beaucoup de progrès ont été réalisés dans le camp et nous sommes maintenant en sécurité, à l'intérieur de nos murs et de nos lignes barbelées. Je dois constamment rappeler aux hommes de ne pas être trop durs avec les ouvriers, même si cela va à l'encontre de leur instinct. Je me demande s'ils me pensent trop miséricordieux ? Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Les rituels pourraient nécessiter davantage de sang ou de nombreuses vies, et nous devons nous efforcer de conserver un tel approvisionnement à portée de la main.

16 février

J'ai déniché le sanctuaire intérieur et je crois maintenant que nos glorieux ancêtres aryens attendaient de moi que je découvre ce lieu. Quelle ironie que ce soit l'un des Untermensch qui l'ait découvert, même s'il l'a payé de sa vie lorsque le tunnel s'est effondré sur lui. Je soupçonne qu'il s'agit du premier d'un grand nombre de sacrifices à venir.

La chute de roches a révélé un ancien tunnel à moitié effondré et j'ai ordonné aux hommes d'attendre sur le seuil pendant que je l'explorais, seul. Un long passage plonge dans l'ancre de la montagne sur de nombreux mètres avant de révéler son grand secret. Car il s'y cache une vaste caverne éclairée par une pâle luminescence surnaturelle, qui semble suinter de la roche elle-même, caverne dans laquelle git, enfoui, le temple sacré du dieu pendu, creusé à même la roche du cœur de la montagne. Un bosquet malveillant d'arbres torsadés encercle un gigantesque frêne, et le plafond au-dessus de lui semble s'étirer jusque dans les étoiles, comme si d'un regard il était possible d'y percevoir le vide du firmament.

Je l'ai observé pendant une période de temps indéfinissable, hypnotisé par la beauté surnaturelle de cet endroit, sur lequel, j'imagine, aucun mortel n'a posé les yeux depuis des siècles. Comme me réveillant ou entrant peut-être dans une sorte de transe, j'ai alors approché le grand arbre, dont les racines semblaient s'enfoncer profondément dans la montagne. J'ai observé pendant un long moment ses branches nues et son tronc noueux, qui semblait avoir poussé des germes de l'arbre-monde

lui-même, avant de les apercevoir, ces formes surnaturelles abritées dans son ombre.

Elles étaient disposées autour de sa base comme des nombres sur une horloge, chacune enterrée dans sa propre prison de glace. Puis j'ai pu entendre, ou peut-être sentir, un esprit m'atteindre, une conscience profonde et exotique qui me murmurait des scènes d'un passé indicible. Il n'y avait pas de mots, juste des visions de l'époque où les Nordiques pratiquaient leurs anciennes coutumes, des rituels sanglants et de terribles sacrifices en l'honneur du dieu pendu et de ses disciples de l'Au-delà. Puis l'esprit parla de libération, de liberté, et me montra la voie, révélant les sombres rituels nécessaires pour briser les chaînes de glace qui le retenaient, lui et ses pairs – et il promit de grandes récompenses, des trésors indicibles, et même la lance éclatante à celui qui les libérerait, celui qui libérerait les Drottmar.

18 février

L'heure de commencer le réveil approche, et pourtant le processus me trouble et me fascine à la fois. Le rituel est compliqué, c'est un fait, mais je crois que c'est à ma portée, et qu'il réclame de nombreuses vies, ce n'est pas mon problème. Les Untermensch feront l'affaire, comme ils ont fait l'affaire pour le tout le reste...

Non. C'est la créature elle-même qui me laisse perplexe, car pendant qu'elle errait dans mon esprit, j'ai été capable d'apercevoir simultanément quelques perspectives du sien. Ce n'est pas une créature mythique évadée des légendes nordiques, mais un être d'un autre monde qui parcourait jadis la Terre et se métissait avec nos ancêtres aryens. Ce sont ces hybrides, les Drottmar, ces êtres étranges, qui forment désormais cette cour gelée à ses côtés.

Je suis surpris que cette révélation cosmologique ne me trouble pas davantage ; que des créatures d'un autre monde existent et marchent parmi nous ne devrait pas être un choc pour un esprit rationnel. Ce n'est qu'une confirmation de ce que j'ai toujours suspecté. Nous ne sommes pas seuls, et j'en ai maintenant la preuve. Qu'ils aient pris la forme de nos ancêtres aryens n'a rien d'étonnant non plus, ils se sont seulement greffés eux-mêmes à la racine de notre propre race supérieure.

20 février

Même après deux jours de réflexion, une étude intense du texte du Récit et des glyphes de protection, je sais que je dois procéder avec précaution. Même dans son enveloppe de glace, il est facile de deviner l'immense puissance physique de la créature, et ce que ferait Rascher d'elle. Pourtant c'est l'intelligence à la fois sauvage et subtile de son esprit qui fait frissonner. C'est un être qui n'est pas facile à manipuler ou à contrôler, et qui poursuivra toujours son propre objectif. Je pouvais le sentir essayant d'imposer sa volonté à la mienne, et si je lui ai laissé penser que c'était le cas, mes actions et pensées n'étaient peut-être finalement pas toutes de ma propre volonté.

Cependant le prix à la clé est immense et hypnotique, et aucune vraie grande œuvre n'est réalisable sans prendre de risque. Je dois bien me préparer et ne pas lésiner sur ma propre sécurité, si je veux réussir. Je pense toutefois que les contresorts et les enchantements tiendront. Ils doivent tenir. Si je peux sécuriser l'artefact et même une simple fraction du savoir de cet être, la victoire finale du Reich sera assurée et la gratitude du Führer ne connaîtra plus aucune limite.

21 février

Victoire ! Une victoire au-delà des espérances les plus folles. Ma main est encore tremblante et je peux à peine coucher ces mots sur le papier, mais voilà que j'ai façonné l'histoire. Moi, Ludwig von Obertorff, je resterai dans les mémoires comme l'un des plus grands héros du Reich pour cette nuit de travail, ayant mérité d'être évoqué aux côtés du Führer en personne pour les milliers d'années de règne à venir.

Je n'ai pas seulement libéré le Drottmar, mais je l'ai aussi lié, grâce à de sombres sortilèges indicibles, pour qu'il ne puisse pas quitter les frontières du temple sans que je ne l'en décide. Si je parviens maintenant à le dominer, tout son savoir et sa puissance seront mis à contribution de la Patrie, et cela assurera notre triomphe final sur les races inférieures qui tentent de nous entraîner dans leur propre misère...

J'en tremble encore, car ce ne fut pas simple et j'y ai presque laissé mon âme. Dehors, l'air lui-même semblait convulser, la tempête fouettant le pic et balayant les hommes comme les ouvriers tandis que j'invoquais les puissances infernales. Même avec l'énergie étrangère de cette nuit folle, ma volonté s'en est allée jusqu'à un point proche du non-retour et n'en est revenue qu'au prix d'incroyables efforts. J'ai senti une part de mon âme s'échapper et glisser dans la créature pour recevoir en retour une chose à la fois puissante et terrible...

Nous avons dépensé plus de la moitié des Untermensch pour libérer le Drottmar de sa prison, mais ils avaient déjà rempli leur utilité et cela fait maintenant moins de bouches à nourrir. Même s'ils appartenaient à la race inférieure, ce ne fut pas facile de les voir se faire pendre l'un après l'autre dans ce bosquet maudit. Cependant, le sacrifice était nécessaire et le Drottmar est sorti de sa prison. Je dois maintenant me reposer car demain s'écrit un nouveau et terrible chapitre de l'histoire de l'humanité.

23 février

La créature est aussi malveillante que Loki et tout aussi rusée qu'Odin lui-même, mais nous avons partagé nos pensées et Elle m'a permis de contempler son esprit et de côtoyer sa conscience. Je peux sentir qu'elle cherche toujours à prendre le dessus, prendre l'avantage, saisir une chance de me dominer, de briser les enchantements.

J'ai vu la première visite de son espèce dans ce monde à l'époque où les Nordiques se déchiraient les terres du nord. Trouvant les dieux locaux à leur goût, les créatures adoptèrent et pervertirent le culte local d'Odin, mélangeant leur sang à celui des prêtres et empruntant la vieille appellation nordique Drottmar qui signifie « souverains ». Durant des décennies, peut-être des siècles, cette colline creuse fut leur demeure et avec leurs alliés humains et leurs progénitures impies ils régnèrent, réclamant la fidélité et le sacrifice des esclaves, des hommes libres et des même des jarls.

Alors ils purent plus facilement glisser entre les mondes, mais pourquoi ce spécimen et ses hybrides sont-ils restés ici ? Je dois en apprendre plus, Il demande davantage de vies, de sacrifices pour les libérer et il murmure au sujet de l'artefact sacré, un prix on ne peut plus tentant. Je dois faire attention et ne pas lui permettre de me duper, car si ce que j'ai vu est vrai, l'arme pourrait se révéler d'une puissance terrible et nous permettrait de frapper Londres, New York, ou même Washington. Son potentiel dépasse tout ce dont nous avons pu rêver lors des travaux de Peenemünde.

25 février

Nos esprits se rapprochent, et se mélangent encore davantage. Il m'a dévoilé de nombreux secrets, des mystères de l'univers supérieur qui sont presque inimaginables, inconcevables pour les esprits mortels et bien trop terribles pour être partagés. J'ai vu... ach, les mots me manquent, les races inférieures ne sont pas prêtes pour recevoir cette connaissance.

Je sens que mon corps change, il se transforme, et j'entends ses murmures dans mes rêves maintenant, ses promesses sur la façon dont nous contrôlerons le monde ensemble. Je devrais résister, mais il est de plus en plus fascinant... Dans une vision, il m'a montré la lance sacrée, que les Nordiques appelaient Gungnir, le chancelant, celle qui appartenait d'après eux à Odin. Mais il s'agit d'une arme qui écrase nos faibles conceptions en matière d'armement. La contrôler signifierait régner sur le monde et faire trembler les capitales de l'Axe et des Alliés.

Je, nous devons mettre la main dessus. Toutefois, le Drottmar m'a aussi révélé celui qui va venir, celui qui nous observe depuis l'Au-delà, celui qui cherche à contrecarrer nos plans. Il essaye de nous espionner avec ses ignobles sortilèges, mais nous l'en avons empêché et nous devons nous préparer à recevoir ce sorcier livide.

26 février

Je... le Drottmar faiblit et a besoin de se nourrir, j'ai dépensé le dernier des Untermensch pour alimenter not- sa force vitale. Une fois encore, ils ont été emmenés au bosquet et pendus aux arbres, mais le plus faible des SS n'avait pas l'estomac pour ça, j'ai donc dû endosser le rôle de bourreau moi-même. Il est curieux de voir la manière qu'ils ont de se débattre et de lutter alors que le nœud se resserre, combattant pour survivre jusqu'au tout dernier soupir...

Cependant, malgré toutes nos précautions, l'une des esclaves a réussi à s'échapper et, affaibli par les magies ou sous le joug de ses suggestions, j'ai libéré le Drottmar des confins de la montagne, lui permettant de la poursuivre dans le monde extérieur. Pendant un moment, j'ai eu peur qu'il ne revienne jamais, mais j'ai pu alors voir comme par ses yeux, chassant, traquant sans relâche, saisissant sa proie. Elle était pétrifiée de terreur, murmurant « horreur » encore et encore. Elle a semblé à peine consciente au moment où j'ai serré le nœud. Lorsque la chute lui a brisé la nuque, je pense que cela a été un grand soulagement pour elle.

27 février

Peut-être est-il devenu moins prudent, ou peut-être que je commence à le comprendre mieux, mais j'ai pu voir un coin non défendu de son esprit, voir comment les Nordiques ont submergé son espèce et les ont emprisonnés ici, dans la glace.

Pendant des âges, le Drottmar domina et assombrit le territoire, mais lorsque ses disciples devinrent cupides, et lorsqu'ils se mirent à choisir les filles et les fils des Nordiques plutôt que des esclaves pour leurs sacrifices, les Vikings décidèrent qu'ils étaient allés trop loin.

Protégés par les magies runiques d'un grand rassemblement de sorciers et de scaldes, les Nordiques prirent d'assaut la montagne impie et passèrent le Drottmar et sa progéniture au fil de l'épée par une interminable nuit placée sous le signe du feu et du sang. La plupart de ses compagnons extraterrestres fuirent à travers l'arbre-monde, l'échelle vers les étoiles, mais ce Drottmar et sa progéniture ne furent pas aussi chanceux et restèrent piégés ici, prisonniers de la magie des sorciers, comme

un avertissement pour que sa race ne revienne jamais. Sans le récit maudit d'Uriglegand, les choses seraient restées ainsi, mais son loyal acolyte ne pouvait se résigner à l'abandonner et laissa des instructions dans son ouvrage sur la manière de le ressusciter. Pour ce qui a survécu à travers les âges, nous devons remercier cet escroc infortuné.

28 février

Sa faim est devenue quelque chose de tangible et après de longs siècles de privation, il a besoin de plus d'âmes, de plus de sacrifices pour alimenter sa force vitale sur ce plan. Sans un arbre-monde actif, sa connexion avec les dimensions supérieures est rompue et il doit s'alimenter plus fréquemment, à plus forte raison maintenant que nous avons réveillé certains des hybrides.

1^{er} mars

Même lorsque nous ne sommes pas liés, j'entends sa voix dans mes pensées et me demande si mon esprit m'appartient toujours. Ma chair commence à fondre et se courber sous son influence, et pourtant je n'ai jamais vu aussi clair, comme si je venais de sortir d'un long sommeil pour voir le monde par de nouveaux yeux, comme le Drottmar.

J'en ai vu davantage à propos du sorcier. Il porte l'uniforme kaki de nos ennemis et ses cheveux sont longs, mais je ne peux pas voir son visage. Il voyage sous l'eau et la glace, et il souhaite empêcher mo- le triomphe du Reich. Il a amené ses chiens de guerre et sa magie blanche pour contrecarrer nos plans, mais il n'y parviendra pas et périra dans d'atroces souffrances, je le jure.

2 mars

Nous avons commencé le grand rituel visant à libérer la lance, mais ce ne sera pas une tâche facile car les scaldes l'ont protégée par de puissants sortilèges.

Quoi qu'il en soit, nous devons encore nous nourrir, nos appétits deviennent insatiables et nous n'avons plus d'Untermensch, j'ai donc pris une décision, pour le bien du Reich et la poursuite de notre cause, je les autoriserai à utiliser les villageois finlandais. Je sais qu'ils sont nos cousins lointains et que nous partageons la même lignée raciale pure, mais nous sommes trop proches du but pour laisser nos sentiments nous submerger. Payons ce dernier tribut, si c'est ce qu'il en coûte, sacrifions une petite cellule pour que le corps survive.

3 mars

Le Drottmar et ses acolytes ont été réapprovisionnés et sa puissance ne cesse de croître grâce à la surabondance de nouvelles âmes. Dans ceci comme dans tout le reste, une fois encore la grande pureté aryenne prouve sa supériorité sur les races inférieures. Il a réanimé certains des villageois pendus pour servir notre cause. Leurs nuques brisées claquent lorsqu'ils marchent et titubent, un son particulièrement curieux.

En écrivant ces mots, je me demande si ma santé mentale est toujours intacte après avoir vu de telles choses... commis de tels actes... Suis-je devenu une créature qui assurera le triomphe du Reich ou qui le submergera et le monde avec lui ? Et si de telles choses peuvent vraiment exister, qu'en est-il de ma propre âme ? Comment von Obertorff sera-t-il représenté à l'échelle de l'histoire ?

Des pensées pathétiques, de fou, de dément, de faible, indignes d'un Übermensch, alors que mon corps se transforme en quelque chose de nouveau, pourquoi devrais-je remettre en question le triomphe de ma volonté ? Ensemble, je, moi, nous

construirons un Reich qui régnera durant dix millénaires et ce faible autrichien dément de Gefreiter, lui et ses flagorneurs de Berlin, périront dans les flammes. La solution finale ? Ce n'est qu'une entrée en matière...

Toutefois ce tourmenteur, ce sorcier, se rapproche. Je peux sentir sa présence impie et chacun des pas qu'il imprime dans la neige. Peut-être nos forces conventionnelles peuvent-elles s'opposer à lui ? Je vais passer l'ordre.

4 mars

Nous sommes si proches maintenant, si proches, les chaînes sont sur le point de se briser, mais le Drottnar faiblit et sa-notre-ma soif se fait toujours plus insistante. Nos esprits se sont rapprochés encore davantage et je commence à adopter son apparence et sa forme. Je crois que les membres du Soleil Noir s'en sont aperçus et qu'ils commencent à me craindre autant que la créature. Que suis-je devenu ?

5 mars

Enfin, nous avons presque rompu l'enchantement, mais notre effort absolu a terriblement affaibli le Drottnar, tué presque tous les hybrides et la plupart des villageois réanimés. Nous avons besoin de plus d'âmes pour alimenter notre magie, et il n'y a plus qu'un endroit où les récupérer.

Ce sont de loyaux soldats aryens, mais nous sommes en guerre et je ne dois avoir aucune réticence quant à ce qui doit être fait. Au coucher du soleil, je relâcherai le Drottnar et les hybrides restants sur le camp avant que leur énergie ne soit complètement épuisée. Les membres du Soleil Noir paieront le tribut, mais ils seront transformés et renaîtront pour nous servir. C'est le seul moyen...

Il est encore plus proche, le livide, le sorcier, si proche que je peux presque le sentir, mais il sera trop tard, trop tard. Cette nuit, ma... notre grande œuvre sera achevée, Gungnir sera relâchée et les mondes trembleront devant nous.

