

La maison reste ouverte pendant les travaux

Un scénario destiné à un groupe de joueurs et à un meneur de jeu relativement expérimentés. Les mentions «p. XXXX» font référence aux règles de L'appel de Cthulhu (dernière édition française).

Tristan Lhomme

Acte 1 : Paris

Introduction des PJ

Paris, juillet 1940. Si vous le sentez, vous pouvez leur faire jouer un ou deux épisodes de la panique de mai-juin (tentatives pour fuir la capitale, premiers contacts avec l'occupant, etc.). Sinon, contentez-vous de leur communiquer les informations historiques de base (voir encadrés).

L'aventure proprement dite commence le mardi 16 juillet 1940, vers 4 heures du matin. Chaque PJ est brutalement réveillé par une lampe torche braquée en pleine figure. Sa chambre grouille de soldats allemands. On l'extrait de son lit sans ménagement et on l'embarque dans un camion militaire qui stationnait dans la rue. Si le PJ proteste trop fort ou se débat, il prend quelques coups de crosse dans les côtes. Pourquoi cette arrestation ? Si les personnages ont déjà vécu des aventures dans le domaine du surnaturel, ils ont sans doute fait parler d'eux d'une manière ou d'une autre. Même s'ils ont tenu à rester discrets, il y a forcément quelqu'un qui connaît la vérité sur leurs exploits. Il existe sans doute un dossier sur leur compte aux Renseignements généraux. Au sein des hautes sphères du parti nazi, on s'intéresse beaucoup au surnaturel, suffisamment pour raffer les principaux occultistes des pays conquis et les faire travailler pour le Reich...

Évidemment, reste la possibilité qu'un ou plusieurs personnages n'aient jamais éprouvé le moindre intérêt pour le paranormal. Ce n'est pas très grave. Par les temps qui courent, n'importe qui peut se faire arrêter...

Si un personnage est d'origine britannique, sa nationalité est une raison suffisante. Il peut s'attendre à être mis en prison jusqu'à la fin de la guerre.

Si un PJ est célèbre dans un domaine quelconque, vous pourrez sans doute trouver une « bonne raison » quelque part dans son passé (déclarations antinazies, engagement dans le camp républicain lors de la guerre d'Espagne, etc.).

Sinon, vous pouvez vous rabattre sur une « erreur d'identité » ou une dénonciation comme « agent anglais » (la préfecture reçoit déjà des sacs entiers de lettres anonymes, qui sont dûment triées et retransmises aux autorités d'occupation).

Avertissement

Ce scénario fonctionnera sans doute mieux

avec des personnages ayant déjà vécu quelques aventures. Cela peut poser un problème, dans la mesure où aucun scénario n'a jamais été situé dans les années quarante (et que celui-ci l'est). Toutefois, ce n'est pas insurmontable. Après tout, des investigateurs des années vingt peuvent toujours être en vie. On supposera dans ce cas qu'ils ont pris une retraite bien méritée après leurs derniers exploits et qu'ils se sont fait oublier depuis. Cela dit, vous pouvez également créer des personnages de toutes pièces... La documentation (presse, télé, livres - voir encadré « A lire ou à voir ») sur l'époque ne manque pas cette année et il sera facile d'y puiser des informations, des éléments d'ambiance, des personnages crédibles.

Les personnages sont conduits jusqu'à une grande bâtisse grise : la prison de la Santé. Une aile entière a été dégagée pour les « politiques ». Les PJ se retrouvent tous entassés dans la même cellule. C'est un bon moment pour faire connaissance... Ils vont y passer quelques jours déprimants, coupés du reste du monde. De temps en temps, les Allemands viennent chercher des gens... que l'on ne revoit plus. Un soir, c'est leur tour. Ils sont regroupés dans un coin de cour, avec cinq autres personnes. Ils attendent un bon moment, sous la surveillance distraite d'une demi-douzaine de soldats (et il y en a des dizaines d'autres à portée de voix. Ce n'est pas le moment de jouer aux héros). Un camion militaire finit par arriver. On leur ordonne de monter...

L'attaque

Le camion sort de la prison et remonte vers le nord de Paris (les PJ n'ont aucun moyen de le savoir, mais il se dirige vers Aubervilliers, et plus précisément vers l'une des premières antennes françaises de la Gestapo. On doit les y soumettre à un premier interrogatoire). Si les PJ veulent prendre des initiatives, c'est parfait ! Après tout, on ne sait jamais... Ils seront peut-être assez brillants pour neutraliser simultanément les deux soldats qui les accompagnent à l'arrière, celui qui se trouve à côté du conducteur et les quatre de la voiture d'escorte, qui est juste derrière le camion. S'ils arrivent à déclencher un combat, l'embuscade se produira dans les secondes qui suivront.

Sinon, elle aura lieu avenue de Clichy. Il est presque minuit. Il fait très sombre, et l'avenue est bien entendu déserte, jusqu'au moment où... Les hommes surgissent des rues latérales. L'un d'eux se met juste devant le camion. Les PJ (qui ne peuvent rien voir) entendent le chauffeur klaxonner, puis le véhicule fait une embardée, quitte la chaussée et va percuter un banc. La voiture d'es-

corte freine, mais trop tard. Elle emboutit le camion. La situation est assez confuse pour que les prisonniers puissent sortir sans problèmes, même s'ils ont à souffrir de quelques contusions.

Les deux véhicules sont encerclés. De nuit, à la lueur des phares, les attaquants semblent... bizarres. Ils restent immobiles pendant un instant. Puis le carnage commence. Ils sont très rapides et se jettent sur tout ce qui bouge. Ils ne sont pas armés, mais font preuve d'une force surhumaine. De plus, les balles n'ont pas l'air de leur faire grand mal, et ils ont l'avantage du nombre (sans oublier qu'ils voient parfaitement dans le noir). Ces créatures se repèrent au mouvement. Si les PJ essayent de courir, ils sont poursuivis, rattrapés et attaqués. Idem s'ils restent pour les aider à combattre les Allemands. Si vous estimez que les personnages ont besoin d'une « leçon de choses », décrivez-leur l'un de leurs compagnons de captivité mis en pièces par les assaillants, alors qu'ils ignorent complètement un jeune soldat paralysé par la peur. La chose la plus intelligente à faire est de se glisser sous le camion et d'attendre la fin de la bataille, en restant aussi immobile que possible. C'est ce que fait l'un des autres prisonniers, un jeune homme roux qui porte des lunettes. Le combat est relativement bref. L'un des derniers Allemands survivants tire une rafale... quelqu'un, dans l'ombre, pousse un cri... les créatures s'arrêtent puis commencent à s'éloigner, visiblement en pleine confusion. Là-dessus, les PJ et le rouquin voient des phares approcher... La fusillade a attiré une patrouille. Il ne leur reste plus qu'à s'enfuir très vite.

Recueillis

Vous tenez là l'occasion d'orchestrer une réjouissante scène de poursuite dans un dédale de ruelles, de cours, d'impasses et de terrains vagues. La voiture des poursuivants est équipée d'un projecteur, mais ne pourra pas s'aventurer partout. Cela dit, les soldats qui se trouvent à l'intérieur n'hésitent pas à en descendre pour continuer à pied. Laissez les PJ prendre des initiatives, et faites en sorte qu'elles réussissent (dans les limites du raisonnable). Après tout, c'est leur premier moment de liberté depuis le début du scénario.

Lorsque cela ne vous semblera plus amusant, arrangez-vous pour qu'ils sèment les nazis pour quelques se-



condes... A cet instant, une porte s'ouvre juste à côté d'eux, et on leur fait signe d'entrer. Le rouquin s'y engouffre sans hésiter. Si les PJ suivent le mouvement, ils se retrouvent dans un hall d'entrée un peu décrépit, en compagnie d'un petit homme en pyjama, qui leur fait signe de se taire. Dehors, on entend passer la voiture...

« Je ne sais pas qui vous êtes et je ne veux pas le savoir. Mais vous avez besoin d'une cachette. Je peux vous mettre à l'abri pendant un moment. Vous avez de l'argent ? Non ? De toute façon, c'est pas très important... pour quelques jours. Après, on renégociera ça. Hein ? Pour l'instant, on descend à la cave et, quand il fera jour, on ira se planquer. Ça vous va ? » Il refuse de se présenter : « Ce que vous ne savez pas ne peut pas me faire de mal, si on vous reprend. Appelez-moi comme vous voulez. » On voit, parfois, des PJ obtus refuser ce genre d'aide providentielle. Si tel est le cas, l'homme les laisse partir, après les avoir informés qu'il passe parfois la nuit dans cette maison (« si vous voulez revenir »). Il ne vous reste plus qu'à les faire errer dans Paris quelques jours, sans papiers ni argent. Ils échappent de justesse à l'arrestation à une ou deux reprises. De guerre lasse, ils finiront bien par revenir.

Sinon, ils vont pouvoir se reposer quelques heures. Le petit homme revient en milieu de matinée, avec un paquet de vêtements (de quoi habiller tous les PJ). Il a l'air nerveux : les Allemands s'agitent et multiplient les contrôles. Le transfert se passe néanmoins sans incidents.

Le refuge

Les PJ vont se retrouver « locataires » de plusieurs chambres minuscules, au troisième et dernier étage d'un petit immeuble situé au fond d'une cour, au pied de la butte Montmartre. Les deux étages inférieurs sont occupés par le Chat noir, un bordel bien connu, notamment des troupes d'occupation (décor 1900, tout en rouge et noir, avec des tentures poussiéreuses, des miroirs et du strass dans tous les coins). Leur sauveur est l'un des honorables « hommes d'affaires » qui supervisent l'établissement. Dans la mesure où les PJ vont y passer quelques temps, il serait juste de faire les présentations :

- ❖ M. Fernand, leur sauveur. Un petit truand, mi-proxénète, mi-receleur. Il a ramassé les PJ sur une impulsion, mais aimerait bien les « rentabiliser » d'une manière ou d'une autre. Toutefois, il n'irait jamais vendre qui que ce soit aux Allemands. Il est assez sympathique, dans son genre.
- ❖ M. Georges et M. Max, ses associés. Un petit nerveux hargneux et un gros

type placide qui n'élève jamais la voix. Ils se sont tous deux retrouvés en cave autrefois, savent ce que c'est, et compatissent. Georges est le moins fiable des trois, et pourrait se laisser tenter par un petit profit illicite...

- ❖ Madame Viviane, la « sous-maîtresse » (autrement dit la vraie patronne). La cinquantaine osseuse, toujours une cigarette au bec et l'habitude d'être obéie. C'est la femme de Max, et les PJ auront surtout affaire à elle. Contrairement aux hommes, c'est une réaliste, et elle est pleinement consciente des conséquences que pourrait avoir la découverte des PJ sous son toit. Elle ne fait donc pas spécialement d'effort pour être polie, leur reproche de manger trop, de « rester là à se tourner les pouces alors qu'on risque nos vies pour vous », etc.
- ❖ Patricia, Virginie, Louise, Françoise, etc. En tout, une dizaine de filles plus ou moins jolies et plus ou moins fraîches. Grand cœur, petite vertu et cervelle en proportion. La présence des PJ ne restera pas longtemps un secret si on ne prend pas des mesures pour les empêcher de bavarder (elles sont libres de sortir dans la journée, font les courses, rendent visite à des amies, etc.).
- ❖ Lucien, client régulier. Une petite tête de fouine sous une casquette informe. Il vient surtout pour boire un pastis au bar et bavarder avec Viviane. Imprimeur, il arrondit ses fins de mois en fabricant de fausses cartes de rationnement. Il n'a jamais essayé les papiers d'identité, mais si on le lui demande gentiment...
- ❖ Hans, Karl, Franz, etc. Soldats allemands en goguette. Il y en a toujours cinq ou six au bar, à attendre qu'une des filles soit libre ou simplement à profiter des boissons. Ils sont juste là pour faire peur aux PJ...

Le rouquin

Il est toujours en leur compagnie, et s'avère un garçon charmant. Il s'appelle Pierre Barnier, « employé au ministère de la Guerre ». Arrangez-vous pour qu'ils sympathisent au cours des quelques jours qu'ils vont passer ensemble. Il est destiné, au cours des épisodes suivants, à devenir leur pire ennemi... Les PJ doivent se perdre en suppositions sur la nature de leurs libérateurs. Barnier a l'air d'en savoir beaucoup. En une occasion, un jour où il a un peu bu, il laisse même échapper que « c'est moi qu'ils cherchaient ». Si les PJ dirigent la conversation sur l'occulte, il fait preuve de connaissances assez importantes. Il finira par tout leur expliquer, de préférence autour d'un verre. Selon les PJ,

cela peut être une discussion paisible ou un interrogatoire, mais voici en gros ce qu'il dira : « Il y a, à l'intérieur des services secrets, un groupe... le Bureau S. J'y ai appartenu. Il était composé de militaires, d'espions... et de sorciers. La magie et toutes ces foutaises... ça marche ! Et les gens du S voulaient en faire une arme de guerre fiable, utilisable par n'importe qui... Ils y sont arrivés, on dirait. Moi, je suis un bureaucrate. J'ai jamais rien eu à voir avec toutes ces horreurs de sacrifices humains. Mais j'en savais quand même pas mal. J'ai comme dans l'idée qu'ils ont voulu me liquider pour pas que je dise tout aux Boches. Pas de chance pour eux, je connaissais déjà les Blêmes, les machins qui nous ont « sauvés ». Y t'attendent pas si tu bouges pas. » Il peut aussi ajouter que :

- ❖ Le Bureau S existe depuis 1914.
- ❖ Il est dirigé par un certain « commandant Catala », qu'il a rencontré deux ou trois fois et qu'il décrit comme « un vieux dingue ». Son travail était d'éplucher tous les journaux français et anglo-saxons à la recherche de phénomènes « bizarres ». Ses supérieurs envoyaient ensuite des enquêteurs. Il a toutefois assisté à plusieurs discussions entre agents de terrain qui parlaient froidement de démons, de monstres et de sacrifices.
- ❖ Il connaît plusieurs planques dans Paris, où les agents du S se retrouvaient. Le problème est de s'y rendre.
- ❖ En ce qui concerne les Blêmes, ses connaissances sont plus vagues. Il sait que ce sont des humains « possédés par quelque chose » qui en fait des machines à tuer très résistantes. Il pense qu'ils ont besoin d'un « contrôleur », un sorcier, qui leur donne des ordres. Il ignore ce qui se produit lorsque le sorcier est tué, mais pense que c'est ce qui les a sauvés lors de l'attaque.
- ❖ Il est persuadé qu'on a cherché à le tuer, et a l'air résolu à se venger. Dans la mesure où les PJ étaient censés mourir avec lui, ils devraient se ranger de son côté.

Toutes ces informations sont globalement exactes, à un détail près : Barnier était beaucoup moins anonyme dans l'organisation qu'il veut le faire croire. En fait, c'est un ambitieux qui intriguait pour prendre la place de Catala, dont la politique vis-à-vis de l'occupant n'était pas assez radicale à son goût. Il exprimait régulièrement son désaccord de façon véhémement et alla même jusqu'à menacer Catala. Prudemment, ce dernier décida l'élimination de cet un élément qu'il jugeait dangereux. Mais lors d'une indiscretion Barnier avait appris le point faible des



Blêmes, et il sortit vivant de l'embuscade. Maintenant qu'il est libre, il a des plans pour le Bureau S. C'est un fanatique, et cela devrait se voir un peu : il hait « les Boches » en bloc, sans distinction d'âge ou de sexe, et rêve à voix haute au jour où Berlin sera rasée par les Alliés (« et on sèmera du sel sur les ruines, comme pour Carthage »). Mais l'époque étant ce qu'elle est, les PJ risquent de ne voir dans son délire que de simples manifestations de patriotisme. Après tout, pour les Français et les Anglo-Saxons, c'est un garçon charmant...

Petit résumé historique à l'usage des distraits

Le 10 mai 1940, les Allemands attaquent la Belgique. Le 15, ils percent le front français à Sedan. Le 26, les débris de l'armée franco-anglaise rembarquent à Dunkerque. Le 10 juin, le gouvernement se replie à Tours, puis à Bordeaux. Le 14, les nazis entrent à Paris. Le 16, Pétain devient président du Conseil et demande l'armistice. Il devient chef de l'État, avec les pleins pouvoirs, le 10 juillet.

Depuis le 25 juin, la moitié nord de la France (et toute la façade atlantique) est officiellement sous administration allemande. Le sud reste « libre », gouverné depuis Vichy par le maréchal Pétain. A cette date, ce dernier est encore considéré comme un sauveur par presque tout le monde. Le nom du général de Gaulle est pratiquement inconnu, sauf des quelques personnes qui écoutent la BBC. Le pays est en état de choc. L'armée française, « la première du monde » dans l'esprit de tous, a été anéantie en six semaines. Tout le monde s'attend à ce que l'Angleterre soit envahie bientôt. En fait, dans l'esprit des soldats allemands, ce ne sera qu'une formalité. Ils espèrent être rentrés chez eux pour Noël. Cela mettrait fin à la guerre : l'URSS a signé un pacte de non-agression avec l'Allemagne en 1939, les États-Unis sont encore neutres, et la lutte entre la Chine et le Japon n'intéresse pas grand monde pour le moment.

Premiers pas

Le plus urgent est de retrouver une certaine mobilité. Lucien veut bien faire des faux papiers, mais ce ne sera pas gratuit. Il leur faut donc de l'argent. Le problème est que sans papiers, on ne peut pas sortir, et donc pas se procurer d'argent... Il n'est bien entendu pas question de toucher à leurs comptes en banque. Ils finiront sans doute par penser à envoyer l'une des filles aux nouvelles à leur place. Elle reviendra leur annoncer que leurs domiciles sont sous scellés, « et la concierge m'a regardé de travers quand j'ai demandé après vous ». Si les PJ habitaient avec des proches (femme, enfants, parents, etc.), il n'y a plus trace d'eux. Il ne reste plus qu'à faire appel aux vieux copains (d'université, d'aventure, etc.), par exemple en leur faisant porter un petit mot (« Je suis dans la mouise. Pourrais-tu donner dix mille francs au porteur de cette lettre, en souvenir du bon vieux temps ? »). Tout le monde n'est pas réceptif aux appels au secours transmis par des inconnus, mais les PJ finiront bien par recueillir quelques milliers de francs, de quoi dédommager leurs sauveurs et acheter des cartes d'identité, de ration-

nement, etc.

Les planques

C'est le point de départ le plus logique. Barnier connaît quatre adresses, et les communique volontiers aux PJ. Lui n'ose pas se montrer pour le moment : il ne sait pas comment ses ex-collègues vont l'accueillir. Il leur donne aussi le dernier mot de passe dont il ait connaissance, celui du mois de mai : « Serpent » (la réponse est « Araignée »). Aux PJ de jouer. Les planques sont à :

- ❖ Barbès. Un immeuble près du métro aérien. C'est désert. Aux dires des voisins, cela fait des semaines que personne n'est venu.
- ❖ Nation. Rue de Picpus. La boutique de meubles qui servait de couverture a brûlé le 16 juin, deux jours après l'arrivée des Allemands. Il y a eu quatre morts. Les voisins sont remarquablement peu communicatifs. Ils meurent de peur. En y consacrant un peu de temps, on peut les convaincre de raconter ce qui s'est vraiment passé. Des Allemands sont venus et ont investi la boutique. Il y a eu des cris, puis une grosse explosion, et ça a brûlé. Mais les flammes étaient vertes et avaient une drôle d'odeur. Certains pensent avoir vu des silhouettes au milieu du brasier, mais refusent de les décrire clairement. En fait, c'était le Q.G. des sorciers du S. Lorsque les Allemands sont venus les arrêter, ils ont tenté de se défendre. Ils ont mal dosé la puissance de leur sort et se sont fait sauter avec leurs ennemis. Le reste du témoignage est essentiellement attribuable aux substances hallucinogènes qui ont brûlé avec le reste des composants de sorts.
- ❖ Auteuil. Une maison dans une petite rue, près de l'église. Ça doit être très calme en temps normal, mais pour l'heure, la rue est pleine de monde. Il y a des policiers, des badauds... mais pas d'Allemands. Selon les riverains, il y a eu « un drame horrible, hier ». A force d'interrogatoires patients, les PJ peuvent reconstituer les faits : tous les habitants du pâté de maison situé à côté de la planque ont été tué la veille...

Atmosphère, atmosphère...

La situation à Paris se normalise peu à peu après quelques semaines de chaos. Les deux millions de gens qui avaient fui l'avance des armées allemandes reviennent. On commence à distribuer des cartes de rationnement et à gérer la pénurie de nourriture. « Le Matin » et quelques autres quotidiens reparaisent, malgré le manque de papier. On s'avise que les « barbares nazis » sont (pour citer un article d'époque) « des jeunes gens très corrects, qui aiment sincèrement la France ».

Faites quelques efforts pour poser l'ambiance, lorsque les PJ découvriront la capitale. Parlez des queues devant les magasins. Mentionnez les panneaux indicateurs en allemand qui ont fleuri par-

tout en une nuit. S'ils passent rue de Rivoli, décrivez les gigantesques étendards nazis qui pendent à toutes les façades, sans oublier le défilé quotidien de la Wehrmacht sur les Champs-Élysées, musique en tête. Toutes les horloges de Paris ont été avancées d'une heure, pour s'aligner sur Berlin. Il y a des montagnes de sacs de sable devant presque tous les monuments. Ils ont été mis en place au printemps pour les protéger des bombes nazies. On les garde en cas de raid aérien anglais... Certaines statues ont disparu, notamment celles des généraux de la guerre de 14-18. La tour Eiffel et la Chambre des députés portent de gigantesques inscriptions : « Deutschland Siegt Auf Allen Fronten » (l'Allemagne triomphe sur tous les fronts). Des rues entières sont encore désertes : leurs habitants ne sont pas encore rentrés. En revanche, les cabarets et les boîtes de nuit sont toujours ouverts et font des affaires en or, tout comme les cinémas. Le plus perturbant reste l'absence de voitures dans les rues. On ne voit passer que des camions militaires et de grosses Mercedes précédées de motards. Les Parisiens prennent le métro ou circulent à vélo. Quelques lignes d'autobus recommencent à fonctionner, mais elles sont rares. Par ailleurs, tout cela se déroule au cours d'un été particulièrement chaud. Les jardins publics sont pleins de soldats qui lézardent au soleil ou qui se photographient mutuellement à la terrasse des cafés. Les mieux dégrossis se cherchent avec enthousiasme une petite amie française, et beaucoup en trouvent une. Beaucoup parlent français, même si la plupart ont un vocabulaire limité à « guerre, groß malheur » et « nous, pas méchants ». En revanche, lorsqu'ils sont en service, c'est une toute autre histoire. Ils sont armés, nombreux, et n'hésitent pas à se montrer brutaux. Cela dit, dans la mesure où la tâche du maintien de l'ordre a été laissée à la police française, ils ont rarement l'occasion de nuire...

Démembrés et, selon certains voisins, partiellement dévorés. Il y a une trentaine de morts, et aucun survivant à interroger. L'inspecteur Vernand, qui s'occupe de l'affaire, est complètement perdu. Pour l'heure, sa meilleure théorie est que « plusieurs lions ou tigres se sont évadés d'un cirque ou d'un zoo lors de l'exode, et qu'ils sont responsables du massacre ». Il ne demande pas mieux que de discuter avec les PJ mais, le soir même, il recevra la visite d'un Allemand très courtois et très intéressé par l'affaire (herr Norwald, présenté plus loin). Bien sûr, il lui parlera d'eux... Si les PJ le désirent, il est possible de s'introduire dans la planque. C'est vide, mais il y a des traces de sang récentes qui mènent à la cave. Un passage s'ouvre derrière la chaudière. Il débouche sur les égouts. Les PJ perdent la piste peu après. (Les Blêmes, livrés à eux-mêmes et affamés, sont bien entendu responsables du massacre.)

- ❖ Denfert. Une villa, à trois cents mètres de la place. Les volets sont fermés mais elle est occupée. Si les PJ frappent et donnent le mot de passe, on leur ouvre sans problèmes. Les ennuis commencent à l'intérieur. Ils se retrouvent devant deux pistolets et une lampe-torche braquée sur eux qui les aveugle. On les fouille avant de les faire entrer au salon...

Les agents du Bureau S

- ❖ Marc, Emile, Charles et Henri sont



des hommes de terrain. Autrement dit, des agents de renseignements expérimentés et paranoïaques, qui se sont retrouvés au Bureau S plus ou moins par hasard. Ils conservent une saine trouille du paranormal et n'aiment pas du tout la tournure que prend la situation. Ils n'en sont pas encore à songer à désertier, mais cela pourrait venir assez vite.

- ❖ Jean Montfort est le chef du groupe. Il est grand, mince, élégant et aux abois (mais les PJ ne le savent pas). Il est assez haut placé dans l'organisation pour connaître de vue la plupart des agents, il sait donc que les PJ n'en font pas partie. Il dirige l'interrogatoire (qui tourne assez vite à la discussion cordiale si les PJ ne font pas l'erreur de lui mentir au début). Il écoute leur histoire, réfléchit quelques instants, demande à ses hommes ce qu'ils en pensent (« faut les tuer, chef »)... et décide de leur faire confiance pour le moment. Voilà ce qu'il sait et qu'il peut dire. Lors de la débâcle, les chefs du S se sont repliés sur Londres. Montfort a été laissé en arrière-garde avec une quarantaine d'hommes, pour organiser un maximum de sabotages contre les autorités allemandes. Il avait aussi pour instruction de liquider Barnier (on ne lui a pas dit pourquoi). Malheureusement, tout a tourné au cauchemar. Tous ses « spécialistes » sauf un ont été tués à la planque de Picpus. Après ça, il a localisé Barnier et a tenté de l'exécuter lors de son transfert. Pour cela, il a fait transformer les deux tiers de ses hommes en Blêmes. Ils étaient censés reprendre leur état normal après l'attaque. Mais son dernier sorcier a été tué (ou capturé par les Allemands) lors de la fusillade avenue de Clichy. Du coup, ils sont devenus incontrôlables et se sont égaillés dans la nature... Aujourd'hui, le Bureau S se résume à cinq hommes, sans force de frappe magique (bien qu'il leur reste un tas de « vieux bouquins moisés et de notes pas claires »). Dans ces conditions, Montfort accueille avec joie l'aide des PJ et de Barnier (vu l'état des effectifs du Bureau S, il décide d'oublier qu'il devait éliminer le rouquin, mais le garde à l'œil).

La menace nazie

En fait, les PJ (et, par extension, les agents du S) sont face à deux menaces.

- ❖ La Gestapo. De ce côté, c'est clair, net et simple : les PJ se sont évadés à l'aide de complicités inconnues. Il convient de les rattraper rapidement. Si on ne peut pas les reprendre vivants, ce n'est pas grave. L'essentiel est de remettre la main dessus. A cette

époque, les membres de la Gestapo sont encore assez peu nombreux et ont bien d'autres choses à faire. Mais ils commencent à mettre en place un important réseau d'indicateurs, et ils peuvent tomber sur les PJ à tout moment. Il suffit que Lucien soit arrêté, ou qu'un des soldats qui fréquentent le Chat noir aperçoive Barnier et reconnaisse le « dangereux terroriste » qu'ils ont ordre d'arrêter... Dans ce cas, vous pouvez faire intervenir une dizaine d'individus en civil, plus quelques policiers français (qui traînent les pieds et pourraient regarder ailleurs le temps que les PJ s'enfuient), le tout dirigé par un nabot chafouin en manteau de cuir noir. Ils peuvent investir le bordel, ou sauter à trois ou quatre sur un PJ isolé en pleine rue et l'enfourner dans une grosse voiture noire. Personne ne réagit. Si les personnages tentent de se défendre, cela risque de provoquer une grosse fusillade où ils ne sont pas sûrs d'avoir le dessus. Même l'arrestation d'un ou plusieurs personnages n'aurait rien de dramatique. Après une journée de cellule, il sera soustrait à la Gestapo par herr Norwald.

- ❖ Herr doktor Julius Norwald. Un civil d'une quarantaine d'années, qui porte un pince-nez et parle un excellent français. C'est l'émissaire personnel d'un groupe de hauts dignitaires nazis intéressés par l'occultisme, et il dispose des pleins pouvoirs ou peu s'en faut. C'est lui qui a ordonné l'arrestation des PJ, entre autres (et qui s'est rabattu sur leurs familles lorsqu'ils lui ont échappé). Il est très intelligent et très subtil. C'est le genre de personne à mener cinq ou six plans de front pour atteindre un seul objectif, et les personnages risquent, sans l'avoir voulu, d'être inclus dans ses stratégies. Pour l'heure, les Blêmes le préoccupent plus que les PJ. A vous de décider de son intervention. Après sa visite à Auteuil, il comprendra que les personnages sont aussi sur l'affaire. Il pourrait faire surveiller la planque de Denfert et contacter les PJ dès qu'ils en sortent. Il se contentera peut-être de les faire suivre et de corrompre un de leurs hôtes (M. Georges, sans doute), histoire d'avoir un espion dans la place. S'il les contacte, il leur proposera une coopération limitée à la poursuite des Blêmes, assortie d'une offre d'emploi en Allemagne, par la suite. Il est parfaitement capable de déchiffrer le rituel (voir plus loin), par exemple. Il peut aussi leur fournir des hommes, en cas de besoin...

Les Blêmes frappent

Voici de quoi meubler les temps

morts, si vous estimez que les PJ ont besoin de complications supplémentaires.

La tragédie d'Auteuil se répétera deux ou trois fois (une attaque tous les deux jours en moyenne). Les créatures semblent rester sur la rive gauche. Si les PJ enquêtent, ils pourront trouver quelques témoins qui les ont vues entrer dans les égouts. Plus grave, depuis la dernière attaque, elles emmènent des blessés. Par ailleurs, il semble qu'elles aient appris à utiliser des armes à feu...

En fait, vous pouvez parfaitement leur faire attaquer un commissariat. Les Blêmes massacrent des agents de police et s'emparent du petit stock de revolvers qui y était conservé en dépit des ordres allemands.

Bien entendu, cela ne passe pas inaperçu. La rumeur concernant les « cannibales des égouts » se répand. Bientôt, on en verra dans tout Paris. Il y a même quelques journalistes qui trouvent le temps de s'intéresser à l'affaire (le plus souvent pour s'en moquer). Par ailleurs, il est tout à fait possible que les Blêmes ne soient pas les seuls habitants du sous-sol à profiter de la confusion qui règne à la surface. Les goules sont sans doute responsables d'une partie des attaques. En fait, une discussion avec un groupe de goules est sans doute le moyen le moins compliqué pour localiser les Blêmes.

Le rituel

Montfort dispose d'un épais paquet de notes prises par ses sorciers. Il y a un peu de tout, du manuscrit codé aux feuillets dactylographiés contenant des instructions précises sur la manière de lancer un sort (+ 3% en Mythe, un ou deux sorts). L'un des principaux morceaux est l'ébauche d'une « Étude systématique des phénomènes parapsychiques » : les premiers pas vers une étude scientifique de la magie noire. Quant aux documents sur les Blêmes, ils sont codés. « Casser » le code est possible mais prendra du temps (Jet d'INTx1 tous les jours. Si vous êtes gentil, vous pouvez ajouter 5% par jour de recherches, à concurrence d'INT x5. S'ils ont trop de mal, Barnier pourra les aider).

Ils se divisent en trois catégories : rituels d'invocation, formules de contrôle et rites de renvoi. Dans l'immédiat, seuls les deux derniers sont véritablement intéressants. Ne vous embêtez pas avec les règles sur l'apprentissage : une fois le texte décrypté, les PJ se retrouvent en possession d'un véritable manuel d'utilisation, clair simple et précis. Ils n'ont qu'à suivre les instructions...



Chasser les Blêmes

Il suffit de lancer le sort de contrôle quelque part dans leur territoire (la zone où ils ont tué du monde, autrement dit le sud-est de Paris) pour les faire venir. C'est une procédure simple, qui n'exige rien d'autre qu'une bonne maîtrise de soi lorsque les créatures apparaissent (Jet de SAN, 1d3/1d8. Si les jets sont ratés, il est difficile de rester immobile). Le sort de renvoi est nettement plus complexe. Il faut chanter une longue incantation, sacrifier un petit animal et faire couler un peu de sang humain (le sort précise « une petite coupure fait l'affaire, mais mieux vaut voir grand »). Où les PJ font-ils tout ça ? Si c'est dans les égouts, il leur faudra trouver une salle assez grande pour y rassembler toutes les créatures. Et si c'est en plein air, ils vont certainement attirer l'attention. Lancez plein de dés derrière votre écran. Laissez planer le suspense pendant quelques secondes... Ça fonctionne ! Les corps d'accueil s'écroulent, inertes. Leurs âmes d'origine sont de retour. Conséquence amusante : les PJ se retrouvent en compagnie d'une quinzaine d'agents du bureau S (certaines créatures ont été tuées au cours des derniers jours) dont la santé mentale n'est plus qu'un lointain souvenir. La plupart sont juste au stade catatonique, mais certains pourraient se montrer violents. Qu'en faire ? Les déposer devant un asile de fous est encore le plus rationnel. Si les PJ préfèrent les abattre, n'hésitez pas à leur retirer de la SAN.

Fuir !

Une fois les Blêmes éliminés, il ne reste plus qu'à passer en Angleterre. Rester à Paris serait du suicide, avec toute la police allemande qui les recherche. La « zone libre » n'est pas un abri sûr. Et les chefs du Bureau S sont à Londres... Les PJ voudront sans doute les liquider / s'engager chez eux / continuer à enquêter sur leur compte / etc. Montfort et ses hommes partiront de leur côté (les groupes trop nombreux éveillent les soupçons), suivis des PJ et de Barnier. Curieusement, dans la confusion, le voyage vers le nord-ouest est étonnamment facile. Il sera désespérément lent, c'est tout. Il y a encore des dizaines de milliers de réfugiés sur les routes, et la plupart n'ont plus de papiers en règle. Les Allemands canalisent le flot, c'est tout. De temps en temps, ils fouillent un groupe au hasard, mais c'est surtout pour confisquer d'éventuelles armes. Il y a aussi, sur toutes les routes, des marchands qui revendent des biens récupérés sur les cadavres (ou tout simplement volés dans les fermes abandonnées), sans

oublier les profiteurs qui vendent des sandwiches rassis plusieurs centaines de francs. Si les PJ veulent acheter des armes, ils trouveront sans doute leur bonheur en chemin.

Caractéristiques

Soldats allemands

FOR 13	CON 14	TAI 14
INT 12	POU 12	DEX 12
APP 11	EDU 10	SAN 60
PdV 14		

Armes : Fusil 50% - 2d6. Plus, selon les circonstances, des grenades, des matraques, des mitraillettes, etc.

Compétences à votre bon vouloir. Rappelez-vous qu'on trouve de tout dans l'armée.

Les agents de la Gestapo

Gardez les mêmes caractéristiques, mais donnez-leur des pistolets.

Blêmes

Comme les zombies, p. 137, mais avec une DEX de 17.

Laissez-leur l'initiative. Ils peuvent se contenter de marcher, se procurer une carriole (les chevaux ont l'avantage de ne pas consommer d'essence, et de ne pas trop attirer l'attention) ou tenter leur chance en voiture (il y a des dizaines de véhicules abandonnés sur les bas-côtés. La plupart des réservoirs sont vides, mais un coup de chance - et un jet de Mécanique - peuvent faire des miracles). Dans ce cas, toutefois, les PJ ont de grandes chances d'être arrêtés par une patrouille allemande (faites-leur peur, mais laissez-les baratiner les soldats). A force de sauts de puce de quelques dizaines de kilomètres, ils finiront par arriver à destination. Le point d'embarquement le plus propice reste le nord de la Normandie, quelque part entre Dieppe et Fécamp. Là, les choses se compliquent. Les Allemands montent une garde relativement vigilante. C'est un bon moment pour mettre en scène une partie de cache-cache avec une patrouille, l'arrivée à l'aube dans un petit village (Ste-Marthe), la recherche d'un pêcheur disposé à prendre des risques (moyennant finances, bien entendu)... A côté de tout cela, la traversée de la Manche paraît étonnamment facile (à moins que vous n'ayez envie qu'il fasse mauvais... ou qu'ils soient pris en chasse par une vedette allemande, etc.). Et par un pluvieux matin d'août, les PJ sont déposés sur une plage anglaise. Montfort et ses hommes n'arriveront jamais, Barnier les a dénoncés avant de partir et ils se sont fait prendre sur la côte française.

Acte II : Londres

Welcome

De la plage où ils viennent de débarquer, un petit sentier part vers un village, à quelques centaines de mètres. Les PJ n'ont qu'à se présenter au commissariat local et expliquer leur affaire (s'ils s'en dispensent et préfèrent essayer de rallier Londres par leurs propres moyens, ils seront pris par une patrouille de la Home Guard et se retrouveront derrière les barreaux pour quelques jours, sous l'accusation d'espionnage).

Techniquement, comme le leur explique le constable Johnson, ils sont en état d'arrestation le temps que leur cas soit éclairci. En pratique, il leur trouve des chambres chez miss Villers, une aimable vieille fille. Ensuite, il organise une petite fête en leur honneur au pub, où tout le village vient les contempler avec de grands yeux. Le lendemain, il prévient Londres. Dans l'après-midi, une voiture vient les prendre. On les conduit dans la banlieue de la capitale, dans un bâtiment anonyme. Ils vont passer l'essentiel de la semaine suivante à répondre aux questions insidieuses d'aimables jeunes gens, tous membres du contre-espionnage, qui cherchent à s'assurer que les PJ ne sont pas des espions allemands. Ils vont devoir raconter leur vie plusieurs fois chacun... (bien entendu, la manière dont ils sont traités dépend largement de leur profession et de leur notoriété. On sera beaucoup moins pointilleux avec les militaires, par exemple). Si les PJ sont en âge de se battre, on leur fait clairement comprendre que la moindre des choses serait de s'engager dans l'armée, ou à la rigueur dans les troupes de la France libre...

En fin de compte, l'un de leurs hôtes, souriant, leur donne des papiers d'identité provisoires et une cinquantaine de livres « pour les aider à démarrer ». Après quoi, il leur souhaite bonne chance et les laisse partir. Dans les mois suivants, les PJ vont être discrètement surveillés par le M.I.5, le contre-espionnage anglais. De temps en temps, pendant un jour ou deux, « on » les file, « on » visite leur chambre, « on » ouvre leur courrier... Si les PJ s'en rendent compte, ils risquent de réagir brutalement, avant de découvrir - trop tard - l'identité des fouineurs. En revanche, s'ils se mettent dans une situation délicate, leurs anges gardiens pourraient intervenir pour les en sortir.

S'installer

Les PJ ont du mal à trouver un logement. Ils devront probablement se



contenter d'un studio infesté de punaises dans l'est de la ville. S'ils ont des amis à Londres, attendez-vous à ce qu'ils essayent de leur rendre visite. A vous de décider ce qu'ils sont devenus. Certains sont sans doute morts, d'autres sont mobilisés, les plus prudents sont allés s'installer en Ecosse ou au Pays de Galles... Quant aux services qu'ils peuvent rendre aux PJ, vous en êtes seul juge. Un emploi, ou un logement plus spacieux, sont du domaine du possible.

Bien entendu, il n'est pas question de rester sans rien faire, du moins pas trop longtemps. En se rationnant, ils ont de quoi tenir un mois avec ce que leur a donné le gouvernement (un peu plus, en pratique. Les bombardements ont un avantage : ils sont sûrs de manger à la soupe populaire, dans le métro, à peu près tous les soirs).

Barnier prend ses distances avec le groupe à ce moment-là. Il leur promet de rester en contact avec eux... et ne donne plus de ses nouvelles. Si les PJ veulent lui courir après, faites-leur comprendre que dans le chaos ambiant, il serait miraculeux de remettre la main dessus. Il va vaquer à ses occupations...

La France libre

Même si les PJ ne désirent pas s'y engager, ils devraient y faire un tour, ne serait-ce que pour se renseigner sur le mystérieux commandant Catala et ses hommes (et s'ils le souhaitent, il y a de l'ouvrage pour tout le monde, quelles que soient leurs compétences). S'ils posent des questions sur Catala, ils seront aiguillés sur Jacques Portier, l'un des secrétaires du général de Gaulle. C'est un aimable quadragénaire fumeur de pipe, toujours heureux de bavarder avec des compatriotes. « Catala ? Bien sûr, ça me dit quelque chose. Un vieux monsieur, avec une moustache blanche, c'est ça ? Il est venu ici fin juin et a demandé à voir le général. C'est moi qui l'ai reçu. Je l'ai vite éconduit, je ne vous dis que ça ! Des fous comme ça, on en a de temps en temps. Celui-là proposait de « faire appel aux forces cachées au-delà de ce monde » pour bouter les Allemands hors de France. Il s'est énervé quand je lui ai dit que ça ne nous intéressait pas, et il a fallu le faire sortir de force. Je dois encore avoir son adresse quelque part... » Il a effectivement une carte de visite au nom de Charles Catala, avec une adresse dans Soho. Il la montre bien volontiers aux PJ.

Catala

Normalement, les PJ devraient l'aborder avec d'innombrables précautions et l'idée qu'ils approchent le Grand Mé-

chant de l'histoire. Ils vont être déçus. D'abord parce que le modeste deux-pièces qu'occupait le commandant évoque assez peu l'antre d'un sorcier démoniaque, et surtout parce que leur gibier est mort.

Londres

Les PJ y arrivent fin août. La ville vit alors ses dernières heures de calme. Les Anglais sont les seuls à continuer la lutte, et en sont tout à fait conscients. Les Français sont considérés avec un mélange très crispant de pitié (après tout, ce sont des réfugiés) et de mépris (on en veut aux mangeurs de grenouille d'avoir capitulé trop facilement). Tout le monde est prêt à se battre, ou se persuade de l'être. Les murs sont couverts d'affiches... il y en a pour tous les goûts, de la pure propagande aux incitations à consommer moins, à souscrire aux divers emprunts de guerre, en passant par les instructions à suivre en cas de raid aérien. On installe des abris partout. La plupart des gens se déplacent avec un masque à gaz en bandoulière (les PJ peuvent s'en procurer sur simple demande). Et toute cette débauche de patriotisme et de paranoïa se déroule au milieu d'un bel été, dans l'une des plus belles villes du monde...

Elle ne va pas le rester longtemps. Le 1er septembre, les raids aériens commencent. Dans les jours qui suivent, la Luftwaffe va déverser des milliers de tonnes de bombes sur Londres. Il y a jusqu'à vingt raids par jour... Tout le monde s'habitue à descendre de nuit dans les stations de métro et à y dormir. Si les PJ préfèrent se balader à l'extérieur pendant une alerte, vous pouvez légitimement les terroriser : des rues entières disparaissent dans de monstrueuses explosions, sous leurs yeux, sur fond de sirènes, avec pour seul éclairage les projecteurs de la DCA qui éclairent les silhouettes des bombardiers nazis, tout là-haut...

Les services de secours, assistés de bénévoles, travaillent vingt-quatre heures par jour. Il y a des milliers de sans-abri plus ou moins traumatisés qui s'installent où ils peuvent. Même entre les raids, on entend des explosions : toutes les bombes ne sautent pas au moment de l'impact, et les démineurs n'arrivent pas toujours à les désamorcer. Le plus ahurissant est qu'un semblant de vie normale continue, malgré tout. Les magasins ouvrent, les bureaux aussi, les services publics fonctionnent à peu près... Par ailleurs, la RAF est en train de gagner la bataille d'Angleterre. A partir du 16, les raids se raréfient. A l'est de Londres, des quartiers entiers sont en ruine, le West End est à peine en meilleur état, on a perdu le compte des morts et des disparus, mais c'est une victoire.

Sa logeuse ne demande pas mieux que de bavarder autour d'une tasse de thé. « C'était un vieux monsieur très gentil. Il est arrivé ici le 11 juin. Il est tombé malade vers la mi-juillet. J'ai fait venir le docteur Barrington, mais il n'a pas fait grand-chose. Alors M. Catala a fait venir plein d'amis à lui - des gens bizarres. Il m'a dit que c'était aussi des médecins. Ça n'a servi à rien, il est mort le 10 août. On l'a enterré à l'église Notre-Dame, au bout de la rue. Et l'autre jour, il y a un monsieur qui est venu récupérer ses bagages. Un Français aussi, un rouquin avec des lunettes. Non, il n'a pas dit son nom, mais il avait un mot du commandant. » Les PJ peuvent visiter l'appartement s'ils le désirent. En fait, ils peuvent même le louer. Il n'y a plus rien.

Le docteur Barrington

Il habite à quelques pâtés de maisons, et se montre assez coopératif. Selon lui, Catala n'était pas vraiment malade. « En tout cas, rien que je puisse soigner. Il était un peu... exalté, voyez-vous ! Au point de souffrir de douleurs imaginaires. » Il finira par leur expliquer que Catala se croyait envoûté « et vraiment, ses symptômes étaient impressionnants. Crampes, sueurs, fièvre, un ou deux petits arrêts cardiaques... A la fin, il avait même des plaies - auto-infligées dans son délire, sans le moindre doute. Bien sûr, son cœur a fini par lâcher. »

L'église Notre-Dame

Le père Donegall est jeune, moderniste et peu disposé à discuter envoûtement et possession démoniaque. Toutefois, il a donné l'extrême-onction à Catala et s'est chargé de l'enterrement. Il a accepté (et il en a encore honte) de prononcer quelques formules d'exorcisme à la demande du malade, fin juillet. Catala s'est senti mieux pendant deux ou trois jours, puis a fait une rechute. Il y avait peu de monde à l'enterrement : un Hindou, des jumeaux âgés... et un gros homme blafard, qui s'est tenu en dehors de l'église et du cimetière et n'est venu se recueillir sur la tombe qu'une fois la cérémonie terminée. L'un des jumeaux est venu trouver Donegall peu après et lui a donné une grosse somme d'argent pour prier pour le repos de l'âme de son ami. Si les PJ expliquent qu'ils aimeraient le remercier pour son geste généreux, le bon père leur donnera son adresse: Donald Klein, 78 Pitt Street, dans Soho... Ce n'est pas très loin. Si les personnages lui inspirent confiance, il leur répétera un certain nombre de choses que Catala a laissées échapper dans son délire, quelques heures avant sa mort. « Il m'appelait "Brendan", par moments. Il m'a demandé de "prévenir les autres". Il insistait sur le fait qu'il fallait "faire disparaître" quelque chose. Je ne sais pas du tout de quoi ou de qui il voulait parler. Il répétait aussi le chiffre "sept", avec l'air d'y attacher beaucoup d'importance. »

Donald et Stephen Klein

Des jumeaux d'une soixantaine d'années. Donald est chauve, son frère est un peu sourd. Ils sont officiellement rentiers. En fait, tout à fait illégalement, ils exercent la profession de médium (tolérée, mais tombant toujours sous le coup de la loi anti-sorciers de 1837). Ils se méfient des inconnus et voient des policiers en civil partout. En revanche, ils sont disposés à parler de



Catala. Ils le connaissaient depuis le début du siècle. A l'époque, c'était un jeune officier exceptionnellement brillant, passionné par le surnaturel. Ils ont vécu quelques aventures ensemble, puis les Klein ont « pris leur retraite » du métier d'investigateur. Ils sont toutefois restés en contact avec Catala, et lui ont fourni récemment une liste des principaux magiciens londoniens. « Il nous l'a demandée au début de l'année, et nous la lui avons envoyée en mars ou avril. » Par ailleurs, ils connaissent assez bien les deux autres personnes qui ont assisté aux funérailles. L'Hindou se fait appeler Swami Ghandratta. Selon eux, c'est un charlatan. Quant à l'individu blafard, il se nomme James Dudley et c'est l'un des lucifériens les plus en vue de la capitale. « Rien a étonnant à ce qu'il n'ait pas voulu rentrer dans l'église. » Les Klein ne voient pas d'inconvénients à fournir les adresses de ces deux personnes... Si on les interroge sur le nom de « Brendan », ils se souviennent vaguement d'un autre ami du commandant. « Un prêtre, un jésuite. Il est entré dans le groupe de Catala peu après notre départ. Ça fait bien vingt ans que nous ne l'avons pas vu. » Ils n'ont rien à ajouter. Ils ne savent rien du grand rituel (voir plus loin) et leurs pouvoirs sont pour le moins incertains. Cela n'empêchera pas Barnier de les faire enlever, si vous avez besoin de relancer l'action.

Le Swami Ghandratta

Il vit dans un coquet deux-pièces, étonnamment luxueux, au coeur d'un des quartiers les plus miteux de Londres. C'est un escroc pur et dur, mais il présente bien : le regard halluciné, un accent exotique à couper au couteau et le don d'improviser d'interminables discours fumeux. Catala l'a contacté en juin et a sondé ses pouvoirs. Il voulait voir s'il pouvait faire une bonne recrue pour le Bureau S. Il a vite abandonné mais, voyant en lui une source de revenus potentiels, le Swami s'est accroché. S'il est venu à l'enterrement, c'est dans l'espoir de rencontrer de nouveaux pigeons. Il voit dans les PJ une manne céleste. Il leur expliquera que Catala venait recevoir son enseignement, et leur offrira de « s'ouvrir à la sagesse ». Après tout, cela ne coûte qu'une poignée de livres... Il n'est pas contre un petit chantage, ou un vol si les PJ laissent traîner des objets de valeur à sa portée... Le Swami est là pour fournir une diversion exaspérante, mais il a un autre rôle à jouer : se faire enlever et tracter par les successeurs de Catala, qui reprennent sa campagne de recrutement de manière beaucoup plus musclée, et n'ont pas le temps à perdre avec des imbéciles. Il serait bon que les PJ

soient dans les parages lorsque cela se produira (la méthode la plus classique reste le tampon imbibé de chloroforme suivi d'un embarquement manu militari dans une grosse voiture, mais vous avez plein d'autres possibilités. Deux ou trois jours plus tard, on le repêchera dans la Tamise, avec une balle dans la tête). Sinon, les personnages apprendront sa mort par un entrefilet dans la rubrique Faits-divers.

James Dudley

Il habite un hôtel particulier du West End, juste à côté d'un poste de secours improvisé. C'est un individu gras, laid et antipathique, qui fait fortement penser à un crapaud. S'il y a des femmes ou des jeunes gens dans le groupe, il essaye sans finesse de les draguer. Il ne cherche absolument pas à dissimuler son allégeance à Lucifer. En fait, il s'en vante. Il expliquera longuement aux personnages que Dieu est un tyran, qui avait interdit aux humains de goûter à l'arbre de la Connaissance, alors que Lucifer incarne la liberté (soit dit en passant, il se met très en colère si on le traite de « sataniste » ; la différence étant, en gros, que les satanistes pratiquent des sacrifices humains, alors que lui poursuit la sagesse).

Il connaissait Catala depuis longtemps, mais est très réticent à parler du passé. Tout ce qu'il est disposé à expliquer, c'est qu'il a essayé de le désenvoûter : « En vain, hélas. Le sorcier qui s'en était pris à lui disposait d'une puissance supérieure à la mienne. Qui ? Je l'ignore, mais j'ai pu remonter ses émanations fluidiques : vers l'Allemagne. » (A Paris, Norwald en a découvert assez sur le Bureau S - entre autres ses activités antiallemandes - pour que ses maîtres décident de prendre des mesures radicales contre son chef. Il était déjà connu, et le localiser était une opération magique simple). Dudley est un individu beaucoup plus complexe qu'il ne semble à première vue. Il est snob, alcoolique, drogué et pervers, mais c'est aussi un magicien d'un certain pouvoir, et il n'est pas complètement mauvais, en dépit de toutes ses vantardises. Si les PJ le prennent intelligemment, il peut devenir leur meilleur allié. Il peut les présenter à tout ce que la capitale compte d'occultistes plus ou moins cinglés. Bon nombre d'entre eux ont rencontré Catala en juin, ou sont venus chez lui pendant sa maladie. Il a fait des offres de recrutement à certains (ceux en qui il sentait un minimum de pouvoir). Plusieurs membres de ce groupe disparaîtront dans les jours qui suivent. Par les temps qui courent, il est difficile de savoir s'ils ont été tués dans un bombardement ou s'ils ont été enlevés, mais les PJ devraient s'en rendre

compte... et se sentir mal à l'aise. Développez cette piste si vous le désirez. Dudley passera quelques jours à jauger les PJ. S'il estime qu'on peut leur faire confiance, il s'ouvrira un peu plus et leur parlera de son passé d'investigateur, au côté de Catala et de quelques autres. Cela remonte à avant la Première Guerre mondiale. Sous sa forme définitive, leur groupe comptait sept personnes. Le père James Brendan en faisait partie : « Il n'était pas encore prêtre, à l'époque. Je ne l'ai pas revu depuis qu'il s'est ensoutané, le pauvre. On n'est plus tout à fait sur la même longueur d'ondes, j'imagine. » Si on lui rapporte les dernières paroles de Catala, il tique. Il prétend ne pas comprendre... mais il ment mal. Il se méfie encore un peu des PJ. De plus, il en sait moins que Brendan, et préfère que ce soit le jésuite qui rompe leur commune promesse de secret.

En coulisse

Barnier est un ambitieux, qui hait l'Allemagne et qui manque de la (très relative) pondération de Catala. Ce dernier avait passé un demi-siècle à lutter contre les forces du Mal, et avait fini par apprendre qu'il y a des armes (dont le grand rituel) avec lesquelles il ne faut pas jouer. Mais il vient d'être éliminé par un sorcier au service des nazis. Barnier en profitera pour prendre le contrôle de ce qui reste du Bureau S. En fait, cela ne représente pas grand-chose. Une poignée d'espions, un ou deux sorciers médiocres... et surtout une somme de documents gigantesque sur la magie noire. Son premier travail consiste à récupérer les notes de Catala, en présentant une fausse lettre à sa logeuse. Il y découvre des mentions énigmatiques aux « Sept » et à un « grand rituel » dont ils seraient les gardiens. Le fragment du rituel détenu par Catala lui paraît mériter qu'on se penche sur la question. Les agents du S remontent sans trop de peine jusqu'au père Brendan, et de là aux autres anciens compagnons de lutte de Catala. Parallèlement, Barnier charge ses hommes d'enlever des sorciers mineurs, dans l'espoir d'en trouver d'intéressants dans le lot.

A la recherche de Brendan

Dudley a une adresse à leur communiquer, mais elle n'est plus à jour depuis 1922. Toutefois, il leur reste une piste : d'après les Klein, Brendan est un jésuite... et ils ne sont pas très nombreux en Grande-Bretagne. La démarche la moins inspirée consiste à lui écrire « aux bons soins de l'ordre ». Dans ce cas, leur lettre leur sera retournée par la poste dans trois ou quatre mois, avec la mention « n'habite plus à l'adresse indiquée ». Il est aussi possible de se rendre à l'archevêché catholique de Londres et de s'y renseigner. Il leur faudra un peu de temps et quelques jets de Baratin, mais ils finiront par apprendre que le père Brendan vit à Dublin, en Irlande. S'ils poussent un peu leurs recherches, ils sauront qu'il enseigne la théologie au séminaire St-Gall. L'employé qui les renseigne mentionne en passant qu'on lui a déjà posé ces questions, il y a un ou deux jours. Qui ? Un anglais anonyme, en pardessus et



chapeau melon (un agent du Bureau S). Les PJ peuvent essayer de téléphoner à Brendan (sans succès : ils parviennent, au bout de plusieurs heures d'efforts, à joindre le séminaire, mais il est absent. On leur promet qu'il rappellera, mais il n'en fait rien). Un télégramme est une solution plus sûre, mais le délai est plus important : une journée pour un échange de questions-réponses.

Laissez les PJ gérer la communication avec Brendan comme ils l'entendent. Il ne leur dira rien de précis par courrier ou au téléphone. En revanche, il accepte de les rencontrer et de leur en dire davantage.

Se rendre sur place est difficile. L'Angleterre et l'État libre d'Irlande sont plutôt en mauvais termes, et les communications entre les deux pays sont irrégulières depuis le début de la guerre. Par ailleurs, les PJ n'ont pas de passeport. En faire établir un est possible, mais cela prendra du temps. C'est un bon moment pour faire appel à d'éventuelles relations. C'est également le genre de démarche qui attirera l'attention du M.I.5.

Il est sans doute préférable de convaincre le jésuite de venir en Grande-Bretagne. Il se fait un peu tirer l'oreille, mais finit par y consentir. En revanche, il refuse de descendre sur Londres. Il n'a pas le temps. Un rendez-vous à Liverpool (par exemple) satisferait tout le monde... L'ennui est que le prêtre ne se montrera pas. Il sera enlevé en route par des agents du S. Que ce soit en enquêtant sur place ou par téléphone, les PJ peuvent établir qu'il est parti pour le rendez-vous comme prévu... mais il s'est évaporé quelque part sur le trajet. Le lendemain, son bureau au séminaire est cambriolé. Toutefois, les PJ n'ont pas tout perdu : il a laissé une lettre à leur intention chez sa logeuse. Elle se fera un plaisir de la leur transmettre. Ce n'est malheureusement qu'un billet assez court (voir après). Leur seul « ami commun » est Dudley. Il ne leur reste plus qu'à rentrer à Londres.

James Dudley, de nouveau

Pendant leur voyage dans le nord, les événements ont suivi leur cours. Dudley est toujours chez lui, mais il est dorénavant protégé par une dizaine de « disciples » costauds. Ils font un barrage efficace... presque trop, en fait. Les PJ auront des difficultés à leur faire comprendre qu'ils sont des amis du « Maître ». Ils finiront tout de même par être reçus. Dudley est vauté sur un divan, emmailloté dans une épaisse couverture. Il est très faible, et s'évanouit purement et simplement lorsque les PJ lui annoncent la disparition de Brendan.

Si les PJ se précipitent pour l'aider, ils pourront constater qu'il porte plusieurs brûlures profondes à la poitrine. Il a été torturé. Au réveil, il leur raconte son histoire. Elle est assez simple : en novembre 1904, les sept membres du groupe de Catala (dont lui) ont démantelé une secte maléfique, dont le but ultime était d'ouvrir les portes de l'Enfer et de permettre à des hordes infernales de se répandre sur Terre. Ils ont abattu le chef de la confrérie et ont mis la main sur le seul exemplaire du rituel d'ouverture des portes. Ils n'ont pas osé le détruire (« certains manuscrits... se vengent si on porte la main sur eux »). Alors ils l'ont divisé en sept, et ont juré de le cacher et de le protéger au mieux de leurs possibilités. Quelque temps après, leurs routes ont divergé.

La lettre de Brendan
« Mes amis,
Depuis quelques jours, je suis surveillé. Je ne sais pas si nous aurons l'occasion de nous voir, en définitive. Je n'ose rien écrire de précis, de peur que cette lettre ne tombe aussi entre leurs mains. Notre ami commun de Londres sait presque les mêmes choses que moi. Demandez-lui de vous éclairer sur l'incident du 1er novembre 1904. Il saura ce que je veux dire.
Que Dieu vous bénisse.
Brendan »

Deux jours après l'enlèvement de Brendan, pendant que les PJ enquêtaient sur ce problème, Dudley a été attaqué à son domicile, par « une sorte de monstre noir » qui lui a soutiré tout ce qu'il savait sur les autres membres du groupe et a récupéré son fragment de rituel avant de disparaître (c'était un démon mineur et, s'il n'a pas tué Dudley, c'est parce qu'il l'a jugé assez corrompu pour être épargné).

Les sept

Dudley leur communique bien volontiers le nom des Sept. Aux PJ de trouver le reste, en épluchant les annuaires ou les registres de taxation, etc. Ils vont devoir sillonner Londres, interroger quantité de gens, bref faire leur boulot d'investigateur... en pleine guerre, sous les bombes.

- ❖ Catala est mort.
- ❖ Brendan a disparu. On ne le reverra pas. Barnier l'utilise comme coordinateur, et se charge de déchiffrer les morceaux du rituel.
- ❖ Le sort de Dudley est entre vos mains. Il peut mourir de ses blessures, être abattu par les agents humains du S quelques jours après s'être confié aux PJ (Barnier a estimé, à la réflexion, qu'il en savait trop pour rester en vie)... ou guérir et devenir un allié utile.
- ❖ Arthur McAllistair était, avant-guerre, un militant d'extrême droite bien connu. Il présidait le Parti national britannique, très proche des nazis,

qui comptait quelques milliers de membres. Il est en prison depuis un an, et les PJ ne devraient pas chercher à le rencontrer, s'ils ne veulent pas devenir suspects à leur tour. Ils peuvent toutefois s'introduire dans son hôtel particulier (qui n'est pas spécialement surveillé). Malheureusement, les agents du S les ont précédés. Il y a de grandes empreintes de brûlures dans la bibliothèque, et la porte du coffre-fort qui renfermait le morceau de rituel a fondu. Si vous sentez que les PJ sont las de poursuivre des ombres et sont mûrs pour un peu d'action, ils tombent sur le cambrioleur. Soyez fair-play. S'ils remportent la victoire, laissez-les mettre la main sur le parchemin. Barnier en sera quitte pour envoyer une autre créature le récupérer chez eux le lendemain (ou à le faire voler par ses hommes de main).

- ❖ Gregor Dabrowycz. En 1904, c'était un riche bourgeois de la Pologne russe. Il a été ruiné par la guerre de 14, s'est exilé et a fait toutes sortes de petits métiers à Paris, puis à Londres. Toutefois, il est resté en contact avec McAllistair Ivanenko. Depuis 1932, il enseigne le polonais dans une petite école privée d'Aldwich, en banlieue (son nom est dans l'annuaire de la ville). Il n'est jamais chez lui. En effet, il sert d'interprète bénévole aux pilotes polonais engagés dans la RAF. Il fait sans cesse la navette entre Aldwich et une base aérienne du sud du pays. Il est petit, gros et assez âgé. Visiblement, la visite des PJ le gêne. Il prétend avoir perdu son fragment en 1918, lorsqu'il a fui les Rouges. En fait, il a reçu quelques jours plus tôt la visite de Barnier, qui le lui a acheté fort cher...
- ❖ Vladimir Ivanenko. Russe blanc en exil et propriétaire de l'Aigle du tsar, un restaurant bien connu. Lorsque les PJ arrivent à son adresse, ils trouvent un cratère de bombe encore fumant... En interrogeant les voisins, ils finissent par apprendre qu'Ivanenko est encore en vie. Il a été provisoirement relégué dans un camp de sans-abri, au nord de Londres. Il partage une tente de l'armée avec une trentaine de personnes, et est ravi de recevoir de la visite. Il a continué à s'intéresser en amateur à l'occultisme, et a conduit de longues recherches sur le rituel (son propre fragment est dans son coffre-fort, intact... sous dix tonnes de décombres). Il se méfie un peu des personnages au début, mais finit par leur apprendre ce qu'il sait. Selon lui, ce rituel est quelque chose d'unique, qui permet d'écarter le voile entre les dimensions de manière très contrôlée, sur une large surface (plusieurs milliers de kilomètres carrés), pendant douze heures. Il ne peut être lancé que



certaines nuits, dont celle du 1er novembre. Ses effets n'ont jamais vraiment été mesurés, mais il est censé lâcher des meutes de créatures infernales sur le monde. Il leur apprend aussi que la répartition des fragments du rituel n'a pas été faite complètement au hasard. Il était, avec McAllistair, le dépositaire des textes théoriques. L'invocation proprement dite avait été confiée à Brendan, Catala et Dudley. Gol-denblatt et Dabrowycz avaient reçu tout ce qui devait permettre le contrôle des créatures invoquées.

En clair, cela veut dire que le Bureau S est déjà en mesure de tenter le rituel avec une chance de succès raisonnable...

- ❖ Le rabbin Moshe Goldenblatt. En 1904, il vivait à Prague, et il n'y a pas trace de lui en Angleterre. Ivanenko a reçu une lettre de lui au mois d'avril, peu après l'entrée des Allemands à Prague. Il avait peur de ce qui pouvait lui arriver, mais refusait de quitter le pays.

Attentats

Bien entendu, les PJ et les agents du S suivent les mêmes pistes. Ils vont donc, inévitablement, se rencontrer. Vous avez deux lignes d'actions possibles :

Les agents humains

Ce sont pour la plupart des vétérans du Bureau S de Catala, qui sont contents d'avoir de nouvelles missions. Ils prennent les PJ pour de simples gêneurs ou pour des espions allemands. Ils ne chercheront à les liquider que si Barnier leur en donne l'ordre. Autrement, ils se contentent de menaces et de brutalités mineures.

- ❖ Le plus simple, vu le contexte, reste de placer une bombe chez l'un des PJ. Demandez des jets de Chance (ou d'Écouter pour entendre le tic-tac) au personnage concerné. Après quoi, il faudra sans doute un ou deux jets de Mécanique pour la désamorcer.
- ❖ Si ça ne donne rien, ils peuvent se mettre en embuscade et leur tirer dessus au pistolet.
- ❖ N'oubliez pas les bons vieux « accidents ». Londres est plein de pans de murs prêts à s'effondrer sur la tête des passants... Les agents du S ne sont pas assez fanatiques pour se battre jusqu'à la mort. Des PJ chanceux pourraient donc faire des prisonniers. Malheureusement, ils en savent assez peu. Ils sont organisés en cellules étanches de cinq hommes, qui reçoivent leurs ordres par téléphone. Ils font leurs rapports en même temps. Sur le terrain, ils sont livrés à eux-mêmes.

Le surnaturel

Si cela ne suffit pas, Barnier fait appel à ses sorciers. Envoi de vampires de feu et d'un vagabond dimensionnel... Le but est de faire passer les PJ pour des déments et provoquer leur internement. Si cela ne marche pas, vous pouvez passer à la vitesse supérieure.

Les autorités interviennent

« La Grande-Bretagne est toujours heureuse d'accueillir des réfugiés fuyant la barbarie nazie »... à condition qu'ils ne s'entretient pas sur son territoire. Tôt ou tard, les démarches des PJ attireront l'attention du M.I.5. A partir de cet instant, ils seront constamment épiés. On écoute leurs communications téléphoniques, on ouvre leur courrier, on les suit, etc. Pour l'heure, les autorités ont décidé de ne pas les arrêter. Mieux vaut comprendre d'abord ce qu'ils trafiquent...

Lorsque vous estimerez que les PJ commencent à avoir une image globale de ce qu'ils affrontent (une bande d'espions fanatiques et de sorciers possédant un rituel monstrueusement puissant), ou à défaut lorsqu'ils auront enfreint la loi de manière visible (fusillade avec les agents du S dans les rues, par exemple), faites-les arrêter. Cela se passera courtoisement : deux individus en civil, avec des cartes du Home Office, leur demandent de passer à leurs bureaux pour : une « formalité administrative ». En fait, ils sont mis en prison et interrogés par des policiers et des militaires. Ces derniers sont moins aimables qu'à l'arrivée des PJ en Angleterre, et semblent avoir un dossier solide sur tous leurs faits et gestes de ces dernières semaines. Tout raconter est encore ce qu'il y a de plus intelligent à faire. Étrangement, on ne les enferme pas à l'asile. Les autorités prennent deux ou trois jours pour peser leur témoignage, puis ils reçoivent la visite d'un général, qui ne se présentera pas : « Messieurs, j'ai une proposition à vous faire. Nous prenons vos informations très au sérieux. Mieux, nous vous prenons au sérieux. Vous pouvez donc, si vous le désirez, rejoindre les rangs de l'Intelligence Service (IS) - au sein duquel il existe, je ne vous le cacherai pas, un organisme comparable au Bureau S. Il est beaucoup plus récent, et contrôlé très étroitement. L'alternative ? Passer le reste de la guerre en prison. »

Au service (très) secret de Sa Majesté

A partir de cet instant, le combat des PJ change d'échelle. On leur fait suffi-

samment confiance pour leur confier une dizaine d'hommes, et ils peuvent faire appel aux ressources de spécialistes dans à peu près tous les domaines (les choses sont moins roses sur le plan matériel. Ils ont un tout petit budget...). Des PJ observateurs remarqueront qu'on s'abstient de les former, ou de leur présenter leurs nouveaux collègues. Leurs supérieurs se retranchent derrière de vagues « raisons de sécurité ». En fait, on les considère surtout comme des agents « jetables », pour lesquels il est inutile de gaspiller une formation. Dans les jours qui viennent, ils peuvent :

- ❖ Faire dégager le coffre-fort d'Ivanenko et récupérer son morceau d'incantation.
- ❖ Faire démanteler quelques cellules du S qui continuent à enlever tout ce que Londres et le sud de l'Angleterre comptent de druides, sorciers, satanistes, kabbalistes et autres alchimistes. Les enlèvements finissent par cesser : Barnier n'a plus d'hommes à gaspiller.
- ❖ Infiltrer un homme au S. Cela pourra servir plus tard, mais pour l'heure on perd sa trace (Barnier déménage toutes les semaines. Quant aux kidnappés, ils sont conduits au Pays de Galles, dans une propriété achetée par un homme de paille du Bureau S en 1925. Autrement dit, ils sont introuvables, même par un moyen magique).
- ❖ Si vous vous sentez d'humeur à développer ce passage, il peut donner lieu à plusieurs séances de jeu. Des réseaux d'espions nazis soutenus par des créatures surnaturelles sont sans doute à l'œuvre... Sans oublier des dizaines d'affaires bizarres, mais sans rapport avec l'intrigue principale, qu'il faut tout de même étudier : fantômes de soldats tués, disparition mystérieuse d'un navire dans la Manche, lueurs étranges au-dessus de l'Ecosse, etc. Contrairement au Bureau S, l'Intelligence Service ne fait pas appel à la magie : il l'étudie.

Caractéristiques

James Dudley, luciférien décadent

FOR 9	CON 11	TAI 13
INT 16	POU 15	DEX 11
APP 9	EDU 18	SAN 25
PdV 12		

Compétences : Faire des discours verbeux 80%, Boire comme un trou 75%, Draguer tout ce qui bouge 30%, Occultisme 60%, Mythe de Cthulhu 10%.

Sorts : quelques petits rituels occultes qui marchent bel et bien, mais rien d'utile pour cette aventure.



Les agents du S

Humains. Prenez les mêmes caractéristiques que les soldats allemands de l'épisode précédent, en augmentant généreusement leurs compétences en armes (60 à 80 % au pistolet).

Extrahumains. Ces démons mineurs ressemblent à de grands humanoïdes efflanqués, avec des yeux verts luisant, des dents comme des rasoirs et des griffes très aiguisées. Ils sont relativement patauds, mais extraordinairement chauds : leur toucher inflige des brûlures. Ils peuvent apparaître et disparaître à volonté, et se déplacer ainsi sur de grandes distances.

Techniquement similaires au vagabond dimensionnel de la page 124, mais leurs griffes font id6 de dommages supplémentaires et peuvent enflammer ce qu'elles touchent. En plus, si vous voulez qu'ils maîtrisent quelques sorts déplaisants liés au feu (Invoquer un vampire de feu, Sort de mort, etc.), ne vous gênez pas !

Acte III : Bohème

Briefing

Quelques jours ou quelques semaines (voire quelques mois, si vous avez envie de leur faire vivre d'autres aventures entre-temps) ont passé. Nous sommes le 5 octobre, et les PJ sont convoqués par le capitaine Robertson, leur supérieur direct. Il les accueille avec sa jovialité factice habituelle, leur propose un cigare et un verre de whisky, et entre dans le vif du sujet : « On a du boulot pour vous, les gars. Du difficile. On a complètement perdu la trace de Barnier et des gars du S. Ils ont toutes les parties importantes du rituel. Pour je ne sais quelle raison cela inquiète beaucoup les huiles. Bref, on a décidé d'essayer de récupérer le dernier fragment : celui de Prague. Là, au moins, on est sûr qu'ils ne pourront pas passer avant nous ! D'après le Ruski... Ivanenko, c'est ça ?, ce morceau-là contient de quoi limiter la casse, si vos copains faisaient la bêtise de s'en servir. Comme vous êtes ceux qui connaissez le mieux la question, on a pensé à vous pour aller visiter l'Europe centrale. Heureux ? » Décrochez les joueurs du plafond. Robertson leur expliquera posément que ce n'est pas une mission suicide (enfin, pas tout à fait). « On vous a figolé une couverture en béton, qui vous donnera l'occasion de fouiner à peu près partout sans que les nazis puissent s'en mêler. Et vous ne serez pas complètement largués. On a des amis là-bas. »

En pratique, noyés sous un flot de paroles lénifiantes, les PJ finiront par comprendre :

- ❖ Qu'ils voyageront sous le couvert

d'une mission de la Croix-Rouge chargée d'inspecter les camps de prisonniers. Sur place, ils doivent essayer d'en profiter pour être autorisés à visiter les camps destinés à la population civile.

- ❖ Que leur mission principale est de récupérer le fragment de rituel et de le ramener. Robertson doute qu'il soit possible de sauver Goldenblatt, mais s'ils y parviennent, tant mieux !
- ❖ Si les choses tournent mal, et seulement dans ce cas, ils peuvent contacter Jan Kanka, qui vit rue Novy Svet, dans un vieux quartier. C'est un « dormant » de l'Intelligence Service, en poste depuis les années trente. Il les cachera et les aidera à sortir du pays.
- ❖ Par ailleurs, la Bohème est pratiquement coupée du monde depuis six mois. Les PJ sont censés garder les yeux ouverts et noter le plus d'informations possible.

Ultimes préparatifs

Les PJ ont vingt-quatre heures pour se préparer. On leur remet le matériel suivant :

- ❖ des vêtements achetés à Genève, avec des marques de tailleurs suisses (assez pour une quinzaine de jours, plus une trousse de toilette et autres petits accessoires) ;
- ❖ de faux passeports helvétiques (ou, pour les anglophones, irlandais) suffisamment usés pour avoir l'air crédibles. Dans la doublure d'une des valises se trouve un passeport vierge pour Goldenblatt ;
- ❖ des accréditations de la Croix-Rouge, admirablement imitées ;
- ❖ une copie des Conventions de Genève sur les prisonniers de guerre ;
- ❖ un petit dossier résumant la vie de leur personnage d'emprunt. Ils sont censés les apprendre par cœur et les détruire avant d'arriver sur place. Amusez-vous à les créer et à les faire « coller » aux personnages des uns et des autres. Parmi les couvertures possibles : des religieux, des médecins, des juristes, etc. Si l'un des PJ est vraiment médecin, il sera nommé « chef de mission » ;
- ❖ quelques objets de valeur « anodins », mais aisément monnayables : montres-bracelets en or, alliances ou chevalières en platine, etc. ;
- ❖ un comprimé de cyanure chacun ;
- ❖ l'équivalent de 5000 reichsmarks en francs suisses (à changer à Prague) ;
- ❖ pas d'armes, ni d'émetteur radio. C'est trop risqué. En revanche, on leur donne un numéro de téléphone à Ge-

nève, qui pourra relayer des messages urgents (à exprimer sous une forme qui n'éveille pas les soupçons des nazis).

En route!

De Londres, le groupe prend l'avion jusqu'à Lisbonne, en utilisant un premier jeu de fausses identités. Les douaniers sont remarquablement peu curieux. Ils savent pertinemment qu'un bon tiers des « touristes » anglais et allemands qui visitent le pays sont des espions, et préfèrent laisser courir. Après vingt-quatre heures au Portugal, ils redécollent (sous d'autres noms) à destination de la Suisse, où ils arrivent au petit matin après escale à Madrid, Barcelone, Rome et Gènes. Ils ont intérêt à profiter du vol pour potasser leurs nouvelles identités... A Genève, ils sont pris en charge par un agent de l'IS, qui leur remet les différentes autorisations, ainsi que leurs billets d'avion. Ils doivent arriver à Prague le 8 octobre, à 9 heures du matin. Il a une façon très déplaisante de leur souhaiter bonne chance, comme s'il était certain de ne jamais les revoir.

L'avion (un gros bimoteur aux couleurs de la Lufthansa) décolle à l'heure dite. A Prague, il pleut. Deux grosses voitures noires attendent les PJ ainsi qu'un officier SS froid et guindé, qui se présente comme l'obersturmführer SS Karl Voss. Il est poli, sans plus.

Mondanités

Les PJ sont conduits à l'ancien palais royal, le siège du gouvernement. On leur attribue des suites très confortables au deuxième étage, et on les laisse déballer leurs affaires. Contrairement à ce que des PJ paranoïaques pourraient soupçonner, il n'y a pas de micros : les nazis n'ont pour le moment aucun soupçon. Et puis, à quoi bon les écouter ronfler ou prendre leur douche ? Ils passeront leurs journées en compagnie d'un espion.

Ils sont à peine arrivés depuis une heure qu'on frappe à la porte de l'un d'eux. C'est Voss, en compagnie d'un petit bonhomme à lunettes qu'il présente comme « Ludwig Ladislav, votre guide-interprète ». Il claque les talons et s'éloigne pour l'heure, Ladislav se contente de prendre contact, de leur annoncer que la visite de Prague est prévue pour le lendemain et que le programme du reste de la semaine est en cours d'élaboration. Et ce soir, ils vont assister à une réception donnée par le reichsprotector en personne ! Après quoi, il s'en va...

Ambiance

Les Allemands ont envahi la Tchécoslovaquie le



15 mars 1940. Le territoire a été immédiatement annexé au Reich, sous le nom de Protectorat de Bohême-Moravie. Hitler s'est fait acclamer dans les rues de Prague, avant de confier l'administration du pays au SS Reinhard Heydrich, le bras droit d'Hitler. Sa mission est d'« aryaniser » et de « germaniser » le pays au plus vite. Il a carte blanche, et en profite. Les autres branches de l'appareil d'État (et l'armée) sont bien entendues présentes, mais c'est la SS qui est toute-puissante.

Les membres de l'Ordre noir raffent, déportent, fusillent et torturent dans la plus complète impunité. L'ambiance est terriblement sombre, bien plus qu'en France. Il y a des avis en allemand et en tchèque sur tous les murs. Il s'agit essentiellement de listes d'otages ou de fusillés. Il n'existe pas encore de résistance cohérente, mais des réseaux commencent tout doucement à s'organiser (l'un d'eux assassina Heydrich en 1942, avec des armes fournies par... l'Intelligence Service). Bien entendu, les Juifs sont les premiers visés, mais ils sont loin d'être les seuls. La chasse aux communistes, aux homosexuels, aux syndicalistes, aux journalistes, etc., est féroce et permanente. Par ailleurs, même le citoyen de base peut à tout moment se retrouver dans un camp de travail sous prétexte « d'infériorité génétique » (en clair : son logement a plu à un officier SS). Utilisez toutes les scènes que vous pourrez tirer des films et des livres sur l'Occupation. Tout ne sera pas « juste » historiquement, mais c'est l'atmosphère qui compte. Par ailleurs, Prague est une très belle ville, mais les PJ ne sont pas en état de l'apprécier. Essayez de jouer cet épisode « en noir et blanc ». Ne mentionnez jamais les couleurs, à part le noir, le blanc et les nuances de gris. Concentrez-vous sur les formes et les textures... Cela demande quelques efforts, mais peut donner d'excellents résultats.

La soirée est une bonne occasion de donner des sueurs froides aux PJ. Une cinquantaine de personnes y assistent. Il y a beaucoup d'uniformes SS, quelques colonels et généraux de la Wehrmacht, une poignée de smokings et de robes du soir. Le Champagne coule à flots. Les PJ sont présentés à une foule d'officiers SS aux grades imprononçables (et à peu près impossibles à distinguer pour un non-germaniste). Le reichs-protektor lui-même leur serre la main et leur adresse une ou deux phrases aimables (c'est le seul haut dignitaire nazi à être conforme aux critères esthétiques du Parti : grand, beau, blond, yeux bleus. Seul petit défaut : il est complètement fou). Entre autres personnages intéressants, ils peuvent rencontrer :

- ❖ Herr doktor Stupnagel, un civil. Il se présente comme « chercheur ». En fait, c'est l'un des « généticiens » du Parti, et plus précisément du projet Lebensborn. Il travaille sur la « germanisation » d'enfants slaves présentant les critères raciaux ad hoc. C'est tout simple : on les enlève à leur famille et on les éduque au sein du Reich, dans des familles allemandes.
- ❖ L'oberstrumbannführer SS (lieutenant-colonel) Wolfgang Neumann. Une croix de fer sur la poitrine, une tête de mort sur la casquette et un long visage chevalin entre les deux. Il est responsable de tous les camps de prisonniers du protectorat, et c'est de lui que dépendent les autorisations

des PJ. Ils ont donc intérêt à le flatter. Heureusement, ce n'est pas très difficile. Il aime beaucoup son métier, et est ravi de cette occasion de faire partager sa passion à des étrangers. Il reste lucide toutefois. Les PJ ne seront pas admis partout.

- ❖ Erika von Brauninger Une superbe blonde, qui parade au bras de son mari, un vieux général de la Wehrmacht. Elle passera la soirée à se saouler, au point de déclencher un mini scandale. Si les PJ aident à la calmer, son époux leur sera très reconnaissant... ce qui peut toujours servir.

Laissez les PJ bavarder un peu avec tout ce petit monde. La conversation est truffée de chausse-trappes : on parle de la Suisse, où plusieurs officiers ont passé des vacances, de la Croix-Rouge et de ses missions. A un moment donné, l'un des convives demandera « si Norwald vient ou non ce soir ? ». Les PJ devraient avoir un choc. Une ou deux questions confirment leurs pires craintes : c'est bien le même herr doktor Norwald qu'ils ont rencontré à Paris. Il est arrivé en ville la semaine dernière, envoyé par Berlin « en mission spéciale » (personne ne sait au juste ce qu'il fait, et cela intrigue beaucoup de monde).

En ville

Le lendemain à 9 heures, les PJ embarquent dans une limousine pour la visite de la ville. Bien entendu, ils sont accompagnés de Ladislav. Il va être le premier obstacle (sinon le principal) à la mission des PJ. Il les accompagne partout, se montre parfaitement efficace dans ses relations avec la population... et rapporte leurs moindres conversations à Voss. Si les PJ s'en indignent, il a le culot de s'en étonner. Ce détail mis à part, c'est un compagnon agréable et un guide compétent, quoiqu'il ait la manie, lorsqu'il présente un monument, d'expliquer « qu'il doit son charme au travail des ouvriers allemands, établis ici au ixième siècle sur ordre de l'empereur Tartempion, qui ont su sublimer les plans des architectes slaves » (c'est d'autant plus ridicule qu'il est lui-même à moitié tchèque ; son véritable prénom est Ondrej. Il en rougit, d'ailleurs).

Heureusement pour les personnages, il a des failles. Il n'est pas vénal (il prend l'argent et rapporte la tentative de corruption à ses chefs). En revanche, il aime boire. Les personnages s'en rendront vite compte, et ils peuvent le saouler jusqu'au coma éthylique. Par ailleurs, il est seul. Si les PJ « se disputent » et décident d'aller visiter deux monuments différents au même mo-

ment, il ne pourra accompagner qu'un seul groupe. Il ne rapportera pas son échec à ses supérieurs.

Chez Goldenblatt

A Londres, Ivanenko leur a dit où trouver le rabbin. C'est au milieu du vieux quartier, au cœur de petites rues où il est facile de se perdre... et de perdre un guide collant. A l'adresse indiquée il y a une vieille concierge nommée Maria, qui est totalement muette si les PJ ont l'air « officiels ». Elle parle tchèque, un peu français et fort bien allemand (mais elle refuse de s'exprimer dans cette langue). A force de patience, les PJ finiront par apprendre que Goldenblatt a été emmené en juin, comme tous les autres Juifs du quartier. Son appartement est occupé par le lieutenant SS Schrader, qui est chez lui et qu'il vaut sans doute mieux ne pas déranger. Il ne reste plus qu'à rentrer au palais.

Les camps

Les deux jours suivants se déroulent sans incidents. Les PJ sont promenés à travers la campagne tchèque, d'un camp de prisonniers de guerre à un autre. Il y a la quantité réglementaire de barbelés, miradors, chiens, etc. Il est important de noter que tout cela est géré par l'armée, pas par la SS (même si cette dernière a un important droit de regard sur tout ce qui s'y déroule). Les détenus sont pour la plupart des soldats et des officiers tchèques ou slovaques, mais il y a aussi une importante communauté de Polonais. Flanqués de leur fidèle interprète, les PJ peuvent bavarder avec eux. Ils sont abattus, mais reconnaissent qu'on les traite à peu près correctement. S'ils ne veulent pas détruire leur couverture, les PJ vont devoir leur poser quantité de questions sur l'hygiène, la distribution des colis, le droit de communiquer avec leur famille, etc. Des personnages observateurs remarqueront quand même que ces camps sont remarquablement vastes (et sous-peuplés par rapport à leur taille). Et dans un ou deux endroits, ils constatent que les travaux de construction continuent (c'est exactement le genre de chose qu'on leur a demandé d'observer. Si les Allemands voient si grand, c'est en prévision d'un prochain afflux de prisonniers soviétiques).

Les PJ peuvent essayer d'influer sur leur itinéraire, bien entendu, ou demander à voir autre chose que des prisonniers de guerre. Dans ce cas, tout dépend à qui ils en font la demande. Voss, qui reste leur principal contact, leur répondra sèchement que la Croix-Rouge n'a rien à faire dans les camps



pour « déviants sociaux-politiques », qui sont de simples prisons. Quant aux Juifs, il ne voit pas pourquoi ils s'y intéressent, mais transmet. Neumann sera peut-être plus manœuvrable. En fait, il s'attend à ce que les PJ fassent une demande de ce genre (c'est dans la logique de leurs identités d'emprunt). Il a justement un « camp modèle » à faire visiter aux gèneurs dans leur genre. On ne va certainement pas leur faire visiter les vrais camps de concentration !

Le Kamp 11

Situé sur une colline, à une trentaine de kilomètres de Prague, il est entouré de forêts profondes. L'agglomération la plus proche, baptisée Neuburg depuis l'invasion, se trouve à une heure de marche. L'endroit est un trompe-l'oeil, peuplé de Juifs en bonne santé. Il y a une clôture, bien entendu, mais pour le reste, on se croirait dans un petit village pimpant. Voss (qui leur fait visiter) leur explique longuement que le camp élit sa propre administration, qu'il y a un orchestre, une école, etc. Après la visite guidée du matin et un déjeuner chez le responsable du camp, le commandant Gerbhart, les personnages sont plus ou moins livrés à eux-mêmes (Voss ne voit pas d'inconvénients à les laisser se promener à leur guise. Après tout, il n'y a rien à découvrir). Même Ladislav les laisse tranquilles. Les PJ peuvent donc faire le tour des bâtiments, constater de visu que tout est conforme à ce qu'on leur a montré le matin, et peut-être poser quelques questions aux habitants. Quelqu'un parle-t-il yiddish ? ou tchèque ? Sinon, ils finiront par rencontrer un ancien professeur de français qui leur servira d'interprète (et leur fera part de ses soupçons. Il est passé directement de chez lui au ghetto, mais il a entendu des rumeurs sur ce qui se passait dans les autres camps. « On y meurt comme des mouches ». Les personnages poseront sans doute la question par acquis de conscience... et ils auront la bonne surprise d'apprendre que le rabbin Goldenblatt est effectivement ici ! Il vient d'arriver, il y a deux ou trois jours. Il est à l'hôpital du camp, très faible.

Goldenblatt

Il a une chambre pour lui seul, au premier étage. Il est très âgé, avec une immense barbe blanche, et a l'air d'avoir traversé des moments difficiles. Il est conscient, mais peu disposé à bavarder (il parle fort bien français et anglais). En fait, il refuse carrément de communiquer : « Encore une de vos ruses, hein ? Allez vous faire voir ! » En fait, sa position est tout à fait logique. Il a été mis dans un camp de travail en

avril 40. Il a passé ces derniers mois à creuser des trous pour les reboucher ensuite, et se mourrait doucement d'épuisement quand on l'a convoqué chez le commandant. Norwald l'y attendait. Pendant que les PJ enquêtaient de leur côté, herr doktor remontait d'autres pistes à Paris et en Pologne (il a peut-être même, par miroir magique interposé, eu quelques occasions de voir les PJ à l'œuvre). Il a fini par retrouver Goldenblatt et lui a proposé un marché honnête : un traitement de faveur contre son morceau de rituel. Le vieillard a catégoriquement refusé. Norwald a usé de son autorité pour le faire transférer ici... Pour Goldenblatt, jusqu'à preuve du contraire, les PJ ne sont que des nazis déguisés venus lui soutirer son secret.

Les personnages finiront bien par le convaincre, mais cela va prendre du temps. Il faudra qu'ils racontent toute leur histoire et ajoutent un ou deux détails que les nazis ne devraient logiquement pas connaître (le nom du restaurant d'Ivanenko, par exemple). Il finira par leur dire que toute sa bibliothèque occulte se trouve dans une cache de son appartement pragois, sous le plancher de sa chambre. Le faire sortir du camp est une tâche à peu près impossible. Les PJ ont quand même une petite chance d'y parvenir, à condition de faire preuve de subtilité.

- ❖ Ils peuvent exiger de voir le commandant du camp, taper du poing sur son bureau et vociférer que « dans son état, cet homme devrait être hospitalisé en ville ! ». Cela peut réussir (les militaires sont toujours impressionnés qu'un civil fasse acte d'autorité devant eux). Après tout, ce prisonnier intéresse personnellement un haut responsable de Berlin, et s'il meurt, il y a de gros ennuis en perspective. Si vous le désirez, Goldenblatt peut être transféré à l'hôpital central de Prague. Il y aura deux sentinelles devant sa porte, mais il sera déjà plus accessible.

- ❖ Ils peuvent essayer la corruption. Le commandant Gerbhart n'y est pas insensible... mais il risque gros, et fixera son prix en conséquence. Cela leur coûtera toute leur réserve de liquide, plus une partie de leurs valeurs. Ils les retiendra à dîner, le temps d'organiser le « décès » de Goldenblatt et de le faire installer (le plus confortablement possible) dans le coffre de leur voiture.

Retour à Prague

S'ils sont en compagnie du rabbin, les PJ se préparent des moments difficiles. Leurs appartements sont bien assez spacieux pour l'héberger, mais il faudra voler de la nourriture pour lui et le ca-

cher à chaque fois qu'une femme de ménage viendra nettoyer la chambre. Il ne sera pas capable de marcher sans aide avant deux ou trois jours. A ce moment-là, il serait sans doute souhaitable de lui raser la barbe (il protestait avec indignation), de lui donner son faux passeport et de l'envoyer chez Jan Kanka. S'ils sont seuls, ce sera plus facile. Ils ont juste à semer leur guide une nouvelle fois pour se rendre à l'appartement du rabbin. Problème : comment y entrer, sachant qu'il est occupé par un officier SS qui a des horaires pour le moins irréguliers et que tous ses voisins craignent comme la peste ? La vieille Maria a un double des clés, et si l'on parvient à lui faire comprendre qu'on ne dérangera rien, elle accepte de s'en dessaisir quelques minutes. L'appartement est resté tel qu'il était du temps de Goldenblatt : des meubles confortables et beaucoup de bibelots. Schrader a ajouté quelques touches personnelles : des uniformes, un pistolet... une dizaine de bouteilles de gin vides... La cache est à l'endroit indiqué. Pour l'atteindre, il faut déplacer le tapis et le lit (qui pèse très lourd). Elle contient trois gros volumes, plusieurs cahiers et deux rouleaux de parchemin (le fragment de rituel).

C'est le moment ou jamais pour faire peur aux PJ. A l'instant où ils commencent à remettre de l'ordre, ils entendent des pas dans l'escalier... Schrader rentre à l'improviste. Ils ont une minute pour tout remettre en place et se dissimuler dans un placard (ou fuir par la fenêtre ?). Ils vont vivre une petite heure d'angoisse, puis Schrader change d'uniforme et repart...

Jan Kanka

Si les PJ ne se sentent pas de force à cambrioler eux-mêmes l'appartement, ils peuvent faire appel aux renforts. Il serait imprudent de se rendre directement à Novy Svet, mais ils peuvent envoyer un message et fixer un rendez-vous dans un jardin public ou le zoo... Reste à semer Ladislav, une fois de plus. Kanka est un grand costaud, avec des bras énormes. Il est furieux que les PJ mettent son anonymat en péril, mais accepte de les aider. Si on lui confie Goldenblatt, il propose de le cacher quelques semaines avant de le faire passer en Hongrie (un pays allié à l'Allemagne, mais qui n'extermine pas encore les Juifs) et de là en Yougoslavie (qui ne sera occupée par les nazis qu'en 41). Si les PJ le lui demandent, il prépare le cambriolage de chez Schrader rapidement et efficacement. Deux jours plus tard, les PJ reçoivent un paquet de « livres rares » (les services de sécurité du palais y jettent un coup d'oeil, n'y voient rien de subversif et le laissent



passer). Gardez Kanka dans votre manche au cas où les PJ auraient besoin d'une force de frappe d'urgence. Il peut faire appel à une demi-douzaine d'amis et possède un pistolet (ce qui est un crime punissable de mort). Un coup de main sur l'hôpital de la ville est envisageable, si les PJ ont réussi à y faire transférer Goldenblatt.

Les documents

Le rituel est en latin... et contrairement à la plupart des autres membres du groupe des sept, Goldenblatt ne s'est pas donné la peine d'en faire une traduction : son latin est excellent. Si aucun PJ ne lit cette langue, il sera difficile de l'étudier ! (En revanche, il est toujours possible de le lire. Leur accent sera abominable, mais les démons ne se soucient guère de ces détails.) Avec un peu de temps, un latiniste pourra le déchiffrer (comptez un jour ou deux). Il s'agit d'une longue supplication, adressée à un certain Abbaël, duc des Enfers, pour qu'il limite son intervention à quelques heures, de minuit à l'aube. Il y a beaucoup d'autres données occultes précieuses dans ce qu'ils ont récupéré. Malheureusement, tout est en hébreu, et les passages les plus pertinents sont codés. N'empêche, cela intéressera beaucoup leurs supérieurs.

Norwald intervient

L'occultiste nazi n'est pas resté inactif. Pendant que les PJ récupéraient le rituel, il s'est rendu au Kamp 11 pour voir son protégé. Il l'a trouvé (au choix) absent, officiellement mort ou sortant juste d'une discussion avec nos héros. Dans les deux premiers cas, il soutire toute la vérité au commandant Gerbhart ; dans le second, il fait parler Goldenblatt. Quoi qu'il en soit, il sait que les personnages sont en train de fourrer leur nez dans ses affaires (et si les PJ n'ont pas trouvé Goldenblatt ? Il les croise dans un couloir du palais et les reconnaît. Et vous retombez sur vos pieds).

Il va donc au plus simple : il fait discrètement poster des gardes devant chez les « émissaires de la Croix-Rouge », et frappe à leur porte. La surprise devrait être réciproque : il ne s'attend pas à retrouver des gens qu'il a déjà croisés à Paris ! Si les PJ veulent faire une bêtise, il leur rappelle courtoisement qu'il est armé et pas eux, et qu'il a vingt hommes à portée de voix. Il préférerait discuter.

L'ennui est que pour lui, cela veut dire « soutirer un maximum d'informations aux PJ en leur en disant le moins possible ». Pour l'heure, sa théorie est que ce sont des agents du Bureau S ve-

nus récupérer le dernier fragment. Il faudra le convaincre qu'au contraire, ils travaillent contre S (modulez en fonction de ce qu'ils lui ont dit à Paris). Ça l'arrange bien.

« Nos... euh... spécialistes prédisent une conjonction astrale très défavorable au Reich dans les premiers jours de novembre. Dites-moi, franchement : est-ce que vous pensez que ce Barnier serait assez fou pour utiliser le rituel sans se soucier des précautions à prendre ? » La réponse est malheureusement « oui ». Et le 1er novembre est dans quelques jours, une semaine tout au plus...

Dans ces conditions, il ne reste plus qu'à travailler avec Norwald. Il propose le marché suivant : « Vous m'aidez à arrêter ça, et je ne vous fais pas fusiller. Mieux, je vous laisse repartir avec Goldenblatt. » Ça semble honnête, et il a l'intention de tenir parole. Les jours suivants se passent en préparatifs fiévreux. Le rabbin est libéré et installé dans une petite maison du quartier juif. On lui rend ses documents. Norwald téléphone fréquemment à Berlin. Quant aux PJ, ils sont libres d'apprendre le rituel, de communiquer avec Genève (on leur apprend, à mots couverts, que S a bel et bien l'intention de frapper le 1er novembre. L'Intelligence Service a reçu un rapport de son espion en place). Et le matin du 30 octobre, ils reçoivent un appel téléphonique d'un « parent », qui leur parle longuement de tout et de rien, et qui termine en évoquant une visite en Angleterre qu'il a fait avant-guerre. Le seul lieu qu'il cite nommément est Stonehenge. Les PJ savent où aller.

La nuit de la Toussaint

L'ennui est que, même avec un avion rapide, ils n'arriveront pas à temps. Ça n'a pas l'air de gêner Goldenblatt. « Il y a d'autres moyens », selon lui. Il n'en dit pas plus. Tard dans la soirée du 30, il convoque les PJ et Norwald et les emmène au cimetière juif de Prague, à deux pas de là. Soignez la description. Dans un espace minuscule, il y a des centaines de stèles couvertes de caractères hébraïques, entassées dans un désordre apparent. Il y a des volutes de brume et la nuit est froide. Bref, les PJ devraient commencer à avoir peur. Goldenblatt leur confie son fragment de rituel, et commence à murmurer une autre incantation. Soudain, le sol se met à trembler. Une silhouette énorme s'avance vers eux : un homme d'argile aux yeux vides. « Voici notre guide. Il nous conduira à Stonehenge. » Le golem se met en marche immédiatement. Un escalier s'ouvre entre deux tombes. Les PJ descendent dans le noir (qui a pensé à prendre des torches ?). La sil-

houette du monstre et le bruit de ses pas sont leurs seuls points de repère. Ils sont bientôt dans le noir total. Et ils marchent, longtemps - des mois de temps subjectif, à mettre simplement un pied devant l'autre. Peu à peu, une lueur grandit devant eux. Et ils finissent par déboucher à l'air libre. Goldenblatt s'écroule, inconscient. Le golem est immobile, derrière eux, juste devant l'entrée du passage (qui disparaîtra au lever du soleil). Ils sont devant un grand feu au bord du premier des trois cercles de mégalithes de Stonehenge. Devant eux, une foule chante inlassablement les mêmes paroles. Il y a là tous les sorciers kidnappés à Londres par le Bureau S, et ils sont en train d'achever le rituel ! Des gardes sont dissimulés dans l'ombre, et ils sont assez nombreux pour neutraliser les PJ si ces derniers font la bêtise de passer à l'attaque. Barnier est visible par instants, derrière les mégalithes, mais il ne fait pas une bonne cible. La chose intelligente à faire est d'entonner leur partie du rituel. Dans la cacophonie, cela ne se remarquera pas. Ils ont juste le temps de terminer, puis la scène change.

Acte IV : Les Enfers

La descente

Brusquement, tout le monde (les PJ, les sorciers, Barnier, Norwald, mais pas Goldenblatt) se retrouve dans un paysage jaunâtre, sous un ciel rouge sang. Les malheureux occultistes poussent des cris d'horreur (SAN : 1d4/1d8). Des formes floues s'approchent du groupe. De près, elles se révèlent hérissées de crocs, de griffes et de tout ce qu'il faut pour réduire des humains en charpie (en fait, ce sont des être immatériels qui revêtent la substance des peurs de leurs proies. C'est le moment de jouer sur les phobies des PJ). Brusquement, les PJ, Norwald et Barnier se sentent soulevés du sol. Ils volent ! Ils contrôlent parfaitement leur déplacement, et le vol leur paraît aussi naturel que la marche. Que font-ils ?

- ❖ Voleter au hasard est dangereux. On ne les moleste pas, mais ils survolent l'Enfer, et c'est très, très mauvais pour leur santé mentale. Une fois de plus, taillez-leur un enfer sur mesure en fonction de leurs terreurs, des bonnes vieilles fosses pleines de démons brandissant des fourches à l'interminable plaine grise où les damnés sont livrés à l'ennui éternel. Ils ne voient d'ailleurs pas nécessairement la même chose !
- ❖ Essayer d'attaquer Barnier. Pourquoi pas ! Il n'a pas trop de mal à esquiver leurs coups. Et au bout d'un moment, il s'élance dans une direction précise.
- ❖ Suivre Barnier ou souhaiter « voir le



responsable de tout ça » (ou « parler à Abbaël ». ou n'importe quoi d'approchant). Ils volent de plus en plus vite, et finissent par arriver à une sorte de palais, qui, selon les peurs de chacun, peut être perçu comme un camp de concentration, un abattoir, un bunker, ou tout simplement un paisible château Renaissance au bord d'un petit lac (si vous prévoyez déjà d'autres scénarios, il pourrait être intéressant qu'ils voient un bâtiment où, dans l'avenir, ils risqueront leur vie).

Abbaël

Une fois de plus, son apparence n'est pas la même pour tout le monde. C'est un démon très serviable : si le groupe s'attend à comparaître devant Nyarlathotep, ce sera Nyarlathotep, sous le masque de votre choix. S'ils veulent un démon cornu et ricanant, va pour cet aspect ! Un militaire (pays au choix) ? Parfait !

A lire ou à voir

Pour les Faits historiques, n'importe quelle encyclopédie vous en fournira des quantités. Vous risquez même de devoir faire un tri entre les éléments exploitables et les autres. La Libération était d'actualité cet été, mais il y a régulièrement des articles sur l'Occupation dans toutes les revues d'histoire. Généralement, ils sont copieusement illustrés de photos d'époque... que vous pouvez ressortir telles quelles de derrière votre écran.

Pour l'ambiance, jetez si vous le pouvez un coup d'oeil aux ouvrages de Dennis Wheatley paru aux éditions NéO (et hélas presque introuvables). Toute la série des aventures du duc de Richeleau et « Toby Jugg le Possédé » sont très exactement dans le ton. Graham Masterton est également très recommandé (beaucoup de NéO, tout aussi épuisés que les Wheatley, mais aussi plusieurs ouvrages chez Pocket et aux Presses de la Cité). « Le jour J du jugement » et « Tengu » sont spécialement conseillés. Pour l'épisode praguois, lisez donc « La mort est mon métier » de Robert Merle. Il donne une très bonne idée de ce qu'ont pu être les camps de concentration. Et bien entendu, si ce n'est déjà fait, allez voir « La liste de Schindler ».

Peu importe. Sa personnalité reste la même : courtois, sarcastique, pervers... Il les accueille aimablement, leur offre à boire, puis commence à « parler affaires ». « Vous (il désigne Barnier) m'avez libéré, moi et les miens. Vous (il désigne les PJ) m'avez limité dans le temps. Mais personne ne m'a désigné mes cibles. Eh bien, mes maîtres, qui devons-nous tuer ? Où devons-nous ouvrir les portes de l'Enfer ? » Barnier et Norwald répondent immédiatement et sans hésiter « l'Allemagne » et « l'Angleterre ». Les PJ sont libres de leur réponse... Le démon éclate de rire : « Vous n'êtes même pas d'accord entre vous ? Parfait. Vous avez tout le temps de faire votre choix. Ici, il s'écoule des heures pour une minute de temps terrestre. Je vais préparer mes légions. » Il disparaît.

Le choix

Et maintenant, aux PJ de jouer. Ils sont en compagnie d'un fanatique (Barnier) et d'un opportuniste désireux de saisir l'occasion (Norwald). A eux de servir d'arbitre. Cette discussion est le véritable point culminant du scénario. Enfin, discussion... après tout, ils peuvent tout aussi bien sauter à la gorge de Barnier et l'étrangler. Ça les défoulera sans résoudre leur problème. Le corps physique de Barnier mourra, mais pas son âme. Elle restera sur place ; Abbaël en fera un démon mineur, lorsqu'il aura cinq minutes. Et le Barnier spectral sera tout aussi obstiné que l'original. Idem pour Norwald (ainsi, d'ailleurs, que pour les PJ, à ceci près qu'ils ne resteront pas là éternellement).

Quels sont les choix possibles ?

- ❖ Soutenir Norwald. Douteux, à moins qu'ils n'aient pris un coup sur la tête.
- ❖ Soutenir Barnier. Après tout, la méthode n'est peut-être pas la bonne, mais c'est la guerre, etc. Dans ce cas, Norwald essaiera de jouer sur leur conscience, leur rappelant que des milliers de civils innocents vont se faire massacrer (pourtant, ça n'avait pas l'air de le gêner si les victimes avaient été anglaises). Barnier insiste sur le fait « qu'il n'y a pas d'innocents ». A partir de là, la discussion risque de s'enliser...
- ❖ Essayer d'imposer un compromis, du genre « frappe limitée sur des objectifs militaires uniquement ». Le problème est que : 1) ils ne savent pas où sont les bases et les armées allemandes (ou anglaises, d'ailleurs) et que 2) Abbaël et ses démons ne sont absolument pas en mesure de reconnaître un soldat d'un civil. D'ailleurs, ils s'en moquent. Les deux se dévorent pareillement.

❖ Autoriser l'ouverture sur l'un ou l'autre pays (ou les deux), mais sur une zone limitée (du genre « deux kilomètres carrés de campagne au sud-est de Hambourg et autant au nord-ouest de Londres »). Cela limitera l'effusion de sang, mais elle aura quand même lieu. Abbaël proteste, fait remarquer qu'on lui a promis plus, etc.

❖ Trouver un moyen terme satisfaisant pour tout le monde (sauf peut-être pour le démon). Après tout, tel qu'il a été lancé, les effets du rituel couvrent plusieurs milliers de kilomètres carrés. Pourquoi ne pas lâcher les démons au beau milieu de l'Atlantique Nord, à mille kilomètres des côtes ? Ils n'apprécieront pas de n'avoir que du poisson à se mettre sous les griffes et le feront savoir, mais se plieront à la demande. Une variante beaucoup

moins plaisante consiste à sélectionner une région « peu importante », mais où il y a quand même des humains. Si c'est l'option retenue, n'hésitez pas à la sanctionner par de grosses pertes de SAN.

- ❖ Si les PJ ne sont pas d'accord entre eux, laissez-les s'entre-déchirer. Mieux, encouragez-les à le faire. En situation de stress, on se retrouve parfois à dire des choses qu'on regrettera par la suite.

Abbaël revient comme promis, juste au moment où un compromis commence à se dégager (ou lorsque vous aurez l'impression que la situation vous échappe et que les personnages vont bientôt se taper dessus). « Vous êtes-vous mis d'accord ? » Si on ne lui donne pas d'instructions cette fois-ci, il leur expliquera posément que, si au terme de leur prochaine période de grâce, ils n'ont rien trouvé, il les mangera. Et il le repart. Sinon, quoi qu'on lui ordonne, il l'exécute. Il n'y a aucune raison de priver les PJ des conséquences de leurs actes : une partie du décor se transforme en une sorte d'écran (ou son équivalent le plus proche dans la vision de chacun), et ils assistent au spectacle. A vous de doser la perte de SAN selon la gravité du massacre (1d6/1d20 et -30 si les démons sont lâchés sans contrôle, beaucoup moins s'ils sont bridés). Puis peu à peu, le décor s'efface et ils se retrouvent à Stonehenge. Les sorciers ne sont pas revenus avec eux. Ils ont servi d'apéritif aux démons. Goldenblatt a repris conscience. S'il est encore en vie, Barnier est avec eux, tout comme Norwald. Ce dernier se dirige vers le tunnel (les PJ vont-ils l'arrêter ? Après tout, il a été à peu près honnête avec eux).

Le retour

Pour ce qui est des PJ, la situation est plutôt bonne : ils sont de retour en Angleterre, vivants et à peu près en bon état. Le reste du monde, en revanche, risque d'avoir souffert... il y a aura des morts en quantité (ils sont mis par la suite sur le compte d'« émeutes fomentées par les Juifs »). Bon nombre de gens vont devenir fous. Si vous êtes cruel, vous pouvez même expliquer que nombre des aspects les plus horribles de l'histoire à venir trouvent leurs racines dans cette nuit-là. Il ne reste plus qu'à rentrer à Londres, à expliquer les événements à des supérieurs sceptiques et à demander une longue permission pour récupérer.

Suites possibles

Barnier est peut-être encore en vie. A moins que les PJ ne l'aient abattu sur



place à leur retour à Stonehenge, il est en liberté (si les PJ l'arrêtent, il s'évadera un jour. C'est certain). Ils lui ont sérieusement rogné les griffes, cela dit, sous sa forme actuelle, le Bureau S ne survivra pas. Par contre. Dieu sait ce qu'il pourrait faire dans les années à venir !

Si Norwald a pu rentrer chez lui, il continuera son énigmatique « travail ». Les PJ auront sans doute l'occasion de le rencontrer de nouveau (ne serait-ce qu'un jour de 1945 où, déguisé en vieille dame, il viendra leur demander de le cacher). Tiens, au fait : vous vous souvenez peut-être que, dans l'épisode parisien, une partie de la famille des PJ avait disparu ? Il en est probablement responsable, et il essaiera sûrement de les utiliser comme moyen de pression sur les personnages, un de ces jours.

Abbaël est mauvais perdant. S'il a l'impression que les PJ l'ont roulé, il fera l'impossible pour leur nuire dans les années à venir. A vous de décider de l'ampleur de ses persécutions. Cela peut aller d'une malchance persistante accompagnée de vagues cauchemars à l'envoi régulier de tourmenteurs infernaux. Il y a sans doute un moyen de le convaincre d'arrêter. Le sorcier qui a conçu le rituel connaissait Abbaël mieux que personne, mais il est mort. Catala et ses amis l'ont abattu au début du siècle. Mais, qui sait ? Ses notes dorment peut-être encore dans le coffre d'une banque, quelque part en Europe...

Caractéristiques

• Barnier, patriote mal inspiré

FOR 13	CON 14	TAI 13
INT 18	POU 17	DEX 14
APP 16	EDU 16	SAN 70
PdV 14		

Armes : Pistolet cal. 9mm 55%, 1d10.

Compétences : Histoire 50 % ; Mythe de Cthulhu 20% ; Occultisme 40% ; Discretion, Déplacement silencieux et Se cacher 40 % ; Premiers soins 50 % ; autres à votre bon vouloir.

Herr doktor Julius Norwald, occultiste nazi

Mêmes caractéristiques que Barnier, compétences à votre bon vouloir et surtout un énorme score de Crédit.

