

Un scénario 1920 pour Chill par J-B. Défaut paru dans Tatou

Ce scénario est prévu pour trois à cinq joueurs, et peut convenir à des débutants. C'est aussi un bon scénario d'introduction pour permettre à de nouveaux personnages de rejoindre la SAVE. La possession du supplément *Lycanthropes* n'est pas obligatoire, mais il apporte des explications.

### Introduction

L'île d'Arz est un îlot aux côtes déchiquetées trônant au milieu du Golfe du Morbihan en compagnie de l'île aux moines et d'un archipel de rochers.

Située par mer à 20 minutes de Vannes, la mer y est parfois calme pour s'enfler de vagues furieuses venant se briser à l'assaut enragés des côtes. Paradis des surfeurs l'été, elle totalise à peine trois cent habitants pendant les autres saisons.

L'île d'Arz a ses notables, son curé, son maire et son conseil municipal. Emile Lambert, instituteur à la retraite, termine son troisième mandat de maire et les personnages sont des notables de l'île siégeant au conseil municipal. Médecin, avocat, prêtre, patron de café «Les Tamaris», peintre, écrivain, gendarme, les professions et personnalités différentes ne manquent pas. Ils se connaissent parfaitement bien et colportent même des ragots les uns sur les autres, dans une ambiance de compétition parfois grimaçante, toujours fair-play, plus par jeu institutionnel que par ambition. Ils connaissent bien l'île et pourront à ce titre demander certaines informations au Maître.

### Le Conseil Municipal

En ce jour du Lundi 18 Février, alors qu'une pluie glacée tombe sans interruption depuis plusieurs jours, les conseillers municipaux de l'île d'Arz tiennent leur session bi-hebdomadaire pour examiner plusieurs points à l'ordre du jour :

- L'examen d'une plainte du facteur qui prétend s'être fait mordre par un jardinier du manoir de Kernoël. La police affirme que la morsure, au demeurant assez bénigne, est celle d'un chien, non d'un humain. Le Maire désignera habilement deux personnages joueurs pour aller exprimer la plainte au conseil au propriétaire du manoir, le Docteur Hansen, un mystérieux hollandais venu s'installer sur l'île il y a trois ans. Les joueurs pourront souhaiter se faire accompagner d'un gendarme, ils obtiendront gain de cause auprès du conseil.

- Les préliminaires de la campagne électorale pour les élections municipales du mois de mai. Faut-il que Lambert se représente, ou une nouvelle candidature s'impose-t-elle pour contrer le Marquis de Brillac dont la volonté de «foutre ces pollueurs de touristes dehors» commence à séduire certains habitants de pure souche. Peut-être que les joueurs ne détesteraient pas brigner le fauteuil de maire...

Le Maître peut orchestrer un houleux conseil municipal où la plainte du facteur doit se noyer dans le débat politique stérile et tendu. La suite des événements aura tout le loisir de dégriser les personnages de leur ivresse partisane et électorale.

### Le Docteur Hansen

Le Docteur Hansen, auquel deux personnages au moins s'apprêtent à rendre visite, n'est pas plus obstétricien que hollandais.

Il se nomme en réalité Hans Meyer, citoyen germanique ayant fui l'Allemagne à la suite de la chute du troisième Reich en 1945. Jeune médecin pendant la guerre, son brillant talent lui valait de faire par-

tie des équipes de recherche secrètes qui travaillaient sur l'occultisme sur ordre d'Hitler (voir «Hohles Erde Projekt»). Après la guerre, muni d'une fausse identité, il fit carrière en Europe et devint un médecin légiste réputé dans les milieux médicaux de la police. Aujourd'hui à la retraite, il a repris l'étude qu'il avait laissé en suspend il y a trente ans : la recherche sur les lycanthropes.

Persuadé qu'ils existent, comme Hitler à son époque, il a suivi les indications d'un écrivain local du XIXème siècle, Eric Le Gouannec, qui dans ses dernières lignes avant de se suicider prétend que l'île d'Arz est le refuge d'un loup-garou et que lui-même est en train d'en devenir un ! C'est ainsi que le Docteur Hansen viendra s'installer sur l'île en achetant le Manoir de Kernoël, il y a trois ans...

Le Docteur Hansen a trouvé... Il a trouvé un lycanthrope qui vivait terré dans une caverne de la Pointe de Liouse, près du Dolmen. Il l'a fait tué puis l'a disséqué avec précaution afin de comprendre le mécanisme de transformation et ses déclencheurs biologiques. Après trois ans de recherche ininterrompue, le Docteur Hansen a extrait puis isolé une substance qui doit contenir les gènes de la transformation. Il vient à peine de les essayer sur des animaux et, satisfait, a tenté une première injection sur un homme : son jardinier... Et cela semble marcher...

### Visite au Manoir

Les deux personnages chargés de porter la plainte du Conseil municipal au Dr Hansen ne devraient pas tarder à lui rendre visite. Sur la côte sud de l'île, le manoir se présente comme un savant arrangement de bâtiments du XVIème siècle organisé autour d'une cour à laquelle on accède par un portail ou une petite porte cochère. La propriété semble comporter un jardin situé derrière les bâtiments.

Les personnages vont trouver porte close. Personne ne semble être à l'intérieur des bâtiments et toutes les portes sont verrouillées. Après un moment passé à attendre, un personnage percevra des éclats de voix venant du jardin. S'ils contournent la demeure, ils découvriront une grande serre de verre d'où proviennent les discussions. Bénéficiant de l'effet de surprise, les personnages pourront entrer dans la serre pour y découvrir, non pas des plantes, mais des bacs remplis de divers liquides physiologiques servant à quelques cultures microbiologiques. Quelques personnes en blouse blanche s'agitent autour des bacs, et ne tardent pas à les remarquer. Le Docteur Hansen viendra rapidement voir en personne ce qui occasionne cette perturbation, les personnages pourront alors lui faire part des raisons de leur intrusion.

Le Docteur se révélera parfaitement aimable, sera tout prêt à dédommager le pauvre facteur, et invitera même les personnages à venir immédiatement boire un verre de l'amitié !

C'est en sortant de la serre que se produit l'accident. Un personnage, choisi au hasard, va se prendre les pieds dans un tuyau d'arrosage qui traîne au sol et va aller heurter de l'épaule une étagère de bacs en verre qui va toute entière tomber en se fracassant sur les personnages et le Docteur. L'accident ne fera que des blessures légères, quelques coupures et quelques bacs brisés.

Quelques pansements et un apéritif bien arrosé plus tard, les personnages quitteront le Docteur sans rancune. C'est au maître de jeu de le rendre le plus sympathique possible, faisant croire aux personnages-joueurs qu'ils ne peut être qu'une fausse piste. Bien sur, certains joueurs habitués se diront sûrement qu'il est trop gentil pour être honnête, mais... Ils n'auront cependant pas la moindre idée du domaine de recherche de ce brave Docteur qui a la fâ-

cheuse manie de s'expliquer dans un charabia incompréhensible, et pour cause, car il est totalement fantaisiste et n'a d'autre but que de décourager les curieux.

## Le Drame

Ce que les personnages n'imaginent pas, c'est que leurs coupures ont mis leur sang en contact avec une culture imparfaite.

Dès la première nuit, les effets de leur inoculation accidentelle vont se faire sentir, surtout aux endroits qui ont été en contact avec le liquide contenu dans le bac. Le Maître de jeu pourra choisir un effet pour chacun.

Ainsi tout effet de transformation partielle, locale et imparfaite peut convenir, et le maître de jeu est invité à en proposer des plus inattendues.

Voilà les personnages victimes d'une abominable aventure qui empire chaque jour. Les effets vont ainsi se répéter, se diversifier, intervenir de plus en plus souvent, au libre choix du maître de jeu qui pourra ainsi distiller l'horreur à son rythme. Mais les ennuis ne font que commencer.

Ces transformations ne se produisent que la nuit, et disparaissent avec le lever du jour (ou la disparition de la lune), laissant les personnages fatigués, abasourdis, courbaturés et quelquefois blessés par les différentes transformations. Mais si le Maître le désire, elles peuvent se passer le jour aussi.

Il peut être intéressant aussi de considérer que seulement la moitié ou un ou deux des personnages ont été touchés et qu'ils subissent l'horrible transformation. Vont-ils en faire part à leurs compagnons, ou au contraire le cacher de peur que ces derniers ne résolvent leurs problèmes d'une manière un peu trop expéditive. Et que se passera-t'il, si la transformation a lieu en pleine nuit, au milieu de personnes qui ne sont pas au courant.

### Maxime le Jardinier

Maxime Hirtz est le jardinier du Docteur, celui qui a reçu la première injection réussie de la substance honnie. A la base, il fait partie de ses gens de pure souche qui voit l'affluence des touristes plus comme une malédiction que comme une bénédiction. Mais, Maxime est désormais un lycanthrope. Il est devenu fou, et l'afflux de pulsions meurtrières lui ont fait concevoir un dessein épouvantable : Il veut tuer tous les habitants, profanateurs de son île !

Or Maxime le loup vient de profiter de la confusion causée par l'accident dans la serre pour s'échapper du manoir. Il va consacrer ses premières heures de liberté à saboter toutes les embarcations de l'île de manière définitive (incendies criminels) ou les laissera dériver vers le large. Puis il détruira le terminal téléphonique de l'île, avant de commencer ses attaques meurtrières...

Considérez que la créature a réussi à isoler l'île pour deux ou trois jours. De plus, sa fuite a inquiété le Docteur Hansen, qui fera tout son possible pour éviter que les nouvelles ne s'ébruient en dehors de l'île.

Celui-ci ne voulant pas voir débarquer les autorités a déclaré au continent devoir mettre l'île en quarantaine à cause d'un virus non-encore identifié !

Et comme si cela ne suffisait pas, une effroyable tempête va se lever dans la journée, empêchant toute folle tentative d'évasion vers le continent. La mer se creuse de vague de plus de dix mètres, le ciel se couvre de nuages noirs donnant l'impression d'être en pleine nuit, même à midi.

Le matin un brouillard intense se développera, ne se dissipant qu'avec les premières averses diluviennes qui tomberont. De plus, la nuit, des éclairs monstrueux tomberont, provoquant l'inquiétude des habitants de l'île.

La première victime du monstre sera la jeune Béatrice, dix-sept ans, fille du maire, qui marchait seule sur la plage de Brouel, allant à un rendez-vous avec son petit ami du moment. C'est le garçon qui, arrivé un peu plus tard, découvrira le corps déchiqueté et lacéré, et préviendra les habitants du Bourg. Cette vision de Béatrice le mettra d'ailleurs dans un état de choc dont il mettra beaucoup de temps à sortir. Sur la plage la pluie, la mer et le vent, ainsi que les va et vient des habitants auront déjà effacé les traces, mais le sable imbibé du sang de la victime montreront l'endroit où le meurtre horrible a eu lieu, (voir la piste Béatrice)

A partir de ce moment commence à naître une hystérie collective, la terreur et les réactions inconsidérées augmentant inexorablement avec la découverte de nouveaux corps déchiquetés... La manière dont les meurtres ont été commis réveilleront de vieilles légendes quasiment oubliées. Peut-être même que quelqu'un d'un petit peu plus cultivé que les autres se rappellera du livre d'Eric le Gouannec.

### Tableau des Transformations

- Une main se transforme, des poils y poussent, les ongles s'allongent et la peau s'épaissit. La douleur est intolérable et arrache des hurlements à la victime.
- La mâchoire craque et explose de douleur, elle s'allonge dans un bruit atroce d'os brisés, des dents poussent et les lèvres distendues s'affaissent en babines.
- Se jetant à quatre pattes, la victime attaque un proche et le mord cruellement jusqu'au sang !
- Des poils poussent en touffes partout sur le corps du personnage, sa peau s'épaissit, et le corps dégage une forte odeur fauve.

*vos notes*

- Le personnage est assailli par une foule de nouvelles odeurs, de bruits anodins maintenant transformés en vacarmes. Sa vision se déforme, son champ de vision s'élargit pendant que les couleurs disparaissent. Cette transformation de ses cinq sens lui apporte des migraines intolérables, des pertes d'équilibres et des vomissements.
- Le visage du personnage se couvre de poils, ses cheveux s'allongent en crinière. Ses yeux deviennent exorbités, et leur pupilles se noircissent. Puis les oreilles s'allongent, provoquant l'impression d'avoir la peau du visage qui s'étire et qui va se déchirer.

## Conseil d'Urgence

Dans ce vent de panique aggravé par une météo catastrophique, le maire Emile Lambert réunit ses proches collaborateurs parmi lesquels les personnages

Faisant le point sur la situation dramatique, il veut croire à la présence d'un étranger auteur de ces meurtres. Il réunit les conseillers municipaux par petits groupes, dont l'un sera chargé de trouver une solution pour rallier le continent, un autre de prendre des mesures d'appel au calme et de contrôle de la population, et le troisième, regroupant les personnages-joueurs, se voyant confier la lourde tâche de découvrir et arrêter le coupable.

Les personnages ne sont alors pas à cours de motivations immédiates et incontournables : comprendre ce qui se passe, éliminer la créature, confondre le Docteur Hansen et enfin trouver une solution à leur petit problème biologique ; tout cela sur une île habitée par trois cent hystériques en puissance, isolés du continent. Ils disposent de très peu de temps et le maître de jeu devra ici tout faire pour faire ressentir l'urgence comme un stress insoutenable aux joueurs. Tout doit aller mal, depuis le temps jusqu'à la voiture qui ne veut pas démarrer, en passant par toutes les embûches les plus énervantes. De plus, une tempête rajoutera encore à l'ambiance, que ce soit par les scènes éclairées juste par quelques éclairs, ou par une pluie battante qui produit des problèmes de déplacement ou gêne l'écoute. De même vous pouvez rajouter quelques nappes de brumes le matin, afin de rendre l'ambiance encore plus oppressante.

### La Piste Béatrice

Au Sud de l'île, sur la plage de Brouel, les personnages-joueurs peuvent inspecter les environs du lieu du premier crime. Les environs sont déserts, mais les personnages perspicaces et chanceux pourront trouver sur le sol détrempe quelques empreintes animales (de loup) qui conduisent dans la végétation vers le dolmen de la Pointe de Liouse. Le hasard ou une investigation poussée permettra de découvrir une caverne où la créature s'est réfugiée. Elle ne s'y trouve pas, mais on y découvre des vêtements avec un porte-feuille qui permettra d'identifier Maxime et de savoir qu'il était au service du Docteur comme jardinier. Cependant, l'espoir d'un guet-apens devant la grotte est à écarter, la créature changeant de refuge à chacune de ses périodes de repos. Si vos joueurs décident de camper devant une de ces caches abandonnées n'hésitez pas à leur faire peur avec quelques fausses alertes, en plus du mauvais temps qui n'aide pas. Vous pouvez apporter à cette partie de chasse un climat oppressant avec les éclairs qui illuminent la scène d'une manière stroboscopique, le vent qui fait bouger les arbres et buissons environnants, faisant penser à quelque créature se faufilant derrière les chasseurs. Ils peuvent aussi tomber sur un autre groupe d'habitants qui ont eux aussi décidé de partir chasser le monstre, et qui risquent de confondre les personnages-joueurs avec ce monstre justement.

De même, certaines personnes cartésiennes peuvent avoir décider que les monstres n'existent pas, et que tout cela est l'oeuvre d'un tueur psychopathe. Elles mèneront alors une enquête à la place des autorités «incompétentes», et peuvent concevoir des soupçons envers l'un des personnages-joueurs, dont les habitudes ont pu changer depuis le premier meurtre (pour causes de transformations).

### Chez le Docteur

Le Docteur est chez lui au manoir de Kernoël, en train de faire ses cartons discrètement. Il refusera de recevoir les personnages en prétextant un travail intensif. Il sera impossible d'entrer dans le manoir autrement que par effraction. Une visite discrète montrera que la serre a été vidée, que les employée du Docteur s'activent à emballer tout ce que Johann Hansen veut emporter, mais que le praticien est introuvable. Une valise verrouillée trouvée dans un bureau sur des cartons peut être crochétée et révélera des documents et des vieux dossiers trahissant la véritable identité du Docteur et ses occupations sous le troisième Reich.

#### Docteur Hansen

AGI	25	FOR	35	DEX	51
VOL	63	CHA	57	ATT	1
PER	80	CD	1	AUR	60
BL	16	RES	29		

Compétences : Autopsie (120), Discrétion (85), Histoire (85), Médecine (100), Mythes et Légendes (85), Passion Occultisme (120), Science Bio (120), Armes à Feu (70)

Aucune autre information n'est accessible. Prudent, le Docteur a installé ses laboratoires dans la cave murée du manoir, la serre ne servant qu'aux cultures nécessitant la lumière solaire. On accède à la cave par le grenier, duquel descend un escalier. Ce subterfuge inattendu est très efficace et seule une fouille en règle de la maison permet de le découvrir.

Dans la cave, on découvre les restes du loup-garou capturé par Hansen, conservés dans un congélateur. Autour d'une table de travail surchargée de cornues et de tubes à essais, on trouve une série de cages renfermant des singes morts ou horriblement transformés ou mutilés. Dans une autre pièce plus petite on découvre un bureau derrière lequel a été accroché un drapeau nazi, surmonté par la photographie d'Adolf Hitler. Une table médicale adjacente au bureau révèle un nécessaire complet à injection, avec de petits tubes annotés de dates, de chiffres et de lettres. Il s'agit des réserves de substance parfaite du Docteur. Le bureau contient quand à lui un dossier détaillé sur le thème et l'évolution des recherches, révélant aux personnages l'explication de toute la situation.

Mais le Docteur Hansen alias Hans Meyer est absent la plupart du temps. Il est parti en chasse et compte bien retrouver la créature et l'enfermer dans sa cave, afin de l'étudier. Une solution consiste à attendre le Docteur qui finira par rentrer bredouille. Menacé, le savant fou se rendra pour mieux attendre une occasion de s'échapper et tuer les personnages. S'il surprend les personnages, il tentera de les enfermer, puis fera descendre des hommes armés dans la cave. Il ne se montrera pas coopératif, refusant de parler aux personnages. Il est incroyablement résistant à la torture et préférera mourir plutôt que d'aider les personnages.

## L'Antidote

En étudiant les documents trouvés dans le laboratoire les personnages atteints du mal de la transformation comprendront l'origine de cet accident.

La seule solution qui s'offre à eux est d'en trouver l'antidote. L'antidote existe bien, c'est une précaution du Docteur, mais celui-ci n'y fera pas allusion et n'indiquera en aucun cas où il est caché. Il existe un stratagème assez simple pour trouver l'antidote : il suffit de piquer le Docteur avec sa substance parfaite ou à la rigueur de le lui faire croire. Terrorisé, le savant fou indiquera en tremblant un code lettres et chiffres qui identifiera le bon tube dans son laboratoire et exhortera les personnages de lui en faire une injection. Si vous voulez jouer la carte du cas de conscience, décidez qu'il y aura un nombre insuffisant de doses pour soigner tous les personnages-joueurs et le Docteur !

## La Mort du Monstre

Maxime le lycanthrope court toujours sur l'île et continue de tuer. Pour le retrouver, les personnages-joueurs peuvent remarquer un détail édifiant : la créature semble avoir toujours commis ses crimes tout près d'un arbre résineux d'une variété particulière, assez rare. C'est en réalité l'arbre de prédilection du jardinier, et il met un sens symbolique à tuer près de cet arbre. Les personnages-joueurs curieux pourront apprendre du maire que Maxime en avait fait un recensement précis sur l'île et qu'il l'avait offert à la mairie. Il suffira de répartir des hommes de confiance autour de la dizaine de lieu où pousse cet arbre pour finir par apercevoir la créature.

### Lycanthrope Expérimental

AGI 81	FOR	72	BL 35
DEX 19	VOL 57	MT	-40
PER 88	PVS	111	MV 75
m(T) AUR	110		
ATT 82	Type	Spécial	
RES 71	CD	5	
Forme C			
Pouvoir :	Polymorphie (Auto.)		

Maxime n'est plus un homme et pas tout à fait un loup. Il est dangereusement sauvage et l'antidote ne lui fera plus rien. Il faut l'abattre ou le capturer, et ce sera difficile, mais gageons que les personnages-joueurs sauront y parvenir sans trop de blessures...

La suite sera confiée aux autorités. A moins que vous ne décidiez que cela leur a été trop facile ...

## Tout n'est pas Fini

Alors que les joueurs attendent les habituelles récompenses, embrayez sur ce paragraphe qui sert d'introduction à un scénario futur.

Tout commence le lendemain du jour où les communications sont rétablies avec le continent, et que les autorités ont été mises au courant. On assistera à un «black-out» de la part de ces dernières. Le même jour, les personnages-joueurs qui traînent aux alentours du port seront témoins de l'arrivée de plusieurs personnes étranges.

La première est un vieil original Anglais, aux favoris blancs et qui se déplace en boitant. Il s'aide toujours d'une canne étrange, toute en bois noir, et gravée d'une tête de diable aux yeux rouges. Il arrive par le même bateau que les journalistes et trois autres personnes «officielles». Ces trois agents de la DST vont rapidement confiner les journalistes aux cafés et hôtels du port, annonçant une conférence de presse dès qu'ils seront au cours. Ils réquisitionneront aussi les gendarmes de l'île.

Le vieil anglais ira s'installer dans le meilleur hôtel de l'île.

Après enquête de la DST, une version «officielle» de l'histoire sera donnée à la presse. Cette version sera du style «drogue hallucinogène et imagination galopante». Toute autre version entraînera la mise au secret de son auteur. Toute preuve bizarre ou tendancieuse repartira dans un hélicoptère qui viendra chercher les agents de la DST et le professeur Hansen, s'il est encore vivant. Les journalistes repartiront par le bateau du soir. Une fois les journalistes partis, le vieil Anglais commencera à poser des questions sur ce qui s'est passé, et qui y a été mêlé.

Deux autres personnes arriveront en début de soirée avec une vedette rapide privée. Ces deux personnes sont grandes et musclées, blondes et sont vêtues de costumes sombres quasiment identiques. Ils s'expriment avec le même accent «hollandais» que le professeur Hansen et débarqueront avec deux malles assez imposantes.

Dès leur arrivée ils se renseigneront sur ce qu'est devenu le professeur et sur ce qui s'est passé. Ils se feront passer pour des journalistes Hollandais, bien qu'ils n'aient ni caméra, ni appareil photo, pas même un bloc-note. Ils sont d'un abord très froid, presque inhumains, hautains et s'expriment dans un très mauvais Français. Ensuite ils se rendront au Manoir, mais seront bloqués par les derniers gendarmes qui finissent de vider la maison. Ils retourneront alors vers le village afin de continuer leurs investigations. Une fois le Manoir débarrassé des autorités, c'est à dire en fin de soirée, ils récupéreront du matériel et se dirigeront vers la demeure. Si vous les avez rendus suffisamment louches, vos personnages devraient les suivre. Sinon, le vieil Anglais viendra les chercher en leur demandant de l'accompagner. Les deux «Hollandais» habillés de noir, porteront des pelles, des pioches et des sacs à dos, ainsi qu'un appareil ressemblant à des bouteilles de plongée. Il faut à tout prix que les personnages-joueurs les suivent.

*vos notes*

## Hohles Erde Projekt

Projet Terre Creuse : Dirigé et mis en place par Hitler lui-même, il consistait en divers agents secrets, scientifiques et historiens recrutés afin de retrouver les objets magiques ou mythiques dont parlent les légendes. En effet, Hitler était persuadé que toutes les légendes étaient réelles. Il chargea donc ce groupe de les retrouver pour les utiliser pour la splendeur du Troisième Reich.

Des exemples existent d'expéditions que le Führer envoyait : une d'entre elle explora le Pôle Nord afin de chercher un passage la conduisant au centre de la Terre. Selon cette légende, la Terre était creuse et des gens s'y seraient installés, créant ainsi un autre monde. De même certaines expéditions partirent à la recherche d'Excalibur, du Saint Graal, de l'Arche d'Alliance, de l'Atlantide ou d'Hyperborée, et bien d'autres encore. C'est d'ailleurs de ces expéditions que se sont inspirés Georges Lucas et Steven Spielberg pour leur série des Indiana Jones. Bien sûr, tout ceci est véridique.

## Les Fouilles

Arrivés au Manoir, les personnages pourront voir les deux blondins se diriger vers la grande salle. Ils s'installeront devant elle, mettant en place des projecteurs. Ils commenceront à démolir le fond de la cheminée, mettant à jour une cavité. A côté d'eux, les personnages pourront apercevoir un pistolet-mitrailleur. Il vaut mieux pour les personnages attendre la fin des fouilles, sinon ils seront bon pour creuser.

Après une trentaine de minutes, ils auront fait un trou d'un mètre de diamètre. Un des blonds prendra une lampe de poche et plongera dans le trou. Il en sortira quelque chose ressemblant à un livre. Il dira alors quelque chose à son collègue (en allemand) et ce dernier prendra les bouteilles de plongée. Il s'équipera rapidement, puis allumera un briquet. Une fois la veilleuse du lance-flammes allumée, il dirigera le jet de flammes vers le trou. Si les personnages agissent avant, le but principal des deux blonds sera de détruire ce qui est dans la cache de la cheminée. S'ils n'agissent pas, le porteur du lance-flamme mettra le feu un peu partout dans la pièce (et peut-être aux personnages s'ils sont mal cachés) avant de partir.

Si les personnages font mine de rien, c'est le vieil Anglais qui les poussera à agir avant que tout ne soit détruit. Dès que les personnages se montrent, les deux Allemands (voir Explication) dégaineront des Lugers et ouvriront le feu. Dès que possible un des deux s'emparera du pistolet-mitrailleur et arrosera les personnages-joueurs. De même ils n'hésiteront pas à utiliser le lance-flamme. Un tir de la part des personnages-joueurs sur le porteur du lance-flamme a 50% de chance de faire exploser le réservoir de napalm, tuant sur le coup le porteur. Une fois l'incendie bien déclaré, les deux blondins essayeront de fuir en direction de leur vedette.

Si les personnages-joueurs ont agi avant que les Allemands ne mettent le feu partout, ou s'ils arrivent à se débarrasser des méchants avant que l'incendie ne devienne intolérable, les personnages-joueurs pourront aller jeter un coup d'œil dans le trou que les deux Allemands ont creusé.

Derrière le gros mur fait de grosses briques et doublés d'une sorte d'amiante, les personnages-joueurs pourront découvrir une pile de vieilles caisses métalliques de munitions de l'armée allemande. La première est ouverte et dedans les personnages-joueurs pourront trouver des dossiers frappés du tampon de l'aigle hitlérien du troisième Reich.

Le mieux que les personnages-joueurs pourront faire sera de récupérer rapidement quelques dossiers et de s'enfuir avec avant de prendre le plafond enflammé sur la tête. Le trou est trop petit pour que les caisses passent. En moins de deux heures tout aura brûlé sans laisser de traces.

## Explications

Meyer (ou Hansen) est un ancien responsable du Hohles Erde Projekt, (voir l'encadré sur le Projet). A la fin de la guerre, les différents membres de ce projet, éparpillés un peu partout dans le monde, ont pu échapper aux différentes factions alliées. Des liens se recréèrent entre les différents responsables. Un réseau se mit même en place avec un but unique : trouver les différents objets mythiques et magiques, les utiliser afin de conquérir le monde au nom d'un quatrième Reich. Le professeur, qui travaillait à l'époque sur les différentes légendes européennes dans le but de créer un «Übermensch», un surhomme. Il continua tout naturellement ses recherches après la guerre, en cherchant entre autre à créer des loups-garous artificiels. Leur contrôle serait réduit au minimum, les Nazis se contentant de posséder l'antidote qui les en débarrasserait, une fois leur tâche réalisée.

Donc, quand le professeur Meyer- Hansen réussit sa première transformation artificielle, il contacta le réseau. Ce dernier décida d'envoyer deux de ses meilleurs «agents», de bons aryens, dans le but de prendre livraison du secret. Mais arrivés là bas, ils découvrirent rapidement que le projet était tombé dans de mauvaises mains. Dans un cas pareil leurs ordres sont simples : Détruire toutes preuves de l'existence du réseau. Hors, il se trouve que le professeur détenait de nombreux dossiers datant de la seconde guerre mondiale, dossiers dont le réseau détient des doubles. La décision de les détruire s'impose alors d'elle-même. C'est ce qu'allaient faire les deux agents. Leur prochaine action étant ensuite de libérer le professeur, ou le cas échéant, de le faire taire à jamais, si ce dernier n'est pas déjà mort.

## Rencontre

Le vieil Anglais, de son nom Sir William Mac Donnel, est un ancien professeur d'Histoire, maintenant à la retraite. Il est membre de la SAVE depuis de 1943, date à laquelle il eut des démêlés avec les Nazis du projet «Hohles Erde Projekt» lors d'une rencontre fortuite en Thaïlande. C'est à cette époque qu'il fut contacté par un agent de la SAVE. Spécialisé dans tout les cas spéciaux des anciens projets nazis ou liés aux légendes, occasionnellement, il s'occupe du recrutement des nouveaux agents.