

## Ni Dieu, ni maître : Démon ! (Scénario pour *Arkéos* par Haagen)



Francisco Goya – Peinture noire

Ce scénario a été prévu pour *Arkéos* et les caractéristiques données correspondent à ce jeu mais il peut être adapté à d'autres comme *L'appel de Cthullu*. Il a lieu pendant la guerre civile espagnole et met en scène l'aventure d'un groupe de républicains lancés à la recherche d'un convoi d'armes. J'ai tenté autant que faire ce peut de respecter la réalité historique même si ce scénario ne prétend en aucun cas à l'exactitude totale. Je m'excuse par avance auprès de mes lecteurs pour les erreurs possibles qui se seraient glissées dans mon texte. Bonne lecture !

### Qu'est ce que la guerre d'Espagne ? :

Sans entreprendre une histoire de la guerre d'Espagne, il s'agit d'en faire un court résumé pour ceux qui ne seraient pas au fait de ces événements.

La guerre civile espagnole a commencé les 17 et 18 juillet 1936 lors de deux « pronunciamientos » militaires, l'un au Maroc espagnol, l'autre en Espagne, contre le gouvernement du « Front populaire », arrivé au pouvoir à la suite des élections législatives de 1935. Face aux juntes qui tentent de prendre le pouvoir un peu partout dans les villes, la résistance s'organise, menée par les différents partis de gauche principalement : socialistes, communistes ou anarchistes. L'Espagne est alors divisée jusqu'en 1939 entre deux camps, les républicains et les nationalistes qui contrôlent dès 1936 deux zones bien définies (cf. carte infra). Le camp des républicains est composé des membres des anciens partis politiques de gauche et se trouve fortement divisé en raison de son caractère très hétérogène, ce qui ne manque pas de donner lieu à divers conflits internes. Ces hommes luttent pour le gouvernement républicain légitime réfugié

à Valence en septembre 1936. Le camp des nationalistes regroupe les différents conservateurs et « fascistes » et est mené par une junta militaire qui à partir du 29 septembre 1936 prend pour chef le général Franco. Dès ses débuts, le conflit s'internationalise : les nationalistes reçoivent des troupes et du matériel de l'Italie et de l'Allemagne à partir d'août 1936 tandis que de nombreux volontaires affluent du monde entier pour s'engager au côté des républicains. Cependant, les deux grandes nations démocratiques européennes, la France et l'Angleterre signent dès le début du conflit une convention de non intervention et ce malgré la présence au pouvoir en France du gouvernement du Front populaire pour partie favorable à la cause républicaine. Tandis que Hitler et Mussolini voient là un parfait terrain d'essai pour leurs troupes, Staline décide par le biais de la III<sup>ème</sup> internationale (*Komintern*) d'organiser les volontaires en « Brigades internationales » et de fournir des armes aux républicains. Malgré les succès rapides des nationalistes, la bataille de Madrid en novembre 1936 s'achève sur la victoire des miliciens républicains et des brigades

internationales. Comme toutes les guerres civiles, la guerre d'Espagne déchire le pays et rapidement le sang des premiers martyrs coule à l'image de celui du poète communiste Garcia Lorca, exécuté le 16 août 1936 à Grenade. A l'hiver 1926-1937, les hostilités marquent une pause, les événements qui ont eu lieu n'ont été que le prélude à une guerre qui s'achève en 1939 par la victoire de Franco et des nationalistes.

### Qui sont les PJ ? :



Miliciens espagnols

Les PJ peuvent suivre n'importe lequel des archétypes présentés dans le jeu *Arkéos*. La restriction majeure tient au fait qu'ils doivent faire partie du camp des républicains. Ils peuvent être espagnols ou faire partie des brigades internationales mais ils doivent être impliqués d'une manière ou d'une autre dans la guerre. Quelques idées de PJ :

- Le milicien espagnol (archétype : vétérán) : le combattant de la première heure, prêt à donner sa vie pour la cause républicaine. Depuis juillet 1936, il a quitté son

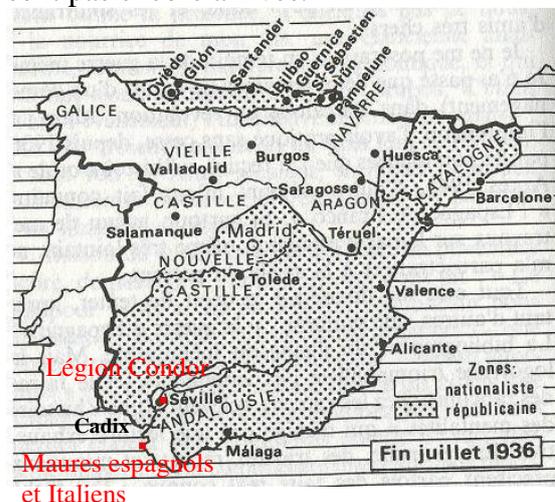
emploi de journalier ou d'ouvrier pour prendre les armes et lutter pour la liberté. ¡Arriba España !

- Le membre des brigades internationales (archétypes : dandy, journaliste, médecin, archéologue, baroudeur, vétérán ...) : celui qui a décidé de mettre ses compétences au service des républicains. Un spectre très large d'orientations politiques et d'origines géographiques s'ouvre à lui.
- L'espion des RG, du MI6 ... (archétype : espion) : il se fait passer pour un membre des brigades internationales, mais en réalité, il a été chargé par son gouvernement de collecter des informations durant la guerre.

Il ne s'agit ici que de quelques exemples destinés à aider les joueurs en mal d'inspiration.

### Quand et où commence le scénario ? :

Le scénario commence à Malaga le 27 décembre 1936. La ville est républicaine depuis le début de la guerre et est menacé par la présence à Cadix des troupes Maures espagnoles et des troupes italiennes, ainsi que par la légion Condor qui caserne à Séville. Si aucune attaque n'a encore eu lieu, la situation est extrêmement tendue et des renforts des brigades internationales ont été demandés depuis novembre mais ne sont pas encore arrivés.



## Acte I : « - Allo Valence ? Ici Malaga. Qui parle ? »

Les PJ commencent donc leur aventure à Malaga, ville au cœur de l'Andalousie, tenue depuis le début de la guerre par les républicains. Les joueurs font tous parti de la première vague de renforts qui converge vers la ville en prévision d'un assaut imminent des forces nationalistes. Ils peuvent être là depuis quelques jours ou arriver le matin même, quand ils seront tous convoqués dans son bureau au centre-ville par le commandant Fulgencio Agortado, petit homme sec, ancien journaliste chargé de la logistique. Ce dernier va leur confier une mission de la plus haute importance qui nécessite une intervention rapide sans quoi la ville risque d'être perdue. Il s'agit de partir à la recherche d'un convoi d'armes en provenance de Carthagène et qui aurait du arriver il y a de cela trois jours. Ces armes sont vitales pour l'armée qui en manque cruellement et ne pourra sans elles soutenir un assaut. Le commandant expose ses craintes aux PJ :

- Le convoi était constitué d'une trentaine d'hommes sous les ordres du leader anarchiste Manuel Gustavito, ancien brigand. Le commandant craint que profitant d'une telle aubaine, le forban ait détourné le convoi pour retourner à ces anciennes activités.
- Des troupes ennemies sont parvenues à s'infiltrer en territoire républicain et elles ont très bien pu intercepter le convoi.

Les PJ doivent donc, munis d'une carte indiquant l'itinéraire que devait emprunter le convoi, le retrouver et ramener les armes le plus vite possible à Malaga. Ils seront équipés par le commandant d'armes et d'une petite voiture en assez bon état. Il ne leur reste plus qu'à s'engager sur la route de la Sierra Nevada qui n'a jamais si bien porté son nom qu'en ce rude hiver 1936-1937.

### Les brigades internationales :

Ces groupes militaires ont été constitués à partir de 1937 sous l'impulsion du *Komintern*. Ils regroupaient les volontaires venus du monde entier pour soutenir les républicains espagnols.



Leurs membres furent d'orientations politiques très diverses et comptèrent de grands hommes comme André Malraux ou Robert Capa pour n'en citer que quelques uns. Même si ces hommes étaient rarement des combattants de métier, ils constituèrent un apport en homme précieux pour le camp républicain.

### L'anarchisme espagnol :

L'anarchisme espagnol trouve son origine dans les luttes agraires en Andalousie et ouvrières en Catalogne à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle. Il s'est traduit à cette époque par des séries de grèves et d'attentats et s'est concrétisé en 1911 par la fondation de la CNT. Durant la guerre civile, les anarchistes rejoignirent naturellement le camp républicain tout en demeurant un élément trouble prompt à la dissension.

## Acte II : Promenons nous dans la Sierra Nevada

Sur la route, les PJ éviteront soigneusement Grenade tenue à l'époque par les nationalistes. Le groupe va dès lors devoir se lancer sur les routes enneigées de la Sierra Nevada afin de remonter l'itinéraire de Manuel Gustavito et du convoi. Cette route a été préférée à celle de la côte trop dangereuse en raison de la supériorité de la flotte nationaliste. Le chemin est excessivement mauvais (inutile de préciser que les routes ne sont pas asphaltées) et les PJ risquent souvent de rester bloqués. Un incident de ce genre peut être amusant mais le MJ devra tout de même les laisser progresser avec la voiture, sacrifiant le vraisemblable à la poursuite de l'aventure. Les PJ ne feront pas de

mauvaise rencontre sinon pas de rencontre du tout étant donné l'aspect désert des lieux. La première journée se passera sur la route et ce n'est que vers 17 heures le deuxième jour de leur départ qu'ils atteindront un petit village de montagne : San Isidoro.

Le village : il est perdu dans la montagne au fond d'une vallée très encaissée. Il ne compte qu'une centaine d'âmes qui se trouvent pour l'heure être des femmes, des enfants et des vieillards, les hommes dans la force de l'âge étant partis à la guerre. Les PJ y seront chaleureusement accueillis par les villageoises qui leurs offriront le gîte et le couvert mais n'ont pas vu passer le convoi.

**Ici se situe un moment clef de l'aventure et les PJ doivent voir que ces femmes mentent.** Le MJ laissera à cet effet plusieurs indices de ce mensonge :

- A l'évocation du convoi, certaines femmes, les plus jeunes, se montreront gênées et affecteront de ne rien savoir.
- En fouillant un peu, les PJ, s'ils se montrent assez discrets, découvriront qu'un vieil homme est retenu dans une des maisons. Si les PJ parviennent à lui parler, ce dernier se révélera un peu « dérangé » ne cessant de parler de « la bête du Cabrio », « Encore à manger pour la bête ! ». Cet entretien ne peut s'éterniser car les femmes restent vigilantes et écarteront bien vite les PJ de l'homme.
- Les enfants du village peuvent commettre un impair en demandant par exemple aux PJ de les faire sauter sur leurs genoux « comme les messieurs de l'autre jour ».
- Un peu à l'écart du village, un large espace enneigé a été balayé, comme pour effacer des traces (il n'a pas neigé depuis).

Les PJ comprendront dès lors facilement que le convoi est bien passé par ce village mais pour une raison inconnue, il semble

avoir été détourné de sa route. Les femmes ne répondront pas aux questions des PJ à ce sujet et s'offusqueront si ceux-ci vont trop loin dans leurs investigations ; les plus vieilles pourront même aller jusqu'à leur dire que certaines affaires ne regardent pas les gens de la ville.

Autre élément troublant, les plus attentifs des PJ pourront apercevoir une curieuse amulette au cou de certaines femmes qui s'empresseront de le cacher si elles s'aperçoivent qu'il retient l'attention.

Enfin, pour compléter cet étrange tableau, l'église du village est fermée. Interrogées les femmes répondront que le « padre » est parti combattre. Cependant l'état de vétusté et de délabrement, extérieur comme intérieur laisse penser que cet abandon est de longtemps supérieur au début de la guerre.



L'amulette

Les PJ pourront passer la nuit au village mais au matin, ils seront réveillés par les femmes affolées qui leur demandent de se cacher dans une cave. En risquant un œil à travers un soupirail, ils comprendront les raisons de cet effervescence : le village reçoit des visiteurs qui n'aimeraient pas y trouver le groupe des PJ.

### Acte III : Entrée en scène de la légion condor

Une colonne militaire motorisée d'une vingtaine d'hommes vient de pénétrer dans le village. Leurs uniformes sont ceux de soldats nazis et les PJ les plus au fait de la situation politico-militaire comprendront qu'ils ont à faire à des membres de la légion condor, les forces infiltrées dont parlait le commandant Agortado.

#### La légion condor :

La légion condor est une troupe d'élite nazi, envoyée par Hitler en novembre 1936, sous les ordres du général von Sperrle. Ces soldats extrêmement bien équipés ont joué un rôle déterminant auprès des armées nationalistes. En créant cette armée, Hitler souhaitait à la fois soutenir les nationalistes et tester les techniques de la « Blitzkrieg ». La légion condor est en particulier responsable du bombardement de Guernica, le 26 avril 1937.



Le groupe présent dans le village compte vingt hommes et un officier (capitaine), ils se déplacent à l'aide d'une autochenille (SDKFZ 7), et de cinq motos (BMW R 12) dont une équipée d'un side-car avec mitrailleuse (pour les caractéristiques des véhicules et des armes, se reporter à *Arkéos # 2*, p.8-15 et à l'écran).

#### Soldats

##### *Caractéristiques*

**PHY 5 MEN 5 PER 5 PRE 5**

**Con 5 Com 5 Hab 6 Soc 5**

**PV 15 EV 15 Imp 2 Vol 5**

**Init 6 Edu 5**

**Spé. (+2) :** Armes de poing, Armes automatiques, Bagarre, Esquive, Athlétisme, Conduite, Discrétion, Survie, Système D.

**Prot. :** Def : 2 + 1 : casques, etc.

**Armes :** 1 Luger, 1 mitrailleuse Schmeisser, 1 poignard.

**Equip. :** barda militaire complet.

#### Capitaine

##### *Caractéristiques*

**PHY 7 MEN 5 PER 6 PRE 5**

**Con 5 Com 7 Hab 6 Soc 6**

**PV 21 EV 17 Imp 2 Vol 6**

**Init 7 Edu 5**

**Spé. (+2) :** Armes de poing, Armes d'épaulé, Armes automatiques, Art martial, Esquive, Espagnol, Athlétisme, Conduite, Démolition, Discrétion, Premiers soins, Survie, Système D, Politesse.

**Prot. :** Def : 2 + 1 : casques, etc.

**Armes :** 1 Luger, 1 mitrailleuse Schmeisser, 1 poignard.

**Equip. :** uniforme et barda militaire complet de bonne qualité.

Les nazis ne soupçonnent pas la présence des PJ et sont simplement venus se ravitailler dans ce village. Ils ne s'en prendront pas aux femmes sauf si les PJ sont découverts, c'est pourquoi celles-ci vont les aider à fuir à travers la montagne par l'arrière du village en abandonnant leur voiture (elles prétendent aux Allemands que ce véhicule leur appartient). Voilà les PJ seuls sur les chemins de montagne enneigés face à plusieurs options :

- Ils peuvent retourner à pied à Malaga pour prévenir de la présence de nazis. Ce qui leur prendra environ une semaine et nécessitera qu'ils trouvent des vivres.
- Ils peuvent décider de continuer leur recherches, en retournant au village une fois la nuit tombée ou en se dirigeant vers le mont Cabrio évoqué par le vieillard qui figure sur leur carte à proximité du village.
- Ils peuvent décider d'arrêter eux-mêmes les Allemands en leur tendant une embuscade.

De toute les façons, un élément décisif va aiguiller les PJ : alors qu'il progressent sur les chemins de montagne, ils découvrent des traces, celles du convoi.

#### **Acte IV : Une étrange disparition**

Les traces proviennent d'une route escarpée qui mène au village et se dirige vers un col. En l'atteignant, les PJ découvriront le convoi intact qui stationne peu avant le sommet du col qui a été bouché par un éboulis. Les quatre camions sont parfaitement intacts et les caisses d'armement n'ont pas été ouvertes, seulement il n'y a nulle trace des occupants. En cherchant aux alentours, les PJ découvriront un corps, celui d'un homme jeune, vêtu comme un milicien. Il a été abattu d'une balle en pleine tête et son corps a été parfaitement conservé par le froid. En le fouillant les PJ découvriront deux cartes et ses papiers d'identités : une carte d'Etat-major identique à la leur sur laquelle figure le tracé de l'itinéraire que le convoi devait emprunter, une carte qui est plus un plan grossièrement dessiné qui part du village et indique le chemin du col comme un raccourci et la carte de la CNT d'un certain Manuel Gustavito ! Le mystère s'épaissit : le convoi a bel et bien été détourné à partir du village mais ce qui intéressait ceux qui l'ont détourné n'était pas le convoi en lui-même mais ses occupants (aucun autre corps ne peut-être trouvé).

Les PJ sont sûrement plongés dans leurs réflexions quand des coups de feu retentissent : les nazis sont en bas du col et sont lancés à leurs trousse. Désormais deux options s'offrent aux PJ : la résistance qui revient à une mort certaine, la fuite en escaladant les parois du col. Arrivé en haut de cette escalade les PJ prendront conscience que l'escarpement rocheux sur lequel il se trouve ferait une parfaite position d'embuscade.

#### **Acte V : Le culte du mont Cabrio**

Les PJ ont réussi tant bien que mal à échapper à leurs poursuivants qui ne peuvent les suivre hors des sentiers à cause de leur équipement trop lourd. Désormais,

ils ont deux possibilités, retourner au village ou se rendre au mont Cabrio.

- Au village, les PJ trouveront les lieux déserts. Les enfants seuls ont été laissés à la garde de trois vieillards (dont le vieil homme qui a évoqué le mont) et jouent paisiblement dans une des maisons. Les vieux chasseront les PJ sans plus de cérémonie. Cependant, de nombreuses traces se dirigent en groupe vers le mont Cabrio. Les PJ devront les suivre pour découvrir la vérité.
- Le mont Cabrio s'élève entre deux vallées, un sentier parfaitement aménagé et large y monte sur lequel les PJ pourront voir un grand nombre de traces. Ce sentier aboutit finalement à l'entrée d'une caverne, éclairée par des torches, visiblement creusée de main d'hommes, d'où sort une épaisse fumée noire (faire arriver les PJ de nuit est susceptible d'augmenter le caractère angoissant de la situation). En progressant à l'intérieur de la caverne, les PJ entendront de plus en plus distinctement une mélodie chantée en chœur par plusieurs voix féminines.

Ils aboutiront finalement dans une large salle circulaire percée de trois galeries (une large au fond de la salle et deux plus étroites sur les deux côtés) où les femmes du village se tiennent debout et produisent la mélodie (il est conseillé aux PJ de ne pas débarquer dans la salle, ce qui aurait pour effet d'interrompre la cérémonie, mais de se faire discrets).

La mélodie s'arrête et une vieille femme s'avance, prononce une série de paroles incompréhensibles, rentre dans une sorte de transe puis à la fin laisse la place centrale dont toutes les femmes s'écartent. Deux d'entre elles amènent alors un homme d'une des galeries latérales. Il est bâillonné, ligoté et tenu en respect à l'aide de carabines par les deux femmes. Une fois

arrivé au centre, la vieille femme s'avance, un poignard à la main et lui ouvre le bras. Sort alors lentement de l'ombre de la galerie centrale une créature de deux mètres de haut, à corps d'homme velu et à tête de bouc qui se jette sur sa victime et la dévore. Alors que cette horrible scène a lieu. Des cris viennent de la galerie d'entrée : « *Sie sind hier!* » (ils sont là). Les PJ sont désormais coincés entre les sectatrices et leur immonde dieu et les nazis, à eux de profiter de la confusion pour s'en sortir.

Plusieurs fins sont envisageables :

- Les PJ meurent tués par les nazis ou dévorés par la bête.
- Profitant de la confusion générale, les PJ s'échappent par la dernière galerie qui mène à l'air libre mais ils n'ont pas rempli leur mission.
- Profitant de la confusion générale, les PJ parviennent à délivrer les anarchistes prisonniers qui pourront peut-être les aider ou s'enfuir avec eux et pourront ramener le convoi (ce qui n'empêchera pas Malaga de tomber le 2 février 1937).

### Sectatrices

#### *Caractéristiques*

**PHY** 4 **MEN** 6 **PER** 4 **PRE** 4

**Con** 4 **Com** 3 **Hab** 6 **Soc** 4

**PV** 12 **EV** 15 **Imp** 1 **Vol** 4

**Init** 4 **Edu** 4

**Spé. (+2)** : Armes de mêlées, Armes d'épaules, Esquive, Occultisme, Vigilance  
Discrétion, Survie.

**Prot.** : Def1.

**Armes** : poignard, fusil de chasse (pour certaines).

**Equip.** : Amulette.

### La bête du mont Cabrio



Francisco Goya - Le sabbat des sorcières

**Son histoire** : Son culte a été mis en place par les phéniciens (l'amulette est phénicienne ainsi que le sanctuaire) et s'est perpétué à travers les siècles. Nul ne sait ni ne peut savoir si elle était là avant les hommes ou fut créée par eux. Dieu, maître, démon sont autant de titres qu'elle a reçus et ses noms sont multiples. Même délaissée, elle a toujours su attirer à elle des adorateurs (et particulièrement des adoratrices) qui ont sacrifié leurs semblables à sa soif insatiable de sang. Si les PJ ne la détruisent pas à l'issue de cette aventure, peut-être vivra-t-elle encore longtemps au fond de sa caverne.

**PHY** 15 **MEN** 7 **PER** 7 **Init** 7

**Com** 6 **PV** 45 **Deg** 8 **Def** 3

**Attaques** : crocs et griffes

**Pouvoirs monstrueux** : Eternité, Soumission, Vitalité, Appel mental (la créature peut en opposant son Mental à la Volonté de la cible, lancer un appel aux êtres humains dans un rayon de cinq kilomètres [le village] cet appel se manifesterait par des songes et par une irrésistible attirance vers elle des humains ciblés [voir *Rencontre du troisième type* pour comprendre ce type d'attraction]).

**Faiblesses** : Monstrueux, Soif de sang (5 litres par an), Vulnérabilité : symboles saints.

Pour finir, un profil pas nécessaire mais utile : le milicien espagnol.

### Milicien

#### *Caractéristiques*

**PHY** 4 **MEN** 4 **PER** 4 **PRE** 4

**Con** 4 **Com** 4 **Hab** 4 **Soc** 4

**PV** 12 **EV** 12 **Imp** 1 **Vol** 4

**Init** 4 **Edu** 4

**Spé. (+2)** : Armes d'épaule, Armes de poing, Armes automatiques, Bagarre, Conduite, Esquive, Politique, Discretion, Survie, Système D.

**Prot.** : Def1.

**Armes** : diverses armes à feu et poignard