

PRÉSENTATION

A la fin de la guerre, un colonel SS versé dans l'occultisme propose à Himmler une « solution ultime » pour gagner la guerre: invoquer Azathoth au dessus de New York et le laisser ravager la cité jusqu'à ce que les États-Unis, à genoux, demandent leur reddition.

Pour que l'invocation réussisse, le colonel utilise une statuette diabolique chargée de fluide vital humain. Au début du scénario, le Colonel a obtenu l'accord de ses chefs et ses préparatifs sont presque achevés. Un hydravion géant est prêt à s'envoler pour les États-Unis, avec à son bord la statuette qui provoquera le cataclysme.

Les investigateurs

Les PJ sont des français de 19 à 35 ans qui ont fuit la France occupée. Ils travaillent pour l'Intelligence Service en tant qu'agents secrets. Tous parlent anglais à INTx3. Ils choisissent leurs compétences parmi celles qui suivent: Camouflage / Dessiner une carte / Discrétion / Écouter / Électricité / Grimper / Parler allemand / Mécanique/ Nager / Premiers soins / Se cacher / T.O.C. / Armes à feu / Parachutisme / + une compétence au choix (les compétences armes à feu et parachutisme sont obligatoires).

Équipement individuel:

- Un pistolet mitrailleur Sten 9mm.
- Un pistolet Browning 9mm.
- Un poignard de commando.
- Une lampe-torche.
- Une boussole.
- Des AUSWEISS.
- Des vêtements civils.

Équipement collectif:

- 15m de corde nylon
- Une trousse de premiers soins.
- Pas de radio.
- Aucun explosif.

Lancement du scénario

Nous sommes le 24 août 1944 (jour de la libération de Paris à Londres, dans les bureaux de l'Intelligence Service. Le Major Simpson a convoqué les PJ pour leur confier une mission:

« Après le succès du débarquement en Normandie, tout laisse supposer que la victoire est proche. Toutefois, des rapports font état d'un projet allemand ultra-secret. Son nom de code est: Projet Terminal Type A. Il est possible que l'ennemi mette au point une arme terrifiante, capable de renverser le cours de la guerre ».

(Note au MJ, les PJ n'ont jamais entendu parler de la bombe atomique. Les recherches américaines dans ce domaine sont bien avancées, mais le major ne leur en parlera pas).

« Le camp d'expérimentation allemand, poursuit le Major Simpson, se trouve à Mareil, près de Soissons. Au mois de mars, les SS ont réquisitionné une petite usine et établi un périmètre de sécurité autour des bâtiments. Pendant une semaine, la résistance locale a noté un défilé incessant de camions.

Depuis, aucune activité n'a été relevée: le camp vit en parfaite autarcie bien qu'un important contingent de SS y soit stationné. Leur chef est un officier inconnu de mes services. Les troupes alliées progressent rapidement vers Mareil, mais pour quelques jours encore, le village se trouve derrière les lignes allemandes. Nous ne pouvons pas attendre! »

Le Major montre aux PJ la carte des environs de Mareil. Il poursuit:

« Vous serez parachutés à l'est de l'usine. Vous avez 48 heures pour rassembler le plus de renseignements possibles.

Passé ce délai, un avion viendra vous récupérer. Il se posera dans un champ, à quelques kilomètres de Mareil. En cas de besoin, prenez contact avec la résistance locale. Elle est dirigée par M. Henry, le propriétaire du bar "Le Tout Va Bien" à Mareil.

Soyez discrets! Votre mission est ultra secrète et nul ne doit en soupçonner l'existence. »

Le Saut

Les détails pratiques réglés, les PJ embarquent à bord d'un vieux bombardier. A 22 heures (le 24 août 1944), l'avion survole la région de Mareil. La lune brille et les PJ aperçoivent nettement la forêt, les routes, et les contours des champs. La soute à bombes s'ouvre... C'est le moment de sauter.

A tour de rôle, chaque PJ fait un jet sous « parachutisme ». En cas d'échec, lancez un D10 et consultez la table suivante:

1-2: Le joueur refuse de sauter. Ses compagnons doivent se mettre à trois pour le pousser dehors et l'avion doit faire un second passage sur la "drop-zone".

3: Une bourrasque de vent pousse le PJ vers la forêt (ou une ferme ou un poteau télégraphique). S'il manque un jet de chance, il tombe dans un arbre.

4: Le PJ tombe dans un marécage ou un étang.

5: Le PJ se reçoit mal. Il se foule la cheville s'il manque un jet sous la CON.

6: Le PJ se reçoit très mal. Il fait un jet sous la constitution et se brise les deux jambes en cas d'échec. En outre, une boîte de conserve oubliée dans sa poche explose sous le choc: le contenu de la boîte se répand et la tôle déchiquetée s'incruste dans la chair de sa cuisse.

7: Pendant la chute libre, le PJ part en vrille. S'il manque son jet sans la CON, il s'évanouit et ne peut ouvrir son parachute. Il est perdu à moins qu'un de ses compagnons ne parvienne à le rejoindre en vol.

8: Position incorrecte: à l'ouverture du parachute, le PJ se prend les pieds dans les sangles. Il arrive au sol la tête en bas.

9: Le parachute ne s'ouvre pas. Jet de volonté et nouveau jet de parachute pour ouvrir le ventral (parachute de secours).

10: Le PJ ouvre trop tôt. Les sangles de son parachute se prennent dans l'empannage de l'avion. Il doit réussir un jet de vo-

lonté et un jet de poignard pour les trancher (s'il réussit il doit encore réussir à ouvrir le ventral: voir cas n°9).

Quel que soit le résultat des dés, le MJ fait en sorte qu'un personnage soit isolé du groupe et atterrisse dans la forêt.

Ses camarades ne tarderont pas à le retrouver, mais entre-temps il aura fait une rencontre qui lui laissera un souvenir durable.

Tout d'abord le personnage isolé aperçoit une inquiétante silhouette (il s'agit d'une goule mais le MJ ne doit pas la nommer) qui se déplace entre les arbres. Il la perd de vue mais un bruit de branches cassées lui apprend que quelqu'un, ou quelque chose, s'approche de lui: ce n'est pas une créature mais un braconnier ou un résistant venu accueillir les PJ. L'homme rassure le personnage et l'assure que les bois sont tranquilles. L'instant d'après, la goule surgit de l'ombre pour attaquer le PNJ. Elle l'égorge et disparaît avec son cadavre tandis que le PJ reste pétrifié (perte de SAN).

Peu après, le personnage est rejoint par ses camarades ils ne croiront probablement pas un mot de son histoire!

La traversée de la forêt

Une fois regroupés, les PJ ont le choix: aller directement vers l'usine ou passer d'abord à Mareil prendre contact avec la résistance. Le Major Simpson n'a donné aucune instruction à ce sujet et la décision appartient aux personnages. Que les PJ aillent vers Mareil ou vers l'usine, la route la plus courte passe par les bois.

Durant cette traversée, le personnage qui a vu la goule est mal à l'aise. Toutes les 20 minutes, il fait un jet sous la santé mentale.

Un premier échec lui donne l'impression d'être observé en permanence.

Un second, de voir "quelque-chose" bouger entre les arbres.

Au troisième échec, il est persuadé que la « chose » se jette sur lui et ne peut s'empêcher de tirer.

En fait, tout se passe dans l'imagination du personnage. S'il réussit un jet de chance, il tire dans le vide, sinon sur son plus proche compagnon. Après le coup de feu, le personnage reste choqué et fébrile, mais n'a plus d'autres visions.

Mareil

Malgré l'heure tardive, de la lumière brille derrière les volets du "Tout Va Bien". Six hommes armés de fusils de chasse y écoutent radio-Londres en buvant du Calvados. Ce sont des résistants de la dernière heure et leur chef, le « capitaine » Henri est un opportuniste de la pire espèce. Il accueille les PJ avec un enthousiasme forcé. Henri est bien trop lâche pour s'approcher de l'usine. Il se contente d'indiquer aux personnages la route qui y mène. Mais il leur conseille d'attendre le lendemain pour agir:

« -Nous avons une besogne plus urgente: une expédition punitive contre la famille des Lefranc, des "collabos" notoires! ».



Henri compte sur la présence des PJ pour limiter les risques. En outre leur participation lui permettrait d'affirmer son autorité sur ses hommes. Si les PJ refusent de participer à l'attaque, le « capitaine » renoncera à son projet.

En interrogeant les résistants (ou d'autres villageois) les PJ obtiendront peut-être les renseignements suivants:

- On ne voit jamais d'Allemands au village. Ils ne quittent jamais l'usine et on se demande comment ils se ravitaillent.

- Le fils Lefranc - ce dégénéré! - va régulièrement à l'usine. Sans doute pour trafiquer avec les Allemands et dénoncer les résistants.

- Le père Lefranc est le rebouteux du village. Certains l'accusent d'être sorcier.

- On a vu des « bêtes étranges » roder dans la forêt près des ruines d'un vieux cimetière. Le père Lefranc est sûrement responsable de la présence de ces créatures.

Les monstres dont parlent les résistants sont des goules. Elles viennent d'un ancien cimetière que le MJ placera en n'importe quel point de la forêt, près des ruines d'un village abandonné. Depuis quelques jours, les goules sortent des tombes et hantent les bois.

Malgré ce que pensent les villageois, le père Lefranc n'y est pour rien. Ce sont les expériences Allemandes qui réveillent les gardes. Les savants SS n'ont pas conscience du phénomène; il s'agit d'un effet secondaire qui n'a rien à voir avec le but de leurs recherches.

L'Usine

Qu'ils soient ou non passés par Mareil, les PJ s'approchent de l'usine sans faire de mauvaises rencontres. L'usine, une ancienne capsulerie, est construite dans une clairière de la forêt. Une route goudronnée la relie au village. Les Allemands ont entouré les bâtiments d'une clôture barbelée.

A gauche du portail, l'ancienne maison du propriétaire se dresse au milieu d'un petit jardin. De la lumière brille aux fenêtres, mais, ceci mis à part, il n'y a aucun signe de vie dans l'enceinte des murs. Le portail est grand ouvert.

Les Allemands ont évacué les lieux depuis la fin de l'après-midi. Ils n'ont pas emprunté la route et n'ont donc pas traversé Mareil: ils se sont repliés dans un camp souterrain qui se trouve sous l'usine. La capsulerie est en effet construite sur un vaste réseau de cavernes. Les bâtiments de surface sont déserts à l'arrivée des PJ. Cependant, un SS est revenu sur les lieux vers 21h pour chercher des documents oubliés. Il est passé dans la maison sans fermer la lumière et se dirigeait vers les bureaux de l'usine lorsqu'il fut attaqué et tué par une goule.

Les PJ trouveront le cadavre du SS couché dans la cour de l'usine. Son cou porte d'horribles marques de strangulation, sa main gauche serre un pistolet P38, la droite la poignée d'une malette. Il manque une balle dans le chargeur du pistolet. La malette contient quelques documents:

1- Une photo montrant un colonel SS en grande tenue aux côtés d'Himmler et de Werner Von Braun (inventeur des V2). Il faut réussir un jet de connaissance pour identifier Himmler et un jet sous connaissance/2 pour Von Braun. Les PJ n'ont jamais vu le colonel mais le maître de jeu doit savoir qu'il s'agit de l'inspirateur du projet terminal Type A et du

chef des SS qui occupaient l'usine. Cet officier se nomme Krüger, retenez bien ce nom, il reviendra souvent!

2- Un brouillon de lettre adressée à Heinrich Himmler et portant la mention « à coder ». Elle confirme l'avancement des travaux au « camp camouflé ». Voici un extrait: « Malgré les problèmes survenus aux générateurs Müller, le projet terminal Type A est en voie d'achèvement. Nous serons prêts à agir le 2 au plus tard. Signé: Standartemführer (colonel S.S) Krüger.

3- Autres documents: schéma électriques, notes techniques, bordereaux de livraison.

DESCRIPTION DE LA CAPSULERIE

L'usine est une ancienne capsulerie datant de la fin du XIX^{ème} siècle. Le colonel Krüger l'a choisie car elle est bâtie sur d'immenses cavernes où les forces telluriques s'entrecroisent en un réseau serré.

Ce genre d'endroit est idéal pour pratiquer la magie noire mais les investigateurs s'y sentiront mal à l'aise: ils feront leurs jets de chance avec un malus de 20% aussi longtemps qu'ils seront dans l'usine ou les grottes situées en dessous.

Légendes du plan de l'usine:

A) Corps principal: ce bâtiment a servi de prison. Les déportés que Krüger utilisait comme cobaye y vivaient dans des conditions déplorables.

B) Annexe: Krüger y a installé une salle d'opération où il initiait ses disciples à la magie noire. Les WC ont été transformés en cellules individuelles. Quand les PJ entrent dans le bâtiment, ils entendent des gémissements: on jurerait qu'un homme agonise dans une cellule. Il s'agit en fait d'une goule, celle qui a tué le SS porteur des documents. Avant de mourir, le soldat a tiré une balle à bout portant dans l'épaule de la goule. Le monstre blessé s'est réfugié dans une cellule. Il attaque les PJ dès qu'ils ouvrent la porte.

C) Fosse de 20m² où sont entassés des cadavres traités à la chaux vive. Krüger y faisait jeter les corps des victimes de ses expériences. Depuis l'abandon du camp, les goules ont visité le charnier. Elles ont tiré quelques cadavres hors de la fosse pour les dévorer. Les PJ trouveront d'ailleurs des restes humains aux endroits les plus inattendus de l'usine.

D) Garage: les Allemands ont abandonné un half-track et deux motos. Les moteurs sont en bon état, mais les bougies sont enlevées et les réservoirs purgés jusqu'à la dernière goutte d'essence.

E) Poste de garde: les bureaux de l'usine ont été convertis en salle de garde, cuisine et chambres où logeaient une demi-douzaine de SS. Ils ont laissé les lieux dans un état de propreté impeccable. Aucun indice, pas d'objet oublié, si ce n'est une photographie coincée entre le mur et le montant d'un lit. On y reconnaît le SS tué par la goule. Il est en civil, le bras sur les épaules d'une jolie fille qui sourit à l'objectif.

F) Maison du Directeur: Krüger et ses disciples (d'autres officiers SS) habitaient dans cette demeure bourgeoise. Elle a été

vidée de fond en comble, l'éclairage fonctionne encore, alimenté par le compteur qui se trouve sous la cage d'escalier.

G) La cave: c'est par là qu'on accède aux cavernes où les SS se sont repliés. En apparence, le fond de la cave est occupé par une glacière. Mais derrière la porte s'ouvre un souterrain. Pour l'ouvrir, il faut remonter au rez-de-chaussée où se trouve le compteur électrique. Trois disjoncteurs sont montés à côté du boîtier, celui de gauche commande le circuit lumière des étages, celui du centre le circuit de la cave et du rez-de-chaussée, et celui de droite permet l'ouverture du souterrain. Un TOC effectué sur la porte du souterrain permet de découvrir des fils qui traversent le plafond et montent vers les étages supérieurs. Mais si les PJ ne s'intéressent pas au compteur, ils ne sont pas prêts de comprendre le mécanisme d'ouverture. Surtout ne les aidez pas et n'autorisez aucun jet d'idée.

S'ils parviennent à ouvrir finalement le souterrain, ignorez ce qui suit et reportez-vous directement au paragraphe « le camp souterrain ». Sinon l'aventure sera un peu plus longue mais l'action n'est pas bloquée: c'est le moment de faire intervenir le personnage de Joseph Lefranc.

Le crétin

Joseph vient rendre visite au colonel Krüger. Il ignore que les Allemands ont évacué l'usine. Devant le portail ouvert, il hésite un instant, puis entre en sifflotant pour se donner du courage. S'il voit les PJ, il prend la fuite, mais sera facilement rejoint et maîtrisé. Ce n'est pas la première fois que le jeune homme vient de nuit à l'usine, le colonel Krüger a exigé de lui des visites régulières. Beau garçon, mais crétin congénital, Joseph est un jouet docile entre les mains du colonel et lui permet d'assouvir ses goûts dépravés.

Joseph est le petit fils de Robert Lefranc, ce « collabo » que les résistants veulent éliminer. En réalité, le Père Lefranc déteste Krüger, mais il lui est impossible de renier son petit fils: on ne s'oppose pas impunément aux volontés d'un colonel SS! Ne pouvant rien changer à la situation, Robert Lefranc a ordonné à Joseph d'espionner les Allemands. Sorcier lui-même, le Père Lefranc s'intéresse aux recherches des SS. Il a senti les perturbations du fluide tellurique depuis que les Allemands se sont installés à l'usine. Il en a conclu que les expériences SS mettaient en cause des forces magiques. Pour en savoir plus, le sorcier de Mareil a chargé son petit fils de voler des documents dans le bureau de Krüger. Joseph s'est emparé d'une vingtaine de feuillets au cours des semaines passées. Il les a ramenés à son grand-père qui les déchiffre péniblement à l'aide d'un dictionnaire français-allemand. Les PJ auront du mal à faire parler Joseph. Mais avec de la patience, ils l'amèneront à relever:

- Qu'il venait régulièrement au camp et les raisons de ses visites.

- Qu'il a volé « beaucoup de papiers aux Allemands ». Ces documents se trouvent maintenant dans la ferme de son grand père. La mission des PJ est de rassembler un maximum d'information sur les travaux SS, ils ne peuvent négliger cette piste et ont une excellente raison de se rendre à la ferme Lefranc: s'emparer des documents.



La ferme du sorcier

La ferme Lefranc est une habitation isolée proche de la lisière nord de la forêt (voir carte des environs de Mareil). Les PJ peuvent contraindre Joseph à les y conduire ou passer à Mareil et demander l'aide des résistants. Mais Henri et ses hommes ne pensent qu'à brûler la ferme et massacrer ses habitants. Ce sont des alliés encombrants et les PJ ont intérêt à agir seuls. Le père Lefranc se tient sur ses gardes. Il accueille les visiteurs un fusil à la main et une faucille dissimulée sous sa veste. C'est un homme râblé, d'aspect négligé. Il est têtu et les PJ ne le feront pas changer d'avis en utilisant les compétences Éloquence et Discussion. Pour convaincre le sorcier, il faut réussir deux jets de baratin successifs tandis qu'il rate ses jets d'idée. Le père Lefranc est également sensible aux menaces visant sa famille. Si la ferme est attaquée, le sorcier peut compter sur l'aide de son fils Riquet, les autres membres de la famille allant s'enfermer à double tour dans la cave. Tous sont atteints de dégénérescence: Ernestine, la femme de Riquet, est épileptique, ses enfants Lucette, Joël et Robert sont des attardés mentaux comme leur frère Joseph. En outre, Joël est sourd muet et Lucette affligée d'un goitre. Les Lefranc sont les derniers descendants d'une famille de sorciers. Le père Lefranc a hérité du savoir de ses ancêtres. Il étudie la magie dans une vieille remise qu'il appelle « son laboratoire ».

Les PJ y trouvent en désordre sur une table: un porte-plume, un encrier, un cahier d'écolier, un dictionnaire et les documents provenant de l'usine.

La plupart ne présente aucun intérêt pour le sorcier. Joseph volait sans discernement tous les papiers que les allemands laissaient traîner. En voici la liste:

- Formulaires et notes de service dactylographiées.

- Mode d'emploi d'un projecteur à grande puissance.

- Conseils pour l'entretien d'un groupe électrogène.

- Nombreux bons de livraison signés par Krüger ou son adjoint, le lieutenant Wild-macht. L'intendance de l'armée a livré aux SS de l'usine des parpaings, du sable, du ciment, du bois de construction et des rouleaux de barbelé en grandes quantités.

- Un rapport de la Geheime Staat Polizei (Gestapo) adressé à Krüger: « Le site de Mareil présente toutes les garanties de sécurité requises pour l'installation d'un centre expérimental. Nos services ont démantelé tous les réseaux terroristes de la région. Depuis 1943, aucun sabotage n'a été commis et on n'y relève pas la moindre activité subversive... ».

La gestapo ignore le récent engagement du « capitaine » Henri dans la résistance. Au contraire le rapport cite plusieurs fois le patron du « Tout Va Bien » comme un homme digne de confiance. Il a dénoncé des habitants de Mareil qui cachaient un aviateur anglais dans leur grange.

Nous avons gardé le plus important pour la fin...

Glissé dans les pages du dictionnaire, les PJ trouvent un pan de l'usine (montrez aux joueurs celui dont vous disposez).

Une note griffonnée dans la marge explique comment ouvrir le passage souterrain qui mène aux cavernes. Les PJ peuvent regagner la capsulière et poursuivre leur exploration. De retour dans la maison du directeur,

ils actionnent le disjoncteur de droite. La porte du passage secret s'ouvre dans la cave...

Vers le camp souterrain

La porte de la fausse glacière donne sur un escalier de construction, récente. Les marches conduisent dans une galerie naturelle plongée dans les ténèbres. Les PJ allument leurs torches et se mettent en marche. Ceux qui réussissent un jet d'Écoute entendent des glissements furtifs. Cachés dans l'ombre, des Troglodytes épient les personnages.

Les Troglodytes sont de frères créatures translucides que les Grands Anciens ont chassé de la surface de la terre. Les allemands en ont tué des centaines en s'installant dans les cavernes. Depuis ils haïssent les hommes et attendent leur revanche. Bien que farouche et craintif, le Troglodyte peut être pris d'un accès de folie meurtrière à la vue d'un intrus (1 chance sur 10). Il tente alors de se saisir de sa victime et de l'entraîner. Pour se libérer, un PJ doit gagner un duel FOR/FOR contre la créature.

Si les PJ quittent la galerie pour s'engager dans un couloir secondaire, lancez un dé. Résultat pair: le couloir débouche dans une grotte habitée par une famille de Troglodytes. Résultat impair: le couloir se resserre; les PJ doivent marcher de profil pour passer. Un peu plus loin, un Chthonien du deuxième stade de croissance guette les personnages. Le monstre est heureusement trop gros pour les poursuivre s'ils reviennent sur leur pas.

Le camp souterrain

La galerie principale conduit les PJ dans une caverne aux dimensions gigantesques: plusieurs kilomètres de diamètre. Les allemands ont construit leur camp au centre de la grotte. De loin, les bâtiments apparaissent au milieu d'un halo lumineux. Des projecteurs montés sur l'enceinte éclairent l'intérieur du camp, d'autres sont tournés vers l'extérieur. Après avoir abandonné l'usine, les allemands se préparent à évacuer le camp souterrain. Les SS sont en train de charger leur matériel dans des camions au moment où les PJ atteignent la caverne.

Un quart d'heure plus tard, Krüger ainsi que tous ses hommes quittent le camp. La caverne a deux issues: au nord, la galerie que les PJ ont suivie, au sud, une ouverture assez large pour les camions et les véhicules blindés SS. La colonne motorisée se dirige dans cette direction. Elle débouche à l'air libre dans une carrière qui trouve au sud de la forêt. En longeant une voie ferrée désaffectée, Krüger et ses hommes atteignent la route et partent en direction de la frontière allemande. Les PJ ont peu de chance d'arrêter une vingtaine de SS armés jusqu'aux dents. D'ailleurs, ils accomplissent une simple mission de renseignement et ce n'est pas leur but. Ils devraient logiquement attendre que les allemands soient partis pour fouiller le camp désert.

Ils disposent d'une demi-heure pour visiter les lieux. Ensuite, le groupe électrogène s'arrête et les lumières s'éteignent. Les Troglodytes, favorisés par l'obscurité, attaqueront le camp dans la demi-heure suivante.

Description du camp souterrain

- 1) Clôture électrifiée.
- 2) Miradors équipés de projecteurs.
- 3) Réservoirs de vivre: les allemands ont abandonné des centaines de boîtes de conserves... de quoi faire rêver en temps de pénurie.

- 4) Dortoirs, sanitaires et cantine.
- 5) Cellules: ce bâtiment hébergeait quelques prisonniers, les SS les ont abattus juste avant leur départ (les PJ ont certainement entendu les coups de feu).

- 6) Ascenseur: il permet d'accéder aux salles creusées dans le sol de la caverne.

- 7) Hall: les savants SS y échangeaient leurs uniformes contre des combinaisons stérilisées.

- 8) Laboratoire: une odeur âcre flotte dans la pièce encombrée d'appareils électriques. Sur un fauteuil en métal, un homme est attaché. C'est le cobaye utilisé par Krüger lors de sa dernière expérience. Les SS l'ont laissé pour mort mais il vit encore, bien que sa respiration soit très faible. Un tore bobiné est suspendu au plafond au-dessus de la tête du cobaye. Des fils relient le tore à une tablette de cuivre montée sur un socle de plomb. Depuis le départ des SS, un câble électrique a fondu dans sa gaine, provoquant un faux contact: le tore, la tablette, le fauteuil, l'homme qui s'y trouve assis et tous les appareils métalliques de la pièce sont sous tension. Si un PJ touche à quoi que ce soit, il reçoit une décharge (jet sous CON...) et provoque un court-circuit. Dans un crépitements d'étincelles, un arc électrique bleuté apparaît entre le tore et la tablette de cuivre. Les cheveux du cobaye se dressent littéralement sur sa tête, l'homme se lève de son siège si brutalement que ses liens cèdent sous le choc. Pendant quelques instants, son visage se déforme et prend l'apparence de celui du colonel Krüger. D'une voix rauque, le cobaye prononce quelques paroles où les PJ reconnaissent le mot SHAAL, plusieurs fois répété. Puis l'homme s'effondre, mort.

- 9) Salle des générateurs Müller: 100m3 de machinerie lourde, armoires métalliques hérissées d'isolant de céramique, colonnes de condensateurs...

Un TOC permet de découvrir une feuille de papier froissée perdue dans le câblage. Il s'agit d'une carte de l'Atlantique. Une ligne tracée au crayon relie New York à un las d'Allemagne du Nord: le lac Shaal.

Les expériences de Krüger

L'avance alliée en France contraint Krüger à précipiter son départ. Le colonel a dû travailler nuit et jour pour achever ses expériences mais il y est finalement parvenu:

Le projet Terminal Type A entre maintenant dans sa phase finale. Les appareils du laboratoire permettaient de transférer le fluide vital des cobayes dans une statuette posée sur la tablette de cuivre (voir encadré). Krüger a emmené la statuette avec lui. Chargée de fluide, elle lui permet d'invoquer Azathoth sans risque d'échec. Le dieu restera définitivement sur la terre à moins que le sort de révocation ne soit lancé.

Un hydravion attend Krüger en Allemagne le 28 août. L'appareil s'envolera du lac Shaal pour traverser l'Atlantique sans escale et survoler New-York. Le colonel SS utilisera la statuette pour invoquer Azathoth dans le ciel de



la ville. Les PJ ne peuvent connaître les détails du projet Terminal Type A. Mais les indices rassemblés dans le camp souterrain permettent de conclure que le lac Shaal possède une certaine importance dans les plans de Krüger.

S'ils ramènent ce renseignement à leurs chefs, le monde peut encore être sauvé. En effet, l'Intelligence Service sait que les Allemands expérimentent un prototype d'hydravion géant sur les eaux du lac. Les PJ seront envoyés sur place pour détruire l'appareil.

Retour à Londres

Un avion passe récupérer les PJ le 26 août à 22 heures. Il se pose dans un champ près de Mareil. En principe, les résistants doivent baliser le terrain et y conduire les PJ. Si les personnages se sont brouillés avec le « capitaine » Henri, rien n'est perdu: ils peuvent localiser le champ grâce à la carte et faire signe à l'avion avec leurs lampes-torche. De retour à Londres, ils font leur rapport.

Le Major Simpson leur accorde 48 heures de repos avant de les parachuter sur le lac Shaal. L'Intelligence Service mettra ces deux jours à profit pour faire des recherches sur le colonel Krüger. Les résultats sont communiqués aux PJ juste avant leur départ pour l'Allemagne.

Le colonel Krüger est en réalité le conte Crugernik, natif du Monténégro. Sa date de naissance est inconnue.

- 1916-1919: Il se livre à des atrocités dans son pays natal ???

- 1919: La justice de son pays le condamne à mort ???

- 1923: Sous l'identité de Krüger, il ouvre à Prague une librairie occultiste renommée.

- 1934-1940: Missions archéologiques, contacts réguliers avec les occultistes nazis de l'entourage d'Himmler.

- Début 44: Himmler l'élève au rang de colonel SS, le projet Terminal Type A est lancé.

- Mars 44: Installation à Mareil.

Le lac Shaal

Le lac Shaal est un plan d'eau peu profond qui se trouve à une cinquantaine de km de la mer Baltique. Long de 10kms et large de 5km, il est entouré d'une forêt clairsemée. L'hydravion est à l'ancre presque au centre du lac. Sur la rive Est sont édifiés des hangars, certains en matériaux légers, d'autres en béton. Les alliés ont prévu de monter une opération aérienne le jour même de l'envol de Krüger. En principe les PJ n'ont pas à intervenir et joueront simplement un rôle d'observateur. Ils seront parachutés une heure avant l'aube au sud du lac, dans la forêt. Ils seront munis d'explosif et d'un poste émetteur. Ils devront se poster rapidement en observation sur la rive du lac. A l'aube, une vague de chasseurs bombardiers détruiront l'hydravion au mouillage. Les PJ constateront les dégâts et demanderont au besoin un second passage par radio (mais ce ne devrait pas être nécessaire). Au cas où le temps serait trop couvert pour permettre une intervention aérienne, les PJ devraient couler l'appareil à l'aide des explosifs dont ils sont munis.

Dans tous les cas, les PJ doivent être récupérés par un hydravion allié qui se posera sur le lac de nuit si le temps et la chasse allemande le permettent. Sinon, ils devront arri-

ver jusqu'à la mer Baltique par leurs propres moyens et avertir par radio un caboteur qui viendra les récupérer.

Malheureusement, les choses ne se déroulent pas comme prévu: les PJ sont bien parachutés au sud du lac (nouvelle tentative de saut). Mais, un choc à l'atterrissage rend leur émetteur inutilisable. Arrivés au bord du lac, ils peuvent constater la totale réussite du bombardement allié: l'hydravion coule en flammes.

Ils s'aperçoivent également qu'un deuxième exemplaire de l'appareil sort d'un hangar bétonné quelques dizaines de minutes plus tard: Krüger disposait de deux appareils, ce que les services de renseignement alliés ignoraient. Krüger précipite son départ et l'hydravion prend rapidement de la vitesse pour décoller.

Heureusement pour les PJ, un des moteurs prend feu et l'avion s'arrête. Des réparations s'imposent et une vedette ramène à terre Krüger avec ses officiers et six SS. Les techniciens restent à bord et s'affairent près des moteurs droits. Les PJ ont deux heures devant eux avant le départ définitif.

L'hydravion est à 500m des rives du lac, cachant les hangars. Les PJ peuvent l'atteindre en nageant mais l'eau est glacée (jet sous CON; si raté, perte d'1pt de CON) et ils ne peuvent emporter que leur pistolet avec eux. Avec un TOC réussi, ils trouvent une barque dans les fourrés. Grâce à cette embarcation ils peuvent emporter tout leur matériel.

Il n'est pas difficile de s'introduire à bord, les techniciens sont trop occupés par leurs réparations pour remarquer les intrus. Les PJ doivent se hâter s'ils veulent mettre l'appareil hors d'état de voler et finir avant le retour de Krüger: toutes les 5mn, chaque joueur fait un jet sous chance; en cas d'échec le colonel et les SS montent à bord. Pas de panique toutefois, les cachettes manquent pas:

Dans la soute (8), il y a 30% de chance qu'un SS descende. Si un des PJ passe à moins de 2m des escaliers A et B, il y a de chance de se faire repérer.

Le voyage vers New-York

Le voyage dure 24 heures; l'hydravion vole au ras de l'eau pour éviter les interceptions. Arrivé au dessus de New-York, l'avion s'élève tandis qu'a lieu l'invocation du Dieu.

Azathoth détruit la cité et Krüger se pose près d'une plage où il se proclame Führer du Nouveau Monde.

Avant cet instant fatidique, les PJ peuvent saboter l'avion ou le détourner vers un aéroport allié (attention à l'interception de la chasse!).

S'ils accomplissent cet exploit, Krüger se suicide en croquant une capsule de cyanure dissimulée dans une dent creuse. La statuette se réduira en cendres un quart d'heure après sa mort. Les PJ seront alors vivement félicités mais personne ne voudra croire qu'ils ont sauvé le monde: la statuette était la seule preuve.

S'ils sabotent l'avion (qui tombera alors à la mer) ou s'ils déclenchent une bataille rangée dans l'appareil, les PJ ont toutes les chances d'y rester.

Ils seront alors décorés à titre posthume de la Victoria Cross.



Le capitaine Henri et les résistants

Toutes les caractéristiques à 9.
Armes au pourcentage de base (fusil de chasse, armes de 14-18, Sten...)

Le père Lefranc

FOR : 14 DEX: 16 INT: 8 CON: 14
APP: 8 POU: 18 TAI: 12 SAN: 99
EDU : 4

Idée : 50%. Pts de Vie : 13
Chance : 90%. Pts Magie : 18
Conn. : 20%. Pts San. Mentale: 37
Bonus Force : +1D4

Compétences:

Baratin 30% / Occulte 73% / Premiers soins 67% / Psychologie 43% / Fusil de Chasse 44% / Fourche (dégâts 4D4: empale) 32% / Faucille 60%/Mythe de C. 0%.

Le père Lefranc connaît le sort:

Confusion mentale: Portée: 20m; Effet: immédiat; Durée: 1 Round; Objet: 1 Créature; Coût: 4 PM.

Si l'utilisateur réussit le duel POU/POU, il trompe les sens de la victime, de telle façon qu'elle ne peut se rendre compte de ce qui se passe. Il sait si le sort a réussi et peut agir en conséquence: sortir une arme, fuir...

Riquet Lefranc

Tirer au fusil Lebel (semi-auto, cal 3036): 45%, Tirer au fusil de chasse (cal 20): 55%
Points de Vie: 10

Les Troglodytes

FOR: 12 INT: 9 CON: 12 POU: 7
TAI: 14 DEX: 19 Pts Vie: 13 DPLT: 10

Attaque: 90% dégâts: 3+1D3

Armure: Les armes blanches infligent 1/2 dégâts; toutes les autres, un seul point de dégât.

Effet sur la SAN: 1D4/o Pts de SAN.

Officiers SS

CARACTÉRISTIQUES: 14 PV: 14

Armes: P.38, Bergmann: 60%. (Ils participent à l'incantation finale).

Soldats SS

CARACTÉRISTIQUES À 12 PV: 12

Parler Allemand: 40%

Armes: Bergman (PM 9mm): 45% / Couteau de commando: 60%

Mitrailleuse lourde sélectionnée: 40%. Ce sont des serbo-croates connus pour leur férocité et leur fanatisme. Seuls les officiers parlent correctement allemand.

Le colonel Krüger

FOR: 16 DEX: 14 INT: 17 CON: 17
APP: 5 POU: 25 TAI: 19 SAN: 68
EDU: 17

Idée: 85% Pts Vie: 18
Chance: 125% Pts Magie: 25
Conn.: 85% Pts San Ment: 0

Bonus force: +1D6

Compétences:

Discussion: 72% / Psychologie: 77% / Parle et écrit les langues européennes: 66% / Mythe de Cthulhu: 31%

Armes: P.38 (9mm auto): 40%, Dégâts: 1d10

Description:

il a l'aspect d'un colosse d'une cinquantaine d'année de 1,90m pour 110kg. C'est un homme froid, calme, qui n'élève jamais la voix et dont les yeux de saurien ne cillent jamais. Son goût pour les jeunes éphèbes est son talon d'achille. Il garde ses origines soigneusement secrètes: il est le Comte Crugernik, du Monténégro. Krüger connaît le sortilège suivant:

L'horrible Mort rouge

Portée: 5m; Concentration: 1 RD. Il faut investir un nombre de Pts Magie supérieur à CON/2 de la victime. Vient ensuite une lutte POU/POU.

En cas de réussite, les vaisseaux du visage de la victime enflent démesurément pour exploser dans une grande gerbe de sang (perte de SAN: spectateurs 1d6/1d3); utilisateur (Pts magie: 2); Victime (2D6 automatiquement). Pour survivre, la victime doit réussir un jet sous 2xCON: Elle tombera dans le comas avec 2PV, une APP de 3, une CON de 3+1D4. Sinon c'est la mort.

Possessions de Krüger

- « Le livre d'Eleisir »

D'un format réduit, contient les sorts: Appel d'Azatheth, Terrible malédiction d'Azathoth, Contact goules, L'horrible Mort rouge. Caractéristiques du livre identiques aux « Livres cryptiques de Hsan ». Il est écrit en Allemand; Krüger le porte toujours sur lui.

- La statuette

Taillée dans une pierre rougeâtre, elle représente un gnôme ventru de 15cm, sans visage. Son aura est malsaine, mais fascinante aussi; ceux qui ratent leur jet sous POU restent à la contempler jusqu'à ce que des traits particulièrement terrifiants semblent apparaître sur le visage; coût de a vision; 1D10/1 SAN. Toute personne qui la touche à mains nues attire l'attention de Chiens de Tindalos.

