

Ce scénario de l'ADC va faire voyager les PJs dans le temps, et leur permettre d'assister 3 fois au même événement, mais à 3 époques différentes, à savoir les 3 guerres franco allemandes...

Il est conseillé de lire plusieurs fois, dans l'ordre des événements puis dans l'ordre chronologique, pour bien visualiser et enchaîner les différentes périodes.

Sommaire

Première partie : Août 1917 - Pages 2 à 6

Seconde partie : Août 1870 - Pages 6 à 7

Troisième partie : Août 1944 - Pages 7 à 9

Quatrième partie : Retour en 1917 - Page 9

Annexes

Plans Page 10

Historique de l'abbaye Page

13

Description des personnages Page 15

Première partie Août 1917

4 Août 1917 : début de la partie

Les PJs sont en à Resenheim (Alsace, France) pour des raisons diverses (famille, reportage, congrès). Le front n'est pas loin, et l'avancée allemande se faisant plus pressante, les villageois s'exilent.

Le maire, Franck Juntz, organise un bal champêtre pour combattre (tant bien que mal) la morosité (bal, musique folklorique, danseurs, et buffet spartiate). Les investigateurs sont invités à y participer.

Mais, la nuit tombée, le maire intervient et recommande aux PJs, ainsi qu'aux 2 PNJs Ron DUNCAN et Luigi VERCOTTI, de se réfugier à l'abbaye de St Raphaël (tenue par des bénédictins). Ils font leurs bagages et voyagent dans la voiture de Franck Juntz. Celui-ci a installé un gramophone sur le siège passager, et joue de la musique pendant le voyage (2 personnes à l'arrière, et les autres dans une charrette derrière).

Franck Juntz les laisse à l'entrée, et repart avec sa pétoire pétaradante. Les PJs sont accueillis par Frère Adémar (voir annexe 3). Ils sont conduits dans des cellules individuelles libres

Cellule : petite pièce fermée par une porte de bois munie d'un judas (ouvrable de l'extérieur uniquement), et contenant un lit, une armoire, une table et une chaise (tout en bois). Les fenêtres donnent sur l'extérieur (aucune chambre ne donne sur le cloître). Elles sont petites (mais assez grande pour laisser une personne), et peuvent s'ouvrir. Le châssis est en acier, ainsi que la croix (forme un +) qui la découpe en 4 carreaux. Les chambres étant à l'étage, le sol est distant de 8m.

Pendant la nuit, des bruits étranges

sont entendus dans les puits : Robert en sort et ré-intègre sa cellule tard dans la nuit (Réussir à Écouter avec Malus de 20%). Sortie possible, mais rien à découvrir. Ambiance angoissante : seul dans le noir avec une petite bougie.

5 Août 1917

Les PJs sont réveillés pour les vêpres (4h). Ils peuvent accompagner les moines pour leurs ablutions (ceux-ci sont très silencieux), et les suivre pour le repas du matin, pendant lequel Frère Etienne lit la Bible. Après la lecture, celui-ci les conduit dans le bureau de l'abbé Michael (relire histoire de Michael dans annexe 2 et description du PNJ dans annexe 3). Celui-ci leur explique qu'il a accepté de les héberger jusqu'à ce que la menace disparaisse, et qu'en attendant, les PJs sont acceptés dans les offices, à la rigueur à la bibliothèque, mais qu'ils ne doivent pas troubler le travail ni la prière des moines.

Dans ce sens, il rédige un mot qui charge Frère Etienne (un incorrigible bavard qu'ils retrouveront à la bibliothèque) de s'occuper des PJs (il n'est pas là pour les surveiller, mais pour les guider et répondre à leurs questions. D'ailleurs, il devra s'absenter à plusieurs reprises pendant la journée pour retourner à la lecture de la bible, ou bien à son ouvrage (il est copiste)).

A ce moment, le Gardien doit choisir un PJ. Il devra s'arranger plus tard dans le déroulement du scénario pour que celui-ci soit le porteur du Grimoire lors de la bousculade avec Robert et Michel dans la tour l'abbaye, à l'issue de laquelle Michel sera défiguré. C'est en entendant sa voix que le Père Michael sera troublé.

Après que le PJ en question ait parlé, Michael semble troublé (il s'interroge pour quoi ces gens (voix et silhouettes) lui disent quelque chose). Il les questionne avec insistance :

"Avez-vous de la famille en France ?"

"Est-ce la première fois que vous venez à Resenheim ?"

Le Gardien lance un jet de SAN pour Michael (60 %).

S'il réussit, bien que non convaincu de leur réponse, Michael clôt l'entretien sur ces questions.

S'il rate, une crise de larmes et de tics inmaîtrisables le prend, et il prie les PJs de le laisser de manière brutale.

Le PJ choisi par le gardien dans la séquence de l'entretien avec Père Michael a une montre à gousset musicale. Après l'entretien avec le père Michael, alors qu'il se trouve dans le déambulatoire (donc au rez-de-chaussée), le PJ devra regarder l'heure. Tout le monde pourra entendre alors la musique.

Quand elle sera terminée, celle-ci se fera entendre à nouveau à l'étage au dessus. Les PJs vont courir après (passage du cloître vers l'abbaye par le déambulatoire rez-de-chaussée, puis tour coté cloître) jusqu'à la fin du morceau et se retrouveront dans la tour, là où Michel a été (ou sera...) blessé. Là, la musique se tait. Michael est caché dans l'orgue et les épies. Il ne pourra pas être découvert, même avec un TOC réussi (si c'est la cas, le perso se réveillera la nuit suivante en se disant : "mais si, ça se démonte, et on peut se cacher là", et pourra le vérifier plus tard). Michael se rend compte que ce lieu ne représente rien pour les PJs, et ne tente plus rien, déconcerté.

Pendant la journée, un orage se forme à l'horizon. Le temps est très venteux, et des nuages approchent. Les PJs peuvent vaquer à diverses occupations

- ❖ Bibliothèque.
- ❖ Discuter avec les moines.
- ❖ Promenade dans l'enceinte de l'abbaye (occupée par l'armée allemande à partir de 15h).

Il est également possible (avec les jets de dés adéquats) de voler un costume de bénédictin (aube blanche et accessoires permettant de se déguiser en moine : gilet noir avec capuche, grosse ceinture de cuir, lacet de cuir avec croix de bois en pendentif, chapelet à accrocher à la ceinture, et sandales de cuir).

NB : quand un moine décède, son corps est enterré (Retourne à la poussière), mais ses vêtements sont redistribués parmi les autres moines. Ces vêtements ont donc l'air d'être assez usés.

Prévoir un passage chez Frère Anselme, gardien des tapisseries (voir description annexe 3).

En parlant avec Frère Etienne et les autres moines, les PJs peuvent apprendre :

- ❖ Michael a été blessé dans sa jeunesse (une mauvaise chute qui l'a défiguré ("Un si bel enfant!"), et handicapé (un peu de paranoïa)). Il a aussi beaucoup souffert de la mort de Père François dans l'incendie du cloître. Depuis, il ne fait pas bon lui en parler.
- ❖ Frère Dieter est étrange : il a livré toute la bière et pourtant le tenancier du Leutenfehrn dit qu'il manque 30 tonneaux (revendu à des soldats allemands).
- ❖ Michel a été retrouvé dans une tour de l'abbaye le jour où le clocher s'est enflammé. A l'époque, il a été soupçonné d'avoir mis le feu par accident,



mais l'éclair a été clairement vu frappant et incendiant l'abbaye.

Robert, introuvable, passe la journée à terminer sa créature (relire histoire de Robert dans annexe 2 et description du PNJ dans annexe 3).

Vers 15h, l'armée allemande envahit le village (avec fermeté, mais sans brutalité).

ATTENTION : la scène de l'entrée des troupes dans l'abbaye est très importante, puisqu'elle sera présente dans les 3 époques. Il est essentiel que les conditions soient identiques : même météo, même lumière, et surtout même endroit pour la contempler. Les PJs devront donc être présents dans la cellule donnant sur le porche (chambre de Robert), et le Gardien devra s'efforcer des les y placer pour déclencher l'arrivée des troupes.

Les PJs se réunissent dans une cellule (ancienne chambre de Clément, et actuelle chambre de Robert), qui donne directement sur l'entrée du porche (idée de Ron DUCAN ("meilleure vue sur la ville !"), qui n'hésite pas à entrer malgré la porte fermée (mais pas verrouillée)). Les PJs assistent à l'arrivée des troupes allemandes dans l'abbaye (troupes à pied, et hippo-tractées)

Pendant l'arrivée des troupes, un des PJ décèle une brique et trouve une cache (contenant une vieille clé) sous la fenêtre de la cellule. Duncan décide d'y cacher ses armes, pour éviter de se les faire confisquer par les allemands (les PJ peuvent l'imiter).

Les troupes allemandes sont composées du 1er régiment d'infanterie bavaroise (dont l'un des caporaux (Rottenführer) n'est autre qu' Adolf HITLER.). Immédiatement, le père Michael est convoqué par le commandant : tous les moines (et les PJs) sont consignés dans l'abbaye et le cloître. Tout manquement à cette consigne sera sévèrement puni. Un couvre feu est installé dès la tombée du jour, et des patrouilles circulent dans les rues de Resenheim et autour de l'abbaye.

L'état major allemand réquisitionne le domaine de l'abbaye comme lieu d'installation d'un ballon d'observation. En 2 heures, celui-ci est amené, monté et gonflé (grandes bonbonnes d'hélium). Il est relié à un camion actionnant un treuil gigantesque. "L'efficacité allemande, mon cher !" dit Ron DUNCAN.

Dans la soirée, l'orage éclate. Malgré le couvre feu, Robert rejoint la crypte par le passage de l'abbaye, et prépare sa créature. Il est interdit que les PJs puissent le suivre. Dans la nuit, un perso est réveillé par un bruit de verre cassé et de la pluie (un branche emportée par le vent).

Tard dans la nuit, un éclair frappe le camion du dirigeable et se transforme en éclair en boule qui il traverse le cloître et passe par le puits. Le ballon dérive selon les vents, tandis que la créa-

ture, frappée par l'éclair qui est arrivé jusqu'à elle, est animée d'une vie impie. Elle se lève, frappe Robert, le laissant sans connaissance, et remonte vers le sarcophage. Là, elle arrive dans l'abbaye et hurle dans le noir, réveillant tout le monastère. La patrouille (3 hommes) arrive et se fait décimer par la créature sur le parvis de l'abbaye. La créature se réfugie dans les combles d'une des 2 tours. Une fois réveillé, Robert remet en place le sarcophage, et se fait capturer devant l'abbaye par les renforts.

6 Août 1917

Le lendemain matin, à la suite du massacre, le commandant décide d'organiser une enquête. Il rassemble tous les moines et laïcs dans la cour du cloître. Les PJs sont menés par un moine qui a mal traduit : il a compris que les ordres devaient être exécutés, alors que le capitaine parlait des otages, comme le comprendront les PJs plus tard... Il sélectionne 10 personnes au hasard :

- ❖ 4 moines.
- ❖ Un moine anonyme (Robert) complètement hystérique, assommé à coups de crosse et traîné par un Rottenführer (Hitler).
- ❖ 3 laïcs (le palefrenier et sa femme, et leur fils de 15 ans).
- ❖ Les PNJs (choix à suspense : le commandant passe lentement devant les PJs (le gardien fait un jet de dés fictif), mais prend finalement les PNJs Duncan et Vercotti).

Ces personnes sont emmenés hors du cloître, et fusillés sur le champ : jet de SAN pour les PJs (réussi : 4 points / raté : perte 2d4).

Le commandant avertit que chaque fois qu'un soldat allemand sera tué, 2 civils seront fusillés.

Puis, il convoque les PJs dans le bureau de Michael et les oblige à retrouver et à lui livrer l'auteur de l'attentat. Il leur précise qu'ils feront partie du prochain lot de fusillés si pas de résultat d'ici 2 jours.

A ce stade, les PJs peuvent apprendre que :

- ❖ un frère a été capturé devant l'abbaye : il s'agit de frère Robert (à cet instant, ils ne savent pas qu'il a été fusillé).
- ❖ celui qui a commis ces crimes est venu de l'intérieur de l'abbaye.

Quand ils recherchent Robert (eux ou les allemands), celui-ci est introuvable. Un moine âgé vient les voir en leur disant qu'il sait où il est, et peut les y mener tout de suite. Lentement, il les emmène dehors, passe devant le cimetière (où les corps des fusillés ont été allongés mais pas enterrés), semble se diriger vers un buisson. Il s'arrête alors

brusquement, et désigne un corps : il s'agit de celui de frère Robert. Dans sa robe, la clé permettant d'ouvrir le sarcophage.

Dans la chambre de Robert, pas d'indices, si ce n'est une robe de bure sale, tachée de moisissures.

Dans l'abbaye, une forte odeur d'ozone (aigre) entoure le sarcophage, qui a des marques récentes (brûlures). Il est fermé à clé (jet de mécanique ou clé). En l'ouvrant, les PJs découvrent un escalier, menant à un tunnel. Celui-ci est taché de moisissures (les mêmes que celle de la robe de bure de Robert). Le tunnel devient un pont qui traverse une fosse sans fond, puis mène à la crypte.

Celle-ci est protégée par un glyphe, placé sur le front des momies de bandits placées de part et d'autre de l'entrée. Dès que le premier PJ entre dans la pièce, toutes les torches s'éteignent. Avant qu'elles ne soient rallumées, il revit (seul) une expérience cauchemardesque de son passé.

Exemple : il peut se croire dans une grange en flammes, ou dans une tranchée pilonnée par des obus de minuscules flammèches embrasant l'horizon : la grange s'enflamme, ou les obus allemands se rapprochent. Il est rappelé par ses camarades qui le secouent de son apparente torpeur, et perd 1pt de SAN.

Idem si passage par le puit.

Dans cette crypte, les PJs trouvent :

- ❖ la table sur laquelle se trouvait la Créature (odeur de cadavres) + traces de brûlure (dues à l'éclair en boule).
- ❖ les outils style Frankenstein (scie, scalpel, etc.) et divers morceaux de corps humains non assemblés (faire un jet de SAN, 1p/1d4 pt SAN).
- ❖ des sarcophages muraux ouverts.
- ❖ des salles vides.
- ❖ une salle contenant un lit de fortune, un bureau, beaucoup de bougies, parchemins et livres.

Elle contient également :

Le journal de Robert

Commencé après le départ de Clément, il contient une foule d'expériences réalisées avec le matériel trouvé dans la crypte. Robert y parle d'une Mission, qui consiste à faire une Porte pour que Clément revienne. Cette Porte est fabriquée selon un mode d'emploi précisé sur la page arrachée du Grimoire. Il explique qu'il appartenait à Clément, et qu'il a disparu depuis Août 1870. Depuis, il a pris en main la création d'une créature (fait de corps de moines décédés.). Il explique que la notice vient de la page verso du recto "portail", et révèle la position du portail (dans une salle vide, contre le mur du fond, un contour grossier tracé au



charbon de bois). Il précise qu'il amène, comme demandé dans le message, en Août 1870, et qu'il "boucle la boucle". A ce stade, la créature n'est pas encore animée.

Un meuble italien contenant

- ❖ Le message de Clément (vieux et abîmé)

« Robert, j'ai franchi le portail que nous avons enchanté hier. Tu trouvera dans le meuble italien la page du Grimoire contenant les prières pour l'enchantement (j'ai caché le reste du livre, ne le cherche pas, il est protégé...). Je te demande de l'avoir terminé pour fin juillet 1917. Nous nous reverrons à ce moment là, et je répondrais à toutes tes questions. Ne t'inquiète pas, et veille à bien préciser le chiffre 47 dans les incantations. Que Dieu te garde. Clément »

- ❖ La page du Grimoire

Recto : création de Portail de Voyage Instantané (grâce à une poudre dont la composition est indiquée sur les pages précédentes)

Verso : formule de la Vie Éternelle (ne contient que l'animation). Le bas de la page contient ces mots : « Pour revenir en arrière et retrouver les Sels essentiels de la Créature animée, il faut... ». La suite se trouve sur la page suivante, dans le Grimoire...

A ce stade, les PJs doivent avoir compris que Clément a fabriqué en 1870 un portail pour aller en 1917, et que s'ils vont en 1870 par le portail de Robert chercher des explications et le reste de la formule, ils pourront revenir en 1917 par le portail de Clément. Il est donc prévu que les PJs s'emparent de la formule, et pénètrent dans le portail, pour 1870. Ils peuvent tarder un peu, mais s'il apparaît qu'ils traînent trop, le commandant allemand peut raccourcir le délai, et demander des comptes pour le soir même...

Seconde partie Août 1870

Rappel : Août 1870

Frère Clément arrache du grimoire la page du portail et la place dans un message à destination de Robert. Ensuite, il cache le Grimoire dans le clocher et y conjure le Vampire de feu comme Gardien.

Puis, il laisse à Robert :

- ❖ la page du Grimoire contenant les prières pour refaire l'enchantement (avec au dos la formule d'enchantement des cadavres).
- ❖ le message dans lequel il lui demande de constituer à son tour un portail en 1917 qui irait en 1870. (en effet, Frère Clément n'a pas l'intention de rester dans le futur : il désire revenir en

1870).

Puis il franchit alors le portail et se retrouve ... en 1944 !!

Lendemain (à l'aube)

Les PJs arrivent dans la crypte pendant la nuit. Ils peuvent découvrir le message de Clément, mais ne peuvent s'en emparer. Au besoin, Robert arrive et les dérange (Des bruits de pas se font entendre : « Clément !! Clément !! », appelle Robert. Il se rendra compte de leurs présences et s'enfuira par le sarcophage). Sinon, Robert passe dans la matinée et découvre le message de Clément.

Pendant la journée, un gros orage se profile à l'horizon.

Les PJs peuvent investiguer, soit en se cachant, soit en se déguisant en moines ou en paysans venant se confesser. Ils peuvent trouver les indices suivants :

- ❖ Dans la chambre de Clément : ses robes de bure sont tachées de vert (comme ce qui pousse sur un toit humide). Attention : moment CHOISI pour assister à l'arrivée des troupes prussiennes (même vision que 1917).
- ❖ Clément a été soigné pour être resté dans le clocher à l'heure où les cloches ont sonné.

Robert suit les PJs qu'il trouve étranges. Ils s'en rendront compte, et pourront l'interroger. Il ne dévoilera rien, mais pourra lâcher des indices...

Dès que les PJs comprennent que le Grimoire est dans le clocher et s'en approchent, l'orage se met à gronder de façon menaçante. Les PJs entrent dans l'une des 2 tours, et montent tout en haut, tandis que la pluie se met à tomber. Puis, ils sortent sur le toit de l'abbaye sous la pluie battante, traversent ce toit sur la crête vers le clocher jusqu'à la porte qui mène à l'intérieur, vers la charpente. L'accès au clocher n'est possible qu'avec la clé trouvée en 1917 (ou mécanique, ou détruire porte...) Une fois dans le clocher, dès que les PJs touchent au coffre, le Vampire de feu les attaque.

S'ils ont le dessous, un éclair frappe le toit, et une trombe d'eau écrase le Vampire, qui, pour se défendre, embrase le clocher. Les PJs n'ont que le temps de fracasser le coffre, s'emparer du Grimoire, et de voir le Vampire de feu lancer ses dernières forces contre la pluie. Pendant leur retour vers les tours, ils entendront celui-ci déclencher toute sa puissance et embraser le clocher et le toit du cloître. Pendant ce temps, les moines sont sortis et font une chaîne de seaux pour essayer de sauver l'abbaye (touchée par des morceaux enflammés du clocher qui sont tombés un peu partout). Des soldats prussiens les repèrent sur le toit et font

feu. Qu'ils ripostent ou non, une balle perdue tue le Père François. Cette fusillade retarde les PJs sur le toit de l'abbaye (jet de dextérité pour ne pas tomber de ce chemin étroit et mouillé), le temps que Robert et Michel se rendent compte de ce qui se passe. En arrivant dans l'escalier de la tour, au niveau de l'orgue, deux ombres se jettent sur le PJ qui porte le Grimoire : il s'agit de Robert et de Michel (Robert avait deviné où se trouvait le Grimoire, et, alerté par l'incendie, a demandé à Michel de l'aider). Dans la bagarre, Michel est jeté à terre et tombe dans un bruit écœurant d'os cassé : il est blessé à la tête et à la mâchoire. Il avait attrapé la montre musicale, est arrachée pendant la bagarre (bruit de vêtement qui se déchire). A ce moment, Robert lâche prise, et se précipite vers son frère en criant "Michel !! Michel !!!". Pressés par le temps (les prussiens peuvent arriver d'une seconde à l'autre), ils abandonnent les enfants. S'ils tardent, les prussiens montent par l'une des 2 tours : ils n'ont d'autre solution que de descendre par l'autre escalier pour leur échapper.

Puis les PJs rejoignent la crypte, et prennent le portail de Clément, qui les emmène vers 1944. Les prussiens ne trouvent pas le passage vers la crypte.

Troisième partie Août 1944

Les PJs débarquent dans une crypte froide et noire, et bousculent un vieux moine : Clément. Celui-ci se demande ce qu'il se passe. En effet, il s'attendait à se trouver en 1870. Il les considère comme des amis (ils viennent par le même chemin, donc il pense que Robert les a mis au courant) et explique alors aux PJs qu'il voulait ouvrir un portail de 1870 vers 1917, faire faire à Robert un portail de 1917 vers 1870, et pouvoir revenir dans son époque après une exploration rapide de 1917 (en théorie). Il écoute avec désolation l'histoire des PJs. Tous se demandent où (et surtout quand) il sont, quand Clément consulte ses notes sur l'enchantement et énonce "Pourtant, j'ai tout bien fait : les prières, le chiffre 74, tout, je ne comprends pas".

Les PJs doivent alors comprendre qu'ils sont en $1870 + 74 = 1944$, et non $1870 + 47 = 1917$...

Note : dans le Grimoire, à la page suivant la page déchiré, on trouve la formule appelée « Queue du Dragon », qui réduit en cendres une créature animée. Elle demande 30 points de magie.

Clément, effondré, veut retourner dans sa chambre pour s'y sentir à l'aise. L'abbaye existe toujours, et Michael en est toujours l'abbé. Le passage se passe par le puits, et de nuit (pas de prome-



neurs solitaires). Dans la chambre de Clément, ils assistent à l'arrivée des nazis : une division de SS, escortés par des blindés Tigre I.

Possibilité de récupérer l'arme du PNJ déposée en 1917, mais dans quel état !! Avant que les PJs ne réagissent, les SS, qui avaient déjà investis le cloître en silence, entrent dans la chambre et capturent tout le monde.

Les PJs et les moines sont rassemblés au cœur du cloître (à coup de crosse de fusils), et les soldats semblent attendre quelque chose. Ils fument, mais ne dialoguent pas avec les prisonniers.

Échange entre un soldat et un officier :

Tout est en ordre, mon capitaine → Alles ist in ordnung, Hauptsturmführer.

Bien. Vous pouvez fumer une cigarette → Gut. Sie können eine Zigarette rauchen.

Merci, mon capitaine → Danke, Hauptsturmführer.

Scène à jouer avec émotion, avec une fin brutale

Michael et Clément se retrouvent (en silence), mais ce dernier ne donne aucune explication sur sa présence. Ils s'étreignent longuement, et s'assoient l'un à côté de l'autre, se tenant par les épaules : ils se sont quittés enfant et vieillard, les voilà vieillards tous les deux. Ils se taisent, tout à leur recueillement. Tout à coup, on entend la musique de la montre à gousset. Le PJ se rend compte alors qu'il l'a perdue. La musique a figé tout le monde (même les soldats), et dans la pénombre, les PJs vont chercher des yeux qui l'a. C'est Michael qui lève lentement la montre, vieillie de 74 ans.....les PJs se rendent compte qu'ils ont devant eux l'enfant qu'ils ont blessé, qui a eu sa vie bouleversé par leur faute (le moment doit être très solennel, lourd de culpabilité pour les PJs). Quand Michael veut rendre la montre au PJ, l'Hauptsturmführer allemand la lui arrache des mains et la casse en l'écrasant de sa botte (ce moment de recueillement, de pardon, de reconnaissance par le retour de la montre à son propriétaire, est bafoué par l'officier SS : sentiment de colère chez les PJs).

Au bout de plusieurs heures d'angoisse (l'aube se lève), un second convoi fortement armé arrive : ils escortent Hitler et Goebbels. Un personnage étrange les suit : un petit homme rabougri, tordu, vêtu d'un uniforme SS impeccable, mais très mal porté (dû à sa stature). Il s'agit du Dr Schmeisser. Le führer désigne les PJs, qui sont emmenés dans l'Abbaye. Goebbels, servant d'interprète, leur explique : le führer a parlé au Dr Schmeisser du monstre de 1917, et celui

1917, et celui veut connaître son secret pour faire une armée surpuissante (mélange arme secrète et mysticisme). Goebbels fait un petit discours fanatique :

- ❖ Une nouvelle arme pour lutter contre les puissances des Alliés.
- ❖ Une nouvelle foi pour éclairer les soldats du IIIème Reich.
- ❖ Nos ennemis vont être balayés, les communistes vont être rayés de la terre.
- ❖ Avec la victoire totale, ultime, viendra une nouvelle ère, le IVème Reich.

Le Dr Schmeisser intervient pour s'adresser aux PJs. (il s'exprime avec un accent germanique à couper au couteau). Il veut tenter de les convaincre d'être des acteurs dans cette chance fantastique de changer la face du monde. Dans le discours de Dr Schmeisser, les PJs vont sentir le fou rongé par le culte des Anciens, le dévot prêt à répandre le mal partout, le fanatique sur les dents pour faire revenir les Anciens Ages, où Cthulhu régnait sur la masse informe de la terre. Il leur parle d'une nouvelle ère où tous seront égaux, où les ennemis du Führer auront disparu, où tout le monde aura du travail, tout le monde mangera à sa faim (surtout les Anciens...), etc. et terminera par "Ach ! Tekeli-li ! Tekeli-li ! Ygnaiih th'fthk, Xhad-haiih Yog-Sothoth ! Dans sa demeure de R'lyeh, Cthulhu, mort, attend en rêvant !! Il Nous attend !!!"

En fait, la guerre étant perdue, Hitler fait tout pour se débattre, et est prêt à emmener avec lui la race humaine dans sa folie destructrice...

Scène d'intimidation par la force : prise d'otage parmi les moines, et massacre au lance flamme

(Jet de SAN : réussi : 1d4 / raté : 1d8 SAN). L'abbé Michael révèle l'endroit où s'est caché le monstre : dans la salle de confession secrète. Celui-ci est capturé. Michael le calme, et le supplie d'obéir. Dès lors, tout se passe bien (bien que la créature roule des yeux tout le temps, et semble au bord de la panique) :

- ❖ revêtement du costume (sorte de super héros négatif, avec casque flamboyant).
- ❖ ordre serré (apprendre à défiler, que Michael, pitoyable vieillard, accepte de subir aussi).
- ❖ tatouage SS (Michael demande à être tatoué aussi pour que la créature ne panique pas).

Pendant ce temps, Goebbels apprend à Clément et aux PJs qu'ils vont devoir préparer d'autres créatures. Un camion transportant des juifs est amené, et ceux-ci sont noyés pour que les corps

restent intacts (Jet de SAN : réussi : 4 points / raté : perte 1d6+3 SAN). Ils sont ensuite transportés dans le laboratoire. Le Dr Schmeisser supervise les opérations, avec une lueur malsaine dans les yeux. Il a d'ailleurs du mal à cacher son excitation, et sautille sur place, pousse des cris, et psalmodie de temps en temps. Bien insister sur l'aspect grotesque du personnage en uniforme. Un jet de SAN est nécessaire pour résister au désespoir (Réussi : 1 pt / raté : 3 points).

A ce stade, les PJs doivent trouver une astuce pour reprendre discrètement le portail vers 1870 en emmenant Clément vivant.

- ❖ S'ils détruisent la créature à l'aide de la «Queue du Dragon», ils regagneront 2d6 points de SAN (libération).
- ❖ S'ils stoppent les agissements du Dr Schmeisser, ils regagneront 1d10 points de SAN.
- ❖ Si le Dr Schmeisser est tué, ils regagneront 5 points de SAN.
- ❖ Si Hitler est tué, ils regagneront 3 points de SAN.
- ❖ Si les PJs sont perdus, le Gardien peut intervenir : Michael est brutalisé, voire abattu, et la créature massacre les nazis. Les PJs pourront profiter de la pagaille pour s'enfuir.

En chemin, ils bousculent des soldats (désarmés) qui transportent une malle avec les affaires du Führer. Ils auront la possibilité de voler le journal intime du führer (tagesbuch), et d'apprendre qu'en 1917, au moment de l'appel, avant le repli, Hitler est habillé en femme, et qu'il a dû remettre son uniforme sur la gaine et les bas qu'il avait enfilé.

En 1870, Clément modifie le portail pour que les PJs puissent retourner en 1917, et assure que Robert ne fera pas de Créature. Clément garde le Grimoire.

Quatrième partie Retour en 1917

Arrivée dans une crypte bien entretenue, et accueil par Frère Robert. Suite aux révélations des PJs, il n'a pas créé la créature, donc pas de massacre, donc pas de représailles. Il les invite à retourner dans leurs chambres.

Nouveau présent : pas de discorde entre Robert et Michel. Ce dernier est bien abbé, n'a pas de cicatrices, et son état mental est ok. Clément est mort en 1915.

Le lendemain matin, ordre de repli pour l'armée allemande. Le Gardien doit prévoir une scène d'humiliation pour le caporal Hitler : soit par les PJs, soit par Frère Robert, qui, pendant la revue, passe derrière Hitler, et ouvre soudainement sa veste, laissant apparaître les

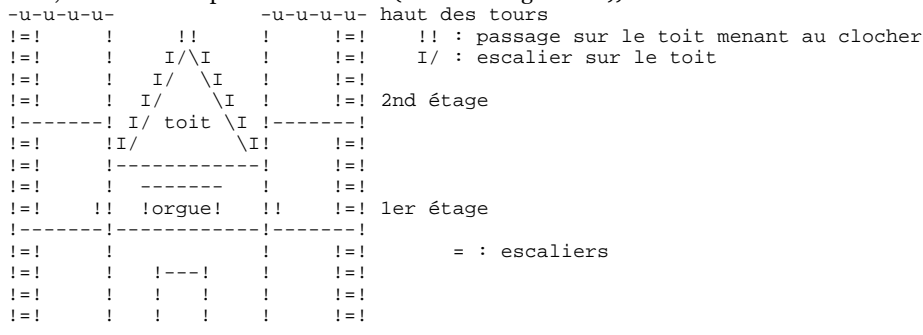


sous vêtements féminins. Il devient rouge, son commandant blanc, tandis que toute l'assistance et les autres soldats éclatent de rire. Il se retourne vers la personne qui l'a déshabillé et lui dit, en serrant les dents de rage «Sale Juif!». S'il s'agit de Frère Robert, le Gardien peut décider de lui faire dire «Bon Aryen!» (pour bon à rien).

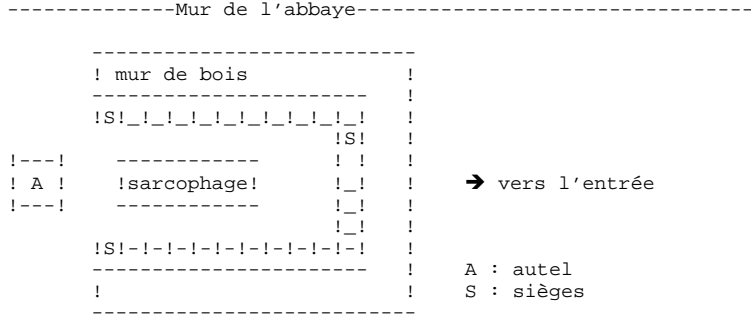
Annexe 1 : Plans

Description

L'abbaye de St Raphaël se trouve près du bourg de Resenheim, en Alsace. Elle se situe sur un petit mont (altitude 500m) au nord. Un chemin de terre en fait le tour en montant, pour atteindre un mur d'enceinte datant du XIV^e siècle, actuellement en ruines. L'abbaye présente 2 tours carrées situées de part et d'autre de l'entrée. L'abbaye garde une forme rectangulaire, les tours étant incluses dans sa structure. Quand on pénètre dans l'abbaye, à droite et à gauche se trouvent tout de suite 2 pièces fermées par une porte, et contenant chacune un escalier permettant d'accéder à sa tour. Ces escaliers mènent à un premier étage, qui relie les 2 tours par un palier accueillant l'orgue, puis à 2 seconds, vides et indépendants, et ensuite à l'extérieur, tout en haut des tours, où un petit mur crénelé sert de parapet. Aux seconds étages, une porte permet de sortir et d'accéder à un petit escalier qui mène sur le toit de l'abbaye. Là, un petit passage, doublé d'une rambarde métallique, court sur la crête du toit et conduit à l'emplacement anciennement occupé par le clocher (clocher de 1870 : structure de bois avec un escalier en colimaçon menant à la cloche, avec un coffre posé dans un coin (cachette du grimoire)).



Au centre de l'abbaye, repose un sarcophage. Sa tête, pointée vers le mur du fond, désigne l'autel d'où sont célébrés les offices. Les trois autres cotés sont entourés de rangées de sièges de bois sculptés, faisant face au cercueil de pierre, et adossés à 3 murs de bois de 2m du haut.



Les sièges sont occupés par les moines, qui, durant les offices, croisent leurs bras en mettant les mains dans les manches, le capuchon rabaissé sur le visage, dans une posture endormie (en fait totalement et passionnément soumise). Les chants sont tristes mais très suivis (Kyrié Eleison). Chaque départ, arrivée, ou déplacement donne l'occasion d'une révérence, où le moine se penche en avant, presque à l'équerre, face au Christ sacrifié. Il n'y a rien d'autre de notable dans l'abbaye.

Cloître

On y dénombre (entre autres) :

Au rez-de-chaussée

- bibliothèque : de nombreuses étagères renferment manuels, grimoires et almanachs (le plus vieux : 1793).
- blanchisserie : de grandes cuves où trempent les vêtements, couplé avec un atelier de couture, de travail du cuir, et une pièce pleine de vent où les vêtements à sécher sont accrochés.
- cuisine : grande cheminée (traversant le second étage jusqu'au toit), grand bac d'eau courante (alimenté par une source naturelle).
- atelier de taille de pierre : taille de blocs, moulures ou arches pour restauration et entretien de l'abbaye.
- brasserie : Gigantesques tonneaux (3m de diamètre), pléthore de plus petits. Odeur très prenante de bière à l'orge. Un petit ruisseau y passe, dans un petit système de canaux qui rejoignent ensuite la cuisine.

Annexe 2 Historique monastère

Cette annexe décrit le déroulement de l'histoire de l'abbaye de sa construction au XII^{ème} siècle à la fin de la première guerre mondiale. Ce que vivront les PJs doit s'inscrire dans cette trame immuable : en effet, c'est à cause des actions des PJs en 1870 que certaines situations ont lieu en 1917, idem pour 1917 et 1944.

L'historique officiel est accessible dans les chroniques de l'abbaye, sorte de journal de bord de toutes les étapes importantes de la vie de l'édifice et de la communauté y vivant, tenu par les abbés successifs.

Les infos entre parenthèses () ne sont pas indiqués dans le journal, mais peuvent être glanés en interrogeant les moines .

Celles entre crochets [] ne sont pas divulguables au début. Elles pourront être dévoilées au fur et à mesure que les PJs discutent avec les personnes qui sont directement liés à ces événements.

Jusque XII^o siècle

En haut du mont, se trouve un tertre de monolithes.

XII^o s

Début de la construction d'une abbaye en bois. Architecte : Thomas Feu-Follet

XII^o s

L'abbaye est démontée, pour en bâtir une autre plus grande, et en pierre.

XIV^o s

Ajout du cloître

1789

Moines chassés, et abbaye transformée en poudrière

1795

L'abbaye devient un repaire de bandits.

[Ceux ci creusent un tunnel dans les puits, et aménagent pour leur chef une crypte. Il y montera un laboratoire, et y fera les premières expériences d'un Grimoire de Magie noire dérobé il y a longtemps à un sorcier.]

1822

Lors d'un voyage vers la Belgique, les brigands et leur chef sont attaqués et décimés.

1823

Derniers brigands exterminés [crypte non découverte], et Abbaye laissée à l'abandon

1840

Abbaye reprise par les bénédictins

1850

Les écuries sont détruites, et un cimetière est aménagé

Janvier 1870

Robert et Michel, fils du marchand de chevaux, livrent des bêtes à l'Abbaye. Ils y pénètrent pour la première fois et assistent à une messe. Émerveillés, ils font le vœu de devenir moine.

Mars 1870

(Robert se lie avec Frère Clément, gardien de la bibliothèque. Michel est jaloux de cette amitié.)

Avril 1870

[Devenant proches, Clément dévoile à Robert son laboratoire : une ancienne crypte, dont les deux accès (sarcophage et puits) ont été oubliés. Il lui raconte qu'il y a trouvé un Grimoire, et qu'il a entrepris certaines expériences qu'il décrit. Il permet à Robert de l'assister dans ses expériences, et lui confie son projet de voyage dans le temps par les portails (pas de détails).]

[Clément et Robert enchantent un premier portail. Grâce aux prières, Clément le fixe pour le transporter 47 ans plus tard (1870+47=1917), mais se trompe et l'enchanter pour dans 74 ans (1870+74=1944).

Le lendemain, alors que Robert est absent, Clément arrache du Grimoire la page du portail et la place dans un message à destination de Robert. Ensuite, il cache le Grimoire dans le clocher et y conjure le Vampire de feu comme Gardien. Puis, il laisse à Robert :

- ❖ la page du Grimoire contenant les prières pour refaire l'enchantement (avec au dos la formule d'enchantement des cadavres).
- ❖ le message dans lequel il lui demande de constituer à son tour un portail en 1917 qui irait en 1870. (en effet, Frère Clément n'a pas l'intention de rester dans le futur : il désire revenir en 1870).

Puis il franchit alors le portail et se retrouve en 1944.]

1870

L'abbaye est investie par les prussiens. Pendant un orage, le clocher est détruit par un éclair, et un incendie abîme une partie du toit du cloître. Dans la panique, l'armée prussienne tire sur des ombres sur le toit, et une balle perdue tue Père François. Le lendemain à l'aube, l'armée prussienne quitte l'abbaye. Ce n'est qu'après que le calme soit revenu, et les prussiens partis, que le monastère s'aperçoit de la disparition de Clément. On le suppose mort dans le clocher, en essayant de stopper l'incendie (mais mystère : pas de corps). Michel, gravement blessé (fracture du crâne et de la mâchoire), met plusieurs mois à se rétablir. Son visage et son équilibre mental garderont toute sa vie les séquelles de ses blessures. [Il a récupéré la montre musicale]. Pendant sa convalescence, il

apprend le latin et lit avec avidité la Bible. La disparition de Clément scelle sa haine contre Robert : il ne lui adressera plus jamais la parole.

Le clocher n'est pas reconstruit.
Nomination de l'abbé Édouard.

1890

Michel et Robert deviennent moines.

[Robert s'approprie le laboratoire de Frère Clément afin de réussir en 1917 la mission qu'il lui a été confiée. Entre-temps, il profane le cimetière des moines pour se procurer des corps, et fait des essais plus ou moins réussis de la formule de Vie Éternelle. Il enferme ses créatures folles dans les geôles au fond de la crypte. Celles ci, immortelles, gémissent sans discontinuer (voir créatures prisonnières de la crypte de Joseph Curwen du livre d'HPL « Par delà le mur du sommeil »)]

1915

Michel change de nom, et devient l'abbé Michael. Il succède à l'abbé Édouard, qui avait remplacé le Père François en 1870.

août 1917

[Robert enchante un portail pour aller en 1870, et termine de préparer une créature mieux finie que les autres.]

Les troupes allemandes s'emparent de l'abbaye, et y installent un ballon. Pendant un orage, celui ci est détruit, et les sentinelles sont massacrées. Des moines (dont Robert) sont fusillés en représailles à cet attentat. [il s'agit en fait de la créature animée par Robert].

Une attaque des troupes françaises décime les allemands (perte de plusieurs moines).

La créature, apeurée, s'est réfugiée dans la crypte, d'où elle ne bougera pas (le temps ne compte pas pour elle).

Plus tard

Michael trouve le passage vers la crypte, et y rencontre la créature. Entre personnes seules et de visage disgracieux, Michael arrive à l'apprivoiser et à se faire comprendre (un peu). La créature est cachée dans la salle de confession secrète.

Suite

Déroulement connu de l'histoire jusque 1944.



Annexe 3 Description des personnages

Les bénédictins sont des travailleurs acharnés, qui accomplissent avec une passion entière, mais « sereine », leur labeur quotidien. En l'occurrence, l'abbaye de St Raphaël restaure des tapisseries, produit de la bière, des objets de culte...mais ne recherche pas le commerce. Seule la bière peut se déguster dans une des brasseries de Resenheim (Der Leutenfehn).

Père Michael

Né en 1863 (1870 : 7 ans. 1917 : 54 ans. 1944 : 81 ans)

Le visage marqué par d'anciennes cicatrices (mâchoire et nez brisés, un oeil mort et à demi fermé), le père Michael est un personnage étrange : agité de nombreux tics (tête donnant un léger coup sur la droite, ou se déportant en arrière un instant, épaule soulevée ou rabaisée, ...), il semble encore lutter contre des démons internes. Il est néanmoins le plus investi dans sa mission de moine.

Frère Robert

Né en 1860 (1870 : 10 ans. 1917 : 57 ans. 1944 : 84 ans)

Les PNJs ne le côtoieront que peu de temps. Il est espiègle, curieux, mais très discret. Il est assez intelligent pour brouiller les pistes de ceux qui s'intéressent de trop près à lui. Il n'a pas perdu sa foi, mais celle-ci est effacée par sa passion pour ses expériences secrètes et inavouables.

Frère Clément

Né en 1830 (1870 : 40 ans)

Âgé, un peu voûté, vite essoufflé, le Frère Clément est un vieillard barbu et distrait. Il a trouvé le Grimoire il y a des années, et a voulu tenter une expérience folle : voyager dans le temps....

Frère Etienne

Bavard incorrigible, il se corrige tout le temps « Pardon, je parle trop, je devrais vous écouter, allez y ...Savez vous que ... ». Connaissant tous les potins de l'abbaye, il dévoilera tout ce qu'il sait et même ce qu'il ne sait pas.

Frère Anselme

Gardien et principal ouvrier des tapisseries, il invitera les PJs à venir dans la cave voûtée où il a entassé les tapisseries qu'il essaie de rénover. En effets, celles-ci, âgées de plusieurs centaines d'années, sont en fort mauvais état. Il en parlera néanmoins avec passion noyant les PJs de détails techniques assommants « Admirez celle-ci...et cette autre !!! ». Les tapisseries sont si abîmées, qu'il sera facile de faire croire aux PJs qu'il y figure des représenta-

tions d'animaux non humains, et de créatures terribles.....

Frère Adémar

Portier froid et ayant fait vœu de silence, ce frère doit donner aux PJs une première impression de rigueur et d'austérité.

Frère Dieter

Allemand de naissance, Dieter détourne des tonneaux de bière pour les revendre à des soldats allemands qui franchissent les lignes pour leur contrebande. Grand, blond, fort, il semble être le plus fragile dans sa foi de tous les bénédictins de l'abbaye.

Autres noms de moines : Antoine – Augustin – Charles – Alphonse – Marcel – Jacques – Jules Maxime – Léon – Casimir – Guénolé – Émile.

Franck Juntz

Bourgmestre (maire) de Resenheim, résolument tourné vers l'avenir, il confiera avoir de nombreux projets pour la ville, et mènera les PJs vers l'abbaye à bord de sa voiture à pétrole.

Ron DUNCAN

Journaliste / reporter, opportuniste, mâchant chewing-gum sur chewing-gum, très imbu de son pays et de sa bannière étoilée, Ron aime prendre des initiatives pour faire avancer la situation. Il possède 2 colts 45 auto, et jure parfois : "Blood and Guts !".

Luigi VERCOTTI

Homme d'affaires beau parleur (textiles), volontiers dragueur si l'un des PJs est une PJ, Luigi se révélera très impressionné par le site de l'abbaye. En tant que croyant très pratiquant, il se montrera timoré, voire apeuré par les situations stressantes. Il usera et abusera de répliques "Mamma mia !!" et autres expressions catholiques, et sera l'image d'une dévotion et d'une foi inébranlables.

