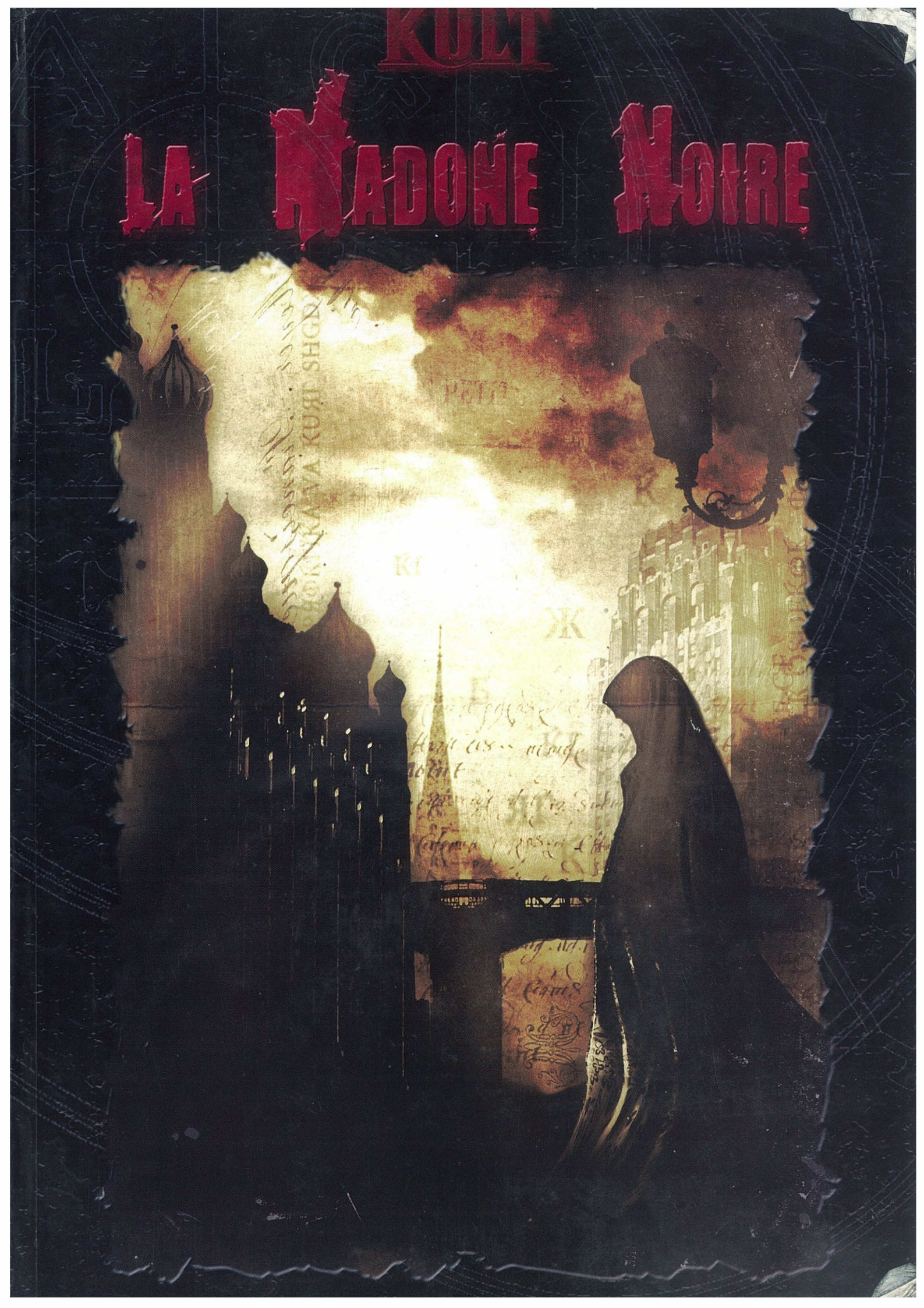
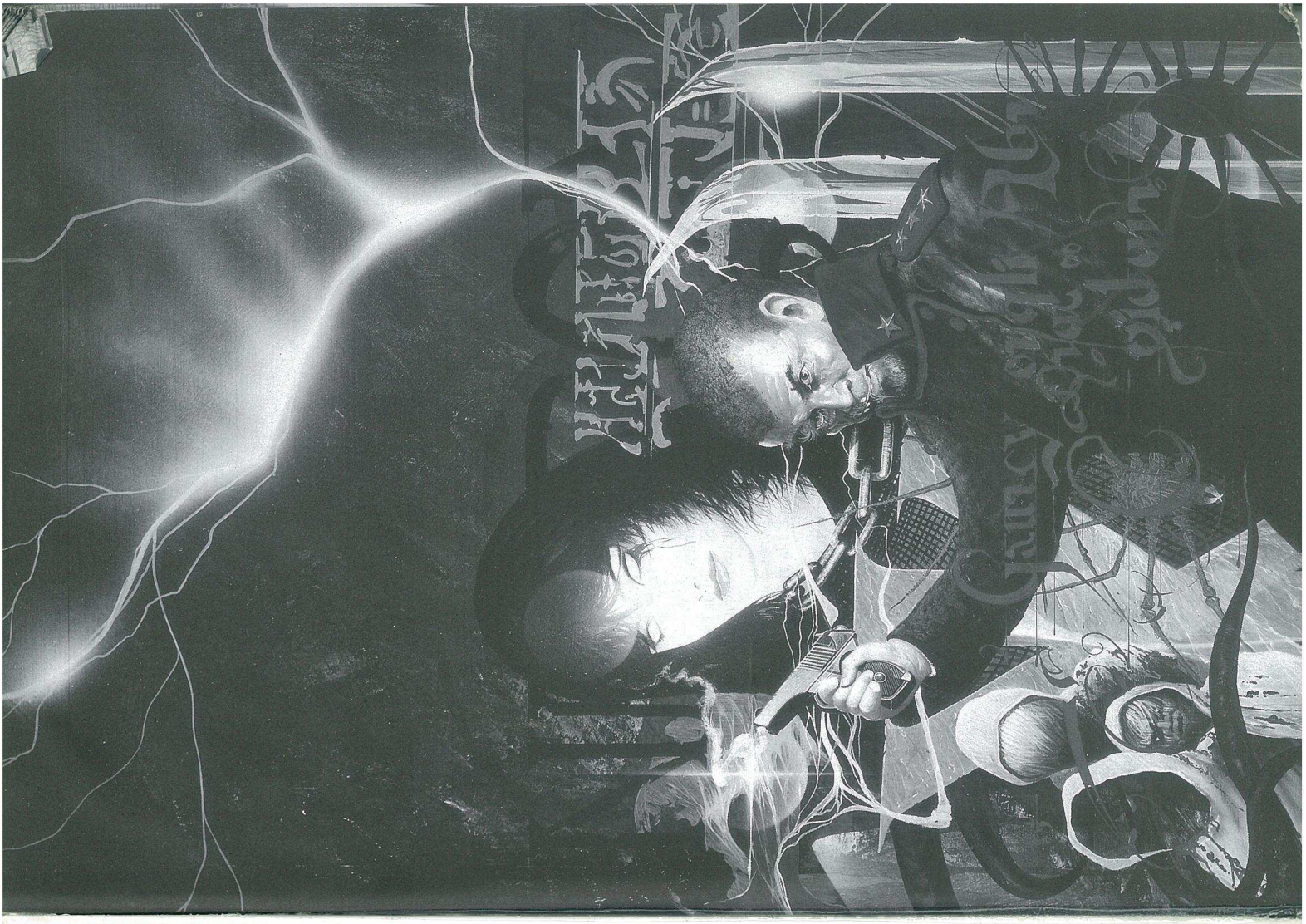
KULT

LA MADONE NOIRE





CRÉDITS

Auteurs
Gunilla Johnson et Michael Petersen

Rédaction
Johan Anglemark

Couverture
Aurélien Police

Illustrations
Anne Rouvin, Peter Bergting, Peter Andrew Jones, Les Edwards, Terry Oakes, Harvey Parker, Stefan Thunberg, Jens Jonsson, Renato Olivares Machias, Jamie Sims, Adrian Smith, Jonas Mases

Traduction et adpatation
Neko, Kristoff Valla, Jérome Vivas et Florian Coquart

Relecture
Neko et Florian Coquart

Maquette et mise en page
Florrent

Graphisme et illustrations de maquette
Didier Florentz

Remerciements
Mille merci à Torben Rygg. Sans lui, la Madone Noire serait restée un mythe pour les joueurs français. .

Ceci est un jeu et ne représente ni nos convictions personnelles ni une incitation à la violence.

Droits et édition française
Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sans permission écrite de l'éditeur :
Le 7ème Cercle
60, rue du Hâ
33 000 BORDEAUX
http://www.7emecercle.com

Copyright © 2001 Paradox Entertainment
All rights reserved
Kult is a trademark of Paradox Entertainment
Paradox Entertainment AB
STOCKHOLM - SWEDEN

Imprimé en France par
Imprimerie VRIN-TARIS
20, rue Condillac
33000 BORDEAUX

SOMMAIRE

Introduction *: La Bénédiction de Chagidiel* p 4
Leningrad 1941 p 5
Chapitre Un *: La Danse des Tueurs* p 16
PNJ p 43
Chapitre Deux *: Les Ombres du Passé* p 50
L'attaque des Licteurs p 50
PNJ p 57
Chapitre Trois *: Sombres Rêves* p 60
Chagidiel p 61
L'Illusion se brise p 69
Leningrad dans le Rêve p 70
Leningrad p 73
Inferno dans le Rêve p 75
PNJ p 78
Chapitre Quatre *: Automne Allemand* p 82
Germanische Gemeinschaft p 82
Chez Harmann p 82
Toxic Café p 91
PNJ p 93
Chapitre Cinq *: Sainte Mère Russie* p 96
La Slava p 96
Le Plan du Licteur p 105
Réveil soudain p 108
Retour à Moscou p 113
La Chute de l'Incarnat p 113
PNJ p 119
Chapitre 6 *: Retour vers l'Enfer* p 125
Leningrad le Retour p 126
Les Incarnats de la Madone p 127
Le calme après la tempête p 130
PNJ p 132
Plans et cartes p 134

NB : Nous avons publié la campagne d'origine qui se passait en 1991, par respect envers les auteurs Gunilla Jonsson et Michael Petersén et parce que l'ambiance en Europe de l'Est a radicalement changé depuis, ce qui risquerait de modifier considérablement le scénario. Bien sûr, vous restez libres d'adapter à notre époque pour vos personnages joueurs existants, mais attention aux implications.
- Un DM vaut à peu près 0,50€ (3,30 frs)
- Nous avons un peu modifié les noms russes pour les rendre lisibles.
- Aujourd'hui, Leningrad a repris son nom d'ancienne capitale : St Petersbourg.

Chapitre 1

La Bénédiction de Chagidiel

Les Anges de la Mort

Les dix Anges de la Mort sont les plus proches subalternes d'Astaroth. Ils constituent un reflet déformé des dix Archontes originaux. Évidemment, ils affirment que ce sont eux qui ont précédé les Archontes. Avant la disparition du Démiurge, les Anges de la Mort étaient liés à Inferno. Ils y tourmentaient les pécheurs après leur mort et se disputaient le pouvoir pour régner sur les différents Cercles intérieurs de l'enfer. Après cette disparition, Astaroth a perdu son intérêt pour Inferno. Il a rapporté toute son attention sur Métropolis et sur le monde de l'humanité. Les Anges de la Mort se retrouvèrent livrés à eux-mêmes. En même temps, le flot de pécheurs qui arrivaient en enfer s'est tari. De moins en moins de gens croyaient en la damnation éternelle.

Certains continuaient de servir Astaroth et ses désirs de conquête du monde des hommes. D'autres avaient leurs propres plans pour prendre le pouvoir et réduire l'humanité en esclavage. Quelques-uns se contentèrent de lancer un regard furtif à notre monde et, peu intéressés s'en retournèrent en Inferno.

"Le froid transperçait mon corps amaigri. Le vent balayait les rues et faisait voler les couches de neige, découvrant les cadavres raidis par le froid. Une main déformée d'un gris sale émergeait de la masse de corps gelés et semblait me faire signe de ses doigts recroquevillés. Au loin, l'artillerie grondait. Mais ici, on n'entendait que le vent. Le froid retenait les autres bruits au loin. Je franchis la porte noire en bas des escaliers. Le four était froid lorsque je pénétrai dans le petit cellier. Je vis le corps déformé de Yuri qui gisait sur le sol. Mort. Je le retournai et en eu la confirmation. Son visage osseux était gris. Magda était pelotonnée entre ses bras morts. Elle me regarda de ses yeux vides. Mais elle était vivante. Je la libérai doucement de l'étreinte de la mort et la soulevai. Elle ne dit pas un mot. Il y avait deux cartes de rationnement dans la poche de Yuri. Je m'en emparai puis, après un instant d'hésitation, je pris aussi celles de Magda. Elle me vit les empocher et resta là à me regarder comme si je venais de signer son arrêt de mort. Au début, je voulais la laisser là, mais devant son regard accusateur, je l'enveloppai dans la veste de Yuri, et l'emportai sur mon traîneau. Nous traversâmes le canal Gribojedov et arrivâmes sur la rue Dekabristova. Deux personnes titubaient le long d'une maison de l'autre côté de la rue. Une patrouille gardait le passage devant l'Opéra, dont les marches étaient couvertes de cadavres gelés. Je dépassai la barrière, les gardes sur le pont et tournai à droite vers le palais de Kalenko. Deux gardes avachis se tenaient devant le portail. Ils me regardèrent à peine quand je frappai à la porte. Un vieil homme ouvrit. Je poussai le traîneau avec la petite fille dessus face à la porte et repartis en trébuchant. Ceux qui entraient chez Kalenko revenaient rarement. Le vieil homme me gratifia d'un sourire édenté, souleva la petite fille d'un seul bras comme un vulgaire colis, et referma la porte derrière lui. Je titubai en repartant vers le pont à travers les rafales de neige."

Ces événements se déroulent dans la ville assiégée de Leningrad, au cours de la Seconde Guerre Mondiale. Pendant 900 jours, la ville a été isolée par les troupes allemandes et finlandaises. Des centaines de milliers de personnes moururent de faim et de froid. Les Allemands bombardèrent la ville de bombes et de grenades d'artillerie. La famine et la souffrance dans une Leningrad assiégée détruisirent les frontières entre Inferno et notre monde et permirent à l'Ange de la Mort Chagidiel de s'incarner.

Chagidiel prévoyait de déplacer physiquement sa Citadelle à Leningrad et de recréer son enfer dans notre Réalité. Les morts avaient cessé d'arriver dans son royaume infernal, et, à présent, il pensait pouvoir s'installer parmi les vivants.

L'Ange de la Mort s'incarna dans trois personnes à Leningrad en 1941. Les trois Incarnats travaillèrent à répandre la folie et à briser les esprits humains afin de transformer la ville entière en un portail vers Inferno. Leningrad était déjà au bord du gouffre, et il ne manquait pas beaucoup de souffrances pour en faire un enfer à jamais.

Puisque les enfants sont les derniers à laisser mourir leurs rêves et leurs espoirs, les trois Incarnats se concentrèrent sur eux. Avec l'aide d'un héritier qui avait sombré dans l'adoration de Chagidiel, ils ouvrirent un orphelinat dans le centre de la ville. Là, ils faisaient subir à leurs sujets des tortures diaboliques, les obligeaient à commettre des actes de cannibalisme et à se tourmenter mutuellement. Ils ramenaient les morts à la vie et transformaient les enfants en monstres, ensuite relâchés dans la ville tourmentée pour y voler et tuer.

Chagidiel ne pouvait pas recréer l'enfer grâce à son propre pouvoir, mais insufla de sa force à des personnes désespérées. Leur faible Balance Mentale disparut, et ainsi elles purent franchir la barrière de la Mort par leur simple volonté.

Les Incarnats de Chagidiel furent arrêtés par la Madone Noire, l'Archonte Binah, qui avait toujours eu un certain contrôle sur la Russie au cours des deux derniers millénaires. À ses yeux, l'Ange de la Mort représentait une menace pour la stabilité de la ville. Elle mina sa position jusqu'à ce qu'il soit contraint à fuir. Ses Incarnats se cachèrent dans trois enfants de l'orphelinat et continuèrent à vivre dans notre monde dans l'attente d'un moment plus opportun.

Ce qui arriva en 1991, avec l'effondrement d'une Russie Soviétique menacée par la guerre civile. Les personnages joueurs se retrouvent impliqués malgré eux dans la nouvelle tentative de l'Ange de la Mort toujours désireux de faire basculer la ville en Inferno.

Leningrad 1941

La Leningrad de 1941 est une ville de 3 millions d'habitants, un des centres de l'industrie lourde soviétique. D'énormes banlieues-ghettos, où l'on trouve mêlés des bâtiments industriels et des immeubles d'habitation, s'étendent autour de l'architecture et des monuments splendides du centre-ville. Au sud, se situe la zone industrielle nommée " ateliers Kirov ", avec le fabricant de caoutchouc Krasnyj Treugolnik, les quais et les docks. Dans la périphérie de la ville, plusieurs gares relient les diverses lignes venant de toutes les directions.

La ville a été fondée en 1703 par Pierre le Grand, qui l'a faite construire au prix des vies de nombreux ouvriers. Elle est également connue sous le nom de " la ville construite sur des ossements humains ". En 1709, St Petersbourg, ou Piter comme on l'appelait en général, devint capitale de la Russie. Ce fut le cas jusqu'en 1918. Elle fut le théâtre central de la révolution et céda son rôle de capitale à Moscou.

Entre 1914 et 1924, la ville fut appelée Petrograd, avant qu'on ne lui donne le nom de Leningrad, son nom en 1991. On l'appelle toujours familièrement Piter.

Les 900 jours

L'Union Soviétique de 1941 porte la marque de Staline. Le dictateur a supprimé toute forme d'opposition, emprisonné des ennemis réels et imaginaires et maintient le pays sous le joug de la terreur. En 1934, Kirov, le dirigeant de Leningrad, est assassiné, probablement sur ordre de Staline. Des changements majeurs se produisent en 1937-38. Pratiquement tous les dirigeants de la ville sont envoyés en Sibérie ou au peloton d'exécution. Andrej Zhdanov remplace Kirov à la tête de la ville.

Le 22 Juillet 1941, l'Allemagne attaque l'Union Soviétique. La Russie s'attendait à l'attaque, mais l'armée soviétique est encore faible, et les Allemands se frayent rapidement un chemin à l'intérieur du pays. La Luga forme une ligne de démarcation, entre 100 et 150 Km au sud de Leningrad. La situation est bloquée jusqu'au 8 Août, lorsque les Allemands traversent la rivière et s'approchent de Leningrad.

Les dirigeants de la ville perçoivent rapidement la menace d'un siège. Les troupes finlandaises font pression au nord. Les lignes de ravitaillement pour le reste de l'Union peuvent être facilement coupées. Le 18 Juillet, la nourriture est rationnée bien qu'encore suffisante.

Le 30 Août, les Allemands coupent les moyens de ravitaillement de Leningrad. La ville est en état de siège. Au cours du mois de Septembre, les tirs d'artillerie lourde et les bombardements sont monnaie courante. Le 8 Septembre, un incendie ravage l'entrepôt principal de nourriture. Les dernières rations sont distribuées dans toute la ville. Les Allemands parcourent la campagne, au sud de Leningrad, où de nombreux réfugiés ont fui pour tenter de trouver refuge. À présent, les réfugiés affluent en ville. On dresse des barricades et des lignes de défense. On installe dans les rues des barricades spécialement conçues pour contrer les chars. A l'extérieur des voies ferrées, dans les banlieues, on pose du fil de fer barbelé, et on creuse des tranchées. Le 17 Septembre, les Allemands prennent la ville de Ligovo, juste au sud de Leningrad, mais peu après, le détournement d'une partie de la Division de blindés allemands, pour prendre part à l'assaut de Moscou, affaiblit les attaques.

Au mois de Novembre, les habitants de Leningrad souffrent cruellement du manque de nourriture. Les rations sont descendues à 250 g de pain par jour pour un ouvrier et à 125 g pour tous les autres. On donne le double aux soldats qui défendent les lignes contre les Allemands. La famine s'installe. Le 19 Novembre, une route est ouverte sur le lac Ladoga, à présent gelé. Un peu de nourriture est amenée par cette voie, mais c'est loin d'être suffisant. Plus de cent mille habitants de Leningrad sont évacués par le Ladoga cet hiver, particulièrement froid. L'électricité est coupée, jusqu'au dernier générateur de réserve. Les lignes de téléphone sont mortes. Les gens font des feux dans leurs petits poêles avec des rations de bois minimales. Après quelques semaines, il ne reste aucun animal de compagnie. Les rats quittent la ville. Il n'y a plus ni pigeons, ni corbeaux. Les gens restent chez eux et tentent de sauvegarder le peu d'énergie qu'il leur reste. Leningrad est une ville morte. Durant les mois les plus froids de l'hiver, il meurt chaque jour deux ou trois mille personnes, parfois jusqu'à dix mille.

On creuse des charniers dans les cimetières, mais personne n'a la force d'y porter les cadavres. On entasse les corps dans les parcs, le long des rues en direction des cimetières et dans les terrains vagues. Les hôpitaux sont transformés en morgue.

Lorsque le printemps arrive enfin, les habitants doivent rapidement enterrer les morts pour éviter qu'une épidémie générale ne se déclenche. On dénombre plusieurs cas de choléra et d'autres maladies, mais aucune épidémie. Le nombre de morts diminue pendant le printemps et les rations

de nourriture sont un peu plus importantes. Le pire est passé. La population de la ville a été décimée, jusqu'à atteindre seulement deux cent mille personnes, à cause de la famine et des évacuations.

En Janvier 1943, les troupes soviétiques reconquièrent la ville de Schlüßelburg et ouvrent une voie de chemin de fer jusqu'à la Russie libre. Cela offre la possibilité d'un trafic ferroviaire limité et des provisions sont acheminées jusqu'à Leningrad. Le blocus continue jusqu'à ce que les Allemands se retirent en Janvier 1944, mais le nombre de morts n'a jamais été aussi élevé qu'au cours du premier hiver.

La malediction de Kalenko

La famille Kalenko est originaire d'Ukraine, et s'est installée à St Petersbourg vers 1740. Ils venaient alors de Yaroslavl, où ils avaient résidé pendant plus de trois cents ans. Une dispute concernant un héritage avait privé le chef de famille, Josef Kalenko, de ses terres à l'extérieur de Yaroslavl. La famille s'installa dans la capitale avec une petite fortune.

Depuis le Moyen-Âge, les Kalenko avaient en leur possession un vieux livre, écrit en caractères en partie cyrilliques, dans une langue incompréhensible. D'après la tradition familiale, il s'agissait d'une vieille bible écrite en aramén. Lorsqu'un danger, quel qu'il soit, menaçait la famille, le père prenait le livre, et lisait quelques passages choisis tout en s'entaillant la main. Il laissait couler le sang sur la reliure en cuir du livre pour qu'il soit absorbé et disparaisse. Quelques heures plus tard, un étranger se présentait à la maison et offrait son aide à la famille. Le danger passé, l'étranger disparaissait à nouveau. En remerciement de son aide, l'étranger emmenait quelques serviteurs de la famille, que l'on ne revoyait plus.

Le livre était un artefact, la preuve d'un pacte entre l'Ange de la Mort Chagidiel et les Kalenko, passé au cours des âges sombres. Il n'était pas du tout écrit en araméen, mais dans une langue parlée par les damnés en Inferno. Le chef de famille enseignait à son fils aîné les phrases qui devaient être lues pour les différentes occasions, et le prix que l'Ange secourable demanderait pour ses services. Parfois, il suffisait de lui donner du bétail, mais la plupart du temps, il demandait des serviteurs ou leurs enfants, et parfois, il réclamait les propres enfants de la famille.

Avec l'aide de Chagidiel, les Kalenko parvinrent à conserver leur manoir et certains de leurs privilèges après la révolution. Le chef de famille, Nikolaï Kalenko, obtint un poste dans l'administration de la ville. En 1937, il réclama l'aide de l'Ange de la Mort pour échapper aux purges de Staline. Le Razide qui l'aida pris sa fille en compensation. Nikolaï perdit un peu l'esprit ce jour-là, et ne fut plus jamais tout à fait le même.

Lorsque la famine débuta en 1941, il se tourna à nouveau vers le livre pour trouver de l'aide. Cette fois, ce ne fut pas un des serviteurs de Chagidiel qui répondit. La douleur et la souffrance autour de lui étaient si fortes, et la frontière avec Inferno si faible, que l'Ange de la Mort lui-même s'incarna. Kalenko devint l'esclave de l'Incarnat et sa famille fut détruite petit à petit. Sa femme et ses filles furent transformées en Népharites à la merci de l'Ange de la Mort.

L'Ange de la Mort s'Incarne

Le 13 Septembre 1941, Nikolaï Kalenko décide d'utiliser la " Bible Noire ". La famille appelle ainsi le livre maudit. Les Allemands bombardent la ville et des quartiers entiers sont détruits. La famine est atrocement proche. La femme et les filles de Nikolaï le supplient de ne pas utiliser le livre, et lui rappellent comment la benjamine a disparu quelques années auparavant. Mais Nikolaï est sous l'influence de Chagidiel. Il ouvre le livre en secret et lit le passage que son père lui a dit être le plus puissant et le plus dangereux. Le sang dont il trempe le livre est totalement absorbé et disparaît dans la reliure de cuir noir. Cette nuit-là, la lune au-dessus de la ville devient noire.

Le lendemain matin, un homme bien habillé frappe à la porte des Kalenko. Il se présente comme étant Ivan Sergeievich Purgatov, un parent lointain de Yaroslavl. Nikolaï l'accueille d'une chaleureuse accolade. Le reste de la famille sent que quelque chose ne tourne pas rond.

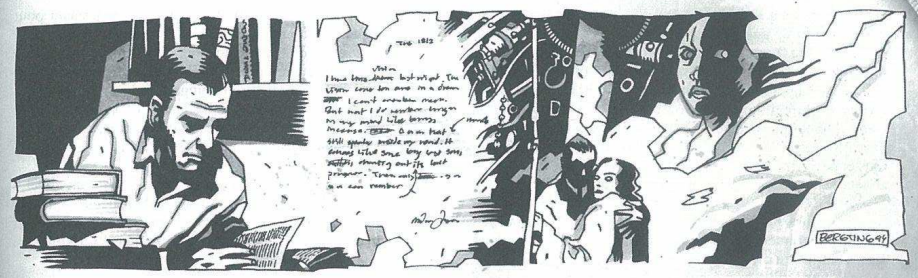
Purgatov s'installe dans la maison des Kalenko. Il utilise les contacts de Nikolaï pour entrer dans l'administration et au conseil de la ville. Au bout de deux semaines, il se voit attribuer le rôle de coordinateur des réserves de bois dans les zones intérieures. Il établit des contacts partout et prend entièrement la direction de la famille Kalenko. Yelena, la mère, est envoyée travailler pour le marché noir, et Katia, la fille, devient la maîtresse de Purgatov. Nikolaï Kalenko est rabaissé au rôle de serviteur pleurnichard. Le père de Nikolaï, Leonid, est jeté dehors et meurt de faim et de froid.

En deux mois, l'Incarnat a assuré sa position à Leningrad. Il décide de s'incarner dans deux autres corps afin d'être en mesure d'utiliser tout son pouvoir au cours de la crise hivernale qui s'annonce. Purgatov apprend à Kalenko la façon dont cela va se passer. Grâce à un Rituel, deux incarnations supplémentaires prendront place dans deux corps, ceux d'Aleksandr Garudin et de Yuri Ignatiev, deux membres importants du parti. Purgatov souhaite que Kalenko effectue le Rituel. Cela causera plus de douleur que s'il doit le faire lui-même.

Nikolaï invite les deux membres du parti la nuit du 31 Octobre. Ils sont emmenés dans le sous-sol de la maison, attachés avec des menottes. Nikolaï sacrifie sa fille Katia pour consacrer le sous-sol. Il macule le sol et les murs de son sang, puis démembre son corps et le Rituel prend la forme d'un dîner anthropophage durant lequel on force Garudin et Ignativ à ingurgiter les intestins de la fille.

Le Temple du sous-sol devient un Portail entre le domaine de Chagidiel et Leningrad. Les corps de Garudin et d'Ignatiev sont déchiquetés et ils renaissent sous la forme de Purgatides, prisonniers d'Inferno. Des Razides viennent pour les emmener. Chagidiel lui-même prend possession de leurs corps, et deux nouveaux Incarnats naissent à Leningrad. À partir de ce moment, la maison de Kalenko est un Portail ouvert vers Inferno. Aleksandr Garudin est responsable des soins aux orphelins de Leningrad. Il veille à ce que la maison de Kalenko serve de bâtiment à l'un des plus grands orphelinats de la ville. Des centaines d'enfants sont emmenés à l'ancien palais de l'île Vasilyevsky. On leur donne suffisamment de nourriture pour survivre, mais ils sont horriblement tourmentés par les Incarnats et la famille Kalenko, qui, à ce moment, a perdu définitivement la raison.

Yelena Kalenko se met à organiser des enlèvements et à vendre de la chair humaine sur le marché noir. Les enfants de l'orphelinat sont transformés en monstres qui sortent dans les rues de Leningrad pour voler de la nourriture, des cartes de rations et du fioul, pour tuer et détruire sous le couvert de la nuit.



Chagidiel traque et tue tous les Licteurs et les serviteurs des autres Anges de la Mort ou des Archontes qu'il peut trouver à Leningrad. Les membres du parti et les officiers militaires meurent au cours du mois de Décembre. Forts de la peur des mourants, les Incarnats élèvent une défense solide contre les autres êtres qui essaient d'entrer en ville et de troubler leur travail.

La nuit du Nouvel An

La nuit du Nouvel An 1941-1942, "Dieu" disparaît de Leningrad. Les quelques lumières restantes s'éteignent dans les églises et les cathédrales. Les visages des saints deviennent noirs sur les icônes. Vingt prêtres sont retrouvés le lendemain, suicidés.

Nikolaï Kalenko sacrifie sa femme Yelena à l'Angè de la Mort et au même moment invoque ses deux filles d'Inferno, où elles ont été torturées. Les trois Incarnats transforment les trois femmes mortes en Népharites, liés au service de Chagidiel.

Celui-ci a commencé à déplacer sa Citadelle, et par-là même sa véritable apparence physique, à Leningrad. Il agrandit le portail à partir du sous-sol de Kalenko et crée une fissure dans l'Illusion au centre de Leningrad. Les Incarnats raniment les morts, les font errer dans la ville et attaquer par derrière les troupes soviétiques. Des créatures d'Inferno commencent à envahir Leningrad depuis le sous-sol de Kalenko.

La Madone s'eveille

À présent, Chagidiel ne peut plus garder secret ce qui se passe. L'Archonte Binah prend conscience que la réalité humaine dans son entier menace de s'écrouler à Leningrad. Mais elle ne peut pas pénétrer les défenses de Chagidiel qui ont été mises en place pour la tenir à l'écart. Il ne lui reste aucun Licteur en ville.

Elle décide d'utiliser son ancien pouvoir d'icône et cherche à contrôler quelques personnes en ville. Elle peut toujours envoyer des rêves et des visions, même si elle ne peut rien emmener de physique à Leningrad.

Elle trouve Dimi Nesterov et Ivan Chezenko. Avant la révolution, Dimi peignait des icônes, mais au cours des vingt dernières années, il a travaillé comme fabricant d'icones et peintre. Ivan, lui, est prêtre. Officiellement il est gardien d'une cathédrale à l'extérieur de la ville, mais accomplit toujours certains devoirs de prêtre. Cette nuit du Nouvel An, Dimi Nesterov trouve le corps de son cousin, Yuri Solovïev, dans un sous-sol de la rue Sadovaïa. Il y trouve également la fille de son cousin, âgée de sept ans, Magda, à peine vivante. Dimi l'emmène à l'orphelinat de la maison Kalenko et l'y abandonne. Sur le chemin du retour, il rencontre une femme sur le pont du Lt. Schmidt. Elle porte une cagoule de laine sur le visage, une façon normale de se protéger du froid, et il ne voit donc pas son visage. La femme dit à Dimi qu'il peindra une dernière icône avant de mourir. " Une icône de moi ", dit-elle, et elle enlève le masque de laine. Il voit le visage d'une femme complètement noire qui lui rappelle les Madones Noires qu'il a vus au cours de son enfance en Ukraine. La femme disparaît dans la brume enneigée.

Dimi retourne dans son petit appartement sur la rue Kaznacheyskaya et se met à travailler sur l'icône d'une Madone noire.

L'Homme de la Cathedrale

Le prêtre Ivan Chezenko habite une cathédrale noire du XVIème siècle dédiée à Notre Dame de Kaptjeno. La cathédrale se trouve à Kaptjeno, au sud de Leningrad. Chezenko a refusé de la quitter lorsque le reste des banlieues de la ville a été évacué. Il est à présent dans le no man's land, dans la zone déserte entre troupes allemandes et soviétiques. La cathédrale a été touchée par des tirs d'artillerie et est en partie détruite. Les soldats soviétiques ont déposé leurs morts dans les salles de l'église en attendant l'occasion de les emmener. Chezenko prie, attend et aide les médecins à prendre soin des blessés. Il se surprend à être de plus en plus souvent en bas, dans les cryptes sous la cathédrale, à côté d'une petite chapelle où se trouve, derrière des barreaux d'acier rouillés, une statue noire en fer de la Madone. La statue faisait l'objet de pèlerinages au XVIIIème siècle, mais est à présent oubliée depuis plus d'une centaine d'années. C'est une image de Binah, qui permet à l'Archonte d'entrer en contact avec Chezenko. Une nuit, alors qu'il est assis dans la crypte, tremblant de froid, la statue prend vie et lui parle. Elle lui dit d'aller à Leningrad et de trouver les enfants.

C'est tout ce que l'Archonte peut dire, les murs de protection de Chagidiel sont si puissants qu'elle ne peut pas déterminer avec précision ce qu'il se passe dans la ville. Elle sait seulement que des enfants sont impliqués. La statue tend une main à travers les barreaux rouillés et effleure les yeux du prêtre. Pendant un court instant, il est aveuglé. Désormais, l'Archonte verra à travers les yeux de Chezenko.

Le prêtre ne sait pas s'il a rêvé ou non, mais il sort en titubant de la cathédrale et se rend à la ville à travers le réseau de tranchées et de clôtures de fil barbelé. Il demande son chemin jusqu'à l'orphelinat de Kalenko, le plus grand de tout Leningrad. Il ressent quelque chose de mauvais lorsqu'il s'en approche, mais il est poussé par l'Archonte qui veut voir ce qui se trouve au-delà des portes de Chagidiel.

Nikolaï Kalenko lui ouvre la porte. Généralement, il ne laisse entrer aucun étranger, mais il remarque qu'il y a quelque chose d'étrange chez le prêtre, et il l'invite à entrer. Le palais de Kalenko est presque entièrement absorbé par la Citadelle de Chagidiel en Inferno, un labyrinthe de chambres de torture et de cellules. Le choc paralyse Chezenko lorsqu'il entre. Il remarque à peine qu'il est emmené par les serviteurs de Purgatov. Il est jeté au milieu des enfants, à présent presque fous et pervertis, pour qu'ils le tuent. Mais la protection de l'Archonte fait que les enfants ont peur de le toucher.

Purgatov est appelé. La peur gagne l'Incarnat. Il ne peut pas clairement voir ce qui a protégé Chezenko, mais il se rend compte qu'il représente une menace. Purgatov brise la colonne vertébrale du prêtre d'un seul coup, et le jette rapidement hors du palais. Puis il punit sévèrement Nikolaï Kalenko pour l'avoir laissé entrer.

Un Licteur est né

Ivan Chezenko gît mourant dans la neige à l'extérieur du palais Kalenko. L'Archonte est ravie. Elle a vu ce qu'elle devait voir, mais elle ne veut pas perdre Chezenko. Elle maintient son corps agonisant en vie, et le fait se traîner le long de la rue, de l'autre côté du pont, et dans les quartiers autour du canal Gribojedov. Il s'effondre devant la porte de Dimi Nesterov et supplie Dieu et les anges de lui permettre de mourir. Pas de réponse.

Le peintre d'icônes ouvre la porte et voit Chezenko dehors dans la neige. Depuis le Nouvel An, avoir pris les cartes de rations de Magda et l'avoir laissée à l'orphelinat lui donne de plus en plus mauvaise conscience. Il essaie à présent d'atténuer cette sensation en faisant entrer l'homme blessé et en l'allongeant sur le canapé.

Ivan Chezenko a très peu de chances de survivre avec le dos brisé. Mais l'Archonte ne veut pas que son serviteur meure. Dimi Nesterov observe avec stupéfaction comment le prêtre recouvre ses forces en quelques semaines. Le peintre n'a pas le pouvoir de voir ce qui se passe réellement, comment Chezenko se transforme au fur et à mesure en Licteur. Mais le prêtre voit sa tête gonfler et grandir, son corps perdre sa pilosité et ses sentiments humains s'engourdir et disparaître. Au bout de deux semaines, Binah dispose d'un nouveau Licteur en ville.

Pendant que Chezenko gît, malade, chez Nesterov, les hommes de Purgatov cherchent le prêtre dans toute la ville. Près de deux cents personnes sont arrêtées, torturées et assassinées, officiellement en tant qu'espions allemands, mais en fait parce qu'elles avaient été liées de quelque façon à Chezenko. Nesterov explique ce qui se passe au prêtre. Dès qu'il a récupéré assez de force pour marcher, Chezenko décide qu'ils doivent aller tous les deux à la cathédrale de Kaptjeno.

Au moment où ils quittent la maison de Nesterov, les serviteurs de Purgatov les repèrent. Ils doivent échapper à des Razides, à des Népharites et a des enfants déments sur la route de la cathédrale. Mais dès qu'ils sont à l'intérieur de la cathédrale noire, leurs poursuivants ne peuvent plus les suivre.

Le Licteur Ivan Chezenko se met à projeter de combattre l'Ange de la Mort. Il entre secrètement en contact avec certains dirigeants et essaie de dire du mal de l'Incarnat de Chagidiel et de la famille Kalenko. Ça ne marche pas. L'Ange de la Mort cache ses activités en effaçant le souvenir de son existence. Les dirigeants du parti ne comprennent pas de qui parle Chezenko. Ils le congédient, le prenant pour un fou. Pendant ce temps, Chagidiel accroît ses tentatives pour déplacer sa Citadelle. Les quartiers autour du palais de Kalenko sont de plus en plus hantés la nuit et plusieurs bâtiments sont à la frontière entre Leningrad et Inferno. Les habitants de la ville ne sont plus conscients de l'existence de la zone. Ils la contournent et ne peuvent pas la voir. Plus personne ne se souvient de l'orphelinat de Kalenko.

Chezenko mène un combat inégal contre un ennemi supérieur. Il ne peut s'approcher du palais de Kalenko sans être capturé et tué. Il ne peut se déplacer librement sans risquer d'être appréhendé par les agents de Chagidiel. La situation semble désespérée.

La Madone s'Incarne

Durant tout le mois de Février, Dimi Nesterov reste à la cathédrale. Il travaille sur son icône, un travail qui demande plusieurs semaines. Il a presque terminé lorsque Mars arrive. Il remarque quelque chose d'étrange à propos du portrait. Le visage noir sur l'icône lui rappelle Magda, la fille de son cousin qu'il a laissé à l'orphelinat. Plus il regarde l'icône, plus il est certain que c'est le visage de la fillette qu'il voit. Il se rend à la chapelle où il étudie la statue d'acier. Ses traits ressemblent étrangement à ceux de Magda.

Ivan Chezenko à l'air pensif lorsque Nesterov lui parle de cela. Il dit au peintre d'aller au palais de Kalenko et d'essayer de ramener l'enfant. Nesterov commence par refuser, bien conscient du danger. Chezenko lui apparaît alors sous sa forme de Licteur et le menace d'un horrible châtiment s'il ne fait pas ce qui lui a été ordonné. Nesterov obéit et se rend en ville.

Les habitants de Leningrad ont commencé à sortir de leurs abris et nettoient la ville après l'horrible hiver. Les corps sont enlevés des rues et les charniers des cimetières sont remplis. Nesterov marche jusqu'à Bolshaya Neva et traverse le pont jusqu'à la maison de Kalenko. Il remarque comment les patrouilles de nettoyage évitent de s'approcher de la zone. Elles se déplacent en cercle autour d'elle et se comportent comme si elle n'existait pas.

Le peintre d'icônes aborde un groupe de femmes et de quelques soldats qui nettoient le long de la rivière, et leur explique qu'il connaît une maison proche qu'ils doivent nettoyer avant que la température ne commence à monter. Il parvient finalement à convaincre les femmes et les soldats de l'accompagner à la maison de Kalenko.

Ils pénètrent dans la zone de bâtiments qui borde Inferno et arrive au palais de Kalenko. Il y a deux gardes, en fait des Razides. Ils essaient de les empêcher d'entrer. Une bagarre s'ensuit. Ils réussissent à passer les Razides et entrent dans la maison. À l'intérieur, la Citadelle de Chagidiel a commencé à prendre forme. Nesterov trouve l'enfant de son cousin, à moitié morte et quasi méconnaissable. Les soldats et les femmes mènent un combat de plus en plus cauchemardesque contre les habitants de la maison. Lorsque le peintre d'icônes parvient finalement à emmener Magda avec lui hors de la maison, il ne sait pas vraiment ce qui vient de se passer. Deux femmes grièvement blessées sortent également de la maison. Les autres sont laissés derrière, dans le palais. Les trois survivants ne se disent rien ; ils se contentent de s'éparpiller et font comme si rien ne s'était passé.

Chagidiel prend conscience que quelqu'un est entré dans la salle intérieure de sa forteresse. Il envoie ses serviteurs traquer Nesterov, qui parvient à peine à revenir à la cathédrale avec la fille. Chezenko les y accueille.

Magda a été transformée en prédateur à moitié humain. Elle voit suffisamment bien à travers l'Illusion pour percevoir la véritable forme de Chezenko. Elle ne parvient même pas à reconnaître Nesterov lorsqu'il essaie de la calmer. Pendant ce temps, Chagidiel envoie des patrouilles à travers toute la ville à la recherche de Nesterov et de la fille. Il ne peut pas voir la cathédrale noire, dissimulée par le pouvoir de l'Archonte.

Chezenko emmène la fille dans la crypte sous la cathédrale où se trouve la statue de fer noir. Il verrouille la porte et l'y abandonne. Magda reste enfermée dans la crypte pendant trois jours et trois nuits.

Elle n'est pas effrayée, seulement soulagée d'avoir échappé à l'enfer. Pendant trois jours, l'Archonte œuvre à créer un lien qui la connectera à la cathédrale. La fille a une Balance Mentale si basse qu'elle aide à ouvrir un portail. La troisième nuit, les portes cèdent et la statue ainsi que l'image de l'Archonte sont projetées dans le corps de la fille. Elle est devenue un Incarnat de la Madone Noire. Elle enfonce la porte de la crypte et remonte dans la cathédrale.

L'Ange de la Mort s'echappe

L'Incarnat de Binah se rend à la maison de Kalenko en compagnie de Chezenko et de Nesterov. Lorsqu'ils traversent le pont du Lt. Schmidt, l'Ange de la Mort se rend compte qu'un Archonte approche. Il se prépare à se cacher si cela devient nécessaire. Ils entrent dans le palais. La Madone ordonne à Chezenko et à Nesterov de ne laisser sortir personne de la maison, pas même les enfants. À l'intérieur du palais, l'Archonte force la Citadelle à quitter Leningrad et recherche les trois Incarnats. Mais elle ne les trouve pas. Ils se sont cachés dans trois enfants et ont réprimé leur véritable nature pour que Binah ne puisse pas les voir.

Dimi Nesterov n'obéit pas aux ordres de l'Archonte. Il trouve des halls remplis d'enfants vivant dans des conditions misérables. Il en emmène dehors autant que le temps le lui permet. Parmi ceux qu'il fait sortir se trouvent les trois enfants qui cachent les Incarnats de Chagidiel : Anatoly, Sasha et Filip.

Le palais de Kalenko disparaît de Leningrad en même temps que la Citadelle de Chagidiel. Les deux maisons qui les bordaient se retrouvent côte à côte comme si elles n'avaient jamais été séparées par un bâtiment. Tout ce qui reste dans la rue, c'est Nesterov, Chezenko et une centaine d'enfants affamés et torturés. Il y a également la petite Magda, inconsciente, qui a à présent, une Balance Mentale à zéro, et se réveille amnésique. L'Archonte est partie.

Les enfants sont transportés dans un camp provisoire dans l'église de St Jean. Chezenko purge la ville des Razides et autres créatures d'Inferno. Il veille à obtenir plus de Licteurs pour regagner le contrôle du parti. Dimi Nesterov retourne à la fabrication de poupées. Il en crée une série avec des visages de Madone noire.

En Janvier 1943, le chemin de fer jusqu'à Schlüßelburg ouvre. Les enfants sont évacués et finissent dans un camp à l'extérieur de Moscou.

Camp S-17

Le camp de réfugiés S-17 à l'extérieur de Moscou est un camp immense pour ceux qui cherchent refuge face à l'offensive allemande. Les enfants y restent jusqu'à la fin de la guerre. La plupart d'entre eux sont gravement dérangés mentalement et nombreux sont ceux à souffrir de changements physiques qui les rendent à peine humains. L'administration du camp est effrayée par ces enfants agressifs et défigurés et ne comprend absolument pas ce qu'ils ont traversé. Ils sont mis en cage et traités comme des animaux. Certains sombrent dans l'apathie. D'autres deviennent agressifs et se mettent à abuser de leurs camarades tout comme ils ont été forcés de le faire par l'Ange de la Mort. Cela effraie encore plus l'administration du camp et les enfants sont enfermés dans un baraquement gardé à l'intérieur du périmètre du camp. Magda perd rapidement la santé psychique que l'Archonte avait restaurée.

La clinique

Après le camp, les enfants les plus perturbés sont emmenés dans une clinique psychiatrique à Moscou. Elle est dirigée par le Dr Natalya Tatlina, spécialisée dans les traumatismes de guerre chez les enfants. Les méthodes de traitement sont primitives et incluent des électrochocs et des drogues expérimentales. Les patients font très peu de progrès dans cette période d'après-guerre.

En 1951, l'Allemagne de l'Est invite le Dr Tatlina à ouvrir une nouvelle clinique spécialisée pour les malades mentaux incurables, à Francfort-sur-l'Oder. Elle accepte l'offre et emmène avec elle la plupart de ses patients en Allemagne, dont quarante-quatre enfants de la maison de Kalenko. Ils ont à présent entre douze et vingt ans. Parmi eux, se trouvent Magda et les trois enfants qui cachent les Incarnats de Chagidiel. À la clinique de Francfort-sur-l'Oder, certains commencent à montrer des signes de rétablissement. Magda ne souffre pas autant que les autres et parvient à guérir mieux que la plupart d'entre eux. Il est clair que les trois enfants qui cachent les Incarnats sont gravement atteints, mais il reste suffisamment de conscience aux créatures pour les faire agir comme s'ils allaient bien. Magda, Anatoly, Sasha et Filip sortent de l'hôpital en 1958. Ils déménagent tous les quatre à Berlin. Au début, ils se voient souvent. Plus tard, Magda est dégoûtée par les trois autres, qui se plongent dans des activités de plus en plus criminelles et violentes, à mesure que les Incarnats de l'Ange de la Mort se réveillent en eux.

Quatre destinées

Anatoly, Sasha et Filip, qui portent tous en eux un Incarnat de l'Ange de la Mort, ne se perdent jamais de vue. Ils ont aussi parfois des contacts avec Magda. Leurs destinées attirent petit à petit les personnages joueurs dans l'intrigue.

Magda Orlova

En 1958, Magda quitte l'hôpital psychiatrique et déménage à Berlin. Elle a environ vingt-cinq ans. Elle s'installe sur Prenzlauerstraße et commence à travailler dans un magasin de vieux livres de littérature slave. Elle voit souvent Anatoly, Sasha et Filip.

En 1961, elle entame une brève relation avec Filip. Elle participe à la création de l'Association Slave avec ses trois amis.

En 1962, la relation avec Filip était terminée après une période destructrice au cours de laquelle Magda perd son emploi et tous deux se mettent à boire plus que de raison. Tout se termine par l'ouverture d'un Portail vers Inferno par Filip et la destruction d'un immeuble entier de Prenzlauer Berg, dans une énorme déflagration. Tous deux sont internés.

Magda sort de l'hôpital en 1964 et retrouve son travail. Elle épouse le propriétaire d'une librairie de livres anciens, Lev Orlov, et déménage dans un grand appartement près de Spandauerstraße. Filip, jaloux, terrorise fréquemment le couple au cours des années suivantes, et menace de tuer Lev.

En 1968, Lev est retrouvé mort, le corps recouvert de furoncles noirs. Magda est sous le choc et se retrouve à l'hôpital.

Elle en sort à nouveau en 1971, et rouvre la librairie. Elle soupçonne Filip d'avoir causé la mort de Lev et tente de l'éviter à tout prix, lui et les deux autres Russes. Elle prend une part active dans les circuits d'opposition et écrit un livre sur le nazisme récurrent en Allemagne de l'Est. Il est très bien accueilli à l'Ouest, où il est publié.

En 1972, elle est arrêtée pour menace à la sécurité nationale.

En 1977, elle est relâchée et déportée en Allemagne de l'Ouest.

En 1978, elle a ouvert un nouveau magasin de livres anciens à Berlin-Ouest. Elle travaille parfois pour les services de renseignement de l'Allemagne de l'Ouest et étudie l'économie et les sciences politiques.

En 1980, elle déménage à Hambourg. Au cours des années quatre-vingt, elle gagne sa vie comme pigiste et reporter politique. Elle publie en 1986 une thèse sur l'économie souterraine en Allemagne de l'Est, qui est remarquée.

En 1990, après la chute du Mur, elle fait un voyage à Berlin où elle revoit Anton, Sasha et Filip pour la première fois en quinze ans. Ils la convainquent de reprendre une part active dans l'Association Slave. Elle recommence à se montrer avec Filip.

Anton Mahler (Anatoly)

En 1958, Anatoly quitte l'hôpital psychiatrique. Il déménage à Berlin, où il prend le nom d'Anton Mahler. Il obtient un poste de veilleur de nuit dans une zone industrielle appartenant à Spandau Werken et vit près d'Alexanderplatz. Le jour, il étudie et acquiert une éducation convenable.

En 1961, il fonde l'Association Slave avec Sasha, Filip et Magda.

En 1965, il est devenu investigateur pour la police secrète d'Allemagne de l'Est, la Stasi.

En 1967, il fait l'objet d'une enquête interne pour avoir torturé et abusé sexuellement de prisonniers. L'affaire est étouffée et il n'y a pas de jugement.

En 1969, il est promu chef de département à la Stasi.

En 1972, il veille à ce que Magda soit emprisonnée, de peur qu'elle ne lui cause des problèmes, ainsi qu'aux deux autres. Il tente de la faire assassiner en prison, mais elle échappe miraculeusement à la mort.

En 1978, il devient chef des Affaires Internes de la Stasi. Il commence à s'intéresser à la magie noire et étudie sous l'égide de Nigel Hartcombe, un Conjureur de la Mort en exil. L'Association Slave devient petit à petit une organisation occulte.

En 1984, il entame une collaboration avec la Germanische Gemeinschaft. Il sert de lien entre les Néo-Nazis de l'Est et de l'Ouest.

En 1986, les chefs de la Stasi l'avertissent de garder ses activités occultes secrètes pour ne pas ruiner la réputation de la police.

En 1989, il s'est rendu compte que l'Allemagne de l'Est était sur le point de s'effondrer. Il quitte son poste à la Stasi et efface tous les fichiers concernant son passé. Il s'invente une vie fictive dans laquelle il était, depuis les années soixante, un tranquille enquêteur en affaires agricoles de l'administration de la ville.

En 1990, l'Incarnat s'éveille sérieusement. Anton fait des cauchemars et d'anciens souvenirs refont surface. Il contacte Magda Orlova.

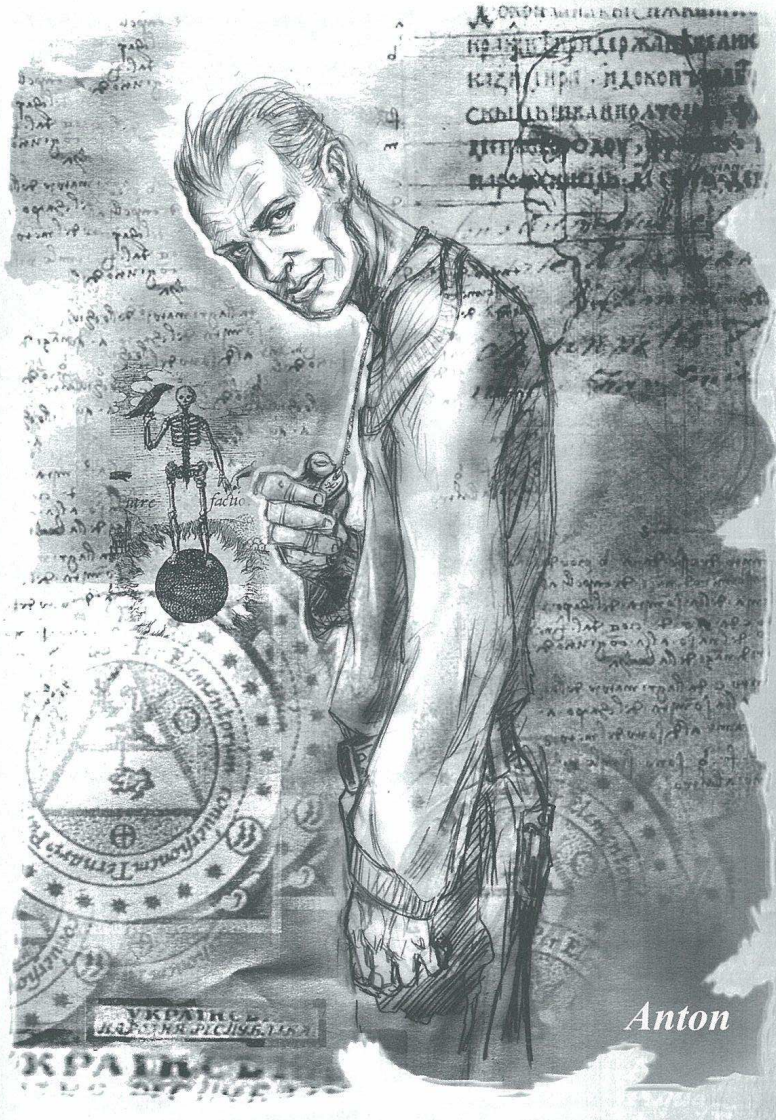
Aleksandr Purgatov (Sasha)

En 1958, il quitte l'hôpital psychiatrique. Il déménage à Berlin, où il prend pour nom de famille Purgatov, le seul nom de son enfance dont il peut se souvenir. Au début, il gagne sa vie grâce à de petits larcins et à l'escrime.

En 1961, il participe à la création de l'Association Slave.

En 1962, il commence à travailler au marché noir et se met à l'escrime à plus haut niveau.

En 1965 il est devenu l'un des dirigeants du marché noir de Berlin-Est. Il se met à vendre de la drogue.



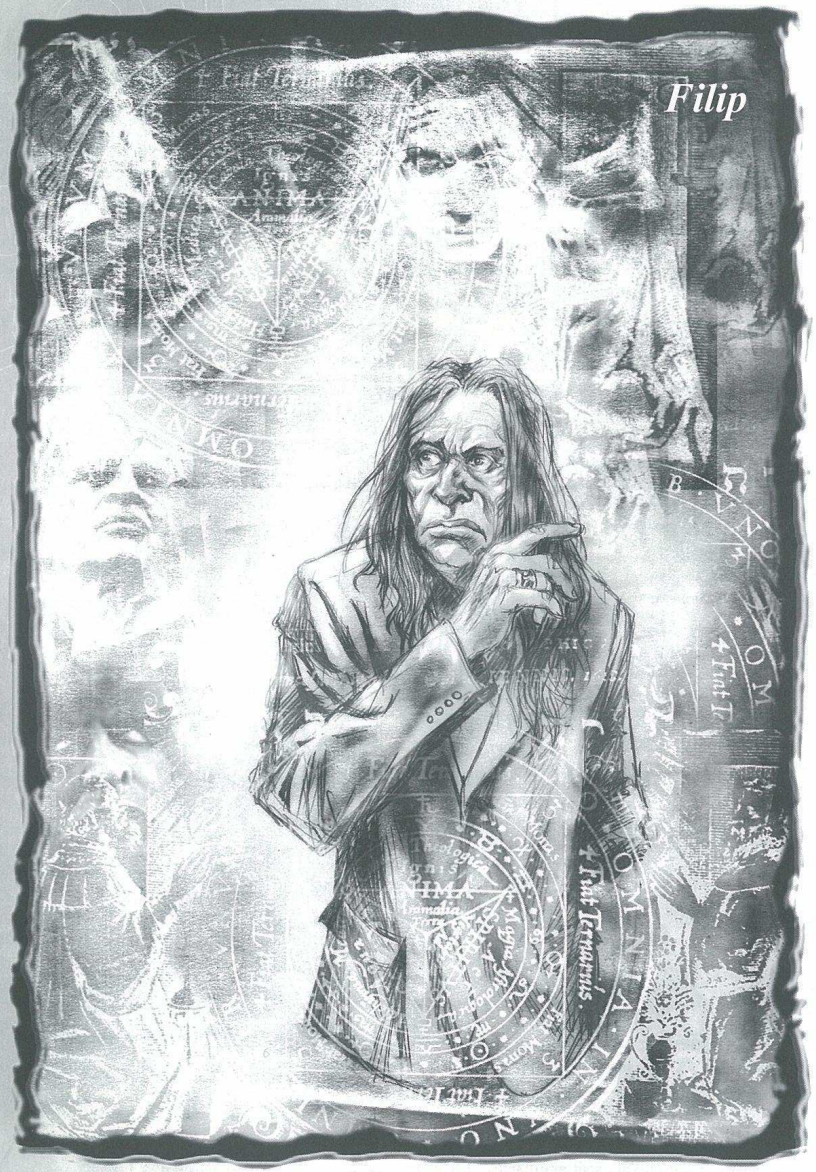
Les années soixante-dix sont gratifiantes. Il met sur pied une organisation mafieuse aux ramifications menant à la mafia russe. Avec l'aide d'Anton, il évite que les autorités n'interviennent.

En 1978, il rencontre Nigel Hartcombe et commence à s'intéresser à la magie noire.

En 1990, il voit une grande partie de son empire du crime chuter en même temps que le mur de Berlin. L'Incarnat commence à s'éveiller et il fait des cauchemars. Des souvenirs enfouis refont surface.

Filip Kramer

En 1958, Filip quitte l'hôpital psychiatrique. Il prend pour nom de famille Kramer et déménage à Berlin-Est où il finit dans les quartiers les plus durs de Prenzlauer Berg. Il essaie de joindre les bouts en mendiant et en volant.



En 1961, il participe à la création de l'Association Slave. C'est également le début d'une liaison de courte durée avec Magda.

1962. Après sa relation tumultueuse avec Magda, il parvient à ouvrir un Portail vers Inferno et à déchaîner une tempête de feu sur l'immeuble dans lequel il réside. Vingt-deux personnes trouvent la mort. Cela se termine par un internement en hôpital psychiatrique. Pendant cette période, il rencontre un Conjureur dément et commence à s'intéresser à la Magie.

En 1965, il quitte l'hôpital et découvre que Magda s'est mariée. Il est terriblement jaloux et se met à la harceler. Il se met à prendre de l'héroïne et expérimente de plus en plus les rituels magiques.

En 1968, il tue Lev Orlov grâce à une malédiction.

Durant la période 1968-71, il travaille de temps en temps comme homme de main pour Sasha Purgatov. Il rend fréquemment visite à Magda à l'hôpital et essaie de la convaincre de lui pardonner.

En 1978, il pousse Anton à offrir à Nigel Hartcombe un hâvre de liberté à Berlin-Est. Le Conjureur est recherché pour de nombreux meurtres rituels à travers l'Europe Occidentale.

Au cours des années 80, il devient le meneur d'un important groupe de satanistes à Berlin-Est. Ses abus d'héroïne sont de plus en plus difficile à contrôler.

En 1990, l'Incarnat s'éveille et il fait d'horribles cauchemars. La mémoire lui revient. Il contacte Magda pour tenter de lui en parler. Il arrive à la convaincre de venir leur rendre visite à l'Association Slave.

Le retour de l'Ange de la Mort

Les Incarnats se sont préparés à s'éveiller de leur hibernation plusieurs années après que la Madone se soit manifestée. Leur plan est de reprendre peu à peu conscience, sans attirer l'attention de la Madone. Puis ils laisseront les corps qui les cachent se faire tuer. Ils ne peuvent pas pousser Anton, Sasha et Filip au suicide sans avertir la Madone.

Il est plus pratique pour eux de s'arranger pour que d'autres personnes tuent les corps dans lesquels ils se cachent. C'est là que les personnages joueurs entrent dans l'intrigue. Chagidiel veut les obliger à tuer les trois corps dans lesquels se cachent ses Incarnats.

Lorsque l'aventure commence, les trois Incarnats viennent juste de s'éveiller. Ils recherchent des personnes fortes et expérimentées avec une faible Balance Mentale (comme les personnages joueurs ?). Leur plan est de tromper les personnages grâce à des rêves et des preuves déformées pour qu'ils tuent Anton, Sasha et Filip. Ils ont l'intention de faire croire aux personnages joueurs que les trois hommes en ont après eux et qu'ils ont déjà tué une de leurs amies, Magda Orlova, grâce à une maladie Magique. La même maladie est sur le point de se déclarer chez les personnages joueurs.

Leur amie Magda a été infectée au cours d'un Rituel à l'Association Slave. Les trois Russes ne savent pas qu'ils l'ont infectée, mais agissent sous l'influence croissante des Incarnats. Magda passe sans le savoir l'infection, une sorte de maladie, aux personnages joueurs. Ceux-ci ont été choisis par Chagidiel pour libérer ses Incarnats.

Au cours de l'aventure, les personnages joueurs prendront également conscience que les trois hommes ont commis une série de crimes et font preuve d' une moralité douteuse. Tout devrait les inciter à contre-attaquer avant d'avoir de sérieux problèmes.
Au même moment, Chagidiel influence les trois hommes grâce à des rêves et des visions pour qu'ils croient que les personnages joueurs essaient de les tuer. Ils pensent devoir les attaquer avant

qu'il ne soit trop tard. Filip les connaît grâce à Magda, ce qui explique que Chagidiel connaisse leur existence et choisisse de les utiliser à ses fins. Anton, Sasha et Filip ont déjà une faible Balance Mentale et leurs esprits sont déformés par les Incarnats qui se cachent en eux. Partager son corps avec un Ange de la Mort peut pervertir n'importe qui. Ils ont une sexualité perverse et agressive, pratiquent la magie noire et n'ont aucune pitié.

Il existe un Rituel magique qui permet aux Incarnats de quitter les corps qui leur servent d'hôtes sans attirer l'attention de la Madone. Il utilise la douleur et la peur humaines pour dissimuler ce qui se passe. Chagidiel veut tromper les personnages joueurs pour qu'ils accomplissent le Rituel et relâchent les Incarnats. Si la Madone Noire comprend ce qui se passe, le Rituel est censé lui faire penser, à tort, que les personnages joueurs qui l'accomplissent sont les Incarnats, et les lui faire traquer à la place des véritables. Puisque le Temps est une Illusion, Chagidiel sait à quel point les personnages joueurs sont dangereux pour ses plans. Il sait que Magda a autrefois été l'instrument qui a ruiné ses ambitions. Il essaie à présent d'éliminer les deux menaces, Magda et les personnages joueurs, et dans le même temps libérer ses Incarnats.

Son plan est de laisser le Licteur de la Madone traquer les personnages joueurs une fois les Incarnats relâchés. Les personnages joueurs portent la marque de Chagidiel et le Licteur pensera qu'ils sont les hôtes des Incarnats. L'Ange de la Mort peut détourner l'attention du Licteur tout en les éliminant. Cela marche, que tout soit prédestiné ou non. Si le destin est inévitable, Chagidiel ne fait que jouer son rôle au maximum, et si le Temps peut être façonné, il essaie simplement de tuer des adversaires potentiels. C'est mieux si l'un des personnages joueurs possède Sensibilité à la Magie pour qu'ils puissent apprendre le Rituel (c'est également une autre raison pour laquelle Chagidiel les a choisis). Si personne ne l'a, vous pouvez la donner en secret à l'un d'eux. Les personnages joueurs devront plus tard payer cet avantage en points d'expérience. Le Rituel est dans un livre que l'on peut trouver chez Magda, n'importe lequel des trois Russes, ou aux Éditions Soleil Noir.

Les Plans des Incarnats

Une fois le Rituel accompli et les Incarnats relâchés, ils se mettent au travail pour amener Chagidiel et sa Citadelle à se manifester physiquement à Leningrad. Les trois Incarnats de l'Ange de la Mort sont séparés.

L'un s'envole vers l'Inferno Onirique, où les rêves des enfants de Leningrad sont gardés captifs.

Un autre part en Russie pour préparer un coup d'état militaire qui préparera le terrain pour la prise de pouvoir de Chagidiel dans le pays. Il prend le nom de Staski et obtient un poste de général dans l'armée de l'air.

Le dernier et plus puissant, le même Purgatov qui s'est Incarné à l'origine, se rend dans la Leningrad contemporaine. Il crée un lien entre 1941, le présent et Inferno. En emmenant les enfants qui souffrent de la guerre au moment présent, il peut déchirer les Illusions et attirer sa Citadelle dans le monde de l'humanité. Ils travaillent à sa manifestation à Leningrad. Pour les arrêter, les personnages joueurs doivent libérer les enfants captifs. C'est leur souffrance qui donne du pouvoir aux Incarnats.

Pour arrêter la matérialisation permanente d'Inferno à Leningrad, ce qui entraînerait souffrance et mort pour cent mille personnes, les personnages joueurs doivent vaincre les trois Incarnats et libérer les enfants retenus prisonniers.

Enchaînement des événements

L'intrigue peut changer suite aux actions des personnages joueurs et à d'autres circonstances, mais nous vous donnons un aperçu approximatif de la façon dont les événements s'enchaînent.

Chapitre Un : La Danse des Tueurs

Les personnages joueurs retrouvent leur vieille amie Magda Orlova, qui leur transmet sans le savoir une malédiction. Ils tombent malades, ayant contracté une maladie parasitaire inhabituelle. Quelques jours plus tard, Magda meurt de cette maladie. Les personnages joueurs ont des raisons de suspecter trois connaissances de Magda d'être ceux qui se cachent derrière sa mort et leur propre maladie. Ils trouvent un livre contenant un Rituel qui semble avoir la capacité de renvoyer la maladie à ceux qui en sont responsables. En enquêtant sur l'Association Slave, une double coalition dont Magda a été membre, les personnages joueurs découvrent où ils peuvent affronter les trois suspects et utiliser le Rituel contre eux. Ils se rendent à la maison de l'un des hommes, où se tient une communion satanique. Lorsqu'ils accomplissent le Rituel, les trois Incarnats de l'Ange de la Mort sont libérés. Il leur vient tout à coup à l'esprit qu'ils se sont fait avoir. Les trois personnes qui ont accompli le Rituel obtiennent la bénédiction de Chagidiel et sont liés à lui pour l'éternité.

Chapitre Deux : Les Ombres du Passé

Chezenko, le Licteur de Leningrad au service de l'Archonte Binah, attaque les personnages joueurs, pensant qu'ils sont des Incarnats de Chagidiel. Il cesse son offensive lorsqu'il se rend compte de son erreur et les personnages joueurs apprennent une partie de l'histoire des trois Incarnats. Ils peuvent visiter la clinique de Francfort où Magda et les trois Russes ont séjourné. Piotr, un patient arrivé de Leningrad en même temps que Magda et les trois autres, leur offre une poupée (icone) de la Madone Noire. Un docteur leur apprend que Magda et les trois Russes sont venus d'un camp à l'extérieur de Moscou en 1946.

Chapitre Trois : Sombres Rêves

Un Vagabond du Rêves vient voir les personnages joueurs et leur apprend l'Art du Rêve. Il s'agit de Piotr, de la clinique de Francfort. Dans le futur, c'est un Rêveur exceptionnel. Il crée une distortion temporelle afin d'aider les personnages joueurs. Une fois qu'ils auront maîtrisé l'Art du Rêve, Piotr les attirera dans ses rêves, qui frôlent l'enfer de Chagidiel. Ils remontent le Temps à travers les souvenirs de Piotr : de la clinique de Francfort au camp de Moscou, de Leningrad à la maison de Kalenko. Un des Incarnats que les personnages joueurs ont libéré se trouve dans la maison onirique de la famille Kalenko. Là, les enfants sont retenus captifs dans la demeure depuis qu'elle a disparu dans la prison que sont les rêves. Les personnages joueurs affrontent avec succès l'Incarnat et libèrent les représentations oniriques des enfants. Ils se rendent compte que, dans le Rêve, ils étaient à Leningrad. S'ils y vont dans le monde réel, ils découvriront

que la maison de Kalenko a disparu sans laisser de traces. Ils peuvent rencontrer le peintre d'icônes Dimi Nesterov, qui travaille sur une image de la Madone qui ressemble étrangement aux personnages joueurs.

Chapitre Quatre : Automne Allemand

L'Association Slave et les trois Russes morts qui cachaient les Incarnats avaient des liens étroits avec l'organisation d'extrême droite Germanische Gemeinschaft. Les personnages joueurs découvrent que l'organisation était étroitement liées à la coalition patriotique russe Slava. Les Allemands achètent des armes et de la drogue à Slava. Les personnages joueurs apprennent que l'un des Incarnats de Chagidiel y est lié.

Chapitre Cinq : Mère Russie

Les personnages joueurs se rendent à Moscou pour enquêter sur Slava. Ils remarquent qu'un Incarnat a pris la tête de l'organisation. Un Conjureur de la Mort de l'Association Slave s'est aussi réfugié en Russie et s'est joint à Slava. Avant d'avoir eu le temps de faire quoique ce soit, ils sont capturés par la coalition, qui les emmène dans une base aérienne pour les interroger. Ils s'échappent et apprennent que l'Incarnat se trouve probablement dans une base de lancement de missiles au nord de Moscou. Celle-ci est complètement déformée par la présence de l'Incarnat et gardée par des légionnaires qui viennent, à la base, de la maison de Kalenko à Leningrad. Les personnages joueurs peuvent vaincre l'Incarnat. Ils découvrent que quelque chose de bizarre se passe à Leningrad. La ville a été isolée par l'armée et la loi martiale a été déclarée.

Chapitre Six : Retour en Enfer

Les personnages joueurs partent pour la cathédrale noire de Leningrad. Un Incarnat de Binah, la Madone noire, se cache en l'un d'eux. Ils traversent la ville, qui ressemble de plus en plus à un mélange de ce qu'elle était en 1941 et d'Inferno, jusqu'à la maison de Kalenko. La Citadelle de Chagidiel est sur le point de s'y manifester. Lorsqu'ils entrent dans la maison, la Madone noire sort du personnage-joueur et attaque l'Incarnat. Les deux êtres se lancent dans un violent combat. Les personnages joueurs doivent libérer les enfants captifs pour que l'Ange de la Mort puisse être banni. Sinon, ils seront coincés en Inferno à jamais. S'ils libèrent les enfants, la maison de Kalenko reprendra sa forme et autour d'eux, Leningrad retrouvera son apparence réelle. Tout revient à la normale.

Points d'experience et points d'heroisme

La Madone Noire est une série complète d'aventures, donc vous pouvez distribuer les points d'expérience et les points d'héroïsme au cours du jeu. Lorsque les personnages joueurs auront achevé un chapitre, ils recevront leurs points d'expérience et d'héroïsme. Les points d'expérience peuvent être utilisés immédiatement ou conservés pour une occasion ultérieure. Ils auront besoin des points d'héroïsme tout au long des aventures.

Voici des suggestions sur le nombre de points à accorder pour chaque chapitre. Vous devriez bien sûr le modifier suivant la gestion de la partie par les joueurs.

Chapitre Un : 3P d'EX et 3PH
Chapitre Deux: 1P d'EX et 1PH
Chapitre Trois: 3P d'EX et 5PH
Chapitre Quatre: 2P d'EX et 3PH
Chapitre Cinq: 3P d'EX et 3PH
Chapitre Six: 1P d'EX et 5PH

Les personnages joueurs qui accomplissent des actes héroïques (voir le livre de règles) obtiennent trois points d'héroïsme supplémentaires par acte héroïque.

Le parasite Chronologie

Cette chronologie indique la progression de la maladie chez les personnages joueurs. Ces étapes successives auront lieu, quoi qu'ils fassent, jusqu'à ce qu'ils tuent les trois Incarnats et que la campagne soit terminée.

14 Septembre : Les personnages joueurs sont contaminés par Magda Orlova.
16-17 Septembre : Grosse fièvre, jusqu'à 40°C.
18-23 Septembre : La fièvre chute à un peu plus de 37°C. Ils sont faibles et tout leur corps les démange. C'est le parasite qui se reproduit et se répand dans leur organisme.
20 Septembre : Cauchemars : ils rêvent qu'ils sont des enfants entourés d'adultes inconnus. Ils sont enfermés dans des chambres sombres, entourés de ténèbres compactes si denses qu'ils pourraient presque les toucher. Quelque chose bouge, quelque chose qu'ils ne peuvent que sentir. Le sol est dur. Les murs sont froids, humides et en partie recouverts de glace. Une odeur douceâtre et désagréable flotte dans l'air. Des grattements et des sifflements les encerclent. Ils rampent dans un coin, en tremblant.
21 Septembre (approximativement) : Mort de Magda. Des rougeurs apparaissent sur le corps des personnages joueurs. Cauchemars : la créature dans les ténèbres s'approche et ils peuvent presque ressentir sa forme. La douleur commence. Ils ressentent une douleur écoeurante, indéfinie, brûler leur corps. Ils sentent à quel point la forme dans les ténèbres semble apprécier leur souffrance. Ils peuvent presque la distinguer. Il semble qu'elle les tourmente sans qu'ils puissent jamais parvenir à la voir et à remarquer sa proximité.
21-28 Septembre : Les rougeurs évoluent petit à petit en furoncles d'un centimètre sur l'aine, sous les bras et les aisselles, et dans les creux des genoux. Ils sont rouges et bleuâtres, couverts d'une fine membrane jaunâtre souple. Leur odeur est âcre. Personne d'autre que les personnages joueurs ne peut les voir ou sentir leur odeur. Les rougeurs se répandent lentement sur tout leur corps.
4 Octobre : Quelque chose commence à bouger dans les furoncles de l'aine et des aisselles. Ce n'est qu'un picotement diffus, un chatouillement.
15 Octobre : Quelques furoncles apparaissent aussi en-dehors de l'aine, des genoux et des aisselles. Les rougeurs se sont répandues sur la plupart du corps. Dans certains furoncles, quelque chose commence à bouger vigoureusement. Ça gratte terriblement.
24 Octobre : Dans la nuit, certains furoncles se déchirent. Des larves jaunes sortent la tête et émettent un son singulier, presque un chant.
2 Novembre : Les furoncles se sont répandus et couvrent à présent tout le corps. Ils s'ouvrent chaque nuit et les personnages joueurs ne peuvent pas dormir à cause du bourdonnement. S'ils parviennent à s'endormir, leurs cauchemars sont terrifiants. Cette étape se poursuit jusqu'à ce que l'aventure soit terminée. Aucun des personnages joueurs ne meurt avant la fin de la campagne.

Les Incarnats Chronologie

Vous devrez ajuster la chronologie en fonction des résultats de vos joueurs. Bien entendu, vous ne pouvez pas laisser la Citadelle de Chagidiel prendre forme avant que les personnages joueurs aient eu une chance de l'arrêter. Utiliser la chronologie comme guide et pour mettre la pression.

Jour 1 : Les personnages joueurs libèrent les Incarnats.
Jour 3 : Les Incarnats ont pris une forme physique dans trois endroits différents : en Inferno Onirique, dans la maison cachée de Kalenko à Leningrad, et dans l'organisation Slava et l'armée à Moscou.
Jour 15 : La maison de Kalenko à Leningrad est à nouveau visible (cela ne se produit pas avant que les personnages joueurs soient allés à Leningrad. Ajustez en fonction.)
Jour 20 : La loi martiale est déclarée à Leningrad à cause d'une épidémie présumée.
Jour 30 : Le Général Staski commence le transport de ses troupes et se prépare pour un coup d'état militaire. Leningrad commence à glisser en Inferno. Après la mort de Staski, Dimi Nesterov termine son image de la Madone pour que Binah puisse s'incarner dans un des personnages joueurs.

LA DANSE DES TUEURS

Introduire les personnages joueurs dans une intrigue est souvent l'élément le plus difficile d'une campagne.

Dans La Madone Noire, nous partirons du principe que les personnages joueurs se connaissent, ou du moins qu'ils ont une relation commune en la personne de Magda Orlova. Ceux qui ne se connaissent pas peuvent se rencontrer au cours du dîner de gala du début. Assurez-vous simplement que tous connaissent Magda Orlova.

Chacun peut être liée à elle de façon différente. Certains peuvent la connaître par son travail pour les services de renseignement de l'Allemagne de l'Ouest. D'autres peuvent l'avoir rencontrée grâce à son métier de journaliste. S'il y a un homme âgé parmi les personnages joueurs, il peut avoir entretenu une relation amoureuse avec elle. Elle fréquente souvent les cercles d'écrivains et d'éditeurs puisqu'elle a travaillé dans une librairie de livres anciens pendant une bonne partie de sa vie active. Elle a étudié et donné des conférences aux universités de Hambourg et de Berlin.

Si ces relations ne correspondent pas à vos personnages joueurs, vous pouvez modifier légèrement l'histoire de Magda pour l'introduire plus en douceur. Le plus important, c'est de ne pas toucher à son passé à Leningrad et avec les trois Russes.

Si les personnages joueurs sont bizarres ou un peu trop originaux, cela peut causer quelques problèmes. Vous devrez ajuster l'intrigue en fonction de leurs exigences. Comme motivation première, la simple curiosité, la quête de savoir ou la vengeance peuvent remplacer une amitié avec Magda.

L'intrigue commence à Hambourg, en Allemagne. Les personnages joueurs n'ont pas besoin d'y vivre, mais ils y sont allés assez souvent pour connaître Magda Orlova. Lorsque l'aventure commence, ils y sont conviés à un dîner de gala. Ils devront rester dans cette ville une semaine ou deux. S'ils n'y habitent pas déjà, invitez-les à des séminaires en rapport avec le dîner ou forcez-les à prendre une semaine de vacances.

Un rendez-vous inattendu

L'aventure commence lorsque les personnages joueurs reçoivent une invitation à la récompense annuelle de l'Association des Auteurs Allemands, la Plume d'Or, offerte chaque année à un poète :

L'Association des Auteurs Allemands a l'honneur de vous inviter cette année au gala de la Plume d'Or. Les récompenses seront décernées le 14 Septembre 1991 à 20h00 à l'hôtel de ville, dans la salle de bal. La soirée sera animée par Karl Dortmund.

Tenue de soirée exigée.

RSVP

Si les personnages joueurs font partie de la haute société ou sont des universitaires ou des intellectuels, vous pouvez facilement trouver la raison pour laquelle ils ont reçu l'invitation au dîner de gala.

S'ils viennent du bas de l'échelle sociale, vous devrez trouver une autre explication à leur invitation. Une connaissance pourrait l'avoir offerte pour ne pas avoir à y aller. On pourrait ordonner à un policier ou à un agent spécial de s'y rendre pour surveiller un terroriste présumé de l'ancienne Allemagne de l'Est. Un criminel professionnel pourrait y être envoyé pour faire des repérages avant de tenter un coup. Si la situation est sans espoir, vous pouvez changer de décor et leur faire rencontrer Magda dans un club de jeu clandestin.

Le 14 Septembre est une journée d'été pluvieuse. Des gens bien en vue de Hambourg, auteurs et éditeurs, emplissent le hall précédant la salle de bal de l'hôtel de ville. Les personnages joueurs peuvent s'y glisser, un verre à la main et se mêler aux invités. S'ils ne sont pas arrivés ensemble pour le dîner, laissez-les se remarquer dans la foule et évoquer de vieux souvenirs. Des personnages joueurs qui ne se connaissent pas peuvent être présentés l'un à l'autre par des relations communes.

À vingt heures tapantes, on les fait entrer dans une immense salle, avec un dôme, des lustres en cristal scintillants et des chandelles. Des tables en chêne massif couvertes de nappes en soie blanche occupent toute la salle. Des serveurs en livrée font des allers-retours à toute vitesse chargés de plateaux. Les voix créent un léger fond sonore bourdonnant qui emplit la pièce et retentit légèrement sous les arches. Le dîner et la cérémonie de remise se déroulent tranquillement. On leur sert du pâté au saumon et un cuissot de cerf suivis d'une tarte aux pommes et d'un sorbet. Un poète inconnu répondant au nom de Leon Schutze remporte la Plume D'or cette année. Tout le monde l'applaudit poliment. Le temps passe et les personnages joueurs discutent entre eux et avec leurs éventuelles connaissances présentes. Ils se dispersent dans les petits salons, tout autour de la salle centrale. Lorsque le bal s'ouvre, tout le monde est un peu éméché. Le but est que les joueurs se sentent en sécurité et pensent que tout est sous contrôle. Jouez de façon insistante les rôles des serveurs snobs, de la maîtresse sexy, du PDG pénible et ivre à l'autre bout de la table, du révolutionnaire en plein débat ou du couple marié qui se dispute.

Vers minuit, lorsque certains ont commencé à rentrer chez eux, ou ailleurs quatre personnes entrent dans la pièce où se trouvent les personnages joueurs. Ils portent encore leurs manteaux. Il y a trois hommes et une femme, tous quatre d'âge moyen. Les trois hommes portent des queues de pie taillées sur-mesure et la femme est vêtue d'une longue robe en soie avec un mantelet blanc. Ses cheveux noirs sont relevés en chignon.

Deux hôtesses prennent le manteau des hommes et la petite cape de la dame, puis quittent la pièce après leur avoir indiqué une table à proximité des personnages joueurs.

Dès que le groupe entre, les personnages joueurs discernent quelque chose de familier chez la femme et le plus fatigué des trois hommes. Une fois qu'ils se sont assis, les personnages joueurs reconnaissent Magda Orlova. Pendant ce temps, les trois hommes se mettent à dévisager les personnages joueurs. Ils deviennent blancs comme des linges et commencent à chercher à tâtons leurs mouchoirs, des serviettes de table et tout ce qui pourraient dissimuler leurs réactions.

Les trois Russes reconnaissent les personnages joueurs : ce sont eux qui, dans leurs rêves et leurs visions, sont responsables de leur mort brutale et maléfique.

Tout à coup, ils se retrouvent face à face avec ceux qui les ont tourmentés et torturés dans de nombreux rêves. Ils vont donc enquêter sur les antécédents des personnages joueurs et à garder un œil sur eux. Chagidiel les prépare pour leur rôle dans l'histoire.

Les trois hommes expliquent alors à Magda qu'ils ont oublié un rendez-vous. Après quelques formules de politesse, ils quittent la pièce. Les personnages joueurs peuvent jurer avoir reconnu l'homme au visage fatigué et à la longue queue-de-cheval grise : il s'agit d'un certain Filip Kramer, un peintre qui n'est pas totalement dénué de talent.

Pour ceux qui possèdent les compétences Occultisme ou Réseau de Contacts : Occultistes et réussissent un jet avec une marge de réussite de 5+, il est réputé pour être un sataniste pratiquant, doublé d'un toxicomane. Certains des personnages joueurs se souviennent l'avoir rencontré à une exposition à Berlin-Ouest au début des années quatre-vingt (c'était avant que Filip ne commence à faire ces cauchemars au sujet des personnages joueurs ; il ne se souvient pas de cette rencontre). Dès que les trois hommes sont partis, Magda se tourne vers les personnages joueurs et les remarque pour la première fois. La surprise, la joie et l'anxiété se lisent sur son visage pendant quelques secondes. Si les personnages joueurs ne la rejoignent pas à sa table, elle se lèvera lentement et ira avec difficulté jusqu'à eux.

Les personnages joueurs sont surpris lorsqu'ils la voient de près. Elle a vieilli de dix ans en quelques années. Elle a l'air las et fatigué. On dirait même qu'elle a perdu quelques centimètres. Sa robe gris pâle recouvre entièrement ses bras et ses jambes. Elle porte des gants blancs qu'elle enlève lorsqu'elle serre la main des personnages joueurs pour les saluer. Elle les remet aussitôt. Les personnages joueurs remarquent qu'elle s'est mise à porter un nouveau parfum un peu fort et en abuse.

Veillez à ce que Magda touche tout le monde. Jouez la scène des salutations avec les joueurs. Si un des personnages joueurs refuse de vous serrer la main, vous pouvez faire en sorte que Magda le touche plus tard dans la conversation, en posant la main sur son bras ou son épaule. Le parasite peut seulement se transmettre par contact direct. Magda doit toucher les personnages joueurs. Ceux qui possèdent Sensibilité à la Magie, Conscience accrue ou Schizophrénie verront que quelque chose ne tourne pas rond chez Magda. Elle porte en elle des ténèbres qui la dévorent lentement. Cela évoque ce que l'on peut voir chez les personnes atteintes de maladie incurable, les psychopathes ou les sociopathes. S'ils lui demandent pourquoi elle a l'air si fatigué et malade, elle leur dira qu'elle souffre de terribles cauchemars. Si personne ne pose la question, le sujet sera rapidement abordé de toute façon.

" C'est à cause des cauchemars. Les mêmes rêves, tout le temps. Ils ne me laissent jamais en paix. Toutes les nuits depuis que je suis revenue à Berlin. Je pense que je suis en train de devenir folle. Est-ce que c'est normal ? "

Elle frotte nerveusement ses mains sur la robe, malgré ses gants. Si les personnages joueurs lui posent la question, elle leur dira qu'elle a vécu dans sa bonne vieille ville de Berlin ces deux derniers mois, mais qu'elle a décidé de retourner à Hambourg afin d'échapper à cet environnement dans lequel elle fait de mauvais rêves. " C'est la même chose chaque nuit. Je n'ose plus dormir. Est-ce vous pensez que je dois demander de l'aide ? "

Si les joueurs lui demandent en quoi consistent exactement ses rêves, elle deviendra nettement plus pâle et encore plus nerveuse. Elle contemple la table pendant un moment. Lorsqu'elle lève les yeux à nouveau, son regard sombre, empli de douleur contenue. " Je ne m'en souviens pas très bien. Tout est flou et obscur. Mais… je suis jeune, très jeune, dans le rêve. Juste une enfant. Je suis assise, enfermée pour avoir désobéi. Il fait noir. Quelque chose bouge dans les ténèbres. Puis… la douleur. Elle me traverse comme une lame, elle traverse tout l'univers autour de moi. Ça n'en finit pas. Comme le rêve, toujours la douleur. Puis je ne me souviens de rien clairement. Seulement l'impression d'une autre douleur, différente. Des choses qui bougent dans le noir. Et puis je me réveille. "

Magda est aussi pâle que si elle avait vu un fantôme quand elle cesse de parler. On voit qu'elle tremble et ses yeux errent dans le vide. Une sueur froide glace son front. Elle ne veut plus parler de ses rêves. Si les personnages joueurs posent des questions sur les trois hommes, elle leur dira directement qu'il s'agissait d'Anton Mahler, d'Aleksandr " Sasha " Purgatov et de Filip Kramer.

" On a beaucoup traîné ensemble durant notre jeunesse, en Allemagne de l'Est. Je ne les ai pas vus pendant de nombreuses années, mais Filip vient juste de me re-contacter après la chute du mur. "

Un petit peu plus tard, elle s'excuse et se retire d'un pas mal assuré.

Elle refuse poliment mais fermement lorsqu'on lui propose de l'aider, ou de la raccompagner chez elle. Si les personnages joueurs décident de la suivre, elle prend un taxi qui la conduira jusqu'à son appartement de Hambourg. Elle n'éteindra aucune des lumières de son appartement durant la nuit.

Finalement, le dîner de gala touche à sa fin et les personnages joueurs rentreront chez eux dans la nuit. Les Personnages dotés de Sixième Sens se sentiront observés, mais peu importe ce qu'ils font, il semble qu'ils ne puissent pas trouver quelqu'un qui les suit. Il s'agit d'Alexi Schliesinger qui observe les personnages joueurs depuis un toit à proximité, à l'aide de lunettes de vision nocturne et d'une caméra à infrarouges. Il les prend en photo et les étudie pour l'enquête que les trois Russes paniqués ont réclamée. Sa tentative pour obtenir toutes les informations nécessaires est méthodique. Quelques photos ne sont qu'un bon début.

Au même moment, Filip Kramer téléphone à Magda et lui demande les noms et adresses des personnages joueurs, prétextant qu'il les a reconnus comme étant dans le milieu des arts et veut les contacter. Elle lui donne leur nom à tous, ainsi que quelques anciennes adresses. La partie peut commencer.

La maladie se déclare

Deux jours après le dîner de gala, les personnages joueurs entrent dans la première phase de l'infection parasitaire. Elle durera entre cinq et sept jours. Les deux premiers jours, ils ont jusqu'à 40°C de fièvre. Puis la fièvre chute jusqu'à un peu plus de 37°C. Ils sont faibles et tout leur corps les démange. Le parasite a commencé à se reproduire et à se répandre dans tout leur organisme. Lorsque la fièvre tombe, les cauchemars commencent. Ils rêvent qu'ils sont des enfants au milieu d'adultes inconnus. Ils sont enfermés dans des pièces sombres. Ils sont entourés par des ténèbres compactes si denses qu'ils pourraient presque les toucher. Quelque chose bouge, quelque chose qu'ils ne peuvent que sentir. Il fait froid. Le sol est dur. Les murs sont froids, humides et en partie recouverts de glace. Une odeur douceâtre et désagréable flotte dans l'air. Des grattements et des sifflements les encerclent. Ils rampent en tremblant dans un coin.

Suivez la chronologie de l'infection du parasite pour voir comment la maladie progresse tout au long de l'aventure. Si les personnages joueurs vont consulter un médecin, celui-ci leur diagnostiquera une grippe. Il leur prescrira des antibiotiques et leur conseillera de se reposer une semaine. Cela ne leur fera pas grand chose.

L'enquête d'Alexi

Pendant ce temps, Alexi Schliesinger suivra les ordres des trois Russes en vérifiant les antécédents des personnages joueurs. Si ceux-ci se montrent attentifs, ils pourront remarquer qu'ils sont sous surveillance. Ils se doutent qu'ils sont suivis, mais n'ont jamais la chance de voir qui que ce soit. Alexi et ses hommes prendront la fuite s'ils sont découverts.

Le courrier de tous les personnages joueurs est retardé. Alexi a soudoyé les facteurs pour qu'il puisse l'examiner. Certaines lettres semblent avoir été ouvertes. Les facteurs sont bien payés et effrayés : ils ne diront rien si on les interroge. Ils pourraient perdre leur travail. Les personnages joueurs peuvent souvent apercevoir un van Dodge noir métallisé aux vitres teintées. Il donne l'impression menaçante d'être un fauve noir accroupi et prêt à bondir. Le Sixième Sens peut les prévenir qu'ils sont sous surveillance lorsque le van est à proximité. Les plaques d'immatriculation sont sales et illisibles. La saleté est en fait de la peinture et ne peut pas être enlevée s'ils essaient. Alexi prend des photos depuis le van. Si les personnages joueurs tentent d'y entrer de force, Alexi appelle la police depuis son téléphone portable. En quelques minutes, elle est sur les lieux.

La disparition

Au bout de deux jours, les personnages joueurs peuvent quitter leur lit. Ils peuvent essayer d'appeler Magda, mais n'obtiendront pas de réponse. Aucun de leurs amis communs ne l'a vue depuis le dîner à l'hôtel de ville. Voici le message de son répondeur à Hambourg :

" Vous êtes sur le répondeur de Magda Orlova. Malheureusement, je ne suis pas là. Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser votre nom et votre numéro ou un message, et je vous recontacterai en rentrant. "

Elle ne rappellera pas si les personnages joueurs laissent un message. Personne ne répondra s'ils sonnent à la porte de son appartement.

S'ils n'essaient pas par eux-même de rechercher Magda, une dame d'âge moyen les appellera au bout d'une semaine, le 20 Septembre. Son nom est Irène Adler, et c'est une amie de Magda. Les personnages joueurs se souviennent l'avoir rencontrée, il y a tout juste quelques jours. C'est une dame solide d'une soixantaine d'années, éditrice à la retraite du journal " Vue d'ensemble de l'Allemagne ", auquel Magda a participé en tant que pigiste. Adler parle d'une voix quelque peu perçante. Elle a l'air inquiet et bute un peu sur les mots.

" Je suis très inquiète. Nous étions censées déjeuner ensemble mercredi, mais Magda n'est pas venue et elle n'a pas appelé. Ça ne lui ressemble vraiment pas. Elle a parlé de votre rencontre samedi à la cérémonie de remise des récompenses. J'ai pensé que vous auriez peut-être entendu parler de quelque chose. J'espère qu'il ne s'est rien passé. Magda était si inquiète lorsqu'elle est revenue de Berlin. "

Si les personnages joueurs veulent rencontrer Irène, elle leur proposera de se retrouver dans un café nommé La Grue dans le centre-ville de Hambourg. C'est un petit café traditionnel et ruineux. Il est meublé de lourdes tables en chêne, de fauteuils de style empire, de petits tapis turcs et d'œuvres d'art de valeur sur les murs. Vous pouvez compter 20 DM par personne pour le café et les pâtisseries.

Adler est une femme de soixante ans bien conservée, aux cheveux blonds décolorés, portant bien des vêtements chics. Elle a une attitude un peu aristocratique et se montre extrêmement polie.

Adler est visiblement très inquiète pour sa bonne amie Magda. Elles se connaissent depuis 1981, date à laquelle Magda a pour la première fois emménagé à Hambourg. Si les personnages joueurs lui posent la question, elle peut leur en apprendre pas mal sur Magda et son histoire.

Elle sait que Magda a quitté l'Allemagne de l'Est en 1977, sans le vouloir, après un séjour de deux ans en prison. Elle a toujours eu quelques problèmes psychologiques et a toujours été quelque peu hypocondriaque. Rien de sérieux, leur assurera Adler. Après la chute du mur, Magda est retournée à Berlin.

Elle est revenue à Hambourg il y a quelques semaines. Elle avait complètement changée, vieillie avant l'âge. Elle s'imbibait de parfum, se lavait tout le temps et portait de vêtements épais malgré la saison. Elle était très nerveuse. Adler ne sait pas où vivait Magda à Berlin. Elle sait qu'elle a fait des séjours en hôpital psychiatrique, mais n'en parlera pas à moins que les personnages joueurs ne le lui demandent directement. Elle révèlera alors les noms de la clinique psychiatrique de l'Hôpital Johannes et de la clinique de Francfort, Francfort-sur-l'Oder.

" Mais ce n'était pas sérieux. Magda n'était pas folle, juste un peu fragile, vous voyez, " leur dira Adler.

Les personnages joueurs peuvent remonter la trace de Magda assez facilement. Elle a un appartement à Hambourg auquel les personnages joueurs peuvent aller jeter un œil. Irène Adler a mentionné Berlin.

Magda a elle-même fait référence à son séjour à Berlin. Ils peuvent apprendre dans un annuaire ou auprès de la compagnie de téléphone que Magda a un appartement au 97 Leibnizstraße à Berlin. Ils obtiennent le numéro de téléphone, mais personne ne répond. Personne n'est censé ramasser son courrier. Si les personnages joueurs ne se soucient pas de la disparition de Magda, alors une autre semaine se passe, au bout de laquelle Irene Adler appellera l'un d'eux et lui apprendra que Magda est à l'hôpital Max Bürger de Berlin, gravement malade. Elle demande aux personnages joueurs de s'y rendre. Magda a réclamé leur présence.

Si les personnages joueurs vont à l'hôpital, vous pouvez aller directement à la section intitulée " La mort de Magda ". Ils pourront toujours jeter un œil à son appartement plus tard.

L'appartement de Magda à Hambourg

Les personnages joueurs peuvent fouiller l'appartement de Magda à Hambourg. Elle est dans l'annuaire. Irène Adler sait où elle vit et il est possible qu'ils aient eux-même déjà visité les lieux.

L'appartement est situé dans un immeuble de cinq étages sur Lubeckstraße, à proximité du centre-ville. C'est un trois-pièces moderne au rez-de-chaussée. Il donne d'un côté sur la rue, et de l'autre sur un petit jardin intérieur avec un seul arbre et un petit tapis d'herbe. L'entrée côté rue peut être ouverte grâce à une clé ou un code. Il est également possible d'appeler un des voisins sur l'interphone et de trouver une excuse pour rentrer. Il faut Crochetage et Cambriolage avec une marge de réussite de 5+ ou un levier et un test de FOR avec la même marge pour s'introduire par effraction. Les voisins de Magda ne l'ont pas vue depuis une semaine. Elle habite là depuis 1980. Un couple âgé et un jeune homme vivent au même étage. Le vieux couple dira que Magda est un peu excentrique mais gentille. Ils peuvent apprendre aux personnages joueurs qu'elle a vécu à Berlin pendant un an, mais qu'elle est revenue juste avant l'été. Le jeune homme vit illégalement dans un appartement sous-loué et ne veut parler à personne. Il pourrait admettre qu'une vieille dame vit dans l'appartement d'à côté, mais dira ne rien savoir de plus.

Plan de l'appartement de Magda à Hambourg

1. Entrée. Le courrier et les journaux s'entassent à l'intérieur depuis le jour où ils ont rencontré Magda. Un manteau et une veste sont suspendus au portemanteau. Une série de gravures sur bois surréalistes représentant des êtres mi-humains, mi-poissons ornent les murs. Une paire de gants et des horaires de train sont posés sur une petite table.

Le courrier : On a fait suivre trois lettres et une carte postale depuis une adresse à Berlin : 97 Leibnizstraße. La première lettre a pour expéditeur " Alberto Mirandola, Barcelone ". Il s'agit de la commande d'un dictionnaire Russe très rare datant du XVIIIème siècle. La deuxième lettre a été envoyée par "Arnold Weiss, 34 Wiedland Str. Berlin". C'est une courte lettre personnelle : Weiss vient juste de rentrer de son voyage en Italie. Il se demande si Magda a prévu de rester à Hambourg, puisque lui-même s'y rend d'ici deux semaines et il veut savoir s'ils pourront se rencontrer. La troisième lettre a pour expéditeur " John Masterson, Londres " et il s'agit d'une invitation pour la réunion du congrès des auteurs britanniques de cet automne. Aucune adresse d'expéditeur n'est mentionnée sur la carte postale, mais elle porte le tampon du bureau de poste de Francfort-sur-l'Oder en Allemagne. Au dos, dans une écriture très irrégulière, figurent quelques mots dans un Russe à peine lisible : " Je l'ai vu, Magi, LUI. " C'est signé " Piotr ".

Les Horaires : Ils sont neufs et ouverts à la page des voyages entre Hambourg et Berlin.

2. Placard-Débarras. Des vêtements d'hiver y sont suspendus. Une ancienne boîte de matériel informatique est remplie d'écharpes et de bonnets. Des bottes et des chaussures sont alignées le long du mur.

Deux boîtes contenant des livres sont rangées contre le mur. Vingt-et-un cahiers sont posés sur l'une de ces boîtes. Il s'agit de l'ensemble des journaux intimes de Magda depuis les années soixante. Les personnages joueurs ne les trouveront que s'ils précisent qu'ils veulent fouiller les boîtes.

3. Cuisine. Un plan de travail court le long d'un des murs. Il y a de l'autre côté un garde-manger, un réfrigérateur et un congélateur. Une simple table pliante et deux chaises en rotin se trouvent sous la fenêtre. De la vaisselle sale s'empile sur le plan. L'eau de vaisselle est pleine de

nourriture en putréfaction. Des papiers gras sont éparpillés sur le sol. Cinq sacs-poubelles malodorants sont entassés contre le mur. Une vingtaine de boîtes vides de plats à réchauffer sont posées à côté d'un micro-ondes du côté droit du comptoir. L'almanach sur le mur en est toujours au mois précédent. Une souris disparaît dans l'ombre lorsque les personnages joueurs entrent dans la pièce.

Un placard à clés est fixé au mur. Il contient quatre clés. Une clé plutôt simple ouvre le garage et le sous-sol. Un porte-clés avec deux clés d'appartement sert pour la résidence de Magda à Berlin. La clé de voiture avec contrôle d'alarme est celle de l'Opel Vectra de Magda, que l'on peut trouver dans le garage sous les appartements. Il y a enfin la clé d'un autre appartement, celui d'Irene Adler. Il y a marqué " Irene " dessus. Il n'y a rien d'inscrit sur les autres.

4. Salle de bains. Il y a cinq boîtes de somnifère (benzodiazépines) vides dans l'armoire à pharmacie. Des boîtes vides de risperidone et de clozapine sont par terre. Vérifier dans le manuel de médecine (il y en a un sur une étagère du bureau) révèlera que ces deux drogues sont censées supprimer les symptômes de la schizophrénie. Une dizaine de berlingots de savon liquide vides sont entassés sur le meuble de la salle de bain ou jonchent le sol. Une corbeille à linge en plastique est surchargée et il y a encore plus de vêtements sur le sol.

5. Toilettes. Il y a plusieurs savons emballés sur le meuble, avec différentes crèmes et plusieurs bouteilles de parfum. La pièce n'a visiblement pas été nettoyée.

6. Chambre. Un lit défait se trouve contre un des murs. La porte de la garde-robe est ouverte et à peu près la moitié des vêtements en a été rejeté. Une vingtaine de bouchons d'oreilles en cire sont éparpillées sur le tapis. Ils sont légèrement abimés comme si ils avaient été utilisées. Un lierre mort pend dans un pot de fleurs suspendu en face de la fenêtre.

7. Salon. Contre le mur de l'entrée, il y a un sofa vaguement rose. Les murs sont couverts de bibliothèques aux portes vitrées. Elles contiennent des encyclopédies et des fictions. Une lithographie représentant un moissonneur gelé contemplant un terrain mort est suspendue au-dessus du sofa, en face duquel se trouve une télé. Deux yucca à moitié morts sont posés à côté de la fenêtre. À l'extérieur du salon, il y a un balcon vide.

8. Bureau. Contre un mur se trouve un bureau où trône un PC, un IBM 386. Deux immenses étagères sont consacrées aux ouvrages médicaux. Le reste des livres semble avoir trait à l'histoire littéraire, à la politique et à l'économie. Une dizaine de verres sales couvrent la surface du bureau. Un calendrier indique le 12 Septembre. Un téléphone avec répondeur est installé à côté de l'ordinateur. La lumière du répondeur clignote, indiquant qu'il y a des messages enregistrés. Une porte mène à un balcon vide face au jardin.

Le Calendrier : Aucune note n'a été ajoutée dans l'almanach après le 12 Septembre. Au cours des deux premières semaines de Septembre, il y a huit rendez-vous différents inscrits, avec noms, numéros de téléphone et adresses.

L'Ordinateur : Celui-ci ne contient pas grand chose. Il y a surtout des articles écrits pour différents journaux allemands. Un répertoire contient les adresses et les numéros de téléphone d'une vingtaine de personnes, y compris ceux des trois Russes. Dans le même index se trouvent les adresses d'Arnold Weiss et de l'Association Slave. Les personnages joueurs ne les remarqueront que s'ils les cherchent en particulier. Il y a également une trentaine d'adresses de syndicats, d'associations et d'organisations.

Le Répondeur : Il y a quatre messages enregistrés sur le répondeur (ou plus, si les personnages joueurs en ont laissé) :

" C'est Reidar Schönberg de la Welt Zeitung. J'attends toujours l'article sur les groupes de pression. Est-ce que vous l'avez envoyé ? Rappelez-moi, s'il vous plaît. "

" Filip à l'appareil. Quelque chose d'horrible est sur le point de se produire. Appelle-moi. " (Il a tout à coup compris que quelque chose arrivait à Magda, même s'il ne peut pas totalement saisir de quoi il s'agit. Il a paniqué.)

" C'est Reidar Schönberg à l'appareil. On a repoussé l'article au prochain numéro. Appelez-moi lorsque vous rentrez. "

" C'est Filip. Tu dois m'appeler. Il sera bientôt trop tard. "

Pistes de l'appartement

Si les personnages joueurs suivent les pistes qu'ils trouvent dans l'appartement, voici ce qu'ils apprendront :

Le Courrier : Le 97 Leibnizstraße est l'adresse de l'appartement de Magda à Berlin. Les bureaux de poste et l'annuaire de Berlin peuvent les renseigner.

Sur la lettre d'Alberto Mirandola, il y a une adresse, ainsi qu'un numéro de téléphone et un fax. Si les personnages joueurs appellent à ce numéro, un homme à la voix grave répondra. Il s'exprimera en anglais si les personnages joueurs ne parlent pas espagnol. Mirandola ne parle pas allemand. C'est un détaillant espagnol de livres rares qui ne sait rien de Magda, si ce n'est qu'elle lui a envoyé une lettre au sujet de la littérature russe, il y a deux semaines.

Arnold Weiss est un vieil ami de Magda que les personnages joueurs peuvent contacter par téléphone ou aller voir à Berlin. Son nom, son adresse et son numéro de téléphone se trouvent dans le répertoire de Magda, dans l'ordinateur. Consultez la rubrique Les amis de Magda pour plus d'informations.

John Masterton, de Londres, ne connaît absolument pas Magda. Il a simplement envoyé un courrier à tous les membres de l'Association des Auteurs Allemands.

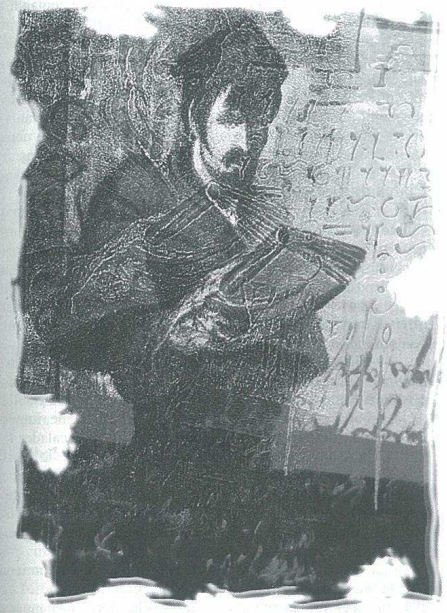
La carte postale de Piotr n'embrouillera probablement que les personnages joueurs. S'ils appellent la clinique de Francfort et demande si Piotr est là, ils entendront une voix sèche à l'autre bout du fil leur répondre " Nous n'avons pas le droit de communiquer ce genre d'informations. À qui ai-je l'honneur ? " Avec beaucoup de circonvolutions et quelques mensonges, il est possible qu'ils obtiennent la confirmation qu'un patient du nom de Piotr est bien hospitalisé ici. On ne leur en dira pas plus par téléphone. Ils devront se rendre eux-mêmes à la clinique.

Il est probable que **les Horaires** amènent finalement les personnages joueurs à penser que Magda est partie pour Berlin.

Les Journaux ont été écrits entre 1960 et l'été 1990. Ils sont souvent cryptiques et difficiles à interpréter. Un succès sur un jet de Lire l'Allemand est nécessaire. Tout lire prendra plusieurs jours, mais les personnages joueurs peuvent s'apercevoir que les noms de Sasha, d'Anton, et surtout de Filip reviennent très souvent au cours des trois premières années. Il n'y a aucune trace des années 1962-64, 1968-71 et 1972. À partir de 1978, l'écriture devient plus lisible, des noms que les personnages joueurs reconnaissent apparaissent dans le texte, et le thème tourne généralement autour du travail et des amis de Magda. Dans son dernier livre de 1990, parmi les derniers écrits, figure un long paragraphe sur le retour de Filip, avec Sasha et Anton. "Ils veulent que je rejoigne à nouveau l'AS. Je me demande ce qu'ils recherchent. Il y a tant de choses que nous ne parvenons jamais à savoir."

Le Calendrier : Si les personnages joueurs vérifient à qui correspondent les huit noms inscrits sur le calendrier, ils découvriront que six d'entre eux sont ceux de docteurs en ville. Les deux autres sont ceux d'un naprapathe (médecine naturelle) et d'une medium. Tous sont répertoriés dans l'annuaire. Les docteurs ont parlé à Magda. Elle consultait régulièrement deux d'entre eux, Nathan Schönblum et Camilla Brüggener. Ils l'ont diagnostiquée comme hypocondriaque et hystérique. Les quatre autres l'ont auscultée, mais sans trouver un quelconque signe de maladie. Le naprapathe Karl Essen est très enthousiaste. Il parle de chakras, de courants d'énergie, de médecine naturelle et des merveilleux progrès qu'a permis son traitement chez Magda. Il demande aux personnages joueurs s'ils sont intéressés par son traitement et il est évident qu'il ne lâchera pas facilement l'affaire. La medium est Helena Ackerman. Elle n'a pas rencontré Magda, mais celle-ci a appelé et pris rendez-vous. Elle n'est jamais venue. Ç'est assez fréquent, dira la femme fatiguée aux personnages joueurs.

Le Répertoire dans l'ordinateur contient 240 adresses. Si les personnages joueurs passent en revue les organisations listées, ils remarqueront l'adresse de l'Association Slave. Les adresses de Purgatov, de Mahler et de Kramer sont ici. Les deux premières sont toujours bonnes, mais la dernière n'est plus correcte.



A Berlin

Les personnages joueurs vont se rendre à Berlin. Ils ont trouvé l'adresse de Magda dans l'annuaire, les répertoires ou son appartement de Hambourg. Ils peuvent s'y rendre en voiture ou en train, c'est à peu près à 300 Km : deux heures et demie en train, un peu plus en voiture. Le paysage défile à toute allure. Les personnages joueurs sont plus calmes. S'ils vérifient, personne ne les suit. Le train s'arrête à la Zoo Bahnhof, la gare du Zoo de Berlin. Les personnages joueurs peuvent prendre le métro, un taxi ou simplement descendre à pied quelques pâtés de maisons jusqu'à Leibnizstraße. Il y en a pour un quart d'heure.

L'appartement de Magda

L'appartement de Magda se situe dans un immeuble d'habitation de sept étages récemment rénové, construit à l'origine dans les années 20 dans de grosses pierres noires. Il fait l'angle, les fenêtres sont petites et le plâtre gris-jaunâtre de la façade est relativement récent. L'immeuble est construit autour d'une cour intérieure, avec un abri à vélos, une laverie, des détritus et quelques arbres mal entretenus. La cour intérieure est pavée de grosses pierres. De petits lampadaires en fonte illuminent la cour d'une lumière diffuse après le coucher du soleil.

Le portail est solide et correctement verrouillé. Il y a un interphone et une serrure à code près de la porte. Personne ne répond lorsqu'on appuie sur le bouton où est inscrit " Orlova ". Si les personnages joueurs ont emmené le double de la clé qu'ils ont trouvé dans l'appartement de Hambourg, ils peuvent ouvrir la porte. Ils peuvent également s'introduire dans l'immeuble par effraction en utilisant des objets tels qu'un tournevis et en réussissant un jet de FOR avec une marge de réussite de 5+. Ils ont aussi la possibilité de briser une fenêtre et d'ouvrir la porte de l'intérieur, ou de crocheter la serrure, ce qui requiert un jet de Cambriolage avec la même marge de réussite.

La façon la plus simple d'entrer est d'appeler un des voisins depuis l'interphone et dire qu'ils viennent rendre visite à Magda Orlova mais que personne ne répond. On ne les laissera entrer que s'ils ont l'air assez sincère. Ils peuvent aussi attendre que quelqu'un entre ou sorte du bâtiment.

La porte de Magda est fermée à clé et personne ne répond si on sonne à la porte. S'ils écoutent attentivement, ils peuvent entendre quelqu'un gémir faiblement à l'intérieur. Ils peuvent prévenir la concierge qui habite au rez-de-chaussée, ou demander à un voisin d'appeler une ambulance ou la police. La concierge est une femme corpulente d'une soixantaine d'années vêtue d'une blouse de menage et de bottes. S'ils ont pris le double à l'appartement de Hambourg, les personnages joueurs peuvent ouvrir la porte. S'ils veulent crocheter la serrure, ils ont besoin d'une marge de réussite de 10+ pour la chaîne de la porte et une de 5+ pour la serrure normale, en supposant qu'ils aient les outils adéquats sur eux.

Plan de l'appartement de Magda à Berlin

1. Entrée. Le placard à droite de l'entrée est plein de vestes et de manteaux. Quatre jours de papiers, de courrier et de publicités gisent sur le sol en face de la porte. Des fleurs séchées et une petite image en porcelaine de la Vierge et de son enfant sont suspendues au mur.

2. Cuisine. Il règne ici le même chaos que dans l'autre appartement de Magda. Une petite table pliante est placée à droite de la porte. À gauche se trouvent l'évier, le réfrigérateur et le congélateur. Une semaine de vaisselle est posée à côté de l'évier. Des emballages vides sont éparpillés sur le sol.

3. Salon. En face du divan de cuir gris placé sous la fenêtre se trouvent une table et deux fauteuils rembourrés. Sur l'un d'eux, est posée une valise à moitié défaite. Des tas de vêtements encombrent le divan. Les murs sont couverts de bibliothèques aux portes vitrées remplies de fictions allemandes et russes reliées cuir. Une des portes est entrouverte, et un volume semble avoir été enlevé. Il y a dans une des bibliothèques une photo de Magda et de Filip datant de 1961. Ils ont à peu près vingt-cinq ans, mais sont toujours reconnaissables. À côté se trouve une photo de Lev Orlov et une photo de mariage de Magda et Lev.

4. Toilettes. Il y a quelques jours au moins, quelqu'un a vomi par terre. Il y a deux emballages de savon vides dans le lavabo.

5. Salle de bains. La baignoire est à moitié remplie d'eau froide et de savon. Le sol est humide. Deux serviettes de toilette ont été jetées par terre. La pièce entière empeste le parfum.

6. Bureau. Un vieil Apple Macintosh Plus repose sur un bureau poussé contre le mur. Un panneau d'affichage auquel sont punaisées des notes remontant à six mois

…nce des liens …ganisé. Ils …riel mili… …liciers …ttes …u

…l'union de …ue Leningrad. …durant les années …etits regroupements …egrettant le «bon vieux …nt au fur et à mesure que …e.

…tour d'Afghanistan et des militaires …rédits alloués à la Défense rejoignirent …quit ainsi sa caractéristique militaire vers …es 80. L'association fut financée par des tra… …btenus grâce au marché noir. Leur préférence …ays natal augmenta et le mouvement commença à …r pour séparer la Russie du reste de l'Union Soviéti… . Au cours des années 80, le dirigeant de l'organisation …ait un certain Piotr Leskov, colonel de l'Armée de l'air. Les dirigeants de la Slava se trouvaient alors concentrés sur une base de l'Armée de l'Air en dehors de Moscou où travaillaient Leskov et ses collègues. À la fin des années 80, le mouvement contrôlait fermement l'Armée sur l'ensemble du territoire Russe. Des soldats russes développèrent des relations avec l'Allemagne de l'Est, débutant en secret un partenariat avec les nationalistes du Germanische Gemeinschaft.

Au cours d'un vol de routine en 1988, le colonel Leskov fit une expérience qui bouleversa son existence. Son avion quitta notre monde et déboucha dans l'Inferno de Chagidiel. Leskov y fut transformé en serviteur de Chagidiel. À son retour, il était toujours physiquement humain, mais il obéissait à tous les ordres de l'Ange de la Mort. Piotr Leskov s'assura alors du développement de la coopération entre la Slava et le Germanische Gemeinschaft, et donc indirectement l'Association Slave à Berlin. L'organisation devint plus florissante que jamais. Ils obtinrent des devises fortes en vendant des armes à l'Ouest en passant par le Germanische Gemeinschaft. L'argent fut utilisé pour acheter des divisions de l'armée et renforcer leur influence sur le marché noir en Russie.

La Slava devint aussi pour l'Allemagne un fournisseur d'opium et de haschisch en provenance de l'est de l'Union Soviétique. Une fois sur place le Germanische Gemeinschaft s'occupait de le raffiner et de le distribuer.

À partir de 1988, Piotr Leskov annonça qu'il n'était pas le dirigeant suprême de la Slava, mais qu'il existait un «Général de l'Ombre» qui restait en arrière-plan et prenait toutes les grandes décisions. En 1991, le «Général de l'Ombre» fut révélé sous la forme du Général Staski, l'Incarnat de Chagidiel. Piotr Leskov abandonna la direction à Staski, qui effectua des purges dans l'ensemble du mouvement. Les membres modérés furent expulsés tandis que de jeunes officiers obéissants furent promus à des postes haut placés. Staski fit venir des créatures d'Inferno pour contrôler les membres. L'organisation est actuellement basée plus fortement sur la crainte d'une punition et la peur qu'auparavant. Ceux qui choisirent de quitter la Slava ou qui se plaignirent ouvertement du nouveau régime furent retrouvés morts après avoir été brutalement torturés.

…a Slava en 1991

…bjectifs et idéologie

La Slava cherche à rétablir le tsarisme, à séparer la Russie du reste de l'Union Soviétique et à donner à l'armée une plus grande influence. Le mouvement pense que les réformes économiques actuelles vont transformer l'Union Soviétique en pays sous-développé et que seule l'accession au pouvoir des militaires peut empêcher le chaos dans le pays. Derrière cette idéologie de façade se trouve l'influence d'Inferno. Lorsque le Général Staski a pris le contrôle de l'organisation, il l'a délibérément orientée vers une tentative de coup d'état. Son but est de prendre le contrôle de la plus grande partie possible du territoire de l'Union Soviétique grâce aux réserves d'armes et aux troupes disponibles en Russie. Staski espère qu'une grande partie de l'Armée s'opposera à lui, générant ainsi une guerre civile dévastatrice qui augmentera les pouvoirs de Chagidiel.

Taille

La Slava compte des centaines de milliers de sympathisants au sein de l'Armée Russe. Il y a environ 500 membres actifs sur Moscou. Il y en a encore plusieurs dizaines de milliers dans le reste du pays.

Organisation

La Slava est contrôlée depuis le sommet. Elle fut dirigée au début par le colonel Leskov, puis plus tard par le Général Staski. La Slava est construite sur le modèle militaire. Des titres d'officiers renseignent sur la place qu'occupent les membres au sein de l'organisation.

Commandement

Piotr Leskov dispose toujours d'une grande influence au sein du mouvement. Il est en service sur la base F3, près de Moscou. Le Général Staski réside quant à lui le plus souvent sur une base de lancement de missiles dans les environs.

Membres

Il reste quelques membres originaux ; des patriotes fanatiques issus de toutes classes sociales, et des personnes qui clament à tort ou à raison, être issues de la noblesse. Les civils sont majoritaires dans les activités publiques à Moscou, mais, globalement, la Slava est presque exclusivement composée de militaires.

Ressources

La Slava contrôle une grande partie de l'Armée Rouge et possède de vastes ressources. Le KGB n'ose pas s'y opposer ouvertement.

Répartition géographique

Les dirigeants sont regroupés dans la zone qui entoure Moscou, mais il est possible de trouver des membres de l'organisation dans l'ensemble du pays.

Locaux

Le quartier général officiel se trouve à Moscou, près de la rivière, dans un vieux palais qui servait (et sert officiellement toujours) à une fondation de recherche militaire. La fondation a été intégrée à la Slava. Tout le monde sait que le colonel Leskov a une position importante au sein du mouvement et qu'il travaille à la base aérienne F3.

Méthodes

Les méthodes de la Slava sont devenues plus dures depuis que le Général Staski assume le commandement. Avant ils menaçaient les ennemis du mouvement et usaient de violence, mais il y a maintenant des cas de tortures extrêmes, de disparitions et de meurtres grossièrement déguisés. Le mouvement a aussi accès à de grandes quantités de matériel militaire.

Liens non-humains

Chagidiel prend progressivement le contrôle direct de l'organisation. On peut trouver des créatures d'Inferno à plusieurs niveaux de la Slava.

Aspect Public

La branche officielle de la Slava dont le quartier général se trouve à Moscou est totalement transparente. Elle se présente comme un mouvement traditionaliste et nationaliste. La branche militaire est, pour des raisons évidentes, beaucoup plus fermée en apparence. Mais elle est si large qu'il est facile de l'infiltrer en utilisant un nom d'emprunt.

Liens avec d'autres groupes

Depuis quelques années, la Slava entretient des relations étroites avec le Germanische Gemeinschaft à Berlin. Elle possède aussi des contacts avec plusieurs organisations patriotiques russes et des mouvements nationalistes à l'étranger.

Ennemis

Le KGB tente de les atteindre depuis plusieurs années, par crainte d'un coup d'état. Les services secrets militaires du GRU s'inquiètent aussi de la montée en puissance du mouvement, mais un grand nombre d'officiers du GRU sont suspectés d'appartenir à la Slava, et les services secrets restent très prudents lors de leurs enquêtes.

Le Général Staski

Une étude des journaux locaux des semaines précédentes permettent d'obtenir beaucoup d'informations sur le Général Staski, décoré de quatre étoiles. Il est responsable de la commission d'enquête sur les missiles soviétiques et de la Défense aérienne de la zone de défense 4, au nord-est de Moscou. Il a été très actif dans les journaux, avec des déclarations sur la Défense Nationale, sur les solutions pour détruire les missiles en surplus et les problèmes sociaux liés au retour des forces stationnées dans le reste de l'Europe de l'Est.

Les personnages pourront rapidement déterminer qu'il n'existe aucun article concernant Staski, antérieur aux événements de la maison de Purgatov et à la libération des Incarnats. Ils ne pourront trouver aucune preuve qu'il existait avant la mort des trois Russes.

Malgré cela, personne ne semble s'interroger sur la position de Staski, ni même sur son existence. Si les personnages possèdent des contacts leur permettant de rencontrer des officiers haut gradés, ils s'apercevront vite que tout le monde a une opinion différente sur son passé. Alors qu'une personne pense qu'il a été à l'Académie militaire de Kiev dans les années 60, une autre affirme fermement qu'il vient de Géorgie et qu'il a reçu son éducation à Moscou. Une troisième est persuadée qu'il était affecté en Sibérie pendant les années 60. D'autres disent qu'il vient juste de revenir d'une assignation en tant que commandant des troupes postées en Bulgarie, et d'autres encore qu'il se trouvait dans les Etats baltes durant la dernière décennie. Les personnages ne pourront pas savoir où se trouve exactement Staski, seulement qu'il est responsable de la zone de défense 4, aux alentours de Moscou. Personne ne sait où il se trouve, même dans l'administration militaire si les personnages y disposent de contacts pouvant leur fournir des informations.

Un Licteur au KGB

Pendant que les personnages se renseignent sur la Slava, ils sont observés par Yuri Sacharin, colonel au KGB et Licteur de Binah. Il a reçu un message de Chezenko lui expliquant ce que sont en train de faire les personnages et il a décidé de se servir d'eux. Il peut aller les voir directement, avant qu'ils n'aient eu le temps d'aller voir la Slava, ou juste après qu'ils y soient allés faire un tour pour collecter des informations. Si les personnages se rendent directement à la Slava pour s'y introduire avant que le Licteur n'ait le temps de découvrir ce qu'ils sont en train de faire, il peut les contacter juste après leur action. Alors que les personnages sont dans la rue, ils croisent une femme qui met un morceau de papier dans la main de l'un d'entre eux. S'ils tentent de lui demander ce qu'elle fait ou essayent de la suivre, ils s'aperçoivent qu'elle a déjà disparu. Sur le bout de papier, il y a en lettres latines «Sokol pivnaya, Tolstogo Alekseya 23».

À l'aide d'un plan touristique, ils découvriront qu'il s'agit d'une adresse dans le centre ville de Moscou. Le Sokol Pivnaya est une cave à bière particulièrement sale, pleine d'ouvriers assis à des tables hautes ou adossés au mur. Au moment où les personnages entrent, un ouvrier mal rasé les salue, d'abord en russe puis en allemand. Il leur paye tous une bière et leur explique en allemand qu'un de ses amis veut les voir. Selon lui, cet ami disposerait d'informations qui pourraient les intéresser. Avant de finir sa bière et de partir, il ajoute :

« Vous ne serez pas déçus. Une voiture viendra vous chercher à 19 heures au parc Mayakoskiy. »

À 19 heures précises, deux grosses Ladas s'arrêtent devant les personnages s'ils se sont rendus au parc Mayakoskiy. Si les personnages refusent de se rendre sur le lieu du rendez-vous, les voitures passent les chercher discrètement et ils sont amenés devant Sacharin. Les conducteurs sont des hommes bien bâtis. Ils sont visiblement des gardes du corps ou des policiers. Dans un anglais approximatif, ils demandent aux personnages de monter puis démarrent en direction des banlieues. Au bout d'une demi-heure de trajet, les personnages sont complètement perdus dans la ville. La nuit commence à tomber lorsque la voiture s'arrête devant un banal immeuble de bureaux. Surmontant la porte se trouve un panneau indiquant en russe : « Western Forest Sleep Products ». Les personnages sont emmenés dans un bureau miteux aux volets fermés. Un homme de petite taille et à la peau basanée vêtu d'un long manteau est assis derrière le bureau. Une lampe donne à la pièce une lueur fantomatique. Les hommes qui ont emmené les personnages ferment les portes une fois que ceux-ci sont entrés dans la pièce.

Les trois personnages portant la marque de Chagidiel ne voient pas un petit homme basané derrière le bureau. À la place, ils voient un Licteur boursouflé et bavant ressemblant de manière frappante à Ivan Chezenko. Ce Licteur est d'une plus petitetaille, mais ce n'est probablement pas un détail auquel les personnages feront attention. Les trois joueurs devront faire un jet d'Ego pour éviter d'être en état de choc. Le Licteur fait un petit sourire devant les visages terrifiés des personnages.

«Je m'appelle Yuri Sacharin, service des enquêtes internes du KGB » commence-t'il tout en proposant des cigarettes aux personnages. « Ivan Chezenko m'a contacté, il m'a expliqué votre lien avec le récemment plébiscité Général Staski»

Le Licteur s'appuie contre le dossier de sa chaise et aspire une longue bouffée de cigarette.

« Je suppose que vous êtes venus réparer votre erreur. Nous autres au KGB, nous avons déjà enquêté sur la Slava. Ils ont des liens étroits avec Staski. Je pense que la Slava est un bon point de départ pour démêler tout ce foutoir. Et c'est votre devoir de vous occuper de Staski. Après tout, c'est à cause de vous si nous sommes dans cette situation. Dieu seul sait ce qui se passera si personne n'agit. »

est suspendu au-dessus. Trois étagères sont alignées le long du mur, à moitié vidées de leurs livres. Elles contiennent en majeure partie de la littérature et des magazines historico-culturels. Aucun de ceux-ci n'a moins de six mois. Tout a l'air plutôt propre et bien rangé ; on dirait que personne n'a utilisé la pièce depuis un bon moment. Huit des classeurs à magazines contiennent les onze premières années de publication de " Forum Slave ", le journal des membres de l'Association Slave, ainsi que les numéros de l'année dernière. Il manque les dix-sept années intermédiaires. Les personnages joueurs ne remarqueront cela que s'ils précisent qu'ils recherchent quelque chose en rapport avec l'Association Slave.

7. Chambre. Magda est étendue sur son lit, inconsciente, contre le mur du fond, vêtue d'une robe de chambre. Elle se tourne, marmonnant quelque chose d'incompréhensible et se griffe les bras avec les ongles. Ses bras, ses épaules et son visage sont couverts de marques de griffures. Des vêtements sont éparpillés sur le sol. Un parfum trop fort empuantit la pièce, ainsi qu'une autre odeur, que les personnages joueurs identifient comme étant de l'encens, au vu de la traînée de fumée qui s'élève de la table de nuit. Une icône russe orthodoxe de la Madone et de son enfant est suspendue au-dessus du lit. Il y a un livre ouvert par terre à côté du lit. Le titre n'est pas précisé sur la reliure, mais la couverture précise que l'ouvrage s'intitule " Le Pouvoir des Rêves ", par Filip Kramer. Il a été imprimé en 1974 par l'éditeur " Soleil Noir ". La page à laquelle il est ouvert porte le titre " De la façon de lever les malédictions créées par le pouvoir des rêves " et est couverte d'un texte incompréhensible (du moins pour une personne qui ne serait pas versée dans l'Occultisme). Les personnages joueurs peuvent trouver un cahier noir, sous la table de nuit, le journal de Magda. L'état de Magda choquera les personnages joueurs. Elle semble très malade et elle a considérablement changé depuis la dernière fois qu'ils l'ont vue. À présent, elle a l'air d'avoir au moins quatre-vingts ans. Ses cheveux sont complètement blancs et son visage est totalement ridé. Elle n'arrête pas de marmonner et de s'agiter. La plupart du temps, elle marmonne dans un russe inintelligible. Les personnages joueurs peuvent entendre plusieurs fois le nom de Filip.

A présent, ils peuvent voir que le corps de Magda est couvert de furoncles bleus et rougeâtres qui bougent comme s'il y avait quelque chose de vivant à l'intérieur. Des petites têtes noires sortent de certains furoncles et rentrent rapidement lorsque la lumière les effleure. L'infection parasitaire a maintenant prise sur les personnages joueurs, ils peuvent donc voir ces symptômes chez les autres. Ils devraient à présent appeler une ambulance et la police s'ils ne l'ont pas déjà fait. Si la concierge est avec eux, elle appellera l'ambulance immédiatement. Elle ne voit pas les furoncles sur le corps de Magda et ne comprend pas les personnages joueurs s'ils lui en parlent. Le personnel de l'ambulance accourt, examine Magda et marmonne quelque chose à propos de fibrillation auriculaire. Eux non plus ne voient pas les furoncles, si les personnages joueurs le leur demandent. Ils pensent que les personnages joueurs sont en état de choc. Magda est placée sur une civière, emmenée en bas et conduite à l'hôpital Max Bürger. Le personnel de l'ambulance informe les personnages joueurs de leur destination et leur demande si l'un d'eux veut monter avec eux dans l'ambulance..

Si certains des personnages joueurs restent derrière à l'appartement de Magda, ils peuvent le fouiller discrètement durant les quinze minutes qu'il faut à la police pour arriver sur les lieux. Ils ne pourront cependant pas faire de fouille approfondie puisque la concierge attendra là que la police arrive.

Ils peuvent trouver les pistes suivantes qui les poussent vers l'Association Slave. Ils peuvent mettre la main sur le journal de Magda, ainsi que " Le Pouvoir des Rêves " et remarquer la page à laquelle il est ouvert. Lorsque la police arrive, les agents leur demanderont qui ils sont, ce qu'ils font là et quelles relations ils ont avec Magda. Si tout le monde est parti lorsque la police arrive, les forces de l'ordre se rendront à l'hôpital et les y interrogeront. Pour les policiers, il s'agit là d'une simple routine, et ils n'ennuieront pas les personnages joueurs plus que cela s'ils n'agissent pas de façon louche. S'ils se montrent récalcitrants, on les emmènera au poste, un pâté de maison plus loin, pour les interroger. Ils seront relâchés au bout de quelques heures.

Pistes dans l'appartement

L'appartement de Magda à Berlin est une excellente source de nouvelles informations. Les personnages joueurs peuvent le visiter à n'importe quel moment pendant un mois après la mort de Magda. Après, il sera à nouveau loué. La semaine d'avant, des ouvriers y font des réparations. Tout ce qui se trouvait dans l'appartement est vendu et l'argent est offert à une fondation pour les orphelins, selon les dernières volontés de Magda.

Ils peuvent entrer comme précédemment s'ils reviennent après la mort de Magda. S'ils avaient les doubles de clés pris dans l'appartement d'Hambourg, la concierge aura oublié de les récupérer quand ils ont trouvé Magda. De même, toutes les fenêtres sont ouvertes. Quelqu'un d'agile peut escalader le mur. Cela requiert un jet d'Escalade avec une marge de réussite 10+. L'appartement semble froid, vide et sans vie. Comme si on pénétrait dans une tombe. Le silence est lourd, palpable. Une faible odeur de parfum persiste, malgré les fenêtres ouvertes. L'appartement a déjà été décrit auparavant. Voici les indices qu'ils peuvent trouver :

L'Ordinateur : L'ordinateur du bureau ne contient que de vieux articles et des manuscrits à moitié terminés. Les chapitres d'un roman angoissé situé dans la Russie des années trente remplissent un des sous-répertoires de l'ordinateur.

Forum Slave : Le dernier volume annuel du journal des membres de l'Association Slave ne contient rien d'intéressant à part l'adresse de l'association : 31 Kartenau Str. Dans le numéro d'Avril 1991, on apprend que Magda Orlova a été élue vice-présidente par le comité.

Les Étagères : Les écrits occultes ont en général pour thème les rêves, leur interprétation et leur magie.

Le Journal : Il va du 12 Août 1990 au 5 Septembre 1991. Les journaux précédents peuvent être trouvés dans une boîte de l'appartement de Magda à Hambourg. S'ils ont fouillé ces boîtes, les personnages joueurs les auront trouvés. Un jet Lire l'Allemand est nécessaire pour interpréter le texte. Cela prend 1d5 heures pour lire le journal en entier. Les personnages joueurs trouveront plusieurs références à " Filip et les autres ", avec des remarques sur l'état de santé déclinant de Magda. Une note récurrente :

" Nous sommes allés à l'AS rencontrer les autres ".

Plus loin, les notes sont plus rares, Magda n'ayant écrit que tous les deux ou trois jours. Essayez de rendre la douleur des cauchemars et des formes sombres en mots qui dominent le texte. Donnez les extraits suivants aux joueurs et laissez-les tirer leurs propres conclusions :

15 Juillet 1990. De retour à Berlin. Tout a changé. Sauf peut-être eux. Filip m'a conduite à l'AS. Aucune ressemblance avec ce que nous avions entrepris. Pourtant, personne ne veut déterrer le passé, surtout pas Filip. Mais c'est là, en dessous, comme une forme sombre sous la surface de l'eau. Helga était sympathique. Je l'inviterai à nouveau.

20 Octobre 1990. Ai parlé à Schröder. Trop confiant dans la stabilisation économique. Ai promis d'écrire un article sur le sujet pour Neue G. Filip est venu dans la soirée. Première fois en un mois. Excité. Je pense que la police le recherche. Je me demande pourquoi je supporte cela. Irène se demande si je vais revenir à Hambourg. J'y songe.

2 Février 1991. Suis allée à l'AS et ai pris part à un Rituel occulte la nuit dernière. Sans danger, mais je fais toujours des cauchemars. Des ombres, piégée. Le froid. Comme quelque chose dont je me souviens, mais que je ne parviens pas à décrire. Me suis réveillée à quatre heures et me suis levé. Il neige.

24 Mars 1991. Filip fait des cauchemars à propos d'hommes qui l'attachent et le torturent. Ai essayé de lui dire que l'héroïne ne fait qu'empirer les choses. Pas marché. Rencontre annuelle de l'AS. Elue au bureau. Ne le voulais pas vraiment, mais ce n'est pas une trop grosse charge. Vais devoir lire le livre sur les rêves.

3 Mai 1991. Un autre secret à l'AS. Encore. Un journaliste m'a appelée pour me faire part des soupçons les plus absurdes sur ce qui s'y déroule. On dirait que je perds totalement le contrôle. Ça m'a gratté sur tout le corps cette nuit.

7 Juillet 1991. Les furoncles se développent. Le docteur Semmelweiss dit que c'est juste mon imagination. Est-ce que je deviens folle ? Filip les voit. Le visage dans le rêve. J'arrive presque à le reconnaître. Je dois sortir d'ici.

22 Juillet 1991. Je n'ose pas parler des vers. Six docteurs ont dit que j'ai des hallucinations. Ai une boîte de Valium. Ai songé à les prendre tous d'un coup, mais je n'ai pas osé. Ai appelé Irène et lui ai dit que je rentrais à Hambourg.

13 Août 1991. Long message sur le répondeur. Filip monologue quelque chose à propos de malédictions et de cauchemars dans lesquels des hommes le découpent en morceaux. Je ne prends pas la peine d'écouter. N'ai pas dormi depuis des semaines. Faudra que ça cesse à un moment ou à un autre.

Le Pouvoir des Rêves

Le Pouvoir des Rêves est ouvert à la page d'un sort que les personnages joueurs sont censés utiliser sur les trois Russes, après s'être fait abuser. À la lecture, les personnages joueurs possédant Sensibilité à la Magie remarqueront immédiatement que le sort est correct et devrait marcher. Filip a appris à Magda que le sort est censé lever les malédictions. Il y croit dur comme fer. Magda avait un doute et l'a étudié soigneusement avant que le parasite ne brise son esprit et prenne sa vie. Si les personnages joueurs lisent le livre en entier, ils trouveront un chapitre intitulé " Les Malédictions des Rêves ". Il décrit la façon dont diverses maladies peuvent être provoquées par la Magie des Rêves. Une maladie à base de furoncles noirs (celle dont est mort Lev Orlov) est décrite en détail. C'est plutôt inoffensif au départ, mais se renforce au fur et à mesure que le magicien y investit de la puissance. En retour, la peur de mourir de la victime peut être canalisée par le Conjureur, et utilisée à ses propres fins.. Le livre est écrit par Filip Kramer et édité par Soleil Noir. L'adresse de la maison d'édition est dans le livre : 31 Kartenau Str. Les personnages joueurs auront plus tard des raisons de croire que le sort peut les soigner de la maladie dont ils souffrent eux-mêmes. Il s'agit en fait de l'influence écrite de l'Incarnat de Chagidiel. Son but est de libérer les Incarnats du corps des trois Russes. Il ne s'agit pas d'un sort dans le véritable sens du mot. C'est un avantage si celui qui le lance possède Sensibilité à la Magie, mais ce n'est absolument pas obligatoire. Vous trouverez plus loin une reproduction de la page où se trouve le sort.

Explication du sort : Les personnages joueurs qui possèdent Sensibilité à la Magie ou la compétence Occultisme comprennent immédiatement comment le Rituel doit être pratiqué. Si ce n'est le cas de personne, ils peuvent consulter quelqu'un qui s'y connaît en Magie. Il est clair qu'ils doivent effectuer trois cercles autour de ceux qu'ils pensent responsables de leur maladie. Pour chaque Russe, un des personnages joueurs doit accomplir le Rituel. En d'autres termes, ils doivent être trois. Le Cercle extérieur doit faire à peu près cinq cents pas depuis l'autel des Russes. Du sable et de la suie doivent être éparpillés sur ce Cercle, on prononce l'invocation et l'on visualise un gouffre dans le temple des Russes. Le deuxième Cercle fait approximativement quarante mètres de rayon, le Temple est au centre. Du sang des personnages joueurs et de quelqu'un qui n'a pas contracté la maladie doit être versé sur le sol, l'invocation est prononcée et l'on visualise un abîme en fixant le Cercle. (Le Dr Büger, qu'ils rencontrent après la mort de Magda, peut les aider à obtenir du sang de la banque du sang.) Le troisième et dernier Cercle se trouve juste autour des trois Russes. Cela devrait renvoyer la malédiction à ceux qui l'ont lancé.

La mort de Magda

Magda est transportée à l'hôpital Max Bürger, à Schoß Garten, à cinq minutes de voiture de son appartement de Berlin. D'une manière ou d'une autre, tous les personnages joueurs finissent aux urgences. Si l'un d'eux est venu avec l'ambulance, il aura pu remarquer que l'état de Magda n'a fait que s'aggraver. Il aura également vu des mouvement sous la couverture dont on l'a recouverte.

Si les personnages joueurs n'ont absolument pas réussi à rètrouver Magda, Irène Adler les appelle à Hambourg. S'ils sont à Berlin, le personnel de l'hôpital parvient à les retrouver en cherchant à leur travail, chez leurs amis, etc. Irène leur demande d'aller identifier le corps de Magda. Elle meurt dix minutes après être arrivée à l'hôpital, donc s'ils ne la retrouvent pas, ils n'assisteront pas à sa mort, et rencontreront Büger le pathologiste directement à l'identification. Reprenez l'aventure normalement à partir de ce point.

Magda est emmenée dans la salle de soins des urgences et le personnel se précipite dans la pièce. Le docteur Maria Kellerman est appellée au micro et quelques minutes plus tard, une petite femme mince aux cheveux bruns et à la peau pâle descend les escaliers à toute allure. On mène en hâte le Dr Kellerman à la salle de soins et la porte reste ouverte derrière elle.

Les personnages joueurs voient ce qui se passe dans la pièce. L'équipe tente un massage cardiaque. Des cris : " Arrêt cardiaque ! Plus de pouls ! On la perd ! "

L'équipe médicale cache le corps de Magda à la vue. Au bout de quelques minutes, le docteur se redresse et annonce d'un air désolé qu'il n'y avait rien à faire. Ils l'ont perdue. Le personnel se retire et les personnages joueurs peuvent voir pour la première fois le corps de Magda.

C'est un choc terrible. Le corps est gonflé et déformé par des furoncles noir et rougeâtres. Il se met à se convulser et à enfler. Tout à coup, la peau se déchire de toutes parts et des larves jaunes de dix centimètres à tête noire traversent la chair en la dévorant. Elles la dévorent vivante sous les yeux des personnages joueurs. Magda hurle, encore et encore, mais personne ne peut plus l'aider. L'équipe, prise au dépourvu, revient en courant à l'intérieur de la salle, mais au bout d'une dizaine de secondes, Magda cesse de hurler. Les personnages joueurs doivent faire un jet d'Ego pour le choc reçu avec un modificateur de +5. S'ils s'enfuient, ils ont un modificateur de -5. S'ils tentent d'aider Magda, le personnel de l'hôpital les en empêche. " Il n'y a rien à faire. Elle est partie ", disent-ils. Les larves se tortillent et se tournent vers les personnages joueurs en émettant un sifflement.

Si nécessaire, l'équipe médicale administre, un peu autoritairement, des sédatifs aux personnages joueurs. Ils devront alors se rester, sous surveillance, dans une des chambres de repos pendant quelques heures. S'ils essaient d'expliquer ce qu'ils ont vu, le personnel les fera taire avec un " là, là " réconfortant et leur dira qu'ils ont imaginé des choses.

" Ça arrive facilement lorsqu'on est stressé. Vous extériorisez vos sentiments afin de les accepter. Il n'y a pas de quoi avoir honte, " diront-ils d'un ton condescendant.

Le docteur Kellerman leur exprime son chagrin pour ce qui s'est passé. Elle pose des questions aux personnages joueurs au sujet de la famille et des amis de Magda, sur la question des funérailles et autres d'ordre pratique. La police arrive un peu plus tard et s'assure que Magda est bien morte de causes naturelles. Alors que le Dr Kellerman parle avec eux, ils sentent que leur épiderme est tendu et que quelque chose les gratte, là sous la peau. De petites marques apparaissent et se développent lentement en petites rougeurs violettes. Ils en sont maintenant au stade suivant de l'infection parasitaire. Si les 5-7 premiers jours ne sont pas encore passés, le choc d'avoir vu Magda a accéléré la progression. Si les personnages joueurs montrent les furoncles à un docteur ou à une infirmière.

De la façon de lever les malédictions induites par le pouvoir des rêves

La malédiction peut se développer lorsque la victime est entraînée dans le rêve et peut y être contractée, du fait du manque de constitution physique, ce qui prépare le terrain pour un parasite ou une infection créé par la Magie. Après cela, le Conjureur peut faire baisser le niveau de conscience de la victime jusqu'à un degré comparable à la dernière phase de Jabernick. Il ne restera à la victime aucun souvenir de la procédure après le réveil.. A partir de là, l'infection peut être aggravée en procédant à nouveau au Rituel, comme décrit plus haut. Le pouvoir extrait est équivalent à la conscience diminuée de la victime.

Pour se défaire de cette condition, ce qui a été ôté à la conscience doit être ramené au corps-rêve où il a été pris.Les Conjureurs identifient séparément le moi-rêvé et le moi-réel. Cela se réalise grâce à un Rituel modifié par des séances de magie Yaruba pour chasser les esprits, ce qui est pratiqué en général par des Conjureurs maléfiques.

Une nuit lorsque la lune est dans sa phase la plus sombre, le corps-rêve qui est supposé avoir contracté la maladie est recherché.

S'il y a plusieurs responsables de l'infection, on les réunit à l'endroit où le Rituel va s'accomplir. Il doit y avoir autant de personnes pratiquant le Rituel à la fois que de responsables de la malédiction.

Le ciel doit être visible au-dessus des têtes des officiants pour le Cercle externe. Le pouvoir est encore plus grand s'il est tiré du Temple même du Conjureur responsable de l'infection.Si le Rituel peut être accompli en utilisant la force la plus grande, il en sera plus performant.

Le Cercle externe : Assurez-vous que celui qui vous a maudit, se trouve dans son Temple, ou dans un endroit où vous pouvez l'atteindre. Dressez-vous face tournée vers la lune sombre, à environ deux fois cinq cent pas du Temple. Prenez une coupe de suie dans la main droite et une de sable noir dans la main gauche. Ensuite marchez dans le sens inverse de la révolution solaire, en décrivant un Cercle tout autour du Temple et en traçant deux lignes : l'une de sable pour la circonférence extérieure, et une de suie pour l'intérieure, tout en invoquant ceux qui peuvent entendre votre demande et apporter leur pouvoir.

"Achdarat Chagidiel ferocior Malkuthat, Adnanan opressior Cirkulo stadat,
Cirkulo fundat, in Nomine Chagidiel disparat ex carnata perdotris achdarat"

Faites trois fois un Cercle complet et à la fin de chaque vers, appelez le Conjureur qui vous a maudit. Nommez-les tous s'ils sont plusieurs. Ensuite de votre troisième oeil, visualisez le Temple comme un abîme dans lequel vos tourmenst disparaitront.

Second Cercle: Vous devez vous tenir à seulement deux fois quarante pas du Temple, la face sombre de la lune dans votre dos. Dans votre main droite : un bol de cuivre empli de votre sang, dans la main gauche un bol similaire contenant le sang d'une personne non souillée par la malédiction. Marchez à nouveau en sens opposé à la révolution solaire et décrivez un Cercle en mélangeant le sang non souillé au votre sur le sol. Voici l'incantation :

"Deorgaoth Chagidiel Thaumatorgion
ex cricificio, ex carnation,
ex mondato, ex Homo degrati pardanat.
Carnath, Carnath."

Pour votre troisième œil, l'intérieur de ce Cercle est à présent un abîme dans lequel votre douleur va tomber. Entrez dans le Cercle et poursuivez votre ennemi, celui qui a causé votre souffrance.

Troisième Cercle : Rencontrez votre ennemi dans son Temple là où son pouvoir est à son apogée. Décrivez un Cercle de votre corps autour de lui ou autour d'eux . Voici l'invocation :

"Chagidiel atharatoth, Chagidiel nekrat,
Chagidiel incarnat"

Alors votre ennemi recevra la douleur qu'il vous a infligé, son moi-rêvé portera vos blessures et vous serez libéré de la malédiction.

(Kramer, Filip: Le Pouvoir des Rêves, Berlin 1988)

ceux-ci ne les verront pas et ne comprendront pas de quoi ils parlent. Ils doivent imaginer quelque chose. " Ce n'est pas inhabituel en état de choc. Prenez un autre sédatif. "

Le corps de Magda, où ce qu'il en reste, est emmené au département médico-légal par deux infirmières. Elle a l'air toute petite sous la couverture quand les portes de l'ascenseur se ferme.

Un pathologiste compréhensif

Dix minutes après que le corps de Magda a été transporté au département médicolégal, le pathologiste Hans Georg Büger arrive, excédé. Il voit parfaitement ce qui est réellement arrivé à Magda, et les infirmières lui ont raconté ce que les personnages joueurs disent à propos de toute cette affaire. Si les personnages joueurs prévoient de quitter l'hôpital dès que Magda décède, il les rattrapera à l'entrée.

Sa découverte enthousiasme incroyablement le Dr Büger et il bombarde les personnages joueurs de questions sur eux-mêmes et sur Magda :

" Avez-vous vu des ovnis / rencontré des démons / croyez-vous au tarot / voyez-vous souvent ce genre de choses / qui était Magda /dites-moi tout / etc … "

Il leur dira avoir vu ce qui était réellement arrivé à Magda, qu'il a déjà mis quelques vers dans des bocaux en verre et pris des échantillons sur le corps de Magda pour effectuer une culture de bactéries. S'ils ne se montrent pas coopératifs, il leur dira avoir des renseignements sur Magda qu'il aimerait beaucoup partager avec eux tant qu'ils le suivent dans son laboratoire. S'il y a des femmes parmi les personnages joueurs, il se montrera poli et charmant avec elles. Le Dr Büger dégage une impression de nervosité, mais également de confiance après avoir discuté un moment avec lui.

La morgue

Le Dr Büger les conduit à un escalier qui descend sous l'hôpital. On les mène à travers des couloirs éclairés par des néons clignotants, aux murs et au plafond en béton fissuré, endommagés par l'humidité. Les angles sont protégés par de la tôle et il y a des miroirs à chaque angle pour aider les infirmiers à manœuvrer les lits à roulettes. Une ligne rouge peinte sur le mur leur montre le chemin. Les personnages joueurs se sentent perdus par les escaliers et les couloirs qui montent et descendent dans toutes les directions. Puis ils arrivent devant une insignifiante porte en acier : " Morgue ".

Ils entrent dans une grande pièce où se trouvent des tables d'autopsie, des plateaux et de puissantes lampes sur pied. Le sol est en béton peint en blanc. Les murs sont en plâtre blanc et des lumières fluorescentes éclairent le décor depuis le plafond. Il y a dans la pièce une dizaine de tables d'autopsie en acier inoxydable. Magda est couchée sur l'une d'elles. Quelques vers ont été enlevés et placés dans de grands bocaux posés sur un plateau juste à côté d'instruments chirurgicaux. Elle est couverte de sang et d'un fluide jaune translucide qui dégouline des furoncles. Les autres portes de la salle d'autopsie mènent à une grande bibliothèque médico-légale, à des douches, des frigos et une salle de repos. Plus loin dans le couloir, on trouve une cuve d'embaumement dans une chambre froide et une petite salle à manger. L'odeur du formol est forte et étouffante. Büger couvre le corps de Magda si les personnages joueurs se montrent quelque peu mal à l'aise. Puis il les guide à travers la morgue et leur montre fièrement tout l'équipement en leur racontant un tas de petites anecdotes répugnantes. Il finit par leur montrer la salle de déjeuner et leur demande de prendre un siège. Il met la main sur quelques tasses et leur sert du café et des pains aux raisins. Pendant que les personnages joueurs mangent, il n'arrête pas d'avaler de petites capsules blanches (c'est un médicament pour son ulcère, mais il y a peu de chances pour que les personnages joueurs le sachent).

Büger peut donner pas mal d'informations aux personnages joueurs. D'une voix passionnée, il parle sans cesser de mâcher son pain aux raisins :

" La première fois que j'ai entendu parler de ces symptômes, c'était dans des descriptions de soldats russes après la fin de la guerre. L'auteur, Lyublenov, je crois, les décrit comme des vers intestinaux, mais d'après la description, il s'agissait de quelque chose de totalement différent. Attendez, je vais voir si j'ai encore le livre. "

Il disparaît dans la bibliothèque et revient avec deux livres. Le premier est un ancien volume en russe intitulé " Les Maladies de la Guerre - Survol des Pathologies " et écrit par Valentin Lyublenov. Büger l'ouvre à la page des illustrations de variole, p. 224. Les personnages joueurs reconnaissent les furoncles et les larves de Magda.

L'autre livre est en anglais. Il est intitulé " La Malédiction des Maladies " et a été écrit par Antony Toplov en 1922. Büger cherche une page avec des illustrations de corps couverts de furoncles. " C'est un livre sur les malédictions, sur la magie noire pour ainsi dire. Il y a là-dedans une description clinique extrêmement détaillée de la progression de la maladie. Je vois les ressemblances avec la description qu'a faite Lyublenov d'un de ces cas. Toplov a vu l'infection à Leningrad avant la révolution de 1917. Dans son livre, il affirme qu'elle résulte d'une malédiction qui peut être levée par magie. Il affirme qu'un maître sorcier a accompli un Rituel qui a progressivement entraîné les mêmes symptômes.

Regardez là : 'Le pouvoir de leur lutte contre la mort peut plus tard être utilisé dans d'autres rituels.' Ça montre que le parasite a existé en Russie. Votre amie, était-elle Russe ?

Je suis à peu près sûr qu'il s'agit d'une infection parasitaire rare qui ne peut se déclarer que si le patient souffre du syndrome de Herralds, une déficience rare du système de défense immunitaire. Celui-ci n'est pas dangereux en lui-même, mais ouvre la porte à certains parasites. Je dois effectuer d'autres tests sur Mme Orlova pour en être tout à fait sûr. Quand pensez-vous qu'elle ait pu être infectée ? À en juger par ce qu'en disent Lyublenov et Toplov, la durée de la maladie peut varier entre deux à six mois. Ils ne connaissent aucun remède. Toplov suggérait la magie. Il laissait entendre que la progression de la maladie dépendait en fait de rituels accomplis par celui qui avait lancé l'infection. Je penche moi-même pour cette explication. Les gens qui possèdent des facultés de compréhension limitées ne voient même pas les symptômes. "

Son regard se pose sur les aisselles et les cous des personnages joueurs, juste sous les oreilles. Des marques bleues et rouges commencent à apparaître.

" Je parie que vous en êtes au stade préliminaire. Est-ce que je peux faire quelques tests ? "

Büger reconnaît les rougeurs sur les personnages joueurs. Il pense que le parasite n'est pas contagieux à moins d'avoir la rare déficience immunitaire dont souffrent les personnages joueurs et Magda. Il promet qu'il leur donnera des nouvelles dans la semaine, avec les résultats du test. Petit à petit, la conversation s'achève, et les personnages joueurs quittent l'hôpital, dans la nuit.

Au bout d'une semaine, le docteur Büger les contacte et leur confirme qu'ils sont porteurs du parasite. D'ici deux à six mois, il les tuera tout comme il a tué Magda. Büger est très compréhensif et a l'air sincèrement désolé pour les personnages joueurs, bien qu'il ne puisse cacher une certaine fascination. Il leur demande de rester en contact pour qu'il puisse suivre l'évolution de la maladie.

La Madone Noire

La secte s'est établie dans l'ancienne chaîne de montage des moteurs, qui recouvre une grande partie de l'ancienne usine de Korodskaya. Les suivants d'Hartcombe originaires de Russie habitent à Moscou et viennent jusqu'à l'usine pour pratiquer les rituels et étudier. Huit des membres de la secte ne sont pas Russes, mais ont fui les autorités d'Europe de l'Ouest avec Hartcombe. Ils vivent dans l'usine.

L'usine en elle-même a été abandonnée depuis le début des années 80. Selon le programme de développement urbain, des résidences devraient être construites sur le site, mais l'argent manque et la démolition n'a pas encore commencé. Il est possible de se rendre à Korodskaya en bus, en train régional, ou en voiture en prenant l'autoroute M1 à l'extérieur de la ville. Il faut une demi-heure en voiture pour y aller depuis le centre ville de Moscou. La zone industrielle fait quelques kilomètres de rayon et est coupée par quatre routes. Aucun panneau n'indique l'usine de tracteurs, et il faut un peu de temps avant de la localiser.

Plan de la résidence d'Hartcombe

1. Portail. L'usine est entourée par une barrière de quatre mètres de haut surmontée de fil de fer barbelé. L'entrée est fermée par un portail télécommandé dont les verrous électroniques peuvent être ouverts depuis la guérite (2).

2. Guérite. Lorsque la secte prépare des cérémonies sacrificielles, attendent des visiteurs ou redoutent une intervention policière, un garde occupe la guérite. Autrement, il n'y a personne.

3. Chambre. Cet ancien bureau a été converti en chambre par une famille de la secte. Un homme et une femme âgés de la trentaine y ont installé deux lits contre le même mur. Ils sont dans la pièce entre 3h00 et 10h00.

4. Chambre. Le bureau a été aménagé en chambre pour deux hommes.

5. Cuisine. Une cuisine vieillotte dotée d'une cuisinière à bois sans réfrigérateur ni congélateur. De la vaisselle sale est entassée sur le plan de travail et l'un des placards contient des provisions. Les membres de la secte se servent régulièrement de cette cuisine.

6. Chambre. Bureau transformé en chambre pour trois femmes et un homme. La pièce contient quatre lits et une table basse. Les acolytes s'y trouvent entre 3h00 et 10h00.

7. Salle à manger. Autrefois salle de repos pour les cadres de l'usine, elle est maintenant utilisée par les membres de la secte pour leurs repas. Deux tables avec chaises s'y trouvent.

8. Entrepôt. La salle est inoccupée. Des caisses de pièces mécaniques rouillées ont été abandonnées sur les étagères. Deux camions couverts de rouille sont stationnés près d'un mur. L'acide des batteries a commencé à attaquer les moteurs.

9. Salle de montage. C'est ici que les moteurs étaient assemblés lorsque l'usine était encore ouverte. La chaîne de montage avec ses postes de travail s'étend encore dans la salle. Les machines rouillent sur place. À proximité du mur le plus éloigné de la porte, toutes les machines qu'il était possible de retirer l'ont été et le sol y a été nettoyé, alors que tout le reste de la salle de montage est recouvert d'une épaisse couche de poussière.

10. Chambre d'Hartcombe. Avant la fermeture de l'usine, cette pièce servait de salle de repos pour les ouvriers. Hartcombe l'a aménagée en chambre qui contient un lit confortable, une table basse et un bureau. Les murs ont été peints en blanc, et la nouvelle décoration semble être le travail d'un professionnel. Il est difficile de s'imaginer qu'elle fait partie d'un ensemble industriel croulant. Hartcombe occupe sa chambre entre 3h00 et 10h00.

11. Cuisine. Du temps de l'usine, cette pièce servait de salle de repas aux ouvriers. Hartcombe y a installé une table de cuisine et un four à micro-onde. Elle semble aussi moderne que la chambre mitoyenne.

12. Salle de travail. Cette vieille pièce a été réaménagée en salle de travail. Un grand bureau couvert de papiers occupe la majeure partie de la salle. Des étagères encombrées d'écrits occultes de toutes sortes sont disposées le long des murs. Hartcombe entrepose une partie de sa bibliothèque de travail dans cette pièce. Les ouvrages de plus grande valeur sont déposés dans le coffre d'une banque. Les piles de papiers contiennent cinq lettres de Filip Kramer lorsqu'il se trouvait à Berlin, traitant de rituels magiques. Deux d'entre elles font référence au Rituel auquel les personnages ont participé et qui a permis la libération des trois Incarnats de l'Ange de la Mort. Dans la marge de l'une de ces lettres, Hartcombe a griffonné « Chagidiel ». Il y a aussi une lettre provenant de Fiodor Gregoritch expliquant qu'il a été engagé comme responsable de l'institut de recherche de la Slava.
Sur le bureau se trouve aussi posé un livre intitulé « L'Ange Gardien de la Russie ». Il contient, outre un nombre effarant d'erreurs sur les faits, une description d'un « Archange, ou autre créature divine » incarné dans un enfant qui a vaincu un démon majeur menaçant de développer ses pleins pouvoirs et d'emmener son enfer sur terre depuis les Abysses. Les faits sont censés s'être passés en mars ou avril 1942 à Leningrad. L'auteur se nomme Demonov et affirme avoir reçu ses informations d'une source fiable, un vieux peintre d'icônes qui aurait vécu les événements. La phrase « L'incarnation a eu lieu dans l'ancienne Cathédrale de Kaptyeno, désertée depuis le siècle dernier. » a été soulignée à l'encre rouge. Hartcombe n'est pas présent lorsque les personnages arrivent. Il est parti, hors de portée des personnages, en utilisant le Portail vers Ailleurs.

13. Temple. Les portes en acier permettant d'accéder au Temple sont verrouillées (passe-partout et jet de Cambriolage avec une marge de 5 ou plus, ou levier et jet de FOR avec une marge de 10 ou plus pour entrer). Le Temple d'Hartcombe rappelle aux personnages celui qu'ils ont déjà vu chez Sasha Purgatov. Le sol en béton a été soigneusement poli. Des symboles en métal (cuivre ou argent) sont incrustés dans sol, les murs et le plafond. Les signes typiques que l'on pouvait retrouver un peu partout dans le Temple de Purgatov sont toutefois absents. Ici, il y a un grand nombre de symboles qui s'entrecroisent. Au milieu de la salle est disposé un autel en pierre noire. D'anciens instruments magiques en argent et en cuivre sont rangés dans un petit meuble contre le mur. Malgré de fréquents lavages, les murs conservent des tâches brunâtres de sang séché.

14. Salle d'étude. La pièce contenait auparavant un atelier de mécanique de pointe. Les machines ont toutes été démontées et jetées dans la cour pour être remplacées par des tables toutes simples et des chaises. Contre les murs se trouvent des étagères couvertes de livres. Un tableau noir est accroché à l'un des murs. Trois machines à écrire électriques sont posées sur les tables. Hartcombe dispense son enseignement dans cette pièce. Pendant la journée, quatre membres de la secte y étudient.

15. Garage. La voiture d'Hartcombe, une vieille Volvo 240 y est stationnée au côté d'un van blanc utilisé par la secte pour le transport et les enlèvements. De fausses plaques d'immatriculation sont empilées dans une caisse près d'un mur. Les étagères sont remplies de caisses contenant des pièces détachées couvertes de rouille. Une porte de garage en métal se ferme de l'intérieur avec un cadenas et donne sur la rue.

16. Zone de stockage. Lorsque l'usine fonctionnait encore, la cour servait de zone de stockage pour les marchandises. Hartcombe a laissé s'empiler toutes les machines inutiles en un tas de rouille instable. Devant les portes du garage se situe une zone dégagée de terre noircie. Si les personnages creusent à cet endroit, ils découvriront les cadavres de 22 personnes à divers stades de décomposition. Aucun des corps n'a plus de deux ans.

RÉVEIL SOUDAIN

Par l'intermédiaire d'Hartcombe, l'Incarnat de Chagidiel a appris la présence des personnages à Moscou. Si pour diverses raisons, les personnages n'ont pas croisé Hartcombe dans les locaux de la Slava, vous devrez les faire se rencontrer d'une autre manière. Deux jours après la rencontre à la Slava, ou après que les personnages aient eu le temps de s'occuper de tout ce qu'ils avaient à faire à Moscou, le colonel Leskov agit. Staski lui a donné l'ordre de ramener les personnages en vie sur le site de la base F3, ce qui sera fait assez facilement. Il envoie simplement quarante hommes, répartis sur deux camions, qui font irruption à l'hôtel Rossiya à quatre heures du matin. Ils bloquent toutes les issues et expliquent au gérant de l'hôtel que des personnes soupçonnées d'être de dangereux terroristes sont logés dans le bâtiment. Si les personnages se trouvent en un autre endroit, les soldats les localiseront et appliqueront un plan similaire pour les capturer.

Personne à Moscou ne posera de question sur ce genre d'action. Le gérant de l'hôtel leur demande juste de ne pas réveiller inutilement les clients. Les personnages sont réveillés par des coups sur leurs portes. Lorsqu'ils ouvrent, six soldats se trouvent derrière, et d'autres armés de fusils mitrailleurs les tenant en joue postés un peu plus loin.

« Je suis le lieutenant Timonov de l'Armée Rouge. J'ai reçu l'ordre de vous emmener devant le colonel Leskov pour interrogatoire. Veuillez me suivre. » annonce le jeune homme dirigeant les troupes.

Si les personnages ne comprennent pas, il commence à parler en mauvais anglais. S'ils tentent de se défendre, les soldats tireront en visant les jambes. Lorsque les coups de feu commencent, toutes les portes du couloir s'ouvrent sur des visages curieux qui disparaîtront aussi vite qu'ils sont apparus. Dans le cas où, contre toute raison, les personnages parviennent à s'enfuir, ils sont pourchassés à travers toute la ville. Tôt ou tard, ils finiront par être capturés et emmenés à la base aérienne.

Ils sont fouillés et menottés. La fouille n'est pas particulièrement approfondie. Les soldats découvriront toutes les armes évidentes, mais si l'un des personnages a caché quelque chose comme un passe-partout ou un petit stylet dans sa bouche, dans ses sous-vêtements ou dans des cuissardes, il y de fortes chances pour que ceux-ci passent inaperçus. Puis les soldats les font monter dans l'un des vieux camions qu'ils ont utilisés pour venir. Les personnages sont entourés par des soldats armés qui les surveillent alors que les camions s'éloignent de Moscou à grande vitesse. Ils se dirigent vers le Nord pendant ce qui leur semble être une heure avant de tourner pour s'engager sur un petit chemin forestier. Il passe un portail et deux postes de garde avant d'arriver sur la base proprement dite.

La base aerienne F3

La base aérienne se situe à environ soixante kilomètres au nord de Moscou. Un chemin non signalé quitte la route qui relie la capitale à Dmitrov et s'enfonce dans la forêt en direction de la base militaire. Au bout de deux kilomètres, un poste de garde bloque la route pour empêcher les véhicules non-autorisés de continuer. Encore deux kilomètres plus loin, ils arrivent à la clôture extérieure de la base. Les camions traversent une zone de campement, passent sous une piste de décollage, dépassent un hangar où des techniciens sont occupés à entretenir deux Mig 29, repassent une autre piste de décollage pour finalement emprunter une rampe s'enfonçant dans un hangar obscur. Une fois à l'intérieur, on oblige les personnages à descendre des camions et à se diriger vers un ascenseur situé au fond du hangar qui s'enfonce dans les profondeurs de la montagne. Ils sont escortés par le lieutenant Timonov et six de ses hommes.

La porte de l'ascenseur se rouvre sur de longs corridors qui les mènent après plusieurs centaines de mètres devant une solide porte en métal. Elle s'ouvre sur une prison comportant sept cellules dans lesquelles Timonov veille à ce qu'ils soient enfermés. Puis il donne des ordres en russe à deux de ses hommes et quitte la prison.

Au bout de deux heures passées dans les cellules, Timonov revient accompagné de six hommes et du colonel Leskov. Ils font sortir les personnages un par un de leurs cellules pour être interrogés par le colonel Leskov qui cherche à connaître leurs plans et la raison qui les pousse à enquêter sur la Slava et les affaires de Staski. Il cherche à déterminer ce qu'ils savent de la vraie nature de Staski et des plans de Chagidiel. Ceux qui ne répondent pas sur le champ recevront une forte claque sur l'oreille assénée par un soldat. Au bout d'une heure d'interrogatoire, Leskov est satisfait. « Nous les enverrons au général avec la prochaine cargaison .» annonce-t'il en russe avant de partir en compagnie du lieutenant. Seuls les deux gardes restent pour surveiller les personnages.

Différentes possibilités d'évasion

En dépit de l'apparente sûreté des lieux, il n'est pas très difficile de s'échapper de la prison. Les deux gardes sont tout sauf vigilants. Ils portent leurs armes sur l'épaule et fument cigarette sur cigarette. Quelqu'un de confiant en ses capacités à se battre dispose de fortes chances de réussite s'il veut assommer les deux hommes en prétendant vouloir se rendre aux toilettes et en embrouillant un peu les gardes. Un personnage féminin pourra les inciter à poser leurs mitrailleuses d'un simple air engageant. Les gardes ne sont pas prêts à se battre. Ils ont l'habitude de surveiller des prisonniers résignés qui savent rester à leur place. Les portes de cellule sont difficiles à ouvrir de l'intérieur. La serrure se trouve à l'extérieur et est quasiment impossible à atteindre.

Si les personnages peinent à s'évader de prison, vous pouvez leur donner un petit coup de pouce et faire en sorte que l'une des taupe du KGB ait réussi à échapper aux purges. Le lieutenant Ilya Topov se trouve dans le centre de commande. Il remarque l'arrivée des personnages et se faufile jusqu'aux cellules pour les libérer. Les personnages pourront alors explorer la base plus en détail en compagnie de Topov et sortir.

Sinon, Ilya Topov est le commandant de l'unité spéciale qui se rendra avec les personnages sur le site de la base de missiles où se trouve Staski. S'il les libère, il pourra toujours diriger le commando et explorer le site des missiles avec eux, vous le faites juste croiser les personnages un peu plus tôt que prévu.

Quelle que soit la manière dont ils s'en sortent, ils peuvent rapidement explorer la base aérienne et s'enfuir ensuite. Ils devraient saisir cette opportunité pour visiter les lieux, étant donné qu'ils ont déjà été emmenés en plein milieu de la base aérienne. Quatre heures après leur évasion, les gardes sont relevés et l'alarme est déclenchée. L'ensemble du personnel de la base se lance alors à leurs trousses. S'ils sont parvenus à sortir du centre de commandement et à remonter à la surface, il y a peu de chances qu'ils soient retrouvés. S'ils se trouvent encore dans les sous-sols, ils devront se cacher pour essayer de tromper leurs poursuivants. Ceux-ci sont des soldats normaux appartenant à l'Armée Rouge et sont peu motivés dans leurs recherches, ce qui facilite l'évasion des personnages. S'ils se font prendre à nouveau, la surveillance sera fortement accrue. Au bout de deux jours, ils seront emmenés à bord d'un poids lourd jusqu'à la base de missiles M13. Donnez leur une bonne opportunité d'évasion en chemin. S'ils n'arrivent pas à la saisir, ils pourront être libérés par les forces d'assaut du KGB avant d'atteindre leur destination. Sacharin a découvert ce qui leur était arrivé et veut éviter qu'ils ne tombent entre les mains de Chagidiel. Il soupçonne que l'Ange de la Mort pourrait d'une manière ou d'une autre en faire un grand bénéfice.

Plan de la Base Aérienne F3

1. Entrée. Dans les baraques qui entourent le portail se trouvent quatre gardes. Ils sont en contact radio avec la base. Après le portail, la route traverse un champ de mines d'environ vingt mètres de large et arrive devant le portail intérieur qui est manœuvré par deux gardes. Elle continue ensuite jusqu'à une petite zone boisée et se sépare en deux voies qui mènent au campement, à la tour de contrôle et à l'administration. Le champ de mines et les doubles barrières entourent l'intégralité de la base. Les mines ont été activées depuis que la Slava a pris le contrôle de la base. Ce sont des mines anti-personnelles déclenchées par pression, disposées en étoiles à 2-3 mètres de distance les unes des autres. Si quelqu'un touche la barrière pendant plus de cinq secondes, une alarme se déclenchera dans le poste de garde à l'entrée et dans le poste central de la base. Les gardes arriveront sur place entre 5 à 15 minutes plus tard pour vérifier. La route passe les deux portails et pénètre dans la zone de la base aérienne. Les pistes d'atterrissage sont visibles entre les arbres. De vieux bunkers émergent parfois du paysage.

2. Administration et centre de commandement extérieur. Une vieille maison qui a probablement fait partie d'une ferme a été restaurée par l'Armée. Deux baraquements modernes sont accolés à la maison. Avant, lorsque la base n'était pas en alerte, le centre de commandement se trouvait ici. Il a été déplacé dans les bunkers souterrains (11) après la prise de contrôle de la Slava. Seuls quelques membres de l'administration et du service de maintenance utilisent encore la maison. Le bâtiment résidentiel est construit en bois et comporte deux étages. Le rez-de-chaussée est composé d'un bureau où travaillent deux employés et le lieutenant Yesenin, responsable administratif. Le colonel Leskov possède aussi un bureau dans la maison, qu'il occupe lorsque des supérieurs viennent inspecter la base. L'un des baraquement est utilisé comme mess et salle de rassemblement pour les officiers. L'autre contient des bureaux et les locaux de la police militaire qui patrouille régulièrement la zone.

3. Campements. Dix baraquements réservés au logement, avec une réserve et un mess sont regroupés à proximité de la route. 1500 soldats et officiers résident ici. Deux gardes patrouillent la zone.

4. Armurerie. Trois abris en tôle regroupent toutes les armes qui ne sont personnellement utilisées par les soldats. Il est censé s'y trouver 2000 AKM et 100 Makarov avec munitions pour l'ensemble, plus 200 balles perce-armures, 50 missiles sol-air, 50 lance-grenades et des pièces détachées pour l'artillerie antiaérienne. Les listes disponibles dans le bâtiment administratif (2) et dans l'armurerie indiquent ce qui devrait se trouver dans chacun des abris. Il est évident que beaucoup d'armes ont disparu. Il ne reste que la moitié des AKM. Certains ont été remplacés par de vieilles AK-47. Des modifications grossières ont été faites sur les listes de l'inventaire. Il manque une cinquantaine de balles perce-armures et la plupart des missiles sol-air. Les abris sont surveillés par deux gardes accompagnés de chiens (utilisez les chiens de la maison de Purgatov à Berlin).
L'inventaire : Une vérification des numéros de série des armes révélera que la plupart des armes découvertes chez Harmann proviennent d'ici.

5. Zone d'entretien. Le bâtiment contient un garage avec des véhicules de service et un petit atelier mécanique. Deux camions-citernes sont garés devant. Deux véhicules servant à ravitailler les avions en carburant et quatre jeeps sont stationnés près des hangars(6). Dans la journée, il y a trois Mig-29 sortis pour l'entretien autour desquels le personnel technique s'affaire. La nuit, les hangars sont surveillés par quatre maîtres-chiens (ici aussi utilisez les chiens de la maison de Purgatov à Berlin).

6. Hangars. Chaque hangar contient douze Mig-29. Ils sont de plus équipés d'un atelier de réparation et de zones de stockage pour le carburant et le matériel d'entretien. Il n'y pas d'armement visible dans les hangars extérieurs. Les armes sont entreposées dans les hangars souterrains (7) et ne sont remontées que lorsque les avions doivent être armés. Il y a une quinzaine de techniciens et quelques pilotes dans chaque hangar.

7. Hangars souterrains. Enfoncés profondément dans la montagne se trouvent deux hangars contenant chacun 12 Mig-29. Des rampes en béton partent depuis les pistes d'atterrissage et descendent jusqu'aux hangars. De grandes portes en métal signalent les entrées. Elles sont ouvertes quelques heures par jour, pendant les séances de tests des avions. Deux petites portes traversent chacune des grandes portes sous la surveillance de deux gardes disposant des clés. Sinon elles encaissent 150 points de dégâts et ne peuvent être ouvertes qu'avec un passe-partout et jet de Cambriolage avec une marge de 12 ou plus.
De l'autre côté des portes, le sol en béton descend en pente jusqu'à un système de rampe de lancement servant à propulser les avions directement dans les airs. Tous les avions sont dans les hangars. Des ventilateurs aux plafonds bourdonnent de manière lancinante. Il y a de la poussière partout et il fait plutôt sombre. Des véhicules de service, des treuils et des passerelles de service disposés un peu partout encombrent les hangars. Deux grands monte-charges au milieu de la pièce descendent jusqu'aux entrepôts souterrains où sont stockés l'armement et les pièces de rechanges. Tout au fond des hangars se trouvent un monte-charge et un ascenseur verrouillés qui permettent de descendre dans le centre de commandement central. Un passe-partout et un jet de Cambriolage ou d'Electronique avec une marge de 8 ou plus permettront d'y accéder. Tous les officiers présents dans les hangars en possèdent les clés. L'ascenseur permet d'accéder au centre de commandement et descend jusqu'à l'étage des entrepôts et de la prison. C'est à ce niveau que les personnages sont emmenés. Pendant la journée, chaque hangar est occupé par une quinzaine de techniciens et deux ou trois pilotes. La nuit, quatre maîtres-chiens font des rondes (utilisez encore les chiens de la maison de Purgatov à Berlin).

8. Poste de secours. Un bâtiment gris de deux étages avec de larges portes pour laisser passer les véhicules de secours. Deux camions de pompiers et quatre véhicules anti-incendies plus petits sont stationnés à l'intérieur. Il y a toujours dix pompiers en faction dans le poste.

9. Dépôt de carburant. Un dépôt de carburant enterré est signalé par une barrière dotée d'une alarme et surmontée de fil de fer barbelé. Deux gardes sont postés dans une guérite à côté de l'entrée de la zone. Une petite route mène au dépôt. Le carburant est transporté jusqu'aux hangars par des tuyaux souterrains, mais il peut aussi être récupéré sur place à l'aide d'un camion-citerne.

10. Tour de contrôle. Deux contrôleurs aériens y sont de permanence.

11. Centre de commandement. Les dirigeants de la base se trouvent dans le centre de commandement souterrain qui n'est normalement utilisé qu'en temps de guerre. Dans l'attente du coup d'état, ils se sont retranchés dans le central protégé. Il est possible d'y accéder en passant par les hangars ou par deux sorties secrètes dans la montagne. Deux patrouilles font le tour de la montagne de jour comme de nuit, chacune composée de deux maîtres-chiens.

Centre de commandement de la Base Aérienne F3

Les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur un couloir qui mène jusqu'au centre de commande. Elles sont surveillées par deux gardes. Les couloirs arrivants des hangars s'étendent sur 30 mètres avant d'atteindre les locaux proprement dits, et se rejoignent au bout de 20 mètres pour ne former plus qu'un seul couloir.

1. Entrée. Le couloir débouche sur les logements. Il n'y a pas de garde, mais 40 personnes occupent le centre de commandement à tout moment de la journée. Elles travaillent en rotation, et il y a toujours une vingtaine de personnes dans les dortoirs. Le centre est plus calme la nuit, car seuls une dizaine d'employés travaillent tandis que les autres dorment.

2. Douches et toilettes. Cette salle de douche moderne est utilisée par tous ceux qui vivent dans le centre. Les toilettes sont situées sur le mur de gauche. Si les personnages entrent dans la salle, la probabilité pour qu'elle soit occupée est de 1 chance sur 20.

3. Dortoirs. Chaque dortoir est équipé de quatre lits superposés, d'un coffre pour les effets personnels et d'une table avec deux chaises posée contre le mur. Deux des dortoirs sont à l'évidence inutilisés.

4. Dortoir. Ce dortoir contient deux lits, deux coffres et une table avec deux chaises contre le mur. Il est utilisé par deux officiers.

5. Dortoir. Contient deux lits pour les deux officiers qui y dorment.

6. Appartements du colonel Leskov. La première salle ne contient qu'une table basse et un fauteuil confortable. Dans la deuxième, il y a un lit et une table de chevet. Une peinture de Filip Kramer est accrochée au mur, au-dessus du lit. Elle représente un avion de chasse survolant un paysage de ténèbres. La peinture est signée « ton ami Filip ». Sur la table de chevet sont posées trois épaisses chemises à documents contenant des rapports émis par les autorités militaires supérieures. L'un d'entre eux concerne l'état du matériel de combat dans les différents régiments. Les deux autres traitent des opinions politiques des soldats dans les différentes branches. Les rapports sont classés et n'étaient pas, à l'origine, adressés à Leskov.

7. Chambre du capitaine Tolstoy. Michail Tolstoy est le bras droit de Leskov. Dans la première salle se trouvent une table basse et trois fauteuils. La deuxième contient un lit et un bureau.

8. Salle du Mess. Le mobilier de la salle comprend dix tables entourées de bancs, ainsi que deux tables basses entourées de fauteuils confortables contre le mur du fond. Un téléviseur est installé sur une étagère au mur, diffusant MTV toute la journée.

9. Cuisine. Relativement moderne, elle est équipée de fours et de réfrigérateurs récents. Le système d'aération ne marche toutefois pas correctement. Un cuisinier occupe la pièce pendant les heures de la journée.

10. Vue sur le centre de commandement. Une porte en métal permet d'accéder à cette pièce depuis les logements. Elle encaisse 150 niveaux de dégâts. Il faut un jet de Cambriolage avec une marge de 10 ou plus en utilisant un passe-partout pour entrer sans avoir la clé. Il est aussi possible d'ouvrir la porte avec un levier en réussissant un jet de FOR avec une marge de 15 ou plus. Tous les officiers ont la clé, ainsi que le garde devant la porte. Une grande baie vitrée permet de voir le centre de commandement en contrebas. Des tables et des chaises sont disposées contre le mur.

11. Centre de commandement. Les systèmes électroniques sont récents, mais il est visible que le centre a été installé durant les années 60. Au milieu de la salle se trouve une table recouverte d'une carte stratégique représentant les alentours de la base aérienne. Des râteaux sont utilisés pour déplacer les maquettes d'avions sur la carte. Le même secteur est représenté sur la carte électronique au mur. Deux consoles sous l'écran permettent de contrôler le système. Contre un autre mur sont placés deux terminaux d'ordinateurs datant du milieu des années 80. Pendant la journée, une dizaine de personnes occupent la salle. La nuit, elle est vide. Trois escaliers en métal permettent l'accès au reste de la base. Une étude du programme de la carte électronique permet de découvrir qu'elle permet d'accéder aux cartes stratégiques de toutes les bases aériennes et de lancement de missiles soviétiques. Une personne ayant un minimum d'expérience militaire saura qu'il est extrêmement rare de posséder les cartes tactiques de toutes les bases alliées.

12. Centre de communication. La pièce est remplie d'équipement radio et radar datant du début des années 70. De vieilles imprimantes à aiguilles et des radiocassettes des années 70 sont encore utilisées. Les deux personnes occupant la pièce passent étrangement pas mal de temps à écouter les autres bases militaires soviétiques.

13. Salle des terminaux. Huit terminaux IBM du milieu des années 80 sont installés sur de petites tables dans la pièce. Sur un banc contre le mur sont installés trois terminaux russes plus anciens. Il y a quatre personnes dans la pièce durant la journée, une voire deux la nuit.

14. Salle des ordinateurs. Un supercalculateur datant des années 80 est posé contre le mur du fond. Un grand meuble pour le rangement des bandes magnétiques de sauvegarde occupe un des autres murs.

15. Imprimerie. Un traceur de courbes, cinq imprimantes à aiguilles et une imprimante laser qui paraît moderne en comparaison ronronnent dans la salle. Les feuilles de papier qui sortent des imprimantes s'empilent sur le sol à toute heure du jour et de la nuit.

16. Réserve. Sur les étagères, sont rangés du papier pour les imprimantes, des fournitures de bureau, des disquettes pour ordinateurs et des lecteurs de cassettes.

17. Salle de repos. Une couchette et une table basse constituent l'unique mobilier de la pièce. Sous la table est rangée une mallette de premier secours.

18. Ascenseur. Un ascenseur monte à un poste de garde où sont en permanence postés deux soldats. Un couloir en part, qui permet d'accéder à un autre ascenseur aboutissant à l'extérieur par une sortie cachée dans la montagne.

19. Réserve. Du matériel de bureau obsolète et des ordinateurs dépassés sont entassés dans cette pièce. Il est impossible de s'y frayer un chemin.

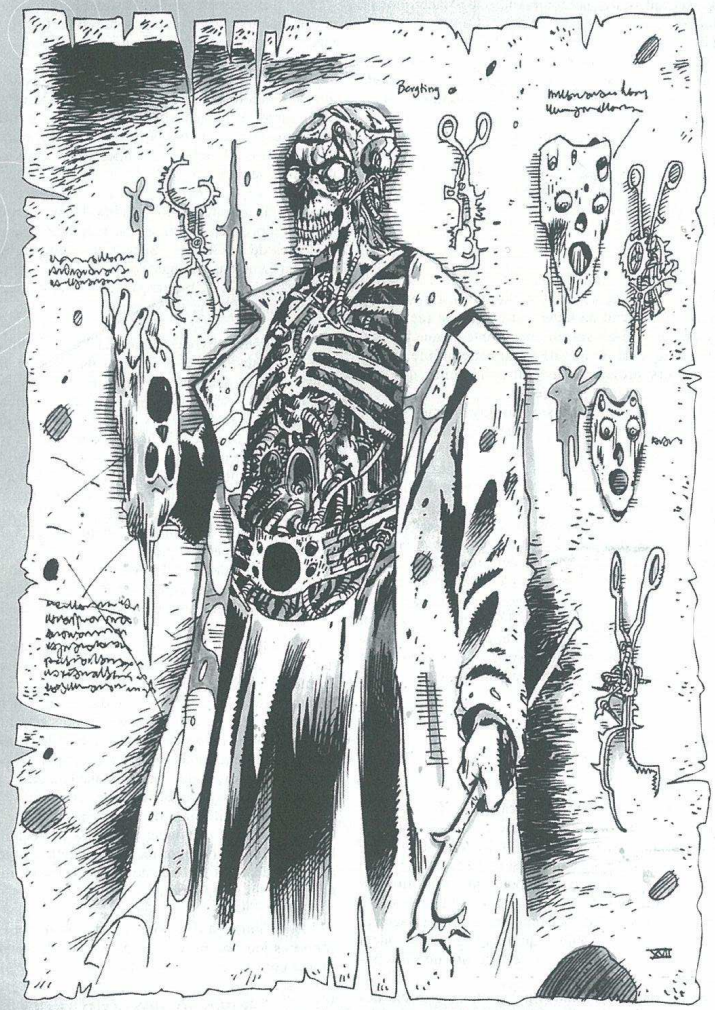
20. Toilettes.

21. Escaliers. Derrière une porte verrouillée, qui encaisse 150 points de dégâts et nécessite un jet, de Cambriolage avec un jeu de passe-partout ou de FOR avec un levier, et une marge de réussite de 15 ou plus pour la passer se trouve un escalier en spirale. Il monte jusqu'à la même salle que l'ascenseur (18) et permet d'accéder à une sortie dissimulée dans la montagne.

22. Salle de contrôle. Les murs sont couverts de moniteurs et de consoles. C'est à partir de cette pièce que l'ensemble de la sécurité de la base est contrôlé. Toutes les alarmes aboutissent dans cette pièce, d'où sont dirigés les gardes lorsqu'une alerte est déclenchée. La pièce est toujours occupée par deux personnes.

23. Bureau. Un ordinateur récent (486), une imprimante à aiguilles et des étagères remplies de classeurs constituent le seul mobilier de la pièce. Des piles de papiers imprimés sont posées sur le sol. Le major Igor Pisarev est assis, absorbé dans des calculs pour déterminer les possibilités de détruire les régiments fidèles au gouvernement à l'aide de missiles. Les calculs sont basés sur des rapports détaillés sur les missiles de la base M13. Les données sont ensuite utilisées dans un logiciel de simulation tactique avec les données sur la puissance de feu des autres régiments. Une personne disposant de connaissances militaires s'apercevra que le major Pisarev n'a pas toutes les connaissances nécessaires pour traiter ce genre d'informations. Pisarev est dans son bureau de 07h00 à 20h00, avec une pause pour le déjeuner et pour le thé de l'après-midi.

24. Bureau. La pièce contient un bureau avec un 486 et des étagères pleines de classeurs. Le lieutenant Gennadij Obolenskij est assis devant son ordinateur qui affiche une carte de Leningrad. Il compile différents scénarios de défense et de frappes autour de la ville. Les personnages peuvent voir qu'il utilise les 3ème, 5ème et 12ème divisions pour la défense de Leningrad. Il essaye différentes combinaisons d'attaquants, les mêmes que ceux que visaient les calculs de Pisarev. Dans tous les scénarios, la défense est concentrée autour de la Vasilyeksky River. Le lieutenant occupe son bureau presque 24 heures par jour. Il ne dort que quelques heures, entre 02h00 et 6h00.



Les funérailles de Magda

Dix jours après sa mort, Magda est enterrée dans la banlieue de Berlin, selon la tradition russe orthodoxe. Aucun des trois Russes n'est présent. Il y a cependant une cinquantaine de personnes que Magda a rencontrées depuis les années soixante-dix. En parlant aux personnes présentes, les personnages joueurs peuvent se faire une idée de toute la vie de Magda depuis les années soixante. Le prêtre est russe orthodoxe et peut dire aux personnages joueurs que Magda l'a rencontré il y a quelques années et a montré un intérêt nouveau pour l'iconographie. Le prêtre, Père Fedorov, s'intéresse lui-même aux icônes.

Les personnages joueurs à Berlin

Il est probable que les personnages joueurs descendent dans un hôtel. Il y en a plusieurs dans le centre de Berlin, à différents prix à partir de 30 DM. Ils peuvent également vivre chez des connaissances ou louer un appartement.

À côté du Zoo Bahnhof, la gare du Zoo, il y a une agence immobilière qui peut leur louer quelque chose pour quelques jours ou semaines. Il faudra qu'ils déboursent 1500 DM par semaine pour louer un trois-pièce proche du centre.

Carte de Berlin

Les lieux que les personnages joueurs vont probablement visiter sont indiqués sur la carte.

1. Zoo Bahnhof /Gare du Zoo de Berlin
2. Appartement de Magda
3. Hôpital Max Bürger
4. Hôpital Johannes
5. Centre d'assurance sociale et de maladie (Registres)
6. Bureau des registres nationaux
7. Centre d'immatriculation des véhicules
8. Association Slave
9. Bureau de Poste Principal d'Alexanderplatz
10. Librairie Mantra
11. Appartement d'Anton Mahler
12. Secure, société d'Anton Mahler
13. Planque de Filip Kramer
14. Germanische Gemeinschaft
15. Chez Harman
16. Toxic Cafe
17. Quartier général de la Police

Mauvais Rêves

La nuit qui suit la mort de Magda, les cauchemars qui assaillent les personnages joueurs reviennent avec une force renouvelée. Ils deviennent plus sombres et les personnages joueurs sont tourmentés par des formes imprécises qui ont presque un visage. Mais pas tout à fait. Ils pensent avoir vu ces formes quelque part, mais ils ne savent pas exactement où. Une douleur cuisante les traverse. Au bout d'un moment, la douleur est si intense que tout le reste disparaît.

Lorsqu'ils se réveillent, ils ne se rappellent que vaguement avoir rêvé. Mais ils commencent à avoir peur de se rendormir et sont constamment fatigués. Le sommeil ne leur apporte plus le repos.

Les Russes attaquent

Juste après la mort de Magda, les trois Russes entament une vérification en règle des personnages joueurs. Leur passé sera entièrement déterré. Ils sont décidés à découvrir qui sont les personnages joueurs. Ils vérifient tout : casiers judicaires, dossiers médicaux, éducation, profession, adresses etc. Les personnages joueurs remarquent qu'il se passe quelque chose lorsqu'ils reçoivent des avis de vérification de solvabilité de leurs banques et que la police leur envoie une copie de leur casier judiciaire censé avoir été réclamé par une société nommée " Schröder Import ", dans laquelle ils auraient postulé. Les hôpitaux les avertissent que leurs dossiers médicaux ont été envoyés à leur mère (ou famille proche)

De toute évidence, quelqu'un essaie d'en savoir plus sur eux. Cela risque d'être difficile de savoir qui exactement. Tous les contacts avec les autorités spécifiques ont eu lieu par téléphone ou par courrier. Les personnes et les sociétés qui ont demandé ces renseignements n'existent pas ou n'ont pas connaissance de telles demandes. Les réponses sont envoyées à une boîte postale anonyme au bureau de poste principal d'Alexanderplatz.

Il n'y a aucune empreinte digitale ni aucun autre indice sur les lettres qui ont été envoyées. Elles portent des timbres qui correspondent au code postal de la zone d'où elles sont censées avoir été envoyées et semblent vraies. Même les en-têtes et les noms semblent corrects.

Pendant ce temps, Anton, Sasha et Filip rêvent toujours des personnages joueurs les tuant et les tourmentant, mais les visions empirent. Chagidiel les pousse petit à petit à ordonner à leurs hommes d'attaquer physiquement les personnages joueurs. Les hommes de main sont un peu déconcertés par la particularité de cette mission, mais obéissent aux ordres sans rechigner. Ce qui se passe exactement dépend des personnages joueurs. S'ils sont tous vétérans de guerre, policiers ou criminels, les sous-fifres des trois Russes les attaqueront avec des armes de poing simples, des pistolets et des revolvers, pour les blesser ou les tuer.

Si les personnages joueurs sont des artistes et des journalistes désarmés et sans compétences martiales, les hommes de main se contenteront de leur tomber dessus sans crier gare et de leur flanquer une bonne raclée à coups de barre et de matraque. Comptez deux jours d'hospitalisation après le mauvais traitement. Le niveau de violence de la campagne doit être ajusté en fonction de vos souhaits et de ceux de vos joueurs, tout en tenant compte des compétences de combat de vos personnages joueurs.

Alexi et ses amis passeront à l'attaque en extérieur, dans un endroit approprié, isolé et sombre, si possible de nuit. Ils ont une préférence pour les ruelles obscures, les parkings déserts, et les propriétés abandonnées. Ils attendent qu'une bonne occasion se présente et attaquent sans prévenir, en particulier si un ou plusieurs personnages joueurs sont ivres. Sinon, ils attaquent au moment le plus approprié : au coin d'une rue, du haut d'une cage d'escalier, quand les personnages joueurs escaladent une clôture, etc…

Ceux qui possèdent un Sixième Sens peuvent sentir le danger imminent et prévenir les autres pour qu'ils ne soient pas pris au dépourvu. Alexi et ses hommes sont silencieux et professionnels. Ils ne sont pas ouverts aux négociations et ne perdent pas de temps à parler avec leurs victimes. S'ils perdent, ils prendront rapidement la fuite en emmenant avec eux les blessés et les morts. S'il y a de gros risques que les personnages joueurs soient tués ou gravement blessés, vous pouvez toujours faire arriver une patrouille de police ou la sécurité au dernier moment, pour leur sauver la vie. Les sauveurs poseront bien sûr des questions sur ce qu'il se passe et appelleront une ambulance si cela semble nécessaire. Les personnages joueurs seront ensuite emmenés fermement mais sans violence au poste de police le plus proche.

S'ils portent des armes à feu illégales, elles seront confisquées et les personnages joueurs seront poursuivis en justice dans la semaine. Jusque-là, ils seront relâchés après un interrogatoire de neuf heures. Puisqu'il n'y a pas de partie plaignante, ils ne seront pas poursuivis pour violence ou tentative de meurtre. Ils seront condamnés à six mois d'emprisonnement avec sursis et à une amende de 5000 DM chacun ou expulsés s'ils sont étrangers. Si les personnages joueurs ne se rendent pas au procès, ils seront recherchés dans toute l'Allemagne et encourront deux ans de prison.

L'histoire de Magda

Les personnages joueurs peuvent faire des recherches sur Magda. Il y a de nombreuses sources d'informations différentes. La première est l'appartement de Magda décrit plus haut, son dossier médical et les hôpitaux psychiatriques de Berlin et de Francfort-sur-l'Oder.

Si les personnages joueurs ont d'autres pistes à étudier, vous pouvez leur donner les informations que vous jugez appropriées. Il est probable qu'ils trouveront des pistes pour d'autres parties de la campagne s'ils sont doués. Dans ce cas, vous pouvez leur fournir ces informations.

Dossiers médicaux

Le docteur Büger de l'hôpital Max Bürger possède le dossier de Magda. Les personnages joueurs peuvent y jeter un coup d'œil ou même en obtenir une copie. Büger est très coopératif et veut seulement que les personnages joueurs lui disent ce qu'ils découvrent. Découvrir comment tout cela finit l'intéresse vraiment.

Date	Lieu	Diagnostic	Traitement entrepris
22.02.46	Clinique Kirov	Hystérie nerveuse	Isolement
12.07.47	Clinique Kirov	Refus de se nourrir	Alimentation forcée
03.05.49	Clinique Kirov	Comportement agressif	Isolement
10.02.51	Clinique Francfort	Apathie	Aucun
25.09.54	Clinique Francfort	Amélioration significative	Sortie
07.11.54	Clinique Francfort	Crises d'hystérie	Maîtrisée
03.03.58	Clinique Francfort		Sortie
16.06.62	Johannes	Catatonie	Phénobarbital
18.09.63	Johannes	Comportement agressif	Maîtrisée
23.04.64	Johannes		Sortie
12.07.68	Johannes	Choc	Chlordiazepoxide
28.05.70	Johannes	Comportement agressif	Isolement
14.05.71	Johannes		Sortie

Le dossier médical de Magda est un gros tas de paperasses de près de quarante pages. Il couvre les années 47 à 90. Jusqu'en 1951, il est écrit en russe, puis en allemand. Avant 1958, on parle de Magda sans évoquer son nom de famille. De 1958 à 1963, elle est appelée Magda Schmidt. À partir de 1964, elle est appelée Orlova. Filip Kramer est cité comme plus proche parent. Vous trouverez ci-dessus des extraits du dossier. Il y a des notes pour chaque jour d'hospitalisation.

Les personnages joueurs doivent interpréter eux-mêmes les informations qu'ils tirent du dossier. Büger peut les aider à traduire les codes des hôpitaux. Il ne sait pas ce qu'est la clinique Kirov, mais la clinique Francfort est une clinique psychiatrique à Francfort-sur-l'Oder. Johannes est le diminutif de la section psychiatrique de l'hôpital Johannes, dans le vieux Berlin-Est. Les dossiers portent les signatures des docteurs. Jusqu'en 1958, toutes les signatures sont celles de N. Tatlina. Suivent plus de vingt docteurs différents au cours des ans. À la clinique de l'hôpital Johannes et à Francfort-sur-l'Oder, les docteurs peuvent confirmer par téléphone que Magda a bien été leur patiente. Les docteurs de Berlin font appel au secret professionnel, et il est impossible d'en tirer quoi que ce soit. Schafer, le directeur de la clinique de Francfort-sur-l'Oder, laisse entendre qu'il pourrait en révéler plus lors d'une prochaine rencontre.

Arnold Weiss

Les personnages joueurs peuvent également essayer de se souvenir de connaissances qu'ils avaient en commun avec Magda. La lettre d'Arnold Weiss qu'ils ont trouvée à Hambourg peut les mener sur la bonne piste. Ils se souviennent qu'Arnold est un bon ami de Magda qu'ils ont rencontré il y a quelque temps. Arnold est un vieil homme aimable, qui donne des conférences sur les langues asiatiques à l'université de Berlin. Magda et lui déjeunaient parfois ensemble.

S'ils le contactent et lui racontent ce qui s'est passé, il sera abasourdi et bouleversé. Ils peuvent lui parler par téléphone ou lui rendre visite dans la banlieue de Berlin-Ouest. Il vit seul avec ses trois chats dans une maison remplie de livres en japonais et chinois. Il avait une liaison avec Magda jusqu'au Nouvel An 1990/1991. " C'est comme si elle avait changé, depuis qu'elle a rejoint cette société, l'Association Slave. Elle était devenue fantasque et malheureuse. Cela m'effrayait quelque peu. Saviez-vous qu'elle avait fondé cette société au cours des années soixante ? "

Les trois Russes

Les personnages joueurs auront pu obtenir tant d'informations qu'ils devraient commencer à enquêter sur Anton Mahler, Sasha Purgatov et Filip Kramer. Il est quasiment impossible qu'ils aient raté le lien entre Magda et Filip. S'ils ne connaissent que Filip et qu'ils cherchent des informations à son sujet, le nom des deux autres apparaîtra partout. S'ils parviennent, contre toute attente, à faire un prisonnier au moment de l'attaque d'Alexi et de ses hommes, celui-ci leur révélera simplement qu'il travaille pour Alexi. Il sait que son chef obtient ses ordres d'un bureau sur Kartenaustraße. " Ça s'appelle l'Association quelque chose, " dira l'homme.

Les registres du Gouvernement

Les personnages peuvent dénicher des informations sur le travail, les revenus et le passé des trois Russes grâce aux autorités. Ils résident dans ce qui était jadis l'Allemagne de l'Est. Les personnages devront se rendre dans beaucoup de bureaux officiels à Berlin Est où l'on peut encore trouver de vieux dossiers dans des placards bondés, abandonnés dans les caves. Rien n'est disponible sur fichier informatique. Le personnel est soit indifférent soit carrément désagréable. Techniquement, l'information n'est pas à la porté du public, mais les personnages joueurs peuvent tenter de se faire passer pour des journalistes, des policiers, des membres du gouvernement ou autre. Le plus simple est de graisser la patte à des sous-fifres pour obtenir d'eux des copies des documents convoités. La majeure partie des informations se trouve dans les registres de l'ancienne Allemagne de l'Est, là où les agents du gouvernement sont sous-payés et plus faciles à soudoyer.

Les informations les plus récentes sont entreposées dans des fichiers informatiques sur des ordinateurs dernier-cri. C'est un peu plus difficile à obtenir. Une véritable arnaque bien organisée peut fonctionner. Sinon, les personnages joueurs peuvent tenter un piratage avec une Connaissance en Informatique et une marge de réussite de 15+, du moment qu'ils ont pu obtenir un numéro de téléphone correspondant aux registres. Ils peuvent le demander à toute personne étudiant l'analyse des systèmes ou informations à l'université de Berlin, du moment qu'ils parlent amicalement et offrent un mensonge crédible. Les informations obtenues ne sont pas tout à fait correctes. Anton Malher a modifié une partie des fichiers pour dissimuler son passé. En parcourant les fichiers d'Etat-Civil, ceux de la Sécurité sociale, de l'assurance Maladie, d'immatriculation des véhicules et les fichiers de la Police, les personnages peuvent dénicher les informations suivantes :

Dossiers médicaux

Les personnages joueurs peuvent aussi obtenir les dossiers médicaux de Filip Kramer ainsi que les deux autres par Hans Georg Büger. Ils pourront alors y découvrir que les trois Russes et Magda étaient même présents ensemble à la clinique Kirov et celle de Francfort. Filip et Magda étaient en même temps à l'hôpital psychiatrique Johannes dans les années soixante.

On peut découvrir dans ces dossiers beaucoup de points communs dans leur passé médical. En contactant la clinique de Francfort, les personnages peuvent vérifier les informations recueillies avec le docteur Schafer. Il sous-entend qu'il peut leur fournir de plus amples informations s'il peut les rencontrer en personne. S'ils acceptent de s'y rendre, ils obtiendront des informations venant du chapitre 2 " Sombres Rêves ". Ils rencontreront Piotr et entreront en possession de la poupée. Toutefois, ils auront encore à rencontrer le Vagabond et ne seront pas encore mêlés aux rêves.

Police Information

Si les personnages joueurs ont des contacts dans la Police, ils peuvent obtenir des informations officieuses qu'ils ne peuvent pas avoir en soudoyant les dossiers criminels.

Filip Kramer et ses deux comparses sont soupçonnés d'avoir commis des meurtres rituels sataniques, mais il n'y a pas assez de preuves pour les arrêter et entamer des poursuites judiciaires. On dirait qu'un ponte de l'administration judiciaire les protège. Les inspecteurs de la Brigade Criminelle peuvent parler d'enquêtes classées, de preuves disparues, de témoins morts d'overdoses. Les personnages joueurs peuvent pousser quelqu'un à parler seulement s'ils promettent que rien ne filtrera et que cela restera confidentiel. Il est évident que beaucoup sont effrayés et énervés. Kramer est considéré par la Police comme l'un des grands chefs du satanisme en Europe. Il n'a jamais été condamné, mais est recherché actuellement pour deux meurtres et une disparition. On l'a aperçu avec deux jeunes gitans d'origine roumaine, retrouvés ensuite dans des sacs en plastique dans la See. L'enquête a été classée pour manque de preuves. Le témoin qui avait aperçu Filip en compagnie des deux garçons a disparu sans laisser de traces.

La Police sait également que Purgatov a été un chef mafieux de Berlin-Est. Elle est au courant que les trois Russes en question se rencontrent souvent et les suspectent tous les trois de liens avec le crime organisé. L'Association Slave est soupçonnée de servir de couverture pour ces activités, mais là encore il n'y a aucune preuve.

Des contacts avec les services spéciaux apprendront qu'Anton Mahler est considéré comme un danger pour la sécurité du pays. Son passé semble artificiel et à l'épreuve de toute les services de sécurité concernés par les sujets sensibles.

Journaux

Si les personnages joueurs contactent les journaux de Berlin et font des recherches dans les archives ou parlent aux journalistes, ils découvriront beaucoup d'articles refusés à l'impression concernant des disparitions, des crimes de la mafia, des meurtres et des victimes de rituels. Ces informations recoupent celles de la Police. Tous ces articles ont été refusés par le rédacteur en chef. Les journalistes interrogés haussent les épaules et grommellent quelque chose au sujet des " service rendus à des relations ".

La Librairie Mantra

Les personnages joueurs peuvent contacter des occultistes à Berlin et entendre parler des Russes. S'ils ont Réseau de Contact : Occultistes, ils sauront que le meilleur endroit pour chercher est la librairie Mantra qui se trouve dans une rue proche de Franklin Str. Elle se trouve dans le bottin avec un petit encart publicitaire dans les pages Jaunes, section Librairies. Mantra n'a qu'une petite enseigne et il faut descendre une volée de marches pour accéder à ce labyrinthe de livres qui s'étend sur deux étages. La propriétaire est Erica Holler, une petite femme replète lourdement maquillée aux cheveux noirs coupés en brosse.

Erica peut leur parler de la réputation sulfureuse des trois Russes : magie noire, satanisme et sacrifices sanglants. Ils sont réputés dangereux et les gens intelligents les évitent. Pour Erica, Filip Kramer est un monstre en contact avec les réseaux satanistes européens.

Elle sait que Filip Kramer est l'auteur du livre : " le Pouvoir des Rêves " et que Soleil Noir est une maison d'édition que possède l'Association Slave.

Elle est aussi au courant que l'Association Slave est en fait une couverture pour une organisation occulte surtout impliquée dans la magie onirique.
"Méfiez-vous d'eux. Kramer et ce Purgatov sont des gens dangereux. Ils ont des relations et savent s'en servir "

Mantra vend 70DM un exemplaire du livre de Kramer, " Le Pouvoir des Rêves ". Si les personnages joueurs demandent des informations sur le sort, Erica Holler confirmera qu'il s'agit d'un Rituel pour briser les malédictions. D'après elle, il devrait marcher. D'autres occultistes interrogés à ce sujet, confirmeront ses dires. S'ils les interrogent sur le choix des mots dans les incantations, les occultistes leur diront que ce sont des mots dénués de sens mais qui servent à concentrer la forme d'énergie nécessaire.

Si les personnages joueurs recherchent des livres concernant les malédictions, ils tomberont sur celui d'Arthur Schönberg "Physiologie des Malédictions" écrit en 1934. Il affirme que les malédictions prennent souvent l'aspect d'une maladies. Celle-ci progresse au fur et à mesure que le Conjureur accomplit de nouveaux rituels. Elle ne peut être brisée que si la malédiction est renvoyée vers sa source : le mage responsable, et de préférence lorqu'il se trouve dans le Temple d'où la malédiction a été lancée.

La maladie progresse

Durant les nuits suivantes, les cauchemars des personnages joueurs se poursuivent. Pas d'amélioration mais pas d'aggravation non plus. Ils se sentent fatigués et affaiblis.

A un moment favorable, les jours suivants, par exemple lorsque les personnages dévorent un repas bien mérité dans un restaurant chic, quelque chose de terrifiant se produit.

Etat-Civil

Filip Kramer
Lieu de naissance : inconnu
Date de naissance: (1937)
Domiciliation : Berlin
Adresse: inconnue

Anton Mahler
Lieu de naissance : Berlin
Date de naissance : 13.03.1938
Domiciliation : Berlin
Adresse : Rösslinger Str. 134

Aleksandr Purgatov
Lieu de naissance : inconnu
Date de naissance : (1935)
Domiciliation : Berlin
Adresse : Müggel Str. 16

Anton Mahler
Information indisponible

Aleksandr Purgatov
Information indisponible

Registre des immatriculations

Filip Kramer
Information indisponible

Anton Mahler
B-DV 1234 9 (Mercedes 500 E)

Aleksandr Purgatov
B-FD 5487 (BMW 850I)

Fichiers d'Assurance Maladie

Filip Kramer
Employeur: information indisponible
Revenu de l'année passée : information indisponible

Anton Mahler
Employeur: à son compte
Revenu de l'année passée : 96 000 DM
Employeur avant 1990 : Ministère de l'Agriculture

Aleksandr Purgatov
Employeur : à son compte
Revenu de l'année passée : 12 000 DM
Employeur avant 1990 : Vortsberg Mechanical

Sécurité Sociale

Filip Kramer
Secteur : Mitte Süd
Responsable du dossier : Beate Dittinger
Injonction : Envoyé en désintoxication

Fichiers Police criminelle

Filip Kramer
Condamné le **13.09.62**
Incendie criminel, Hopital psychiatrique
Condamné le **12.05.72**
Meurtre, Hopital psychiatrique
Condamné le **17.11.78**
Drogues, Prison avec sursis
Mandat international.
Soupçonné de kidnapping et de meurtre.

Anton Mahler
Information indisponible

Aleksandr Purgatov
Condamnations **1965-69**
12 condamnations pour marché noir, toutes avec sursis
Condamnation **12.07.73**
Drogues, sursis
Condamnation **30.11.90**
Détournement de fonds, sursis
Condamnation **14.05.91**
Fraude comptable, sursis

Quelque chose bouge dans les petits furoncles qui commencent d'ailleurs à se développer. Ils ne peuvent avoir que la vague sensation que quelque chose de très petit se déplace, formant comme une légère protubérance.

Si les personnages joueurs examinent très attentivement les furoncles, en incisant l'un d'eux ou en laissant le docteur Büger les examiner, ils découvriront de petites larves jaunes qui se nourrissent lentement de leur chair.

L'Association Slave

Les personnages joueurs finiront par tomber d'une manière ou d'une autre sur l'Association Slave. Presque toutes les pistes y mènent : le journal de Magda, Arnold Weiss, la librairie Mantra et le passé de Filip Kramer devraient les pousser dans cette direction. S'ils refusent de comprendre ce qu'ils doivent faire, n'hésiter pas à leur fournir de plus amples informations désignant toutes l'Association Slave. Des relations dans la Police peuvent leur dire que l'Association est soupçonnée dans l'attaque qu'ont subie les personnages joueurs, mais qu'on manque de preuves. Les descriptions fournies par les personnages joueurs correspondent à celle d'Alexi Schliesinger, un employé de l'Association.

Une simple enquête sur l'Association Slave révélera qu'il s'agit d'une association à but culturel fondée en 1961 pour les Allemands d'origine Russe. Son adresse et son numéro de téléphone se trouvent dans le bottin. Elle se trouve au 31 Kartenaustraße, une petite ruelle donnant sur Bernauer Straße là où se trouvait le mur. Les personnages joueurs peuvent obtenir des informations officielles par le Centre syndical de Berlin ou en allant directement voir les bureaux.

L'Association a été fondée en 1961 dans ce qui était alors l'Allemagne de l'Est. Son but était d'aider les citoyens nés aux frontières de l'Union Soviétique à retrouver des parents et des documents concernant leur famille.

Bientôt, leurs activités se sont élargies et l'Association est devenue un grand groupe culturel qui compte parmi ses membres une majorité d'Allemands d'origine Russe et de Russes résidant en Allemagne de l'Est. Un bureau sur la Kartenaustraße a été fourni par les autorités locales berlinoises. L'Association y a toujours son siège.

La maison d'édition Tschornoje Solntse, Soleil Noir, a été fondée en 1978, en association avec l'Association Slave. Le but est de publier les travaux de l'Association et de la littérature en langue russe susceptible d'intéresser ses membres.

Depuis la chute du mur, l'Association a eu l'opportunité d'élargir le champ de recrutement de ses membres et a inclus les citoyens de l'ancienne Allemagne de l'Ouest. Elle compte actuellement 840 membres. Ses activités se résument à des manifestations culturelles, des conférences, des cercles d'études et des rencontres en relation avec la langue et la culture russe.

Composition du bureau

Président	Anton Mahler
Vice-Présidente	Magda Orlova
Secrétaire -	Helga Krausst
Secrétaire-général	Aleksandr Purgatov
Secrétaire-général	Erich Karpov
Suppléante	Dorotea Boronina

Si les personnages joueurs comparent avec les archives de journaux ou contactent un journaliste qu'ils connaissent, ils peuvent découvrir un lien entre l'Association et les activités satanistes liées à Philip Kramer.

L'Association a été soupçonnée de pratiques occultes plus que douteuses. Tous les articles la concernant ont été refusés par les rédacteurs en chef et les éditeurs.

L'Association Slave a aussi été soupçonnée de liens avec des organisations d'extrême-droite, comme la Germanische Gemeinschaft. De l'argent a circulé entre les deux organisations. Des articles à ce sujet ont été écartés, en particulier lorsqu'un journaliste a soudain trouvé la mort dans un accident de voiture.

A l'attention du Meneur de Jeu.

L'Association Slave a été fondée en 1961 à Berlin par Anton Mahler, Sasha Purgatov, Filip Kramer et Magda Orlova. Ils se rencontrèrent tous les quatre un soir, quatre ans après leur libération de l'hôpital psychiatrique, pour parler du bon vieux temps. Au cours de cette nuit, ils se sont rendu compte qu'ils ne se souvenaient que peu de leurs premières années. La période précédant leurs internements n'était qu'une feuille blanche.

Ils décidèrent alors de prêter plus d'attention à leur passé, mais rapidement, ils se heurtèrent à d'incroyables difficultés pour accéder à des documents personnels en Union Soviétique. Le but de l'Association depuis la guerre était d'aider les citoyens en exil à retrouver leurs propres traces. Il était établi dans les premiers statuts de l'Association qu'elle devait travailler " en accord avec les dirigeants de l'Union Soviétique et le parti communiste pour aider les citoyens allemands nés en Union Soviétique à retrouver leurs familles et les documents concernant leur enfance ".

Filip, qui était le président de l'organisation et également le plus impliqué des membres, réussit à obtenir des documents prouvant qu'ils avaient séjourné dans la clinique Kirov à Moscou entre 1946 et 1951. Avant la clinique, ils étaient dans un camp simplement nommé S-17.

Cette découverte éveilla des souvenirs qui ramenèrent Filip vers la folie. Il provoqua une catastrophe en ouvrant un Portail vers Inferno. Lui et Magda finirent dans la section psychiatrique d'un hôpital de Berlin.

Après le départ de Filip et Magda, Anton et Sasha se mirent à utiliser l'Association Slave comme couverture pour des activités semi-criminelles bien réelles. Anton devint le nouveau président et transforma l'Association en fédération exclusive de Russes occupant des postes importants en Allemagne de l'Est. Les statuts furent modifiés et le but premier, retrouver le passé des Russes exilés, disparut définitivement.

Lorsqu'Anton démarra sa carrière à la Stasi, l'Association Slave devint un club encore plus privé qui gérait les contacts entre ses membres et différents syndicats plus ou moins illégaux.

À sa sortie de l'hôpital, Filip fût relégué au statut de messager et de chauffeur. Magda s'éloigna des trois amis.

Durant les années soixante-dix, l'Association Slave resta un club privé très fermé. Toutefois, elle évolua vers un terrain franchement occulte, au fur et à mesure que Filip Kramer intéressait ses amis à la Magie.

Au début des années quatre-vingt, l'Association était toujours un club très privé, mais les orientations occultes étaient évidentes. Les membres qui ne s'y intéressaient pas disparurent, remplacés par de nouvelles têtes. Filip Kramer repris sa position dominante.

Le Conjureur de la Mort anglais, Nigel Hartcombe devint un membre éminent après 1978. Il réorganisa l'Association en cellules et rangs basés sur des rituels d'initiation complexes. Lorsque la police s'intéressa d'un peu trop près à lui en 1983, il s'enfuit en Union soviétique et s'y installa.

En 1984, l'association entama sa coopération avec la Germanische Gemeinschaft, dont le chef Ernst Vogel s'intéressait beaucoup à la Magie de la Voie de la Mort. Vogel et Filip Kramer se lièrent d'amitié et ils rapprochèrent encore les deux organisations. Anton et Sasha se résignèrent à occuper des seconds rôles, dans l'ombre de Filip. Anton voua toute son énergie à utiliser des relations haut-placées pour protéger l'association et ses amis de la curiosité des autorités.

En relation avec cette réunion en 1990, l'Association fut confrontée à des mouvements satanistes et occultes venant de l'Ouest, entrant en compétition avec le monopole de l'Association Slave et la Germanische Gemeinschaft en Allemagne de l'Est. Filip Kramer fût forcé de se cacher pour éviter Interpol et ses activités dans l'Association furent effacée des papiers. L'Association se créa rapidement une nouvelle façade pour tromper les autorités. Les activités occultes se poursuivirent mais en secret.

prendre part à « l'opération dont nous avons déjà discuté ». S'ils refusent la proposition, ils reçoivent des menaces de mort à peine voilées pour les heures suivants « la libération ».

10. Générateur de secours. Comme les générateurs de secours des autres niveaux.

11. Ascenseur (haut). Il remonte vers le premier niveau. La porte est verrouillée et les clés sont en possession du lieutenant et de l'un des gardes de la salle des ordinateurs.

Le Premier Niveau

Ce niveau contient des logements pour presque la moitié des Bérets Noirs de la base. Les changements n'y sont pas très importants. L'endroit est un peu plus sale et plus froid qu'il ne devrait, mais le sol n'a pas été remplacé par des grilles.

1. Ascenseur. Cet ascenseur descend au deuxième niveau. La porte est verrouillée et les clés se trouvent sur les officiers et les chefs des gardes.

2. Salle du mess. Dix tables avec des pieds en métal et des dessus de table transparents, un téléviseur accroché à l'un des murs et des sofas usés placés autour de deux tables basses forment le mobilier. Le sol et les murs sont en béton nu. Cinq Bérets Noirs sont assis dans la pièce pour prendre leur repas. Ils n'échangent pas un mot.

3. Cuisine. Elle contient quatre marmites au sol, trois fours et deux plaques chauffantes. La pièce est crasseuse et il y a de l'huile partout, mais elle est tout de même moins sale que celles des niveaux inférieurs.

4. Réserve. Des conserves et de la nourriture séchée y ont été attaquées par le parasite bleu-vert et il n'en reste plus grand chose.

5. Chambre froide. De la viande, du poisson et des légumes y pourrissent comme dans les autres chambres froides, mais il n'y a pas de cadavre à ce niveau.

6. Générateur de secours. Comme les autres générateurs de secours.

7. Ascenseur (haut). L'ascenseur remonte jusque dans une pièce blindée camouflée dans la porcherie du kolkhoze qui sert de couverture au sol pour la base. Quatre Bérets Noirs sont en poste devant la porte verrouillée de l'ascenseur. L'un d'entre-eux possède la clé. Si les personnages empruntent l'ascenseur pour remonter, ils rencontreront six gardes supplémentaires dans la salle où débouche l'ascenseur au niveau du sol, et encore dix autres dans l'ensemble de la porcherie.

8. Dortoirs. Les mêmes lits superposés à trois étages en métal et les mêmes caisses en tôle qu'au cinquième niveau. Certains lits ont encore des matelas, d'autres non. Dans chaque dortoir, se trouvent cinq Bérets Noirs qui paraissent hiberner sur les lits.

9. Douches. Ce sont les mêmes douches qu'au cinquième niveau, mais en un peu plus propres. Aucune canalisation n'a gelé.

10. Armurerie. 100 AKM sont entreposés dans la pièce, ainsi que 20 grenades explosives, 20 grenades assommantes, 100 gilets pare-balles et 30 pistolets Makarov. Une solide porte en métal qui encaisse 250 points de dégâts permet de rentrer dans l'armurerie. Elle est fermée par deux serrures qui demanderont un jet de Cambriolage avec une marge de 12 ou plus en utilisant un passe-partout. Un garde est en faction devant la porte, et dispose des clés. Le chef des gardes qui se trouve dans le mess porte les clés sur lui.

Indices dans la base de missiles

La salle de contrôle : Les plans complets du coup d'état peuvent être récupérés dans le complexe. S'il en dispose, le gouvernement pourra arrêter les rebelles. Il y a aussi des plans pour l'organisation militaire de l'Union Soviétique après la prise de pouvoir. Il est visible qu'elle est organisée autour de Leningrad et implique un grand nombre de troupes qui ne sont pas disponibles à l'heure actuelle (Chagidiel a prévu d'invoquer des légionnaires en provenance d'Inferno).

Le bureau de Staski : Des ordres donnés au Général Kikin peuvent y être découverts, ainsi que des références à la « Leningrad libérée ».

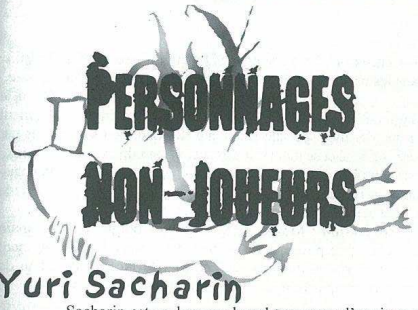
Le bureau de Lisitskiy : Le compte-rendu du plan pour la prise de Leningrad peut servir aux forces loyales au gouvernement pour empêcher la ville de tomber aux mains des rebelles.

Lorsque les combats à l'intérieur de la base de missiles M13 seront terminés et que le Général Staski aura péri, les personnages seront emmenés hors de la base par les membres du KGB. Ils prennent l'ascenseur qui remonte à la surface et sont escortés jusqu'à la base d'opération mobile de Sacharin : un camping-car miteux débordant de matériel technologique de pointe. Le véhicule est stationné dans la forêt à quelques kilomètres à l'est de la base. Il a été camouflé et 30 soldats patrouillent autour.

Des gardes désarment les personnages et les amènent devant Sacharin. Il est penché au-dessus de cartes tactiques posées sur une petite table. Il leur fait signe de s'asseoir. Au bout de quelques minutes, il lève les yeux et leur sourit l'air satisfait.

« Vous avez fait du bon boulot. On a maintenant toutes les preuves qu'il nous fallait. Au cours des trois prochaines heures, tous les dirigeants du groupe auront été arrêtés. Vous avez vaincu Staski et sans lui toute leur opération s'écroule. Nous avons toutefois des problèmes à un autre niveau. Ils ont quand même réussi à débuter une opération à Leningrad et j'ai perdu le contact avec Chezenko. Mais j'espère que tout rentrera dans l'ordre tout seul. J'ai prévu une voiture qui attend de vous ramener en ville pour que vous puissiez récupérer. ».

Si les personnages sont blessés, ils seront emmenés en hélicoptère à Moscou dans un hôpital militaire. Sinon, la voiture les déposera à l'hôtel Rossiya.



Yuri Sacharin

Sacharin est un homme banal trop gros d'environ cinquante ans, vêtu d'un uniforme du KGB portant les décorations de colonel. Ses épais cheveux coupés en brosse sont poivre et sel. Ses manières sont correctes. Sacharin est en fait un Licteur de Binah. Toute personne voyant au-delà de l'Illusion peut contempler sa forme véritable. Il est un peu plus petit qu'Ivan Chezenko, mais il est très difficile de les distinguer à l'œil nu. Un jet d'Ego non modifié est exigé pour éviter un choc à celui qui voit Sacharin sous sa véritable forme.

Personnalité : En tant que Licteur, Sacharin tente de sauver l'Union Soviétique qui s'écroule. Il est loyal et n'a aucun respect pour les vies humaines. Maintenir l'ordre et dissimuler les changements sont sa seule préoccupation.

Interprétation : Asseyez-vous le dos bien droit. N'agitez pas vos mains. Parlez aussi correctement et impartialement que possible. Traitez tous les personnages joueurs de la même façon et ayez l'air impersonnel.

AGL 35	PER 30	EGO 35
CON 40	APP 10 (3)	FOR 45
EDU 45	CHA 15	

Taille : 1,80/2,60 m.
Poids : 80/450 kg
Mouvement : 17 m/Round de combat
Actions : 5
Bonus à l'initiative : +23
Bonus aux dégâts : +9
Résistance : 9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
meurt après 2 BM
Endurance : 230
Armure naturelle : 2
Pouvoirs : Voix de commandement, Parle tous les langages humains, Télépathie, Télékinésie 100kg 10m/sec, Invulnérabilité au feu
Compétences : Armes automatiques 40
Espionnage électronique 40
Diplomatie 30
Parachute 20
Technique de chute 30
Interrogatoire 50
Fusil50
Recueil d'information50
Réseau de contacts:
KGB 20
Administration soviétique 15
Armée soviétique 10
Cryptographie 30
Conduite 20
Armes de poing 40
Monter à cheval 40
Combat à mains nues 40
Démolition 30
Système de sécurité 30
Épée 50
Armes lourdes 40
Mode d'attaque :
Morsure (BS 1-6, BL 7-13, BG 14-24, BM 25+)
2 Griffes (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-28, BM 29+)
Équipement : Makarov 9mm, téléphone cellulaire, 2 gardes du corps
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 40 (créatures du Temps, de l'Espace et de la Mort)
Voie du Temps et de l'Espace : Niveau de Compétence 30
Sorts connus : Au-delà de l'horizon
Portail vers Autrefois
Voyageur du Temps
Vision Véritable
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 15
Sorts connus Portail vers les Mondes Inférieurs
Commander aux Morts-Vivants
Habitat : Moscou

Les serviteurs de Slava

Les membres de Slava sont en majorité de jeunes hommes qui pensent que leur arbre généalogique remonte à l'ancienne noblesse russe, à tort ou à raison. Ils s'habillent de façon démodée et correcte, soignent leurs cheveux et portent d'énormes moustaches bouclées et de petits boucs. Ils se décernent mutuellement des titres plus ou moins fictifs et suivent des principes rigides.

Personnalité : Slava est constitué de Russes nationalistes qui ne veulent pas se préoccuper du futur, mais sont nostalgiques du passé. Ils cultivent une haine anti-sémite, et pensent que la révolution est le fait de Juifs et autres éléments non-slaves.

Interprétation : Assénez quelques phrases nationalistes. Gardez la tête haute et parlez un peu du nez.

AGL 12	PER 10	EGO 10
CON 11	APP 10	FOR 15
EDU 12	CHA 8	

Taille : 1,75 m.
Poids : 75 kg
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : -35
Sombres Secrets : Variable
Avantages : Code d'honneur.
Désavantages : Fanatique, Intolérant
Compétences : Anglais 12
Etiquette 8
Réseau de Contacts
Nationalistes russes 10
Conduite 10
Russe 12
Monter à cheval 10
Combat à mains nues 15
Discrétion 12
Epée 10
Allemand 10
Esquive 12

Equipement : pistolet 9mm Makarov, 2 chargeurs supplémentaires, sabre de cavalerie, pamphlets nationalistes.
Habitat : Moscou

Fiodor Gregoritch

Fiodor Gregoritch est un petit homme pâle, gras et chauve, affligé d'une maladie de peau et de lunettes aux épaisses montures. Il porte un manteau gris tâché sur son costume. Il boîte légèrement de la jambe gauche.

Personnalité : Gregoritch est d'une loyauté absolue et fanatique envers Chagidiel. Il ignore le nationalisme de Slava et ne s'intéresse qu'à la souffrance et la douleur.

Interprétation : Evitez d'exprimer des sentiments. Parlez de façon impersonnelle et distante.

AGL 12 PER 12 EGO 15
CON 8 APP 7 FOR 10
EDU 16 CHA 7
Taille : 1,60 m.
Poids : 70 kg
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +1
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
Endurance : 70
Balance Mentale : -60
Sombres Secrets : Responsable d'expérimentation médicale. Victime de crime.
Avantages : Sensibilité à la Magie
Désavantages : Mauvaise réputation, fanatique, Intolérant, Présomptueux, Névrose sexuelle (sadisme), Egoïste.
Compétences : Anglais 10
Premier secours 10
Poisons et drogues 15
Réseau de contacts : Médecins russes 8
Nationalistes russes 10
Latin 8
Russe 16
Médecine 15
Neurologie 15
Occultisme 15
Armes de poing 8
Allemand 12
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 12 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 12
Sorts connus : Portail vers le Monde Inférieur
Commander aux Morts-Vivants
Mémoire de l'Au-delà
Habitat : Moscou

Nigel Hartcombe

Jonathan Westlake est le vrai nom de Nigel Hartcombe. Il est né dans une famille de la petite noblesse du sud de l'Angleterre au 16è siècle. Il fit très jeune des expériences de Magie Noire et devint orphelin à l'âge de 14 ans. La majorité de ses connaissances lui venait d'un Népharite en cavale qu'il hébergeait chez lui sans autre contrepartie. À 30 ans, il était déjà un talentueux Conjureur de la Voie de la Mort. À 70 ans, il échangea son corps avec celui d'un jeune noble londonien pour éviter de mourir.Il a utilisé cette méthode pour survivre jusqu'à notre époque.

Hartcombe semble avoir environ 45 ans. Elancé, il est doté d'un nez assez fort et de cheveux blonds coupés courts. Il a emprunté son corps à un musicien américain en 1968. Il porte généralement des pantalons de cuir noir ou gris et des chemises de soie multicolores et voyantes. Quel que soit le corps emprunté, Hartcombe garde toujours la même marque gonflée de strangulation qu'il porte au cou. (changement physique subi après avoir étranglé sa première victime).

Malgré le fait qu'il n'a emprunté ce corps que depuis la fin des années soixante, Hartcombe est recherché en France et en Angleterre pour meurtres rituels. Il n'aime pas changer de corps et ne le fait que si c'est nécessaire. Il a donc préféré fuir en Allemagne de l'Est plutôt que se cacher dans un nouvel hôte. Lorsque les tentacules d'Interpol ont commencé à le rechercher en Allemagne, il a fui en Union Soviétique. Maintenant, il pense sérieusement à changer de corps à nouveau pour être tranquille. Il est très difficile et vient dépasser deux semaines à rechercher l'hôte parfait. C'est à ce moment-là que les personnages joueurs le rencontrent. Il traîne dans les bars et les clubs à la recherche de sa prochaine victime.

Nigel Hartcombe possède une forte Sensibilité à la Magie. S'il aperçoit les personnages, il sentira intuitivement qu'une destinée spéciale les attend. Il voudra en savoir plus par pure curiosité et se montrera désireux de prendre contact avec eux.
Personnalité : Nigel ne s'intéresse qu'à deux choses : une connaissance accrue de la Magie et la vie éternelle. Il a une phobie de la mort et évite toutes les situations qui lui semblent dangereuses.
Interprétation : Massez le bout de vos doigts de votre main droite avec le pouce de la même main. Ayez l'air légèrement distant. Parlez d'unevoix doucereuse. Frottez vous le cou de temps en temps comme si la boursouflure vous démangeait.

AGL 15 PER 10 EGO 25
CON 11 APP 17 FOR 16
EDU 24 CHA 15
Taille : 1,80 m.
Poids : 80 kg
Mouvement : 7 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +3
Bonus aux dégâts : +3
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : -95
Sombres Secrets : Pacte avec les Puissances des Ténèbres. Coupable de crime.
Avantages : Conscience accrue, Sensibilité à la Magie
Désavantages : Mauvaise réputation, Ennemi Mortel (plusieurs), Fanatique (à la recherche du sens de la vie), Blocage mental, Recherché, Névrose sexuelle (peur panique du sexe), Egoïste
Compétences : Astrologie 15
Informatique 10
Diplomatie 16
Étiquette 15
Français 12
Grec classique10
Poisons et drogues 12
Se cacher 15
Recueil d'information 15
Réseau de Contact : Magiciens 15
Conduite 10
Latin 10
Numérologie 15
Occultisme 20
Parapsychologie 10
Armes de poing 12
Monter à cheval10
Russe 8
Combat à mains nues 12
Discrétion 12
Allemand 12
Citoyen du monde 18
Équipement : Glock M17, 3chargeurs supplémentaires, carnets personnels.
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 20
Voie de la Mort : 50
Portail vers le Monde Inférieur
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès
Âme itinérante
Jeunesse éternelle
Rituel Vaudou
Déclin inéluctable
Voie du Temps et de l'Espace : 20
Au-delà de l'horizon
Altérer les sens
Portail vers Ailleurs
Voyageur du Temps
Vision Véritable
Habitat : Berlin

Les Novices d'Hartcombe

Les suivants de Nigel Hartcombe sont de jeunes satanistes qui espèrent se servir de leurs connaissances magiques pour avoir une vie meilleure dans une Union Soviétique incertaine. Il y a huit hommes et six femmes entre 25 et 40 ans. Six d'entre eux sont russes. Les autres sont anglais ou américains et ont suivi Hartcombe dans sa fuite vers l'Europe de l'Est. Ils se défendent s'ils sont attaqués mais préfèrent s'en tirer sans une égratignure et éviter un conflit (s'il n'est pas nécessaire).
Personnalité : Ils sont impitoyables et sont préparés à tout sacrifier et surtout tout le monde.
Interprétation : Joignez les mains et déblatérez des banalités occultes.

AGL 12 PER 12 EGO 16
CON 16 APP 10 FOR 10
EDU 15 CHA 8
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +1
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Balance Mentale : -60
Sombres Secrets : Pacte avec des Puissances des Ténèbres
Avantages : Sensibilité à la Magie
Désavantages : Mauvaise réputation, Fanatique, Phobies, Blocage mental, Egoïste.
Compétences : Astrologie 12
Dagues 10
Anglais 15
Français 10
Grec classique 8
Poisons et drogues 12
Réseau de Contacts : Satanistes 12
Latin 10
Occultisme 18
Parapsychologie 10
Armes de poing 12
Russe 15
Combat à mains nues 10
Allemand 12
Equipement : pistolet 9mm Makarov avec 2 chargeurs supplémentaires
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 20 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de compétence 20
Sorts connus : Portail vers le Monde Inférieur
Commander aux Morts-Vivants
Habitat : Moscou
Nombre : 14

Les soldats de l'Armée Rouge

Ces soldats ont des cheveux coupés court et sont bien entraînés, même si certains d'entre eux sont maigres et mal rasés. Ils sont vêtus d'uniformes froissés et souvent pas à leur taille. Les deux gardes qui surveillent les personnages joueurs en prison n'ont pas d'AKM mais des Skorpions.
Personnalité : Les soldats sont désabusés et cyniques. Ils ne croient pas que l'Etat parvienne à sauver la Russie.Ils préfèrent être sous la coupe militaire de Slava et Leskov dans l'espoir d'y gagner des avantages à court-terme dans le chaos qui pourrait suivre une guerre civile.
Interprétation : Faites des blagues crues sur la misérable condition de l'Armée. Mendiez des cigarettes et jouez le rôle du «soldat cynique qui en est venu à appréhender la futilité de la guerre mais ne peut rien y faire».

AGL 12 PER 10 EGO 10
CON 11 APP 10 FOR 12
EDU 9 CHA 10
Taille : 1,75 m.
Poids : 70 kg
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +1
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : -50
Désavantages : Intolérant, Avide, Egoïste
Compétences : Armes automatiques12
Dagues 10
Fusils12
Se cacher 12
Conduite 10
Mécanique automobile 10
Armes de poing 10
Combat à mains nues 12
Discrétion 10
Armes lourdes 10
Équipement : AKM (sauf les gardes de prison qui ont des Skorpions), 1 chargeur supplémentaire, baïonnette, uniforme de combat, casque d'armée, masque à gaz, boite à pharmacie.
Magie : -
Habitat : Moscou

Piotr Leskov

Piotr Leskov était le chef de Slava jusqu'à l'arrivée du général Staski. Il a donné au mouvement son orientation militaire pendant les années 80 et s'est assuré de sa diffusion à travers la Russie. C'est toujours le nom de Leskov qui est associé à celui de Slava.

Le colonel Leskov a toujours les fonctions de chef du mouvement. Stasky s'est retiré dans une base de missile dans la campagne et ne donne que des ordres sporadiques. Leskov continue à étendre le mouvement et recrute de nouveaux membres. Leskov est un homme de petite taille, râblé aux cheveux pâles coupés courts et aux yeux bleus. Il est toujours en uniforme et armé.
Personnalité : Piotr Leskov croit dur comme fer en Slava. Il pense que les militaires seuls peuvent sauver la Russie. Depuis son séjour en Inferno et sa rencontre avec Chagidiel, il croit aussi que l'Ange de la Mort est le seul à pouvoir aider Slava à sauver la Russie. Leskov a réprimé tout souvenir des événements en Inferno et agit normalement.
Interprétation : Regardez directement votre interlocuteur dans les yeux et faites des réponses brèves et directes. Ne parlez pas si ce n'est pas nécessaire.

AGL 12 PER 15 EGO 12
CON 11 APP 10 FOR 15
EDU 12 CHA 15
Taille : 1,65 m
Poids : 70 kg
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : -80
Sombres Secrets : Pacte avec des Puissances des Ténèbres.
Avantages : Conscience accrue
Désavantages : Mauvaise réputation, Ennemi mortel : Yuri Sacharin, Fanatique, Maudit, Egoïste

L'Association Slave en 1991

But et idéologie

Les principes officiels de l'association stipulent qu'il s'agit d'un club privé réservé aux Allemands de langue russe. Le but de l'association est de soutenir et de faire évoluer la langue russe et sa culture, tout en conservant des liens avec la patrie d'origine.

Il est évident pour ceux qui ont eu des contacts avec l'association, que l'activité principale réside en études occultes et rituels. Depuis 1978, lorsque Nigel Hartcombe entra dans l'organisation, l'association a entretenu des contacts avec les satanistes berlinois, avec Filip Kramer à sa tête.

Les trois Russes et surtout Filip Kramer, ont un but premier pour l'Association : trouver des disciples qui pourront les aider à élargir leurs compétences magiques. Ils veulent également étendre leur influence des cercles occultes sur la sphère semi-criminelle berlinoise.

Anton Mahler et Sasha Purgatov tentent aussi d'utiliser l'Association pour renforcer leurs propres situations incertaines. Plus que tous, ils désirent accéder aux outils magiques qui pourront les aider à asseoir leur pouvoir. Les membres de cercles moins puissants sont attirés par l'Association, désireux d'apprendre la magie rituelle et prendre part à leurs projets et à leurs excitantes découvertes. Toutefois, l'intérêt de Kramer envers les Voies de la Magie pousse les adeptes les plus intelligents à quitter rapidement l'association.

Taille

L'Association compte 840 membres inscrits dont 350 sont impliqués dans de véritables activités occultes. Les autres sont passifs ou ne partagent que d'innocentes activités prévues dans les statuts de l'Association.

Organisation

Selon les statuts, il ne s'agit que d'une association ordinaire, fondée selon les lois strictes de l'Allemagne de l'Est. La description des demandes d'inscription et les rangs différents à l'intérieur de l'Association suggère toutefois des liens avec l'occulte.

Â sa tête se trouvent trois chefs : Mahler, Purgatov et Kramer.

Kramer n'est pas un membre officiel, il a disparu. Les membres sont divisés en 9 rangs différents dirigés par trois meneurs. Les trois rangs inférieurs sont ceux des initiés. Ils n'ont aucune idée de l'étendue des activités magiques de l'Association. Les trois grades moyens ont connaissance d'une grande partie des activités, mais n'y a que peu d'influence. Les membres des trois rangs supérieurs en savent beaucoup sur ce qui se passe. Ils forment le Cercle Intérieur qui participe à toutes les cérémonies de l'Association.

L'organisation officielle : les membres communs qui font de la recherche active en généalogie et en littérature slave constitue presque la moitié des membres de l'Association. Ils prennent part à des groupes d'étude et des conférences en soirée. Ils savent seulement que certains des meneurs de l'Association s'intéressent au mysticisme religieux, mais n'en savent pas plus.

Du 1er au 3ème Rang : Les trois rangs inférieurs suivent des cours d'études occultes deux soirs par semaine. Même d'innocents membres sans capacités magiques y prennent part. Les activités sont dirigées par Erich Karpov, qui est lui-même un membre du 4ème rang. Il ne sait rien des activités du Cercle Intérieur.

Du 4ème au 6ème Rang : Les trois rangs moyens apprennent la Magie pratique, mais à très bas niveau. Le groupe se réunit le soir dans les locaux de l'association. Leur meneur est Dorotea Boronina. Elle est au courant des activités du Cercle Intérieur, mais n'y prend pas part personnellement.

Du 7ème au 9ème Rang : Le Cercle Intérieur. Seuls les gens puissants et ceux qui possèdent une Sensibilité à la Magie y sont conviés. Tous les membres sont des hommes entre 35 et 60 ans. Le Cercle Intérieur recrute ses membres dans l'Association, mais il a décliné depuis que l'Association a cessé d'être un club pour Russes influents et leurs héritiers. Les Cercles se réunissent une fois par mois dans le manoir de Sasha Purgatov hors de Berlin. Ils pratiquent la Magie de la Mort, et la Haute Magie des Rêves.

Membres

Les membres se recrutent majoritairement dans la classe supérieure de l'Allemagne de l'Est. 75 pour cent des membres de l'Association sont d'origine russe.

Ressources

Les meneurs de l'Association ont perdu beaucoup de ressources depuis la réunification des deux Allemagnes, mais ils conservent de substantielles sources de profit venant du trafic de drogue ou d'armes. Les liens de Sasha Purgatov avec le milieu leur permet d'acquérir de l'équipement militaire.

Localisation

L'Association n'a qu'un siège à Berlin, mais entretient des contacts avec des groupes occultes et criminels dans le reste de l'Allemagne ainsi qu'en Union Soviétique.

Bureaux

Les bureaux officiels sont situés dans une petite cour donnant sur Kartenaustraße. Les activités moins avouables se concentrent sur le domaine de Sasha Purgatov et dans des usines et autres bâtiments abandonnés.

Activités officielles

Pour l'extérieur, l'activité culturelle tournée vers la Russie est au coeur de l'Association Slave. L'activité occulte est connue mais est présentée comme un jeu innocent ne tenant qu'une part minime de l'Association.

Liens avec d'autres groupes

De l'extérieur, l'Association collabore avec d'autres associations culturelles nationales ainsi qu'avec des groupes d'intérêt militaire pour la présence russe en Allemagne. Mais il existe aussi des liens étroits avec la Germanische Gemeinschaft, et indirectement la Slava en Russie Soviétique ainsi qu'avec les satanistes de Berlin.

Ennemis

Les satanistes d'Allemagne de l'Ouest sont mécontents des activités de l'Association Slave et se préparent à se débarasser de Purgatov et Kramer s'ils deviennent une menace réelle.

Le siège de l'Association

Les bureaux de l'Association Slave se trouvent sur Kartenaustraße 31, une ruelle étroite entre de vieilles maisons. C'est également l'adresse de la maison d'édition Soleil Noir. Il est assez facile de s'y rendre. La station de tramway Bernauer Straße est à quelques pâtés de maison de là et tous les chauffeurs de taxi connaissent le chemin.

L'Association est au centre d'une usine abandonnée en brique. Un portail mène dans une cour, où tout un bric-à-brac est entassé. Trois conteneurs débordants sont alignés le long du mur. Un vieux camion y est garé. Trois entrées s'ouvrent dans la cour. L'une est celle de l'Association pour la préservation de la Nature berlinoise, une autre pour l'atelier de menuisier d'Höder et la troisième ouvre sur les bureaux de l'Association Slave. Une plaque sur le portail avertit que l'éditeur Soleil Noir a également son siège dans ce bâtiment.

Un petit escalier mène au premier étage. Les personnages joueurs peuvent décider d'approches diverses : visite, infiltration ou bien entrer par effraction. Ils peuvent surveiller l'Association de l'extérieur en espionnant les allées et venues. Nous décrirons une par une les diverses techniques.

Une petite visite à l'Association

Les personnages joueurs peuvent directement aller dans les locaux de l'Association Slave durant la journée et obtenir des informations. Seul le niveau inférieur est ouvert au public et ils ne risquent pas de tomber ici sur quelqu'un qui les connaît.

Le secrétariat de l'Association est tenue par Helga Krausst, la secrétaire. Elle peut leur fournir une brochure décrivant l'histoire de l'association et ses activités ouvertes au public. Elle se montre extrêmement amicale et saute sans cesse du coq à l'âne avec enthousiasme. Elle peut de manière assez confuse donner les informations suivantes aux personnages joueurs, après une conversation longue et déroutante.

- Magda a été active dans la fondation de l'Association Slave en 1961.
- Magda connaît personnellement les trois Russes.
- Magda a été élu au bureau en Mai.
- Helga pense que Magda est devenue de plus en plus étrange durant le printemps et l'été. Elle se lavait sans cesse et dormait même dans les locaux de l'Association. Helga a même pensé une fois l'entendre chanter ou peut-être simplement gémir plaintivement une nuit entière. Elle a déménagé à Hambourg en Juillet.

Si les personnages joueurs sont diplomates et font comprendre qu'ils s'intéressent à l'occultisme, Helga confirmera que l'Association Slave est en fait une société occulte. S'ils parlent du livre " Le Pouvoir des Rêves ", elle saura de quoi ils parlent, mais avouera n'y comprendre goutte. Elle abandonnera pour passer à d'autres sujets plus excitants.

Infiltration

Les personnages joueurs devraient changer d'apparence et d'identité avant de tenter de devenir des membres de l'Association Slave. Se faire admettre est asse facile. Helga note leurs noms et leur offre le calendrier des activités (officielles) de l'automne.

Les nouvelles identités devraient correspondre à des adresses vérifiables. Il n'est pas nécessaire d'en faire plus. Les chances que quelqu'un vérifie sont très faibles.

S'ils fichent en l'air leur couverture, ils auront de gros problèmes. Les trois Russes tenteront de les attirer dans un piège pendant une réunion, les endormir et les emmener au manoir de Purgatov pour les interroger puis les exécuter. Un meneur de jeu au grand cœur peut bien sûr leur permettre de s'échapper puis laisser l'intrigue se poursuivre à partir de là. S'ils tuent simplement les trois Russes (essayez quand même d'éviter que cela se produise), les Incarnats sont libérés et l'aventure se poursuit normalement après cela.

Si les personnages ne se font pas remarquer, ils pourront peu à peu glaner d'intéressantes informations.

De l'extérieur, l'Association Slave n'est qu'une association culturelle comprenant groupes d'études et conférences. Mais déjà, dès la première réunion, le chef de groupe Erich Karpov leur demande discrètement s'ils sont intéressés par des connaissances secrètes et les sciences occultes.

LENINGRAD LE RETOUR

Les accès à Leningrad sont bloqués par l'Armée Rouge, mais il suffit à Sacharin de brandir sa carte afin de passer les barrages extérieurs. Il arrête cependant la voiture à une distance considérable de la ville, dans une zone industrielle de la banlieue sud. Un panneau annonce "Zone Industrielle de Kaptyeno." La plupart des usines sont abandonnées depuis longtemps au milieu de terrains vagues. "Je ne peux pas aller plus loin sans nous faire repérer. Vous devez continuer de votre côté. Suivez ce zouave."

Sacharin leur donne des armes s'ils en ont besoin. Chacun d'eux reçoit un Skorpion et dix chargeurs, des casques et des gilets pare-balles. Les personnages qui demande une arme de poing se voient gratifiés d'un S&W M5904 avec également dix chargeurs et un silencieux. Une fois sortis de la voiture, le Licteur s'éloigne rapidement. Nesterov sourit et leur demande de le suivre. Il les guide à travers des barrières éventrées, des friches industrielles vers une ruine en pierres noires, écrasée entre les entrepôts qui la cerne.

La Cathédrale Noire

La cathédrale est construite en basalte. Personne ne sait d'où cette pierre a été extraite. Il n'y a pas de basalte aux alentours de Leningrad. Il a sans doute été importé de Suède. La façade est de style gothique mais d'un âge indéterminé. Sous le bord du toit et sur toute la façade, des visages de pierre grimaçants et rongés par le temps scrutent les visiteurs.

Ce bâtiment n'apparaît sur aucun plan de la ville et il n'a pas été entretenu depuis presque un siècle. Le plafond au-dessus de l'autel et dans la sacristie s'est effondré. Un bouquet d'aulnes et des plantes grimpantes ont poussé au point de masquer partiellement l'édifice en été. Lorsque les personnages s'y rendent, sans doute en Octobre ou Novembre, les feuilles commencent à tomber et on aperçoit la pierre noire entre les branches.

Elle se dresse dans cette zone industrielle, tassée entre un dépôt de conteneurs, une usine de caoutchouc et un terrain vague. Le portail de l'église fait directement face à la barrière de bois couronnée de barbelés qui entoure l'entrepôt. Il est impossible d'entrer par là. La seule issue est pratiquée dans le mur écroulé au niveau de l'autel et de la sacristie. La cathédrale est cernée de fils de fer barbelés rouillés datant de la dernière guerre. Un bouquet d'aulnes se fraie un passage entre les gravats et parmi les barbelés, créant un mur naturel infranchissable.

Un sentier sinueux mène à travers le bosquet vers l'arrière de l'édifice.

Le bâtiment est cerné par une centaine de légionnaires damnés. Ils ont pour ordre de ne pas laisser Chezenko quitter l'église. Ils se moquent de ce que font ici de simples mortels. Les personnages peuvent y pénétrer sans difficulté, mais ils choisiront certainement de se faufiler discrètement. Personne ne s'occupe d'eux tant qu'ils n'attaquent pas.

Alors qu'ils approchent du but, Nesterov dit:

"Il vous attend à l'intérieur. Mon image y est également. Vous savez qui a été choisi."

Il prend l'un des PJ par la main et le ou la regarde droit dans les yeux.

"La plupart d'entre eux sont encore dans la maison Kalenko. Je n'ai pu en faire sortir que quelques-uns. Vous devez les aider. J'ai confiance en vous."

Il quitte les personnages et disparaît dans les ruines. Ils ne le reverront plus jamais.

Plans de la Cathédrale Noire

1. Les Catacombes et la Sacristie. Les restes de l'autel se dressent dans la pièce, mais la moitié du mur s'est effondrée et le sol noir est craquelé. Les vitraux ont été brisés et des tessons de verre irisé brillent sous les feuilles mortes. Quelques icônes sont toujours aux murs. Tous les visages peints sont noirs.

2. Église. Le socle de l'icône, le mur de séparation entre les catacombes et l'autre salle sont en partie détruits. Des images de saints noirs restent accrochés au pan encore debout. Une sculpture de bois de Christ crucifié est suspendue entre les icônes. L'effigie est à moitié brûlée et noircie par la fumée. De larges piliers en spirales soutiennent le toit. Trois chandeliers noirs retenus par de grosses chaînes pendent du plafond. Mais aucune bougie ne s'y consume. Le soleil (ou la lune s'il fait nuit) luit à travers le toit délabré et engendre des ombres fantomatiques. Des feuilles mortes glissent sur le sol et dans l'air. Au fond de la salle, des bancs de bois vermoulu menacent de s'écrouler sous leur propre poids. Des icônes sont accrochées aux piliers de pierre. Ivan Chezenko y attend les personnages.

3. Tombes. On peut apercevoir des pierres tombales érodées derrières des grilles de fer si rouillées que leurs éléments se sont fondus en une masse de métal compacte et noire. Avec quelques efforts et une bonne connaissance du Russe (Compétence de 15+), ils découvrent sur les inscriptions que les membres de la noble famille Daptyk reposent ici depuis le XIVè siècle. L'église est donc bien plus ancienne que la ville de Leningrad.

4. Tombes. Un sarcophage totalement rongé derrière une grille rouillée. Il est impossible de déterminer qui y repose.

5. Salle de prière. Une statue de grès très usée de la Madone et de l'enfant Jésus est adossée au mur. Des inscriptions illisibles sont gravées sur le sol.

6. Tombes. Les murs et le sol sont couverts d'épitaphes indéchiffrables et de reliefs très érodés. Les tombes ici datent du XIIè siècle. Mais un couvercle de sarcophage est moins usé que les autres. Il est en bronze gravé d'un visage rond et naïf, de sexe indéterminé, encerclé de volutes. Un anneau de fer est fixé sur ce visage. Il s'agit de l'entrée des cryptes.

Les Cryptes

1. Un étroit escalier de basalte noir, balayé par un vent froid descend vers les cryptes, à approximativement 20 mètres sous le niveau du sol. Il débouche sur un corridor illuminé par des torches enflammées, fixées aux murs par des anneaux. Des statues de pierre taille réelle entourent les entrées étroites des cryptes et représentent des chevaliers. Leur équipement permet de les dater du XIIè siècle.

2. Cryptes. Chacune accueille une famille. Des lignées prestigieuses ont été inhumées ici entre 1050 et le XVè siècle. Dans certaines cryptes, des chandelles se consument devant des bas-reliefs. Par endroits, des fleurs fanées gisent sur le sol. Dans l'une des cryptes, des membres de la famille Chezenko reposent, inhumés entre les années 1154 et 1480.

3. Chapelle. Les personnages aperçoivent de loin de la lumière qui émane de la chapelle. Une lourde porte de bronze entrouverte permet d'y accéder. À l'intérieur, brûlent des centaines de cierges, plantés dans des bols de sable sous des images saintes. Les murs sont recouverts de représentations de la Madone. Certaines icônes la dépeignent avec l'enfant, mais sur la plupart, il n'est pas représenté et la Madone fixe ceux qui lui font face d'un regard noir et glacé. Au sol, au centre de la pièce, on peut apercevoir un puits entouré par une barrière de fer très bien conservée. Un vent froid et charriant une odeur de moisi s'en échappe. Si l'on lâche quelque chose dedans, on n'entend aucun bruit d'eau. Chezenko fera remarquer qu'il s'agit d'un puits sacrificiel. "Pour des offrandes votives et ce genre de choses." Derrière des portes de fer finement martelées, les PJ trouvent une statue grandeur nature de la Madone. Elle est entièrement noire, fondue dans du fer ou un autre métal sombre. Aucun enfant ne se blottit dans ses bras. Devant elle, brûlent une multitude de petits cierges. L'icône de la Madone à peine achevée est accrochée aux portes de fer.

Le visage de la Madone est à la fois féminin et sévère, mais d'une certaine manière ressemble sans aucun doute possible à celui du personnage portant la marque de Chagidiel et dont la Balance Mentale est la plus basse.

LES INCARNATS DE LA MADONE

Ivan Chezenko attend impatiemment les personnages à l'intérieur de la cathédrale. Dès qu'ils entrent, il les conduit dans les cryptes situées sous l'église. S'ils lui posent des questions, il rétorque qu'il donnera des explications plus tard. Il les mène d'abord à la chapelle, face à la statue de la Madone noire. Ceux qui portent la marque de Chagidiel ressente alors un violent malaise. Sa seule vue leur donne l'envie de hurler.

"Voici la Madone noire. Elle veut posséder l'un de vos corps. Vous ne ressentirez jamais sa présence et, par chance, le Prince démon non plus. Seule la Madone peut abattre Chagidiel et vous sauver du mal qui vous ronge," explique Chezenko.

Si les personnages demandent comment cela est possible, Chezenko leur répond que la marque de l'Ange de la Mort cachera la présence de la Madone. Il sera repéré et tué en dehors de la cathédrale. Il n'y a qu'ici qu'il est en sécurité.

"Vous devez arrêter Chagidiel. C'est votre destin. Acceptez-le ou souffrez d'une mort atroce. Trouvez l'Incarnat, il se cache dans la maison Kalenko. Une fois à l'intérieur, la Madone prendra le dessus. Restez aux alentours. Ne relâchez aucun prisonnier. Un seul enfant libéré et le cauchemar se poursuivra pour l'éternité. Nous devons briser le cycle. N'ouvrez aucune porte. Est-ce que vous comprenez ce que je dis ? Absolument aucune porte ne doit être ouverte. Un serviteur désobéissant a lâché cette tempête sur nos têtes. Cela ne doit plus se produire. Personne ne quitte la maison. La Madone vous aidera à en sortir une fois la bataille terminée."

Bien sûr, il s'agit d'un mensonge. L'Incarnat de l'Archonte les laissera glisser en Inferno avec Chagidiel s'ils l'écoutent et ne sortent pas. Celui des personnages qui porte la marque de Chagidiel et possède la Balance Mentale la plus basse ressent le besoin irrépressible de s'approcher des portes de fer. Une fois suffisamment près, la statue tend une main noire et vient lui toucher le front.

"Il est l'élu," dit alors Chezenko. "Nous devons sortir et le laisser."

Les autres personnages reviennent à la cathédrale où ils attendent, pendant que les légionnaires effrayants montent la garde devant la porte. L'élu tombe alors en transe aux pieds de la statue. Durant les 24 heures qui suivent, l'Archonte rétablit le lien qu'elle a autrefois formé avec Magda dans la chapelle.

A l'aube suivante, un grand bruit provient des cryptes. Lorsqu'ils y arrivent, ils voient les portes de fer tordues et arrachées de l'intérieur. Les chandelles ont été soufflées et dispersées. La statue a disparu et l'élu se tient debout au centre de la pièce, sans une égratignure mais l'air complètement abasourdi. Un court moment, ils devinent la silhouette d'une femme à l'intérieur de celui-ci, mais elle s'évanouit rapidement. L'élu ne se souvient plus de rien à partir du moment où il est descendu dans les cryptes.

Karpov est un homme d'environ 45 ans en léger surpoids. Ceux qui réagissent positivement à son invitation peuvent démarrer dans un groupe sérieux d'étude concernant l'occultisme et la magie rituelle. C'est très intéressant et sérieux. Une vingtaine de membres, certains assez récents, prennent part aux réunions. Erich Karpov supervise le tout. Les personnages joueurs qui n'ont aucune Compétence en Occultisme peuvent prétendre à une Compétence de 5 s'ils suivent les réunions tout l'automne. Il y a des réunions deux fois par semaine, les mardi et jeudi.

S'ils semblent convenir (ce qui est le cas avec les personnages joueurs), on leur offre de prendre part à des réunions d'un autre genre. Karpov leur demande au bout d'un mois s'ils veulent prendre part à d'autres genre de cours.

"C'est plus sérieux. C'est de la Magie rituelle. Il y a beaucoup plus entre le Ciel et l'Enfer que nous ne pouvons l'imaginer, " leur dit Erich Karpov.

Ces réunions plus sérieuses sont dirigées par Dorotea Boronina, une femme de petite taille d'une trentaine d'années. Les réunions se tiennent dans le petit café à l'étage supérieur dans les locaux de l'Association les mardi et les jeudi à partir de minuit. La véritable Magie, celle qui marche réellement, y est étudiée et pratiquée. Un personnage doué de Sensibilité à la Magie voulant réellement apprendre, peut acquérir des connaissances dans la Voie des Rêves, à raison d'un point par mois jusqu'à son niveau d'Ego. De plus, les personnages joueurs peuvent apprendre un sort s'ils y participent tout l'automne (jusqu'à ce que le parasite les tue).

Si l'un des personnages a un talent inné en Magie, (Sensibilité à la Magie), Filip Kramer et les deux autres Russes lui trouveront un intérêt. Filip se montrera dans ce cas durant une des réunions, désireux de discuter avec le personnage en privé. Il tente de s'assurer de l'attitude du personnage envers la Magie. Cela peut se produire au bout de trois mois. Il faut espérer que le déguisement du personnage est assez fiable et qu'il ne soit pas en danger. S'il peut supporter l'interrogatoire de Filip, on lui offrira d'étudier dans le Cercle Intérieur avec Filip et Sasha Purgatov. Ils étudient alors les Voies de la Mort et du Rêve. Il ne risque pas de rester dans l'organisation assez longtemps. La maladie l'aura alors presque emporté.

Effraction

Les personnages joueurs peuvent rentrer par effraction la nuit dans les locaux de l'Association Slave. Les bureaux sont vides la nuit, et il n'y a ni gardes ni alarmes. Cela aurait attiré l'attention dans un tel secteur. De plus, les criminels savent que Purgatov et Malher protègent l'Association. Personne ne désire entrer en conflit avec eux.

La porte extérieure peut être ouverte avec une pince et un jet de FOR avec une marge de +10. Ils peuvent aussi crocheter la serrure ce qui exige une marge de +5 pour le jet de Cambriolage s'ils en sont équipés. Les portes intérieures peuvent être défoncées avec un jet de FOR avec une marge de +5 ou crochetées avec un jet de Cambriolage réussi.

Plans de l'Association Slave

1. Hall. Un hall froid et minable avec un sol en pierre et des murs de brique. Un escalier mène à l'étage supérieur. À droite, se trouve une épaisse porte métallique avec les mots " Editions Soleil Noir ". À gauche, une vieille porte en verre porte l'inscription "L'Association Slave : expédition. "

2. Monte-charge moderne. Couvert de graffiti et puant l'urine.

3. Ascenseur. Ancien modèle avec une porte métallique coulissante.

4. Hall. Des sofas rouges rembourrés sont alignés contre le mur. Des posters publicitaires d'agences de voyage de Moscou et de Leningrad sont accrochés au mur. Une énorme plante verte s'étale sur le coin droit de la pièce. Tout droit, une porte coulissante est légèrement entrouverte.

5. Armoire. Deux manteaux de femme y sont suspendus.

6. Toilettes.

7. Secrétariat. Si les personnages joueurs arrivent le troisième jour, une femme d'environ 25 ans est assise derrière le bureau. C'est Helga Krausst, trésorière de l'Association. Le mobilier dans le bureau date des années cinquante. Helga est assise derrière une machine à écrire électrique. Des meubles à tiroir sont alignés le long des murs. Un tableau d'affichage derrière Helga est couvert par plus de vingt cartes postales et de dessins d'enfants. Il y a des plantes vertes partout, et trois pots remplis de fleurs semblables à des lys pendent aux fenêtres. Un gros chat noir et blanc dort dans l'une des boîtes d'archives.

Les archives : Il n'y a que des documents officiels pour l'association : listes de membres, protocoles d'activité, formulaires d'inscription. Rien qui peut les lier à des activités occultes dans ces archives. Sauf, peut-être la description de l'organisation (un jet en Occultisme ou en Numérologie peut révéler une signification magique du système de rang).

8.Salle de repos . Une couchette avec une couverture, une longue table près d'un sofa usé et une petite armoire à pharmacie remplie d'analgésiques, de bandes et de valium complète le mobilier et la décoration de la pièce.

9.Salle de réunion. Des bancs usés sont alignés face à un petit podium doté d'une plate-forme destiné à un orateur. Un vieux projecteur de diapositives est placé sur une petite table au milieu de la pièce. Des rideaux gris foncé sont tirés sur les vitres. Un énorme palmier occupe un coin, là où les rideaux ont été repoussés.

10. Café. Le café y est servi durant les réunions. Sur un comptoir, le long d'un mur se trouve une cafetière. Un petit réfrigérateur se dissimule derrière le comptoir et quelques tables et chaises dépareillées sont dispersées dans la pièce. Un petit pélargonium a été placé sur chaque table.

Editions Soleil Noir

Les éditions Soleil Noir appartiennent à l'Association Slave. Elles publient des écrits de l'Association et des livres traitant d'occultisme, de magie, et de politique des Etats de l'Est. Pour les membres et ceux qui ne soupçonnent pas les activités occultes de l'Association, l'édition d'ouvrages dédiés à l'occulte se justifie par l'argent que cela rapporte et qui permet de financer les autres publications.

Hall. Un sofa et une table basse sont alignés contre le mur. Une toile sur le mur dépeint un soleil noir plongeant au-dessus d'une ville désolée. Une bibliothèque contient toutes les sorties de cette année de l'éditeur et quelques numéros du journal de l'Association. Huit des dix livres exposés ont des noms comme "Au cœur des Ténèbres", "Voyage à travers la Mort", "Anges de la Douleur-Messagers de l'Autre-Monde". Les deux autres publications sont des analyses politiques et économiques de l'Union Soviétique.

2. Montage. Cinq petites tables de montage se trouvent au centre de la pièce. Les volets sont fermés devant les fenêtres. Sur les tables se trouvent de l'équipement démodé. Un vieil homme est là, debout en train de travailler sur un livre. Il dit s'appeler Herr Kochner si quelqu'un entre et lui pose des questions.

3. Salle de composition. Soleil Noir assemble ici ses livres, mais les fait imprimer dans une ancienne imprimerie appartenant jadis à l'Etat.

4. Secrétariat. La secrétaire de Kochner, Maria Schwarzkopf est une femme mûre et énergique vêtue de lainages épais. Elle s'occupe de toute la paperasse de la maison d'édition. La pièce contient un bureau, une machine à écrire relativement récente et deux meubles de classement vides.

5. Bureau. La pièce est occupée par une grande table utilisée à la fois comme bureau et pour les conférences. Les murs sont couverts d'aquarelles de dieux aux poses improbables, peut-être des divinités peu connues du panthéon hindou. Des étagères remplies de la collection complète de l'éditeur depuis 1978 sont alignées contre les murs. Un exemplaire du " Pouvoir des Rêves " de Filip Kramer y figure. De 1978 à 1983, neuf titres sur douze ont été écrits par Nigel Hartcombe. Au dos des livres, la photo d'un homme souriant aux cheveux sombres et aux yeux noirs. Dans la présentation, Hartcombe est présenté comme étant "un des membres dirigeants de l'Association Slave". Ernst Kochner, l'éditeur de Soleil Noir peut être trouvé dans cette pièce ; il est un ami proche de Filip en particulier, mais connaît également très bien Anton et Sasha. Il participe aux activités occultes de l'Association. Dans son agenda, il y a une référence "Chez Purgatov à 10" pour le jeudi suivant.

6. Réserve. Il y a des fournitures de bureau et beaucoup de matériel publicitaire et de catalogues.

7. Lavabos.

8. Toilettes.

Niveau un

1. Hall. A gauche de l'ascenseur, se trouve une porte avec les mots "Seidelmann Reklam" barrés et remplacés par une note manuscrite "Archives Slaves." A droite, une porte indiquant "Association Slave."

2. Ascenseur.

3.Monte-charge.

4. Salle d'attente et de réception. Au milieu de la salle se trouve un canapé vert olive entourant une table basse en verre. Quelques magazines sont étalés sur la table. Des tableaux d'art abstrait sont accrochés au mur. La salle donne une impression de modernité stérile très différente de celle du secrétariat à l'étage en dessous.

5. Toilettes.

6. Evier.

7. Salle de repos. Les employés de bureau prennent ici leurs repas de midi. Des peintures d'art abstrait décorent les murs. Des personnages joueurs ayant la compétence Occultisme les reconnaissent comme magiques. Trois tables basses sans nappe sont dispersées dans la salle et une machine à café est disponible sur une petite table. Si les personnages joueurs sont ici dans la journée, ils peuvent rencontrer une intérimaire Lena Blühme, assise ici pour lire un magazine. Elle ne sait rien sur l'Association ou ses activités.

8. Bureau. Sur la porte est indiqué " Aleksandr Purgatov ". Le bureau est vide. Des tas de papiers sont empilés sur le bureau. Les murs sont nus et blancs. Il y a deux étagères de classeurs bourrés de magazines occultes publiés ces cinq dernières années.

Les papiers : Sur le bureau s'empile quelques jours de courrier et des paperasses diverses. Les papiers ont été tirés sur une imprimante à aiguilles et y sont encore attachés. La plupart semblent être des impressions de rituels magiques. Les personnages joueurs sans connaissances magiques comprennent qu'il s'agir d'une sorte de Rituel. Ceux qui ont ma compétence Occultisme réalisent que c'est une esquisse de Rituel d'invocation.

L'agenda : Il y a un agenda de bureau posé en évidence. Il est plein de notes remontant à quelques semaines. Le seul futur rendez-vous est prévu pour le jeudi de la semaine prochaine : " Réunion. 22 :00. Le manoir. "

9. Bureau. Sur la porte est indiqué Filip Kramer. Le bureau est vide. Un Macintosh est installé sur un bureau contre le mur. Les étagères sont vides. L'agenda n'a pas été utilisé durant les six derniers mois.

10. Bureau. Il y a un vieux PC sur le bureau. Normalement, Ada Lohman, la secrétaire de l'Association s'assied là. Elle est malade et a été remplacée par Lena Blühme de l'agence d'intérim. Elle est en train de taper une lettre à partir d'une note manuscrite signée Anton Mahler. Si les personnages joueurs viennent ici de nuit, la lettre est posée sur le bureau.

L'ordinateur : Il y a un carnet d'adresses des membres de l'association et d'autres personnes sur l'ordinateur : L'un d'eux est Harold Treuber, chef de la Police du district de Friedrichsain dans Berlin Est.

L'agenda : Celui d'Ada Lohman indique plusieurs dates avec "Chez Purgatov" aux premières heures de la nuit. La prochaine est le jeudi de la semaine prochaine à 22 :00.

Cher Herr Treuber, *Berlin (date du jour)*

Nous avons récemment discuté de vos possibilités d'intervenir auprès de personnes qui, j'en ai bien peur, représentent une menace pour nos opérations. J'ai à présent réuni d'autres preuves que ces gens complotent contre notre association, et comptent avertir la presse par exemple. Mon ami Kramer a enquêté et en est arrivé à la conclusion qu'ils appartiennent sans doute à des groupes rivaux dont les intérets s'opposent aux nôtres. Je vous demande de reconsidérer votre opinion sur le sujet et de me répondre. Nous nous retrouverons Jeudi comme à l'accoutumée chez Herr Purgatov.

Votre ami
Anton

11. Salle de Conférence. Une simple table de conférence entourée de huit chaises domine la pièce. Un tableau noir et un écran pendent du plafond. Quelques feuilles ont été abandonnées dans le projecteur. Ce sont des diagrammes qui semblent être des pièces comptables. Les personnages joueurs ayant quelques connaissances en économie sont étonnés par les sommes manipulées par cette modeste association.

12. Hall. Un hall nu avec un canapé posé contre le mur. Les murs sont peints en gris. Une peinture dépeignant un être humain mis à l'envers, est suspendue au-dessus du canapé. Elle est signée Filip Kramer.

13. Bibliothèque. Les livres sont conservés à l'abri de la poussière dans des armoires fermées. Il y a là environ 3000 volumes de littérature exclusivement occulte, surtout en langue allemande et russe. Certains livres sont extrêmement rares et il n'en existe que quelques exemplaires. Une étagère contient des ouvrages plus modernes. Il y a deux livres de Filip Kramer : *Le Pouvoir des Rêves* et *Messager de la Mort*. Le premier est un livre sur la Magie rituelle, l'autre concerne les démons qui chassent les humains et leur créent des enfers sur mesure. La page où se trouve " en ce qui concerne les malédictions causées par le pouvoir des Rêves " est marquée dans cet exemplaire du " Pouvoir des Rêves "

Dans la journée, il y a toujours un couple de membres de l'Association Slave qui y étudie. Des jeunes hommes ou femmes qui ne répondent que lorsqu'on s'adresse à eux et qui toisent tous les visiteurs de l'extérieur d'un air suspicieux.

14. Salle des Archives. Des portes fermées absorbant 150 en dégâts donnent dans la salle des archives. Une pince et un jet de Force avec une marge de +15 ou un nécessaire de crochetage et Cambriolage avec une marge de +5 ouvriront les portes. Helga Krausst, Ada Lohman et les trois Russes ont les clés. Les vrais documents et les pièces comptables de l'Association sont ici.

15. Réserve. Des fournitures de bureau comme du papier et des stylos sont stockés ici, ainsi que de grandes boites d'encens, des fils d'or et d'argent, des marqueurs de différentes sortes, des poudres de toutes les couleurs dans des boites couvertes d'inscriptions en hindi et un squelette emballé dans une boite de carton.

16. Bureau. Un bureau lumineux et moderne rempli de classeurs métalliques le long des murs. Sur un mur, une peinture de Filip Kramer montrait deux enfants découpant un troisième à l'aide de tessons de verre dans une mare de boue. La peinture a été retirée et posée à côté face au mur.

Rosa Treutiger, directeur financier et comptable de l'Association, s'installe ici. Treutiger est une vieille amie d'Anton Mahler, et a accepté à contre-cœur de s'occuper des comptes de l'Association depuis que le dernier directeur financier est parti

en prison pour trafic de drogues. Elle en sait long sur la plupart des activités sauf ce qui concerne les meurtres et les disparitions qui font partie des rituels pratiqués chez Sasha Purgatov. Treutiger est au bureau seulement le mardi et le jeudi.

17. Bureau. "Anton Mahler" est inscrit sur la porte. Anton Mahler est là tous les matins. Le bureau est bien entretenu et décoré, équipé d'un petit Macintosh et d'une imprimante. Le long des murs se trouvent des étagères remplies de journaux, d'écrits occultes, et de manuels financiers. "Chez Sasha 22 :00" est indiqué dans l'agenda de Mahler au jeudi suivant. Sur l'ordinateur même, on peut trouver un post-it sur lequel est indiqué : "F.345 678 009". (C'est le numéro de téléphone que l'on peut utiliser pour joindre Filip Kramer).

Les pistes dans les locaux de l'Association

Soleil Noir

Il y a quelques pistes intéressantes à l'étage inférieur. Les personnages peuvent y recupérer un autre exemplaire du " Pouvoir des Rêves " de Soleil Noir s'ils le désirent. Le Rituel qui semble briser une malédiction y est indiqué par un marque-page. S'ils parcourent les publications, ils découvriront que Nigel a été beaucoup publié entre 1978 et 1983. Il est dit au dos des livres qu'il est un membre du bureau de l'Association Slave. Les registres de l'Association ne mentionnent aucun Nigel Hartcombe. Personne de ce nom ne se trouve dans le bottin de Berlin. Si les personnages cherchent du côté de la police ou les vieilles archives de journaux, ils découvriront que Hartcombe est un Anglais recherché internationalement pour des meurtres rituels depuis les années soixante-dix. Personne ne sait où il se trouve aujourd'hui.

S'ils fouillent à fond l'agenda de Kochner, ils trouveront une référence au rendez-vous chez Purgatov pour le jeudi suivant.

Le bureau de Lohmans

La lettre dans le bureau d'Ada Lohman fait aussi référence à la réunion chez Puragtov.

Agendas

Même RdV dans les agendas des trois Russes si les personnages les examinent attentivement.

La lettre de Mahler

La lettre fait mention des personnages joueurs. Si ceux-ci ont mis plus d'un mois à compter du début de l'aventure pour la découvrir, elle aura déjà été envoyée.

Le bureau de Purgatov

Le Rituel trouvé dans le bureau de Purgatov est constitué de notes sur la pratique d'un Cheminement vers Hadès. C'est juste un aide-mémoire et cela ne ne peut pas être utilisé à moins que les personnages n'aient la même connaissance de la Voie de la Mort que Sasha Purgatov.

Archives

Un jet réussi en Comptabilité ou Recueil d'Informations révèlera ce qui suit :

- Une grosse somme d'argent a été réunie pour payer des honoraires au " Germanische Gemeinschaft ". Le contact est Leonard Freude.
- L'Association Slave possède une petite maison d'édition "Soleil Noir" et recueille plusieurs centaines de milliers de Deutsch marks par an.
- Filip Kramer a retiré régulièrement des fonds de l'Association ces dernières années.

Le bureau de Mahler

Le post-it jaune sur l'écran d'ordinateur d'Anton Mahler est la seule piste menant aux activités de Filip Kramer, la seule sur laquelle les personnages puissent mettre la main. Il est recherché par la police et reste à distance. À en juger par le numéro, cela mène à une adresse près du Hauptbahnhof. S'ils le composent, une voix féminine répondra : " Chrissie, j'écoute ".

S'ils demandent à rencontrer Filip, elle leur demandera qui ils sont. En l'absence de réponse plausible, elle raccrochera sur le champ. S'ils ont préparé un mensonge suffisament crédible, elle leur réclamera un numéro de téléphone pour que Filip puisse les recontacter.

Surveillance de l'extérieur

Les personnages joueurs peuvent garder un œil sur l'Association Slave depuis un immeuble désaffecté et qui doit être bientôt démoli, de l'autre côté de la Kartenaustraße. Ils ne peuvent pas rester assis dans leur voiture, dans la ruelle étroite, ils attireraient trop l'attention. Pour un petit pot-de-vin, la société de protection de la nature de Berlin ou le menuisier les laissera surveiller la cour depuis une fenêtre.

Helga Krausst, Ada Lohman et Rosa Treutiger arrivent à huit heures du matin. Les autres arrivent un peu plus tard. Anton Mahler est le seul des trois Russes à venir tous les jours. Il est là à dix heures et s'en va juste avant le déjeuner. Il part alors pour sa propre société, la firme de consultants en sécurité, Secure, situé sur Obentrautstraße. Il rentre chez lui vers dix-neuf heures.

Une ou deux matinées par semaine, Sasha Purgatov se rend à l'Association et y reste environ une heure. Il parle avec Malher et ensuite disparaît. En général, il rentre alors chez lui ou se rend à d'autres rendez-vous d'affaire. Filip Kramer ne se rend jamais au bureau. Durant le week-end, en soirée, des gens viennent aux réunions dans les locaux entre dix-neuf et vingt-trois heures. Le mardi et le jeudi, il y a également des gens qui arrivent vers minuit et repartent entre deux et trois heures du matin.

Chez les Russes

Les personnages joueurs peuvent essayer de trouver les trois Russes ailleurs qu'à l'Association Slave. Les adresses de Malher et Purgatov sont dans l'annuaire téléphonique et dans le carnet d'adresses de Magda. Il n'y a qu'un seul Purgatov mais trois Malher sont répertoriés. L'adresse de Filip Kramer n'est nulle part. L'adresse du carnet de Magda n'est pas la bonne. Une vieille dame y vit et prétend habiter à cette adresse depuis vingt ans (elle a été soudoyée).

Purgatov vit dans un manoir luxueux hors de Berlin, en pleine nature. Sa maison est entourée d'un haut mur surmonté de verre brisé et de lames. Des capteurs et un système d'alarme perfectionné rendent une approche discrète presque impossible. Purgatov dispose aussi de vingt gardes du corps loyaux jusqu'à la mort. Pendant que seize d'entre eux combattent les intrus, Purgatov, sa secrétaire et quatre gardes du corps s'échappent, sans échec possible, en hélicoptère depuis l'arrière de la maison.

Si les personnages arrivent à entrer dans la maison pour la fouiller, ils ne trouveront que quelques papiers en train de se consumer dans l'âtre du salon. Ces papiers contiennent quelques informations sur l'empire du crime appartenant à Purgatov. C'est suffisant pour lancer un avis de recherche. Purgatov a pris tous les papiers de valeur avec lui. Sa secrétaire a une mémoire photographique. S'ils se font prendre, Purgatov la descendra d'abord. Dans la cave, les personnages trouveront le Temple des photos de l'appartement de Mahler (voir ci-après). Purgatov est pratiquement chez lui tout le temps. Les personnages peuvent le voir aller et venir accompagné des ses gardes du corps.

S'ils poursuivent leur surveillance, ils pourront voir arriver une vingtaine d'hommes dans des voitures de luxe à environ vingt-deux heures le fameux jeudi mentionné dans les agendas de l'Association Slave. Ces hommes repartiront vers quatre ou cinq heures du matin. Il s'agit de la réunion du Cercle Interne, la seule où il est possible de voir ensemble les trois Russes. Il n'y a pas de réunion à date fixe, mais ils décident au coup par coup du jour de la prochaine rencontre. Il se passe environ un mois entre chaque réunion, ce qui fait que si les personnages ne frappent pas dès la première fois, ils devront attendre et la maladie aura trop progressé, ou bien ils devront monter un plan alternatif pour réunir les trois Russes.

Avant la réunion, quatre des gardes de Purgatov conduisent une camionnette blanche jusque dans le garage. Ils ont trouvé une victime pour le sacrifice du Rituel de la nuit. Après la réunion, ils verront les gardes ressortir la camionnette du garage et quitter la propriété. Ils se dirigent vers un incinérateur d'ordures où ils pourront se débarrasser des corps.

Si les personnages joueurs entrent dans le manoir, alors que le Cercle Interne est réuni, les événements décrits ci-dessous concernant le manoir de Purgatov se produiront. Les personnages peuvent alors considérer que le Rêve de Chagidiel est une vision qui les encourage à pratiquer le Rituel.

L'un des trois Malher trouvés dans l'annuaire téléphonique est un représentant en informatique âgé de 20 ans, et on peut le disqualifier. Les deux autres sont plus intéressants. Les personnages devront leur rendre visite eux-mêmes, pour être sûrs de tomber sur la bonne personne. Ils ont tous deux de beaux appartements dans le centre de Berlin. Le premier Mahler balade souvent ses trois chiens, des teckels, donc les personnages peuvent se rendre compte que ce n'est pas le bon. Le seul qui reste est donc le véritable Anton Mahler. Son appartement est gardé par quatre anciens collègues de la Stasi. Ils le protègent car Malher leur a fourni de nouvelles identités, du travail bien payé dans sa propre société Secure. Ils ne se battront pas jusqu'à la mort et s'enfuiront s'ils sont blessés. Pendant ce temps, Malher aura le temps de s'enfuir par les toits et de s'évanouir dans la nature. Il n'y a pas grand-chose de compromettant dans l'appartement. Malher est un professionnnel. Les personnages remarqueront peut-être qu'il y a peu d'objets personnels. Dans le bureau du salon, les personnages pourront dénicher un paquet de photos floues qui semblent avoir été prises dans une cave. Une série de clichés montre Filip Kramer en train de tuer avec un couteau une femme attachée et la vider de son sang pour le récupérer. L'agenda de poche de Malher est sur le comptoir de la cuisine. Le rendez-vous chez Purgatov pour le jeudi suivant y est noté.

Si les personnages capturent l'un des anciens collègues de Malher, il leur dira ce qu'il sait : que Malher est un ancien agent de la Stasi et que sa nouvelle société est louche. L'homme ne sait rien de l'Association Slave ou du satanisme et sera sûrement choqué si les personnages présentent Malher comme coupable de meurtres rituels.

Filip Kramer est difficile à dénicher. Personne dans les circuits occultes ou à l'Association Slave ne donnera son adresse, ou n'admettra même le connaître. Les personnages joueurs peuvent le trouver de trois différentes façons : infiltrer l'Association jusqu'à ce qu'il choisisse de les rencontrer, remonter la piste du numéro de téléphone sur le post-it dans le bureau de Malher à l'Association, ou ils peuvent le suivre jusqu'à une des réunions chez Purgatov. Filip se cache chez une vieille connaissance. Elle se nomme Christine Schloßinger et vit dans un appartement qui doit être démoli au 43 Duckenstraße. Il y a sept pièces et Christine Schloßinger vit dans deux d'entre elles, chichement meublées tout près de l'entrée. Elle ouvrira la porte si quelqu'un sonne. Derrière ses propres pièces, il y en a trois autres non meublées et remplies de détritus divers. Un étroit couloir mène à travers le dépotoir jusqu'à deux plus petites pièces donnant sur la cour. Filip y réside. Le mobilier consiste en un four électrique et une plaque de cuisson, et un matelas sale posé à même le sol. Le long des murs se trouvent des toiles peintes et une autre inachevée, placée sur un chevalet au centre de la pièce. Cela sent la pourriture. Il n'y a pas de gardes, donc si les personnages arrivent à passer la barrière d'une Christine peu coopérative, voire franchement hostile, ils peuvent facilement entrer. Filip a transformé les deux anciens occupants des lieux, un homme et une femme d'une trentaine d'années en morts-vivants. Ils sont vêtus de haillons et seul leur visage est nu. Leurs bouches ont été cousues par des points grossiers. Leur chair bouffie pue franchement la décomposition. Si quelqu'un d'autre que Filip entre dans sa partie d'appartement, ils attaquent et tentent de repousser les intrus. Utilisez les règles de base pour les morts-vivants. Durant l'affrontement, Filip peut s'échapper par l'échelle de secours et disparaître. Sa prochaine cachette sera choisie avec précaution pour que les personnages ne puissent plus le trouver.

Le Rêve de Chagidiel

A un moment approprié, choisi par le Meneur de jeu, avant que les personnages n'aillent au manoir de Purgatov pour affronter le Cercle Interne, ils font tous le même rêve. La nuit précédente est le meilleur moment, mais s'ils décident de ne pas dormir, cela peut être une vision commune.

Le Rêve est un bon moyen de faire aller les personnages au manoir de Purgatov, le jeudi soir. C'est le seul endroit où ils peuvent rencontrer simultanément les trois Russes et pratiquer le Rituel qui, pensent-ils brisera la malédiction. Chagidiel ne prendra aucun risque. Ses plans sont maintenant trop avancés.

Le Rêve est le même pour tous les personnages joueurs et ils s'en souviendront en détail lorsqu'ils se réveilleront. Au début, ils marchent dans une banlieue immense aux grandes maisons. Des ombres noires bougent derrière leurs fenêtres. Ils remarquent que la route derrière eux semble dévorée par une obscurité immense. Ils ne peuvent donc plus qu'avancer. Les maisons deviennent plus rares et ils se retrouvent sur un chemin forestier menant à une maison isolée. Même s'ils ne l'ont jamais vue, ils comprennent instinctivement qu'il s'agit de celle de Purgatov. Ils semblent flotter vers elle, passant à travers les hauts murs qui l'entourent. Les chiens de garde dansent autour d'eux, mais ils échappent à leurs morsures. Ils approchent de la maison et glissent dans les murs. Un abîme s'ouvre sous eux et ils tombent et tombent encore. Ils atterrissent dans le salon de Sasha Purgatov, l'antichambre de son Temple. La porte y menant est ouverte. Les trois Russes s'y tiennent. Ils ne semblent pas se rendre compte de la présence des personnages. "Ils ont pu parcourir mon livre au sujet de la Magie du Rêve. Ils peuvent alors briser la malédiction. Je pense que Magda se doutait de ce qui pouvait la faire cesser. " prétend Filip Kramer. Les personnages remarquent soudain qu'ils tiennent un exemplaire du " Pouvoir des Rêves " entre leurs mains. Le livre s'ouvre de lui-même à la page concernant le Rituel. Les personnages commencent à l'exécuter, en dessinant tout d'abord un cercle autour de la propriété tout entière, ensuite autour de la maison, et ensuite autour des trois Russes. Ils remarquent que leurs furoncles disparaissent graduellement. Lorsque le Rituel est achevé, les trois Russes rugissent de colère. Tout s'estompe et les personnages se réveillent.

La maison de Purgatov

Les personnages se dirigent vers la Maison de Purgatov au sud de Berlin pour enquêter sur la réunion du Cercle Interne et accomplir le Rituel qui pensent-ils peut les libérer de la maladie. La maison est située en pleine nature proche de plusieurs petits lacs, de montagnes couvertes de forêts, et d'immenses champs, à vingt kilomètres au sud-est de Berlin. Il faut 45 minutes pour y accéder en voiture depuis le centre de Berlin. Une route sinueuse en pleine nature, mène jusqu'à la maison. Tout a été méticuleusement entretenu par des écologistes convaincus. Purgatov se fiche de l'endroit en lui-même. Il est plus intéressé par le status social qu'il lui procure. Un portail bloque l'accès presque à la sortie de la route. Autour d'une maison à un étage d'un vieux style architectural allemand aux murs de rondins et aux caractéristiques plutôt rustiques, s'élève un mur de quatre mètres de haut dont le haut est recouvert de tessons de verre et de lames de rasoir. Le mur est surveillé et branché sur un système d'alarme. Un garde équipé d'un talkie-walkie veille dans une guérite à l'entrée. Des gardes armés accompagnés de chiens patrouille sur toute la zone. Ils travaillent toujours par deux et disposent d'un chien chacun. Les mesures de sécurité sont rigoureuses. Purgatov n'engage que des professionnels et peut s'offrir les meilleurs gardes et les plus fidèles.

7. Salon. Il y a contre un mur un âtre ouvert. Des fauteuils recouverts de housses de cuir entourent des tables basses. 50 enfants sont entassés ici, la plupart apathiques et accroupis à même le sol.

8. Salle à manger. La salle à manger principale. Un lustre assez lourd en cristal pend au-dessus d'une longue table entourée de 16 chaises. Sur les murs bombés, de sombres portraits semblent hurler des avertissements ou tenter de sortir du tableau. La pièce est vide. Les reliefs d'un repas entamé pourrissent sur la table, avec des couverts en argent, ainsi que trois bouteilles de vins vides.

9. Chambre. Il s'agissait de la chambre d'Aliona. Elle est vide depuis sa disparition en 1938. Il reste un lit étroit et un bureau avec une photographie d'Aliona et de Katia. Les personnages y reconnaissent les deux Népharites. Personne ici.

10. Salle de bain. Une petite baignoire, un évier émaillé et un broc. Il y a un peu de sang sur le sol sinon rien de particulier.

11. Chambre. Il s'agit de la chambre de Katia. Un petit lit, un bureau et une petite table ronde constituent le seul mobilier. Le journal de Katia est posé sur la table de chevet, avec quelques notes au sujet de la décadence de la maison jusqu'au Nouvel An 1941-1942, lorsqu'elle fut amenée au sous-sol et transformée en Népharite. Dix enfants apathiques y sont enfermés.

12. Chambre. Celle de Nikolaï Kalenko. Ivan Purgatov y vit désormais. Un grand lit à baldaquin occupe tout un coin. Il y a également une petite table et deux chaises. Les murs ruissellent de sang. Quatre enfants meurtris âgés de 10 à 12 ans sont accroupis sur le sol.

13. Bureau. Le bureau de Kalenko actuellement utilisé par Ivan Purgatov. Un lourd bureau et plusieurs casiers à archives remplissent la pièce. Les papiers qu'ils contenaient ont été projetés sur le sol et déchirés. Des courriers émanant des autorités de la ville s'entassent dans un coin.

14. Réserves. Il y avait du papier, des classeurs et des livres qui s'empilaient ici. Ils ont été déposés sur le sol du bureau. Maintenant, 12 enfants mutilés y sont retenus captifs.

15. Secrétariat. La secrétaire de Kalenko est morte depuis des années. L'un des hommes de Purgatov reste en général ici. Il y a un bureau et quelques étagères dans un coin.

Le sous-sol

Les escaliers qui y mènent se trouvent dans le couloir près de la cuisine. Ils conduisent profondément sous le sol, dans des caves voûtées qui datent du XVIIIè siècle. Un vent glacial y souffle. Les ténèbres y sont très denses. Impossible d'allumer la moindre lumière. Elle s'éteint immédiatement.

1. Garde-manger. Il contient un grand stock de viande salée d'origine douteuse, des pommes de terre, des oignons, des carottes et du pain noir.

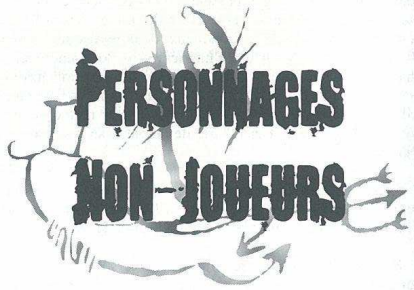
2. Cave à vin. Elle est très bien fournie. Les meilleures années ont déjà été bues, mais il reste plus de la moitié des bouteilles d'origine.

3. Réserve de pommes de terre. Elles ont été déplacées dans garde-manger principal. Il y a huit enfants ayant subi diverses modifications physiques qui y sont désormais enfermés. Les personnages peuvent faire le rapprochement entre ces changements et le comportement des patients du sous-sol de la clinique de Francfort.

4-6. Celliers. Les caves sous la maison étaient autrefois vides. Purgatov y garde les enfants qui ont le plus changé. Ils sont enchaînés au sol et aux murs et attaquent en grognant, lorsque les personnages s'approchent d'eux. Ceux qui portent la marque de Chagidiel ou possède l'Avantage Conscience accrue voit des barres d'acier là où il n'y a apparemment que de la pierre. Derrière émerge l'enfer glacé de Chagidiel. Des ouvertures et des marches dans les murs y descendent.

7. Temple. Dans la plus grande salle du sous-sol, Kalenko a consacré un Temple où il sacrifia toute sa famille afin d'apaiser l'Ange de la Mort. Au premier abord, le sol semble fait d'argile, mais les PJ marqués et ceux qui possèdent l'Avantage Conscience accrue ne voient aucun sol. Un abîme venteux s'ouvre sur l'Inferno de l'Ange de la Mort. Des symboles enflammés flottent dans l'air, là où devrait se trouver le sol. Il n'y a ni autel ni instruments magiques. Kalenko n'est pas vraiment un Conjureur au sens strict, mais l'esclave obéissant de l'Ange de la Mort.

8. Chambre Intérieure. Une simple salle de pierre au sol de terre battue. Dès que les personnages y pénètrent, les murs semblent s'évanouir et Inferno se matérialiser autour d'eux. Mais le sol de terre persiste. Il y a une pelle contre le mur. La femme de Kalenko et ses deux filles sont enterrées ici.



Nikolay Kalenko

Kalenko est depuis toujours le serviteur de Chagidiel. Il a toujours son ancienne apparence : un homme élancé d'environ quarante ans aux cheveux grisonnants et à la petite barbiche. Il porte un costume noir très fripé et une chemise tachée de sang.
Personnalité : Il reste très peu de choses de Kalenko. Il n'est plus qu'un pitoyable esclave bavant d'admiration et prêt à tout pour servir son maître.
Interprétation : Courbez vous jusqu'à vous plier en deux. Regardez par en dessous et parlez d'une voix doucereuse assez déplaisante. Frottez sans cesse vos mains l'une contre l'autre.

AGL 10	PER 12	EGO 8
CON 11	APP 11	FOR 10
EDU 12	CHA 10	

Taille : 1,70 m
Poids : 70 kgs
Mouvement : 5m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : -
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 85
Balance Mentale : -90
Sombres Secrets : Coupable d'un Crime, Maudit
Avantages : Sensibilité à la Magie
Désavantages : Trompe-la Mort, Maudit, Blocage Mental, Avide, Malchanceux, Egoïste.
Compétences : Diplomatie 12
Français 10
Russe 12
Torture 15
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 20 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 20
Sorts connus Portail vers les Mondes Inférieurs
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès
Habitat : Leningrad

Les hommes de main de Purgatov

Les hommes de main de Purgatov et Kalenko ont été choisis dans les bas-fonds de Léningrad: des meurtriers impitoyables et des requins du marché noir. Un petit séjour dans la maison leur a donné un coup de fouet. Ce sont des hommes robustes entre 20 et 30 ans, vêtus de noir : pantalons démodés et chemises tachées de sang et autres fluides corporels.
Personnalité : Des meurtriers sans pitié qui obéissent à tous les ordres de Purgatov. Leur loyauté est sans faille. Ils savent parfaitement que si ce qui se passe dans cette ville était révélé, ils ne s'en sortiraient pas vivants.
Interprétation : Contrôlez parfaitement votre regard, votre voix, vos expressions, mais si à l'occasion, vous perdez la face, vous vous transformez et vous devenez fou furieux.

AGL 12	PER 12	EGO 10
CON 11	APP 10	FOR 14
EDU 7	CHA 8	

Taille : 1,80 m
Poids : 80 kgs
Mouvement : 6m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : -80
Modifications physiques : Stigmates, Dentition de prédateur
Sombres Secrets : Coupable de crime
Désavantages : Mauvaise réputation, Fanatique, Blocage mental, Névrose sexuelle, Egoïste.
Compétences : Dagues 14
Fusils 12
Armes de poing 14
Discrétion 12
Torture 15
Allemand 8
Esquive 12
Equipement : Makarov, 3 chargeurs supplémentaires, Dague, Fusil à pompe calibre 12 (comme Spas 12)
Magie : -
Habitat : Leningrad 1941
Nombre : 10

Purgatov L'Incarnat de Chagidiel

Purgatov est le plus puissant des Incarnats de Chagidiel. Lorsque les personnages joueurs tuent l'Incarnat Onirique et le général Staski, leur pouvoir revient à Leningrad et Purgatov. L'Incarnat peut meme drainer du pouvoir provenant de son ancienne existence dans la maison de Kalenko durant la guerre. Le Temps se replie et l'Incarnat du passé devient identique à celui que les personnages joueurs ont libéré. Lorsque la Citadelle de Chagidiel commence à prendre forme à Leningrad, l'Incarnat commence à y puiser son pouvoir. Purgatov ressemble aux deux autres Incarnats que les personnages joueurs ont déjà rencontrés : un type court sur pattes, basané et ridiculement gras d'environ 45 ans. Il est vêtu d'un costume ringard. Lorsqu'il affronte la Madone Noire et envoie la maison de Kalenko en Inferno, il peut directement tirer sa puissance de la Citadelle de l'Ange de la Mort. Les chiffres ci-dessous ne sont à utiliser que si les choses tournent mal, que les personnages joueurs n'ont pas la Madone Noire de leur côté et doivent lutter seuls contre Purgatov.
Personnalité : Purgatov est l'Incarnat le plus puissant de Chagidiel. Il est assuré de gagner la partie et donc n'a nullement peur des personnages joueurs. Sa personnalité tient plus de l'Ange de la Mort et donc se comporte moins humainement que les autres Incarnats. Il ne réagit que si les enfants sont libérés. Il sort alors de son dédain et affiche quelques émotions : peur et rage démesurée.
Interprétation : Soyez plus expressif que les deux autres Incarnats : riez hystériquement, grimacez, dîtes des choses incompréhensibles.

AGL 80	PER 30	EGO 60
CON 80	APP 4	FOR 80
EDU 40	CHA 50	

Taille : 1,70 m
Poids : 85 kgs
Sens : Voit l'infrarouge, l'ultraviolet et dans le noir total.
Communication : Parole ou télépathie.
Mouvement : 40m/Round de combat
Actions : 9
Bonus à l'initiative : +68
Bonus aux dégâts : +18
Résistance : 17 BS = 1 BL
16 BL = 1 BG
14 BG = 1 BM
Il lui faut 3 BM avant de mourir
Endurance : 430
Pouvoirs : Voix de commandement, Contrôle toute personne dont la Balance Mentale se trouve entre–50 et –100. Jet d'Ego exigé pour éviter d'être contrôlé. Invulnérabilité : ne peut être blessé par des armes à feu ou des armes de jet. Voit la Magie et les auras. Parle tous les langages humains, Télépathie, Télékinésie 100kg 10 m/ sec.
Compétences : Interrogatoire 70
Se cacher 50
Rechercher 40
Armes de Mêlée et de jet : Tout à 60
Armes à feu : Tout à 70
Combat à mains nues 70
Discrétion 50
Torture 100
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 60 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 50
Sorts connus Portail vers les Mondes Inférieurs (automatique)
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès
Âme itinérante
Rituel Vaudou
Déclin inéluctable
Habitat : Leningrad / Inferno

La maison a un seul étage. Il y a un énorme retournement juste devant l'entrée. A l'arrière on peut voir une pelouse et une piscine. De l'autre côté d'une petite forêt derrière la maison, il y a un hangar contenant un petit hélicoptère de type Huey-chopper.

La nuit de la réunion du Cercle Interne, des Mercédès et des limousines remontent en file jusqu'à la maison. 17 hommes vêtus de costumes sombres en descendent. Les voitures sont ensuite reconduites au-delà du mur pour y être garées. Les gardes du corps et les chauffeurs en sortent et se mettent à fumer tout en discutant ensemble. Ils deviennent très soupçonneux si un étranger se montre près du domaine. Tous les passants sont arrêtés et gardés sous étroite surveillance jusqu'à ce que l'on puisse les interroger dès que les hommes en costume ressortent de la maison tôt le matin. Purgatov veut le moins de témoins possibles présents à la cérémonie de la nuit. Les gardes du corps et tous ses gardes personnels ont donc ordre d'attendre à l'extérieur pour s'assurer que personne ne rentre. Les cinq gardes qui demeurent dans la maison se sont éparpillés, ce qui fait que l'un reste près du système central d'alarme dans la salle des gardes [2], et deux autres patrouillent ensemble au rez-de-chaussée. Les deux autres gardes restent aux côtés de Purgatov pour protéger sa personne.

Les personnages peuvent pénétrer de différentes manières. Le plus facile est de grimper au mur sans déclencher les alarmes. Les détecteurs les repèreront et deux gardes en patrouille viendront voir ce qui se passe. Mais les fausses alertes sont monnaie courante même dans les systèmes aussi sophistiqués, et ils ne seront pas très attentifs. Les chiens sont enfermés dans le chenil car ils deviennent fous durant les rituels de sacrifice. Les personnages peuvent les entendre hurler et aboyer au loin. S'ils sont malins, ils peuvent tenter de duper les détecteurs en déclenchant plusieurs alarmes en différents endroits et simultanément. À partir de ce moment-là, ils peuvent rentrer dans la maison et se glisser dans le Temple au sous-sol. Pénétrer dans la maison n'est pas difficile car aucune alarme intérieure n'est activée durant la réunion. Les personnages peuvent aussi avoir été invités à la réunion du Cercle s'ils ont été membres de l'Association Slave durant au moins trois mois. À ce moment-là, ils seront sûrement très malades à cause de l'infection parasitaire et auront désespérément besoin d'une solution pour s'en sortir.

Plans du Manoir de Purgatov

L'entrée principale est une porte blindée à trois points. Pour l'ouvrir, il faut un équipement professionnel de crochetage et un jet de Cambriolage avec une marge de +10.

Toutes les fenêtres sont reliées au système d'alarme la nuit et quand la maison est vide. Il y a même à ce moment-là des capteurs de mouvement à l'entrée principale, la porte de la cuisine, et la porte de derrière qui donne sur le jardin. Le système de sécurité est désactivé lorsqu'il y a du monde dans la maison.

1. Hall. Un hall meublé de manière impersonnelle. Il est visible que la maison sert surtout de scène. Trois tables de laque japonaises et des sculptures de verre travaillé sont posées contre les murs. Des gravures de cuivre surréalistes sont exposées aux murs. Un détecteur de mouvement couvre toute la zone autour de la porte quand la maison est vide.

2. Salle des gardes. Il y a une table avec deux moniteurs et les images du portail, de la véranda derrière la maison, de l'entrée principale et de l'intérieur des chambres des serviteurs s'y succèdent. Il y a cinq caméras hors de la maison, deux dans les chambres des serviteurs, une dans chaque chambre d'ami et deux dans la maison des gardes du corps. Sur un écran se déploie une carte mettant en évidence tout le système d'alarme. Un signal audio et lumineux avertit du déclenchement d'une alarme. Un des gardes est toujours assis ici. L'air est saturé de fumée de cigarette.

3. Salle de bains.

4-5. Chambres d'amis. Pièces anonymes meublées d'un grand lit et d'un bureau vide. Des gravures abstraites ornent les murs.

6. Bureau. Un énorme bureau domine la pièce de sa présence. Il y a trois petits fauteuils. Les murs sont couverts d'étagères bourrées de livres et de classeurs. C'est là que Purgatov reçoit les relations d'affaires assez importantes pour être reçues à la maison. Il n'utilise sinon, jamais cette pièce. Sa secrétaire, Lorena Frühling y travaille entre huit heures et dix-sept heures dans la semaine. Elle vit en centre ville et vient travailler ici quand Purgatov y est lui-même. Sinon, elle le suit dans ses rendez-vous. Frühling est une femme de grande taille, aux cheveux noirs et âgée d'environ trente ans. Elle est douée d'une mémoire photographique et a connait tout des affaires de Purgatov. S'il risque d'être arrêté avec elle, il la tuera avant.

7. La Chambre de Sasha Purgatov. Cette pièce donne l'impression de ne pas être habitée. Il y a un grand lit entouré de fauteuils bas. Dans un coin se trouve un fauteuil confortable et usé accompagné d'une petite table basse. Le tapis turc est couvert de brûlures de cigarettes et il y a cinq cendriers pleins à ras bord dans la chambre. Des peintures à l'huile du 15ème siècle sont accrochées aux murs. Tout près du fauteuil usé, on peut remarquer un petit bar à moitié rempli qui contient surtout de la vodka et du whisky irlandais.

8. Bureau. Un grand bureau en chêne prend la première place dans cette pièce. Des piles de papier s'y entassent et s'affaissent parfois jusqu'au sol. On peut deviner une vieille machine à écrire sous les piles de papier. Contre le mur sont alignées trois corbeilles à papier qui débordent ainsi qu'une dizaine de verres sales. Sur le rebord de la fenêtre, se trouve un poste de télévision 12cm branché sur CNN. La pièce est enfumée. Les volets sont fermés et des rideaux sombres sont tirés en permanence. Une ampoule électrique très puissante sous un simple abat-jour composé d'une seule feuille de métal éclaire la pièce. C'est là que Sasha travaille lorsqu'il est chez lui.

9. Toilettes.

10. Débarras. De vieux meubles dépareillés sont entassés contre le mur. À droite se trouvent un placard à linge et un placard à balai.

11. Cuisine. Une grande cuisine moderne et bien équipée avec une énorme cuisinière à gaz professionnelle en plein centre. Les murs sont couverts de placards, d'étagères et de plans de travail. Plus loin dans l'immense cuisine, se trouve un grand garde-manger. Une porte donne sur l'allée menant au garage et des escaliers mènent à la cave. Phaya Chadrapritok, le cuisinier thaïlandais de Sasha travaille dans cette cuisine. C'est un homme silencieux et loyal envers son employeur.

12. Salon. Ne sert que pour les réceptions. La pièce est conçue sur plusieurs niveaux et un petit escalier permet de passer de l'un à l'autre. Les meubles sont en verre fumé et en cuir. De grandes affiches d'art abstrait ornent les murs. De hautes plantes posées sous des lumières traitées pour la croissance des végétaux font penser à un environnement professionnel. Une cheminée est ouverte sur le mur nord. Sous les escaliers, un bar bien équipé est tenu par le cuisinier durant les réceptions. Des vitres coulissent permettant d'ouvrir la véranda sur la cour.

13. Salle à manger. Une salle à manger à l'ancienne meublée avec une immense table et de chaises à hauts dossiers. Des vitrines contenant de la vaisselle en porcelaine sont alignées contre les murs. Un lustre de cristal pend au plafond.

14. Débarras. Du linge de maison, de la vaisselle en porcelaine et des articles ménagers y sont entreposés.

15. Salle de bains et toilettes. La salle de bains des serviteurs. Moins luxueuse que celle de Sasha.

16. Chambre des serviteurs. Deux lits, et un petit bureau avec deux chaises meublent la pièce. Le cuisinier Phaya et son cousin Seoyong, qui est le jardinier des lieux et le chauffeur, y vivent.

17. La chambre d'Eliza. Un lit, un bureau et une armoire. C'est là que vit la femme de ménage de Sasha.

18. Salon. De petits fauteuils bas et des canapés sont regroupés autour de deux tables basses. Des bibliothèques remplies de livres magnifiques de toutes sortes recouvrent les murs. Dans un coin, il y a une cheminée qui fonctionne.

19. La Veranda. Sur la véranda se trouvent trois tables avec des chaises pliées qui attendent l'été. Un morceaux de toit en pente protège la véranda, à la fois du soleil et de la pluie.

20. Chenil. Dix dobermans se trouvent dans le chenil. Un des gardes, Richard Streber s'occupe d'eux.

Sous-sol

1. Escaliers. Ils relient la cuisine au sous-sol.

2. Réserve de nourriture.

3. Chaudière.

4. Garage. Il y a de la place pour deux voitures. La BMW 850i gris métallique de Sasha y est garée quand il est chez lui. À côté se trouve un van VW gris. Dans un placard, il y a vingt différentes plaques de rechange.

5. Atelier. Un établi de charpentier et des outils.

6. Débarras. Des outils, des pièces automobile de rechange et de l'outillage de jardin.

7. Salle de Jeu / Antichambre. Les escaliers mènent dans le hall à l'étage au-dessus. La pièce est meublée avec deux groupes de canapés autour de tables basses en verre. Des ampoules colorées émettent une lumière bleue. Sur l'un des petits murs s'ouvre une cheminée. Il n'y a pas de sièges devant l'âtre. La pierre rouge est nue et des signes y sont gravés. Face à la cheminée sont empilés les uns sur les autres, une dizaine de crânes plus ou moins nettoyés. Entre les crânes brûlent des bâtons d'encens et un doux parfum emplit la pièce. Les crânes sont peints d'octogones et de symboles divers. Un bol de suie est posé juste devant.

8. Le Temple. Le Temple a été sanctifié par le Cercle Interne de l'Association Slave selon les instructions de Filip Kramer. Au centre de la pièce se trouve un autel dont les côtés sont constitués de plaques de verre peintes de signes rouges et blancs. L'autel peut être ouvert comme un placard. À l'intérieur est conservé du matériel magique. Les murs sont recouverts de tissu noir. Le sol de béton a été recouvert de parquet gravé de signes de cuivre ou d'argent. Une porte d'acier décorée de symboles noirs mène à une autre pièce. La salle a été isolée du bruit et aucun son ne peut sortir de cette pièce.

9. Le Sanctuaire. Encore plus loin, au-delà du Temple, il y a le Sanctuaire et seuls Sasha, Anton et Filip y ont accès. Ce Temple n'a subi aucun arrangement esthétique. Mais la Magie y est beaucoup plus présente. Un personnage joueur doté de Sensibilité à la Magie peut ressentir une aura noire irradier de la pièce elle-même. Au centre de la pièce, se trouve un autel fait de blocs de béton, assemblés par un amalgame blanchâtre souillé de sang brun séché. Plus de cinquante crânes sont placés autour de l'autel. Certains ont encore de la chair et de la peau. D'autres sont parfaitement nettoyés. Les rats disparaissent dans l'obscurité dès que la lumière est allumée. Des signes grossiers et des symboles ont été gravés dans le sol de béton et colorés avec du sang et des cendres. A première vue, on dirait des symboles magiques, mais vus de près on se rend compte qu'il s'agit des plans d'un immeuble. (Il s'agit du premier dessin de la maison de Kalenko à Leningrad, mais aucun des trois Russes ne le sait. Ils savent seulement que ce signe déclenche chez eux un afflux d'énergie agressive qu'ils peuvent utiliser pour la Magie). Le dessin contient plusieurs grands C aux lignes entrelancées avec le plan lui-même. C'est le symbole de Chagidiel mais les trois Russes ne le savent pas non plus. Un coffre de bois posé contre un mur contient des objets de Rituel, bruts et faits de fer noir qui projetent une aura noire autour d'eux (pour ceux qui peuvent voir les auras).

La Danse du Tueur

Si les personnages joueurs décident de pratiquer le Rituel durant la réunion du Cercle, il leur faudra dessiner le Cercle externe tout autour de la propriété au-delà des murs. Cela prend environ deux heures. Il est préférable que le cercle intérieur soit dessiné autour de la maison même. Le sanctuaire doit être pratiqué autour des trois Russes. Les personnages doivent descendre dans le sous-sol où ils se trouvent. Lorsqu'ils entrent dans la maison, ils entendent un murmure qui semble venir d'en bas. Un vague rire leur parvient. Le manoir est rempli de membres du Cercle Interne : les hommes politiques les plus puissants de Berlin. Il y a des politiciens moins connus, deux hauts dignitaires de la Police, des chefs de syndicats et quelques hommes d'affaire de premier plan. Ils se rencontrent environ une fois par mois pour des rituels sanglants et des séances de sadisme sexuel, qui pensent-ils en majorité, les ont aidés à s'élever à leur position sociale actuelle. Tous les participants sont intouchables par le système judiciaire classique. Personne ne pourra les inculper sans preuve solide : K7 vidéos, enregistrements, et témoins dignes de foi. Si les personnages tuent certains des participants, ils auront de graves problèmes avec les autorités. De plus ce soir, des victimes sacrificielles sont présentes. La Magie qu'ont appris et qu'enseignent les trois Russes tire son pouvoir de la souffrance et de la mort. Les sacrifices sanglants et la torture sont nécessaires. Cinq prisonniers sont enfermés dans le sous-sol, enlevés par les hommes de main de Purgatov en Pologne, et introduits clandestinement pour éviter toute enquête et rendre les identifications plus difficiles si les corps étaient retrouvés. Il y a trois femmes et deux garçons de 14 ans. Ils seront mis à mort vers trois heures du matin, après avoir subi des tortures sophistiquées.

La cérémonie de cette nuit débutera vers minuit et s'achèvera à cinq heures du matin. Tout le Cercle Interne se retrouvera dans le Temple. Lentement les sons s'assourdiront jusqu'au silence complet.

Ce qui se produira dépend des personnages. Ils peuvent tout accomplir sauf le troisième Cercle du Rituel hors de la maison. Le Cercle final doit être tracé autour des trois Russes. Personne venant de l'intérieur ne viendra les déranger durant les trois heures nécessaires à l'élaboration des deux Cercles externes.

Ils peuvent descendre dans l'antichambre sans être découverts. Aucun bruit de torture venant du Temple ne peut être perçu car les deux pièces sont extrêmement bien isolées. La porte est fermée mais pas verrouillée. Lorsque tout est prêt, les personnages peuvent se ruer dans le Temple et semer la pagaille parmi les participants. S'ils ont des armes à feu, et les utilisent, (même pour tirer vers le plafond), la panique s'installe. Les participants s'enfuiront en pensant qu'il s'agit d'une descente de police. C'est pratiquement le pire scénario qu'ils puissent imaginer. Il ne restera que les deux gardes du corps et ils attaqueront sans hésiter. Une fusillade mortelle s'ensuivra et il est probable que les gardes du corps soient tués. Les person-

nages sont plus nombreux et mieux préparés. Les gardes sont probablement pris par surprise et les personnages auront donc l'initiative.

Les cinq prisonniers torturés sont découverts respirant à peine. Lorsque les personnages les aperçoivent dans la pièce inondée de sang, ils doivent réussir un jet de Constitution.

Ils peuvent se diriger vers le Sanctuaire. À l'intérieur, les trois Russes travaillent toujours sur le sacrifice Rituel et n'ont pas remarqué ce qui se passait dans les autres pièces. Ils sont très concentrés et dès que les personnages font irruption, ils se figent. Si les trois personnages qui pratiquent le Rituel complètent le Cercle, ils se mettront à hurler comme pris d'une douleur terrible lorsque le Rituel approche de son accomplissement. Les trois Russes tombent sur le sol, dans d'atroces convulsions, toujours hurlants. La douleur augmente lorsque les personnages joueurs prononcent les dernières phrases du Rituel.

Le sol se met soudain à trembler passant d'une lente vibration à un petit tremblement de terre. On entend un grondement sourd. Les néons du plafond explosent et des éclats de verre tombent sur les personnages. Au même moment, les quatre murs de la pièce s'écroulent dans un bruit infernal. Un nuage de poussière les enveloppe. Un vent glacé balaye ce qui reste et semble s'arrêter devant chaque personnage comme pour l'inspecter.

Une vague lueur bleue semblant provenir de l'air lui-même se met à éclairer un hall immense qui se déploie autour deux. Des piliers bruts soutiennent le plafond. Un bruit régulier comme celui d'une machine se fait entendre. Les murs du sous-sol gisent en un tas de gravats et rien ne subsiste du manoir de Purgatov. Les trois Russes continuent à gémir tordus de spasmes.

Lentement, trois formes approchent venant de trois directions différentes. Lorsqu'elles seront visibles, les personnages devront réussir un jet d'Ego avec modification de +5 pour éviter un choc. Ce sont trois Népharites, les tourmenteurs que Chagidiel a créés à partir de Yelena Kalenko et de ses filles. Elles sont menées par ce qui fut une jeune femme aux longs cheveux noirs. Son corps est découpé et recousu avec du fil chirurgical et des agrafes. Une partie de son visage a été remplacée par une prothèse de plastique souillé. Elle porte une combinaison de cuir et des lunettes noires pour recouvrir ses orbites vides. Une autre est une femme plus âgée, obèse et grotesque couverte de fines coupures infectées. La dernière est la plus jeune femme et son corps est entamé par du fil barbelé fin.

Les Népharites ignorent les personnages joueurs et forment un cercle autour des trois Russes. Sans avertissement, ils sont littéralement retournés comme des gants. Du sang et des entrailles pleuvent sur les personnages et les Népharites. Pour éviter un nouveau choc, ils doivent à nouveau réussir un nouveau jet d'Ego sans modificateur.

Trois hommes identiques surgissent des corps encore vivants et hurlant des trois Russes. Ils ont environ 40 ans, un peu trop gras, et leurs cheveux sont noirs. Ce sont les répliques exactes de Purgatov que Nikolaï Kalenko a invoqué en 1941. Ils sont nus et couverts de sang. Souriants, les yeux brûlants, ils marchent lentement vers les personnages qui ont accompli le Rituel. Les Incarnats s'arrêtent face à eux. Ils peuvent ressentir de l'horreur et un inconfort certain. Les trois Incarnats lèvent un doigt dégouttant de sang pour toucher légèrement le front de chacun des trois personnages. Une sensation de brûlure intense parcourt rapidement leur corps du point touché par les Incarnats jusqu'à leur sexe. Ils perdent l'équilibre et tombent en arrière. Toujours souriants, lentement, les trois hommes disparaissent. Les personnages gisent sur le sol. Ils se sentent salis, souillés comme s'ils avaient été trempés dans du purin.

Les Incarnats tentent de tromper le Licteur qui est à leur poursuite. Ils imposent la marque de Chagidiel sur les personnages pour attirer l'attention du Licteur sur eux au lieu des Incarnats.

Si les personnages tentent de tirer sur les Incarnats, les balles les traverseront sans leur occasionner le moindre dommage. Ils ne réagissent même pas. Ils ne sont pas encore tout à fait de notre monde, et rien ne peut les blesser. A partir de ce moment, les personnages reconnaîtront les Incarnats de Chagidiel où qu'ils les rencontrent. Lorsque les Incarnats ont disparu, les trois Népharites passent des crochets de boucher rouillés dans les corps retournés. Et commencent à tirer les corps encore vivants des Russes vers l'obscurité sans autre forme de procès. Lorsqu'ils ont dépassé les limites des anciennes pièces, ils se retournent et fixent les trois personnages qui ont accompli le Rituel. Le plus jeune dit : " Vous nous avez invoqués. Nous sommes venus. Votre souffrance nous appartient. Nous nous reverrons."

Les Trois Népharites

Les trois Népharites ont emporté les Russes dans leur Purgatoires personnels. Lorsque les personnages ont commencé le Rituel, les Russes ont senti les Incarnats s'éveiller. Ils ont compris ce qui allait se produire. Ils allaient être emportés dans l'Inferno de Chagidiel pour y être éternellement tourmentés. Désespérés, ils ont invoqué les Népharites pour s'échapper.

Le souvenir des Népharites gît profondément caché dans l'esprit des trois Russes. Ils les ont rencontrés pour la première fois à Leningrad. Ils ont été créés à partir de Yelena, Katia et Aliona Kalenko : la femme et les filles de Nicolai Kalenko. Chagidiel les a transformées en Népharites dès son premier séjour à Leningrad. Depuis, ils servent à contre-coeur l'Ange de la Mort. Mais ils détestent celui qui les a transformés. Les Népharites sont prêts à risquer des tourments éternels pour libérer les enfants des enfers de Chagidiel, car cela les libérerait de leur lien avec les Anges de la Mort. Mais ils ne tenteront rien contre leur maître s'ils pensent qu'ils ne peuvent réussir.

Lorsque les Népharites voient que les trois personnages portent la marque de Chagidiel, ils se souviennent d'eux. Ils apparaîtront à nouveau lorsque les damnés seront dans le pétrin (lorsque les illusions se brisent). Un jet d'Ego avec une marge de +5 est nécessaire pour éviter le choc lorsque les Népharites apparaissent.

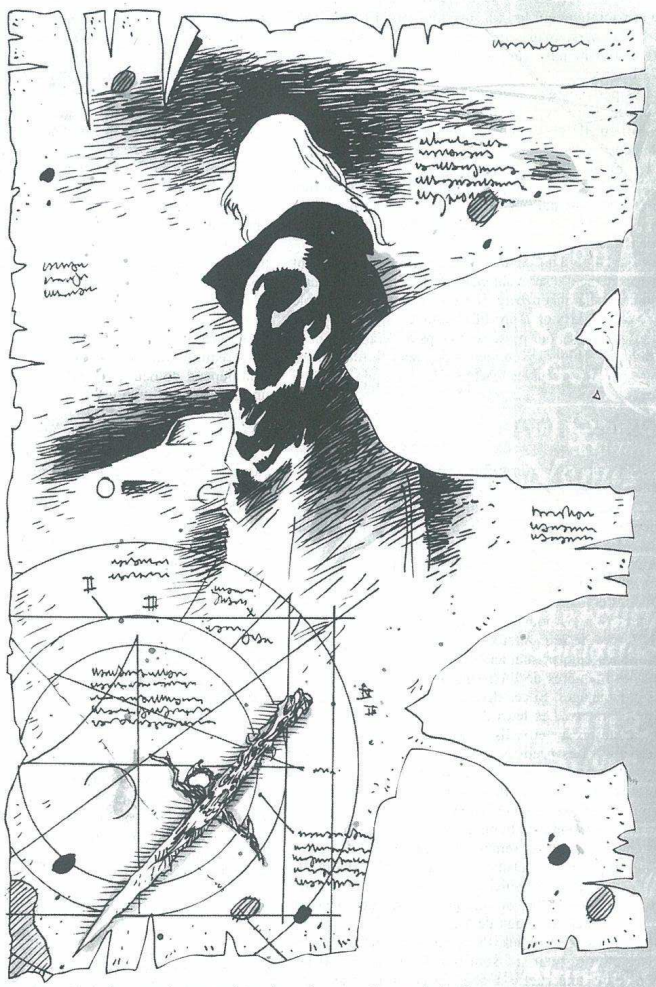
Chaque fois que les Népharites rencontrent les personnages, d'autres souvenirs de leur vie passée remontent à la surface. Ils sont de plus en plus convaincus que les personnages, s'ils arrivent à arrêter les Incarnats, peuvent être leurs sauveurs.

Les Népharites ont une tâche primordiale à accomplir à la fin de la campagne. Si les personnages les tuent, ils disparaîtront, mais régénéreront au bout de vingt-quatre heures.

Epilogue

Les murs se reforment et s'élèvent à nouveau autour des personnages. Ils sont de retour dans le manoir de Purgatov. Les corps retournés des Russes sont encore là, gisant à leurs pieds. Ils sont bien morts et silencieux à présent. La pièce est inondée de leur sang. Les personnages peuvent encore entendre des pas légers et des cris étouffés puis plus rien. Notre réalité est entièrement restaurée.

Il serait sage pour les personnages de disparaître rapidement. Tout ce qui s'est passé dans la maison leur sera imputé et beaucoup de témoins diront qu'ils ont tué Purgatov et les deux autres Russes. S'ils n'emmènent pas avec eux les cinq prisonniers, ces derniers seront liquidés et disparaîtront sans laisser de traces. Ce sont des témoins gênants. Si les personnages les emmènent à la police, ces derniers enverront une patrouille vérifier la maison, mais il n'y aura plus trace de torture. Personne ne prêtera attention à ce que diront les captifs ou



les personnages. Si les personnages ne les emmènent pas hors de Berlin, ils disparaîtront d'ici un jour ou deux sans laisser de trace. Les personnages seront accusés du meurtre des trois Russes. Leur seule chance d'éviter cela est d'avoir des preuves (photos) et des témoins (les cinq prisonniers). Alors ils pourront aller voir la presse. Dans ce cas, ils seront interrogés. S'ils quittent l'Allemagne, ou se cachent, ils deviendront du gibier pour Interpol.

Interpol sur la piste

Juste après les événements du manoir de Purgatov, les rouages de la justice se mettent en branle. Si les personnages ne sont pas mentionnés dans les journeaux importants, la radio ou la télévision, sera établie une description du groupe recherché pour meurtre.

Si les personnages n'étaient pas masqués durant leurs activités dans la maison, la description sera assez ressemblante.

Ils seront identifiés par le biais de l'Association Slave, des hôtels fréquentés et autres organismes avec lesquels ils ont pu être en contact. Dans les 24 heures, leurs noms seront connus, à moins qu'ils aient utilisé de fausses identités en venant à Berlin. S'ils sont recherchés, Interpol sera contacté à cause du passé de Purgatov avec le crime organisé et des activités louches de Kramer. On soupçonne qu'un concurrent en Allemagne ou en Europe a pu décider de liquider Purgatov et que les personnages sont des tueurs à gages. Si on ne trouve pas trace d'eux dans les fichiers, on conclura que ce sont vraiment des professionnels. Les techniciens d'Interpol viendront relever les empreintes de pieds, les fibres, et autres indices comme les empreintes digitales. Si les personnages ont laissé des traces derrière eux, ce qui ne serait pas étonnant dans la pièce ensanglantée du sous-sol, les techniciens les dénicheront. Si les personnages peuvent être identifiés grâce à ces traces, cela prendra toutefois 10 jours supplémentaires. Ils seront recherchés sous leurs vrais noms. S'ils sont recherchés, il y aura leurs photos ou des portraits-robots dans la presse ou à la télévision. Si la police les repère, ils seront surveillés dans leurs maisons ou leurs chambres d'hôtel. Les téléphones seront sur écoute. Les gens les dévisageront dans la rue. Des amis refuseront de leur parler. La police va voir leurs amis et leur famille, puis les arrêteront pour les interroger. Si la police ne sait pas qui ils sont, ils remonteront jusqu'à

eux grâce aux témoins qui les ont vus aller vers le manoir de Purgatov. Si les personnages ont été membres de l'Association Slave et ont disparu sans trace, la police sera alertée dans les 72 heures.

Les personnages devraient changer d'identités s'ils risquent de se faire repérer et arrêter. Avec Réseau de Contacts: Milieu, ils savent comment contacter la personne susceptible de les aider.

Un magouilleur peut toujours localiser le contact adéquat même s'il ne connaît pas personnellement le milieu de Berlin. S'ils n'ont pas les contacts, ils peuvent malgré tout le tenter. Laissez les faire tant qu'ils se conduisent intelligement.

Avec l'aide d'un contact dans le milieu, ils peuvent obtenir un appartement « sûr » sur Belziger Straße dans un quartier de la ville appelé Schöneberg. Il est dans un vieil immeuble et l'entrée se fait par la cour. Il appartient à un criminel à la petite semaine, trafiquant d'art qui passe son temps à l'étranger. Sur la porte est indiqué "Höder". Tous les volets sont fermés et des rideaux jaune pâle masquent les fenêtres.

Arrestation

Si les personnages n'arrivent pas à rester à l'écart, ils seront arrêtés et interrogés. Essayez d'éviter ça à tout prix. Envoyez des avertissements aux joueurs qu'ils comprennent que la police est après eux, pour qu'ils aient une chance de s'enfuir. Si malgré ça, ils se font prendre, ils seront conduits au commissariat central de Berlin et placés en cellules séparées. Ils subiront interrogatoires et contre-interrogatoires durant trois jours d'affilée. Les membres du Cercle Interne veulent reconnaître les personnages pour éviter de se faire épingler eux-mêmes. Ils feront de leur mieux pour fabriquer des preuves contre eux. Si les cinq prisonniers de la maison Purgatov ont été enlevés, les membres de l'Association feront en sorte d'en accuser les personnages. Si ces derniers ont prévenu la presse, ils s'en tireront mieux. Les têtes du Cercle Interne ne veulent pas attirer l'attention sur eux. Ils escamoteront toutes preuves compromettantes. Les preuves contre les personnages sont insuffisantes et ils sont libérés au bout de trois jours d'interrogatoire. Ils doivent rester à Berlin et se rendre au commissariat une fois par semaine durant toute l'enquête.

Si les personnages tentent d'impliquer les hommes qui étaient chez Purgatov et semblent y réussir, alors ils sont franchement dans le pétrin. Dans ce cas, le Cercle voudra les voir morts. Leur malheureux suicide en prison sera vite oublié. Si les choses vont aussi mal, ou que les personnages risquent d'être accusés de meurtre, vous devriez laisser Chezenko les attaquer alors qu'ils sont arrêtés. Ils seront jetés en Inferno où Chezenko découvrira qu'ils ne sont pas des Incarnats. Il les abandonnera dans une ruelle à côté du commissariat avec 10.000DM. Voir Chapitre deux pour l'attaque d'Ivan Chezenko.

L'Association contre-attaque

Depuis que les personnages ont gêné les activités du Cercle Interne dans le manoir de Purgatov, ils ont l'Association aux trousses. Ceux-ci ne toléreront pas une telle insulte.

Les meurtres des trois chefs doivent être punis. Il y a une chance que les personnages aient réussi à camoufler parfaitement leurs identités. Si Interpol ne peut pas deviner qui ils sont, l'Association Slave ne pourra obtenir aucune information utile de la police. Si les personnages assistaient aux réunions de l'Association, ils feraient bien de continuer à y aller pour ne pas éveiller les soupçons. L'Association les pourchassera en utilisant la Magie ou des méthodes ordinaires. Avec l'aide de la police et de la mafia, les personnages sont pistés, leurs habitudes relevées. Ils peuvent remarquer que de petites pièces de vêtements disparaissent ou que leur peigne ou leur rasoir a été nettoyé, etc…. Les mages du Cercle Interne rassemblent du matériel pour pratiquer des rituels contre eux.

Alexi et ses hommes les poursuivent également, mais plutôt avec des mitrailleuses qu'avec de la Magie. Ils pourront trouver les personnages si ceux-ci n'ont pas pris le maquis. Voyez dans quel état se trouvent les personnages pour décider si vous faîtes intervenir ou non Alexi.

Au bout de deux jours, les mages de l'Association Slave sont en mesure d'invoquer des créatures d'Inferno ou des créatures du Rêve pour harceler les personnages. Mais cela dépend de deux choses. D'abord, s'ils ont réussi à voler un focus (cheveux, poils ou autres) provenant des joueurs et s'ils savent qui ils sont. De plus, il faut être sûr qu'ils soient en mesure de gérer une telle attaque. S'ils ne se servent ni d'armes ni de Magie, vous ne devriez pas les y exposer.Sinon, ils devraient pouvoir s'en tirer. Depuis le Rêve, les Magiciens peuvent envoyer des Ichtyriens et des Psyphagi. Ils peuvent envoyer des Morts-Vivants et des Purgatides depuis Inferno. Dans le pire des cas, ils peuvent invoquer un Razide et l'envoyer vers les personnages mais seulement si vous pensez qu'ils seront à la hauteur.

La bénédiction de Chagidiel

Les trois personnages, bénis par les Incarnats de Chagidiel lorsqu'ils ont été libérés des trois Russes, auront au bout de quelques jours des migraines terribles. Ils se sentiront sales et voudront prendre des douches à longueur de journée, même si la sensation s'estompe au bout de quelques jours. Les maux de tête par contre empireront durant encore trois jours avant de diminuer.

S'ils tâtent soigneusement leur cou, ils pourront sentir à la base de leur crâne une légère bosse palpitante. La bosse grossit rapidement et au bout de 24 heures est devenue une grosse tumeur charnue constituée de sang et de cartilage. Les maux de têtes disparaissent. L'excroissance devient humide et désagréable. Elle diffuse une légère odeur de décomposition. Les trois personnages peuvent manger normalement mais restent sans cesse affamés. Ils se sentent plus charnels, plus présents physiquement parlant que d'habitude. La bénédiction de Chagidiel abaisse leur Balance Mentale d'un niveau par semaine jusqu'à ce que les Incarnats soient hors de notre monde.

La tumeur apporte aussi aux victimes une variante limitée de Conscience accrue. Dans des situations critiques, comme par exemple lors d'un combat, ils peuvent avoir des visions d'Inferno autour d'eux : des aperçus furtifs de machines énormes, des créatures infernales, etc… Rien de tout ceci n'affecte l'intrigue en elle-même, mais vous pouvez l'utiliser pour épaissir l'atmosphère, donner du suspense ou donner des informations aux joueurs ; Laissez les entrapercevoir Inferno en certaines occasions. Que cela ne devienne pas une habitude.

S'ils recherchent un avis médical en ce qui concerne l'excroissance dans leur cou, le médecin ne comprendra pas de quoi ils parlent : il ne la voit pas.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Magda Orlova

Magda est une femme très singulière d'environ soixante ans. Ses yeux marrons sont soigneusement maquillés et ses cheveux sombres sont teints. Elle porte des robes de laine fine grise et bleue, marche sur la pointe des pieds et parle d'une voix haut perchée et assez aigüe.

Personnalité : Magda a été active du point de vue politique en Allemagne de l'Est et a parfois travaillé pour les services secrets de l'Allemagne de l'Ouest durant les années quatre-vingt. Elle a conservé d'excellents contacts politiques et se montre très extravertie. Les personnages joueurs la perçoivent comme une femme bavarde quelque peu superficielle et creuse. Lorsque la maladie s'amplifie, elle devient nerveuse et anxieuse. Elle a pris l'habitude de se débarrasser de tout ce qui pouvait lui paraître désagréable et s'y tient. Elle a remarqué qu'elle était malade mais elle ne peut pas percevoir les furoncles pleins de parasites et se sent seulement misérable.
Interprétation : Parlez d'une voix haut perchée. Essuyez la paume de vos mains sur vos bras. Attendez toujours une confirmation de la part de votre interlocuteur "C'est ça ? N'est-ce pas ? Vous ne pensez pas ? »

AGL 12	PER 8
EGO 16	CON 15
APP 10	FOR 7
EDU 17	CHA 12

Taille : 1,50 m.
Poids : 50 kg
Mouvement : 6m /Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : -

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 105
Balance Mentale : -50
Sombres Secrets : Victime de maltraitance grave dans son enfance. A été l'hôte d'un Archonte.
Avantages : Conscience accrue, Intuition.
Désavantages :Trompe-la-Mort, Phobies (peur du noir, peur de souffrir de la faim), Compulsions mentales : propreté, Cauchemars.

Compétences :
Comptabilité :12
Anglais 10
Se cacher 15
Erudition 12
Histoire de la littérature 12
Recueil d'informations 15
Russe 15
Occultisme 15
Sciences sociales 15
Economie 15
Sciences politiques 12
Allemand 12
Survie : Environnement urbain 15

Magie : -
Habitat : Hambourg/Berlin

Hans Georg Buger

Hans Georg est un homme svelte d'environ 35 ans. Ses cheveux sont noirs sur un front très haut. Ses vêtements sombres très bien coupés bien que démodés se devinent sous sa blouse de médecin.

Personnalité : Amical et chevaleresque, il donne tout de même l'impression d'être une personne très nerveuse. Hans Georg est prolixe et extraverti. Il s'exprime correctement et évite les déclarations à l'emporte-pièce. Sa passion pour son travail n'est pas loin de le mener à l'obsession.
Interprétation : Caressez doucement vos cheveux qui se font plus rares. Fixez votre interlocuteur dans les yeux. Devenez visiblement plus nerveux et poli quand vous parlez à une femme

AGL 12	PER 12
EGO 15	CON 8
APP 14	FOR 8
EDU 18	CHA 14

Taille : 1,80 m.
Poids : 70kg
Mouvement : 6m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : -

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG= 1 BM

Endurance : 70
Balance Mentale : -35
Sombres Secrets : Responsable d'expérimentation médicale.
Avantages : Chevaleresque,Conscience accrue.
Désavantages :Trompe-la-Mort, Manies, Drogues : Abus de sédatifs.

Compétences :
Anglais 12
Séduction 14
Poisons & Drogues 12
Hypnose 10
Réseau de contacts : Médecin 14
Conduire 12
Lire/écrire Allemand 18
Médecine 18
Médecine légale 15
Occultisme 15
Armes de poing 12
Rhétorique

Equipement : Matériel pour autopsie, S&W 5904dans le tiroir de son bureau.
Magie : -
Habitat : Berlin

Alexi Schliesinger

Chef des hommes de main à la solde des trois Russes, il est un parvenu dans le milieu berlinois. Il y a environ deux ans, il est venu de Leningrad où il dirigeait le marché noir pour Sasha Purgatov. A présent, il est à la tête des différentes affaires de Sasha : protection, usure, élimination des gêneurs.

Alexi est un petit homme à tête de fouine, cheveux sombres gominés et yeux marrons. Il souffre d'une maladie de peau et son visage en est rouge et boursouflé. Il porte toujours un manteau de cuir noir et un chapeau à larges bords.

Personnalité : Alexi est sans pitié aucune. Il est obsédé par l'argent et fera n'importe quoi pour une belle somme. Son visage est austère, sa voix froide et impersonnelle. Il est impossible de le percer à jour et d'en savoir plus sur sa véritable personnalité.
Interprétation : Passez doucement la main sur le dessus de votre tête pour vérifier votre coiffure. Parlez d'une voix rauque. Fumez cigarette sur cigarette et écrasez-les sur le dessus de la table. Soufflez la fumée au visage de votre interlocuteur.

AGL 18	PER 15
EGO 12	CON 11
APP 7	FOR 12
EDU 6	CHA 10

Taille : 1,75 m.
Poids : 75kg
Mouvement : 9m/Round de combat
Actions : 3
Bonus à l'initiative : +3
Bonus aux dégâts : +3

Résistance :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG= 1 BM

Endurance : 85
Balance mentale : -45
Sombres Secrets : Coupable de crime, Victime d'un crime.
Avantages : Sixième sens.
Désavantages : Mauvaise réputation, Avide, Toxicomane (cocaïne),Egoïste.

Compétences :
Armes automatiques 10
Comptabilité 12
Poignards 12
Electronique 10
Anglais 7
Techniques d'interrogatoire 10
Cambriolage 15
Réseau de Contact:
Milieu de Berlin 15
Milieu de Leningrad 10
Conduite 15
Lire / écrire Allemand 7
Armes de poing 18
Combat à main nue 12
Discrétion 15
Systèmes de sécurité 12
Allemand 12
Manœuvres avec des armes :
Double tir 12
Evaluation 15
Citoyen du monde 10

Equipement : Gilet pare-balle, PM Skorpion avec 3 chargeurs, dague, poing américain,menottes,matériel de crochetage.
Magie : -
Habitat : Berlin

Les acolytes d'Alexi

Krisitan, Juri et Mark

Les trois acolytes d'Alexi Schleisinger sont de grosses brutes porte-flingue venant des banlieues les plus défavorisées de Berlin Est. Ils avoisinent les deux mètres de haut, sont vêtus de survêtements de jogging gris ou noir d'origine américaine, portent des lunettes noires et toisent d'un air supérieur tous ceux qui s'approchent.

Personnalité : Ils n'émettent au mieux que des mots d'une syllabe. Leurs visages affichent un dédain et un ennui permanent et il est difficile de s'en approcher.
Interprétation : Relevez le menton et toisez les personnages joueurs. Fixez-les sans cesser de mâchonner votre chewing-gum. Prenez l'air blasé et ennuyé. Ne parlez qu'en mots très courts et avec l'accent allemand.

AGL 15	PER 12
EGO 10	CON 16
APP 8	FOR 18
EDU 6	CHA 6

Taille : 2 m.
Poids : 90kg
Mouvement : 7m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +3
Bonus aux dégâts : +4

Résistance :
5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 105
Balance mentale : -45
Sombres Secrets : Coupable de crime, Victime d'un crime
Avantages:Maîtrise corporelle.
Désavantages : Mauvaise réputation, Traumatisme venant de l'enfance, Avide, Recherché, Egoïste.

Compétences :
Armes automatiques 15
Dagues 15
Anglais 6
Interrogatoire 10
Cambriolage 12
Conduire 12
Allemand 6
Armes de poing 15
Discrétion 12
Démolition 10
Combat de nuit 10
Manœuvres spéciales:
Feinte 10
Arts martiaux (Elève):
Coup de poing 18
Coup de pied 15
Parades 15
Esquive 12
Nunchaku 11
Coup de pied sauté12
Projections 10
Patte de Tigre 15

Equipement : PM Skorpion avec 3 chargeurs. Survêtement, dague.
Magie : -
Habitat : Berlin

Helga Krausst

Helga est une grande femme bien bâtie d'environ 25 ans. Elle arbore un large sourire et des yeux rieurs. Elle porte d'amples vêtements colorés d'inspiration africaine. Elle est la secrétaire de l'Association Slave et s'intéresse à l'occultisme. Mais elle ne sait rien des activités destructrices auxquelles Anton, Sasha et Filip sont mêlés.

Personnalité : Helga est joyeuse, enthousiaste, et quelque peu naïve. Elle n'arrive pas à voir le mal chez les êtres humains. Tous les horribles accidents ne peuvent être que d'affreux malentendus. Cette capacité lui a permis de travailler pendant deux ans à l'Association Slave sans s'apercevoir de ce qui se passait en coulisse. Elle parle sans arrêt de dix choses à la fois et dans le désordre. Si les personnages lui parlent de leurs problèmes, elle fera tout pour les aider, mais tout son entourage sera mis immédiatement au courant de ce qu'on lui a confié.
Interprétation : Gesticulez et parlez abondamment et avec enthousiasme. Souriez et riez aux éclats.

AGL 12	PER 10
EGO 15	CON 11
APP 15	FOR 12
EDU 12	CHA 15

Taille : 1,80 m.
Poids : 70 kg
Mouvement : 6m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative: -
Bonus aux dégâts : +1

Résistance :
4 BS = 1 BL
3 BL= 1 BG
3 BG= 1 BM

Endurance : 85
Balance Mentale : +20
Avantages : Amitié avec les animaux, Indulgente, Chanceuse
Désavantages : Arachnophobie (peur des araignées), Acrophobie (peur du vide)

Compétences :
Comptabilité15
Informatique15
Anglais 10
Recueil d'informations12
Conduite 10
Allemand 12
Cuisine 18
Occultisme 12
Russe 5
Rédaction 15
Jardinage 15

Equipement : rien de particulier.
Magie : -
Habitat : Berlin

Gardes du corps de Sasha Purgatov

Ce sont des professionnels. Ils travaillent toujours par deux et ne le quittent pas d'une semelle. Ils fouillent toute personne qui s'approche de trop près et se mettent entre leur patron et d'éventuels tueurs. Ils sont larges et musclés, et font deux mètre de haut. Leurs vêtements sont souples et bien taillés, et ils portent sur leurs costumes des manteaux de cuir ou de cachemire. Ils ne quittent pas leurs lûnettes noires.

Personnalité : Les gardes du corps n'émettent que des monosyllabes, si par hasard ils s'expriment. Ils arborent une expression d'ennui profond et il est imposible de mieux les connaître.
Interprétation : Laissez votre regard évaluer les environs. Faites jouer les muscles de vos épaules pour les assouplir. Essayez d'avoir l'air préparé à vous battre et attentif. Fixez les personnages comme pour les évaluer en particulier au niveau des épaules, de la taille, de l'entrejambe et des chevilles.

AGL 15	PER 16
EGO 12	CON 16
APP 10	FOR 16
EDU 9	CHA 8

Taille : 2,00 m.
Poids : 90kg
Mouvement : 7m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +3
Bonus aux dégâts : +3

Résistance :
5 BS = 1 BL
4 BLs = 1 BG
3 BGs = 1 BM

Endurance : 105
Balance Mentale : -45
Sombres Secrets : Coupable de Crime, Victime de crime
Avantages : Maîtrise corporelle

Compétences :
- Armes automatiques 15
- Dagues 15
- Anglais 6
- Interrogatoire 10
- Conduite 15
- Allemand 9
- Armes de poing 15
- Dissimulation 15
- Discrétion15
- Combat de nuit 10
- Systèmes de sécurité 15
- Manœuvres spéciales:
  - Feinte
- Arts martiaux (Elève):
  - Coup de poing 18
  - Coup de pied 15
  - Parades 15
  - Esquive 12
  - Nunchaku 11
  - Coup de pied sauté12
  - Projections 10
  - Patte de Tigre 15

Equipement : Glock 19 avec 2 chargeurs, Skorpion avec 3 chargeurs (uniquement chez Sasha).
Magie : -
Habitat : Berlin

Dobermans

Sasha Purgatov a dix chiens dans son chenil. Il sont dressés pour garder la propriété, aboyer sur les intrus et les attaquer.

AGL 18	PER 18
FOR 6	CON 14

Taille : 1m. (longueur)
Poids : 30kg
Mouvement : 9 m/Round de combat
Actions : -
Bonus à l'initiative : +6
Bonus aux dégâts : +1

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

Endurance : 120
Armure naturelle : 1
Mode d'attaque : Morsure 12 (BS 1-8, BL 9-16, BG 17-24, BM 25+)
Nombre : 10

Anton Mahler

Anton est sain, musclé et d'un âge indéfini (entre 40 et 60 ans). Un bel homme au menton énergique et bien dessiné, aux pommettes hautes et aux yeux d'un bleu glacé. Avec un peu d'attention, on peut soupçonner que son nez et son menton ont subi des modifications chirurgicales. Il est toujours bronzé et ne porte que des vêtements aux lignes souples et très bien coupés.

Anton est un homme énergique qui n'abandonne jamais. Après la chute de l'Allemagne de l'Est et l'effondrement de la Stasi, il a commencé à se construire un futur de consultant en sécurité dans la nouvelle Allemagne unifiée.

Personnalité : Anton est un sadique impitoyable. Il peut donner l'impression d'être charmant et sympathique, mais en fait il adore faire souffrir.
Interprétation : Souriez et flattez sans cesse, mais en employant toujours des sous-entendus. Regardez votre interlocuteur dans les yeux tout en lui parlant, et placez éventuellement votre main sur son épaule. Penchez-vous un peu trop près pour violer son espace personnel, pour qu'il se ressente un inconfort et une menace sexuelle.

AGL 15	PER 10
EGO 15	CON 12
APP 16	FOR 13
EDU 9	CHA 15

Taille : 1,80 m.
Poids : 75kg
Mouvement : 7m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +3
Bonus aux dégâts : +2

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BLs = 1 BG
3 BGs = 1 BM

Endurance : 90
Balance Mentale : -70
Sombres Secrets : Victime de crime, Coupable de crime, Possédé par un Ange de la Mort.
Avantages : Amis influents, Sensibilité à la Magie, Supporte la torture.
Désavantages : Mauvaise réputation, Trompe-la-mort, Myctophobie: peur du noir,Claustrophobie (peur des espaces clos), Maudit (l'Ange de la Mort), Avide, Intolérant, Cauchemars, Névrose sexuelle, Sadisme, Egoïste.

Compétences :
- Armes automatiques 10
- Espionnage électronique 12
- Anglais 10
- Contrefaçon 12
- Interrogatoire 15
- Recueil d'informations
- Réseau de Contacts:
  - Anciens de la Stasi 15
  - Administration soviétique 8
- Cryptographie 10
- Conduite 10
- Russe 9
- Numerologie 10
- Occultisme 15
- Armes de poing 15
- Combat à mains nues 13
- Systèmes de sécurité 15
- Allemand 15

Equipement : Gilet en Kevlar , Sig Sauer P226
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 16 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 16
Sorts Connus : Portail vers les Mondes Inférieurs
Commander aux Morts-Vivants

Habitat : Berlin

Aleksandr (Sasha) Purgatov

Sasha est un homme fatigué d'une soixantaine d'années. Ses cheveux bouclés et ses yeux froids sont également gris. Il est vêtu de costumes entièrement noirs ou à fines rayures blanches provenant de couturiers italiens, et il conduit de coûteuses voitures de sport. Depuis la réunion des deux Allemagnes, Sasha tente avec effort de conserver intact son empire du crime, mais les cauchemars et ses souvenirs lui prennent trop de temps. Il se sent vieux et fatigué.

Personnalité : Sasha est froid, calculateur et assoiffé de pouvoir mais il commence à se lasser. Il est toujours un puissant patron de la mafia qui a le pouvoir de commander le meurtre d'innocents. Mais les cauchemars et les souvenirs le hantent et commence à attaquer sa froide façade. Il calme son anxiété en buvant plus que de raison et en abusant de prostituées.
Interprétation : Faites de grands gestes. Agissez comme si vous fumiez de gros cigares et versez vous sans cesse des verres de whisky irlandais hors de prix (style Old Bushmills Single Malt). Devenez sentimental et sanglotez lorsque l'occasion se présente.

AGL 8	PER 10
EGO 13	CON 10
APP 10	FOR 14
EDU 7	CHA 12

Taille : 1,75m.
Poids : 80kg
Mouvement : 4m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +1
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL= 1 BG
2 BG = 1 BM

Endurance : 80
Balance Mentale : -65
Sombres Secrets : Coupable de crime, Victime de crime, possédé par un Ange de la Mort
Avantages : Amis influents, Sensibilité à la Magie
Désavantages : Dépression, Mauvaise réputation, Trompe-la Mort, Maudit (l'Ange de la Mort), Alcoolique,Présomptueux, Joueur (jeux de casinos et de courses)

Compétences :
- Armes automatiques 10
- Diplomatie 15
- Art du Rêve16
- Anglais 12
- Contrefaçon 10
- Interrogatoire 12
- Réseau de Contacts:
  - Milieu 15
  - Police Allemande 10
- Conduite 10
- Russe 7
- Armes de poing 15
- Combat à mains nues 10
- Parier 15
- Démolition 10
- Systèmes de sécurité 10
- Allemand 15
- Esquive 10
- Rhétorique 15
- Citoyen du monde 12

Equipement : Gilet en,Kevlar, Sig-Sauer P226, Garde du corps
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 16 (créatures du Rêve et de la Mort)
Voie du Rêve : Niveau de Compétence 16
Sorts connus Vision du Rêve
Invoquer un Rêveur
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 12
Sorts connus Portail vers les Mondes Inférieurs
Commander aux Morts-Vivants
Habitat : Berlin.

Filip Kramer

Filip est le plus minable des trois Russes. Il abuse de l'héroïne depuis les années soixante, ne s'arrêtant que quelques semaines. Il est grand et très maigre. Ses cheveux gris sont emmêlés et il garde constamment l'air penaud. Il porte des pantalons de gabardine noire et des polos provenant de l'Est.

Au début des années quatre-vingt, Filip a été promu chef d'un groupe de satanistes de Berlin Est. Mais quand le mur est tombé il est entré en conflit avec ceux de l'Ouest qui espéraient contrôler la totalité des groupes. L'affrontement se poursuit encore aujourd'hui et Filip est très tendu. Il est aussi gravement secoué par des cauchemars et ses souvenirs.

Personnalité : Filip est le moins reluisant des trois Russes. Il est hanté par des cauchemars et des crises d'anxiété depuis l'enfance. C'est également lui qui conserve le plus de souvenirs vivaces de ce qui s'est passé à Leningrad. La relation chargée d'angoisse qu'il entretient avec Magda Orlova n'est qu'une tentative pour les gérer. Il a finalement trouvé un moyen de contrôler, de calmer son anxiété grâce à la Magie. C'est sa passion et il croit vraiment que ses capacités magiques peuvent le soustraire au destin menaçant qui l'attend et qu'il perçoit confusément.
Interprétation : Secouez la tête comme pour repousser de longs cheveux. Laissez trembler les coins de votre bouche. Clignez sporadiquement des yeux et parlez nerveusement.

AGL 16	PER 10
EGO 16	CON 20
APP 7	FOR 12
EDU 6	CHA 7

Taille : 1,90 m.
Poids : 75kg
Mouvement : 7m/Round de combat
Actions : 3
Bonus à l'initiative : +4
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL= 1 BG
3 BG= 1 BM

Endurance : 130
Balance Mentale : -85
Modifications physiques : Le corps est constamment couvert de blessures semblables à celles laissées par un fouet. Elles ne sont que partiellement guéries.
Sombres Secrets : Coupable de crime, Victime de Crime, Possédé par un Ange de la Mort.
Avantages : Talent artistique (peinture), Conscience accrue, Sensibilité à la Magie.
Désavantages : Dépressif, Mauvaise réputation,Trompe-la-Mort,Ennemi mortel : Georg Haberman (chef des satanistes d'Allemagne de l'Ouest), Maudit (Ange de la Mort), Cauchemars, Dépendance à l'héroïne.

Compétences :
Astrologie 10
Dagues 15
Art du Rêve 25
Anglais 8
Grec classique 12
Cambriolage12
Conduite 10
Latin 10
Russe 6
Numérologie 12
Occultisme 18
Parapsychologie 8
Armes de poing 12
Combat à mains nues15
Discrétion 10
Allemand 15

Equipement : Makarov (9mm pistolet), petits objets occultes.
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 20 (créatures du Rêve et de la Mort)
Voie des Rêves : Niveau de Compétence 20
Sorts connus Vision du Rêve
Invoquer un Rêveur
Portail onirique
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 18
Sorts connus Portail vers les Mondes Inférieurs
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès
Habitat : Berlin

Aliona

Aliona est la plus jeune fille de Kalenko. Elle a été remarquée par Chagidiel dès 1938 et a été transformée en Népharite. C'est une jeune femme aux longs cheveux noirs poissés par le sang. Son corps est assemblé par du fil chirurgical et des agrafes pour en maintenir les morceaux. Son menton et le côté gauche de son visage ont été remplacés par une prothèse en plastique blanc souillé. Elle est revêtue d'une combinaison de cuir noir et porte des lunettes noires. Derrière cette protection, ses globes oculaires sont été arrachés et il n'y a plus que les orbites vides. Elle porte un godemiché-ceinture autour de la taille et un long porte-cigarette pend au coin de ses lèvres. Aliona s'occupe actuellement d'Anton Mahler. Elle s'intéressera ensuite à l'un des personnages joueurs qui aura le plus en commun avec Anton Malher, que ce soit par sa personnalité ou son passé. Elle donne l'impression d'être le chef des trois Népharites.

Interprétation : Déplacez vous comme une vamp dans un film des années 30. Fumez d'un air provoquant. Faîtes des remarques obscènes aux personnages joueurs.

AGL 34	PER 15
EGO 25	CON 42
APP 5	FOR 42
EDU 12	CHA 18

Taille : 1,75 m.
Poids : 70 kg
Sens : Voit les auras et peut deviner la Balance Mentale d'un humain.
Mouvement : 17m/Round de combat
Actions : 5
Bonus à l'initiative : +22
Bonus aux dégâts : +9
Résistance :
9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
meurt après 2 BM
Endurance : 240

Pouvoirs : Parle toutes les langues humaines, Télépathie, Déforme le Temps et l'Espace comme un humain à la Balance Mentale - 300 ou +300. Change la forme d'une créature en doublant ou diminuant de moitié sa taille et son poids. Contrôle toute personne à la Balance Mentale entre -50 et -100. Un jet d'Ego est exigé avec une meilleure marge que le Népharite pour résister au contrôle.

Compétences :
Armes automatiques 30
Armes de poing 15
Discrétion 25
Esquive 25
Dagues 25
Fouets et Chaînes 45
Combat à mains nues 20
Rechercher15
Torture 75

Mode d'attaque : Ingram M 10, Ongles 20 (BS 1-7, BL 8-14, BG 15-23, BM 24+)
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 50 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 50
Sorts connus Portail vers les Mondes Inférieurs (automatique)
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès
Âme itinérante
Rituel Vaudou
Déclin inéluctable
Possession 30. Peut posséder un humain dans notre monde pendant que son corps à elle est de retour au Purgatoire.
Habitat : Purgatoire

Yelena

Yelena était la femme de Nikolai Kalenko. C'est une grosse femme de petite taille vêtue d'un corset trop étroit de plastique noir et d'acier inox. Elle est chauve. Son corps est recouvert de petites coupures boursouflées et pâles comme si elles avaient trempées longtemps dans l'eau. Ses ongles sont noirs et sa longue langue pendante repose sur les dents en acier de sa bouche. Elle fait tournoyer une chaîne aussi coupante qu'un rasoir de sa main droite.

Yelena s'occupera de Sasha Purgatov. Elle sélectionnera parmi les trois personnages condamnés, celui qui a le plus de points communs avec Sasha et promettra de revenir le chercher plus tard.

Interprétation : Grattez-vous distraitement le corps de vos ongles comme si vous en arrachiez des lambeaux entiers. Tenez des propos obscènes aux personnages, surtout à celui qu'elle a décidé de revenir chercher.

AGL 26	PER 18
EGO 22	CON 46
APP 2	FOR 50
EDU 18	CHA 14

Taille : 1,60 m.
Poids : 250kg
Sens : Voit les auras et la Balance Mentale d'un humain.
Mouvement : 13m/Round de combat
Actions : 4
Bonus à l'initiative : +14
Bonus aux dégâts : +9
Résistance : 11 BS = 1 BL
10 BL= 1 BG
8 BG = 1 BM
meurt après 2 BM
Endurance : 260
Pouvoirs : Parle tous les langages humains, Télépathie, déforme le Temps et l'Espace comme un humain à la Balance

Mentale à + ou -+ 300, Change la forme d'une créature jusqu'au double ou la moitié de sa taille et de son poids, Contrôle toute personne dont la Balance Mentale est entre -50 et -100. Un jet d'Ego avec une marge supérieure à celle du Népharite est alors exigé pour résister à son contrôle..
Compétences :
Armes automatiques 15
Armes de poing 15
Discrétion 25
Esquive 25
Dagues 25
Fouets et Chaînes 45
Combat à mains nues 20
Rechercher 15
Torture 75
Mode d'attaque : Morsure 20 (BS 1-6, BL 7-12, BG 13-16, BM 17+), Ongles 30 (BS1-7, BL 8-13, BG 14-18, BM 19+), Chaînes 45 (BS1-6, BL 8-12, BG 14-15, BM 16+)
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 50 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 50
Sorts connus : Portail vers les Mondes Inférieurs (automatique)
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès
Âme itinérante
Rituel Vaudou
Déclin inéluctable
Possession 30. Peut posséder un humain dans notre monde pendant que son corps à elle est de retour au Puragtoire.
Habitat : Purgatoire

Katia

Katia est la fille la plus âgée de Kalenko, changé en Népharite par Purgatov, lorsqu'il fût invoqué en 1941. Sa peau est entièrement noire, et pèle partiellement, ainsi on peut voir la chair nue dessous. Son corps est recouvert d'une sorte de résille de fil d'acier qui entre de quelques millimètres dans sa peau. Ses yeux sont noirs, sans iris ni pupilles. Ses longues tresses de cheveux noirs se balancent lentement dans son dos . Elle porte une robe de plastique noir très courte et à sa ceinture sont suspendus des instruments chirurgicaux dégouttant de sang. Katia s'occupe d'emmener Filip Kramer et promet de revenir pour le personnage qui a le plus de points communs avec Filip.

Interprétation : Enroulez lentement une tresse autour de votre doigt. Caressez un scalpel imaginaire.

AGL 40	PER 14
EGO 24	CON 45
APP 4	FOR 38
EDU 15	CHA 16

Taille : 1,80 m.
Poids : 75kg
Sens : Voit les auras et la Balance Mentale d'un humain.
Mouvement : 20m/Round de combat
Actions : 6 (7lorsqu'elle se bat avec un couteau dans chaque main)
Bonus à l'initiative : +28
Bonus aux dégâts : +9
Résistance : 9 BS = 1 BL
8 BL = 1 BG
6 BG = 1 BM
meurt après 2 BM
Endurance : 255
Pouvoirs : Parle tous les langages humains, Télépathie, déforme le Temps et l'Espace comme un humain à la Balance Mentale à + ou -+ 300, Change la forme d'une créature jusqu'au double ou la moitié de sa taille et de son poids, Contrôle toute personne dont la Balnce Mentale est entre -50 et -100. Un jet d'Ego avec une marge supérieure à celle du Népharite est alors exigé pour résister à son contrôle...

Compétences:
Armes automatiques 15
Ambidextre 15
Armes de poing 15
Discrétion 25
Esquive 25
Dagues 40
Fouets et Chaînes 45
Combat à mains nues 20
Recherche 15
Torture 75

Mode d'attaque : 2 scalpels 40 (BS1-10, BL 11-16, BG 17-19, BM 20+)
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 50 (créatures de la Mort)
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 50
Sorts connus Portail vers les Mondes Inférieurs (automatique)
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès
Âme itinérante
Rituel Vaudou
Déclin inéluctable
Possession 30. Peut posséder un humain dans notre monde pendant que son corps à elle est de retour au Purgatoire.
Habitat : Purgatoire

Police

Si la Police allemande et Interpol réussissent à rassembler des preuves suffisantes contre les personnages, ils se mettront à leur poursuite.

Personnalité : Variable
Interprétation : Soyez ferme et donnezs des ordres succints.

AGL 13	PER 12
EGO 12	CON 11
APP 10	FOR 15
EDU 14	CHA 10

Taille : 1,75 m.
Poids : 75kg
Mouvement : 6m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +1
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : Variable
Sombres Secrets : Variables
Avantages : Variables
Désavantages : Variables
Compétences :
Armes automatiques 10
Recherche sur scène de crime 12
Technique d'interrogatoire 10
Conduite 12
Allemand 14
Anglais 8
Premier secours 10
Armes de poing 13
Combat à mains nues 10
Discrétion 13
Equipement : Bâton, Glock M19, Heckler&Koch MP5 K (s'ils soupçonnent que les personnages sont armés), gilets en Kelvar (s'ils soupçonnent que les personnages sont armés), Menottes, Talkie- walkie.

Chapitre 2

Les Ombres du Passé

Les personnages disposent de diverses pistes les poussant dans deux directions différentes. Une série d'indices les conduit à l'histoire commune de Magda et des trois Russes : les hôpitaux psychiatriques en Allemagne et en Russie, Leningrad et la guerre. D'autres les orientent vers des contacts issus des mouvements allemands d'extrême droite de l'Association Slave.

L'histoire de Magda conduit à la clinique psychiatrique de Francfort-sur-l'Oder et au Chapitre Trois: Sombres Rêves. Les contacts de l'Association Slave avec le Germanische Gemeinschaft et autres vers le Chapitre Quatre: Automne Allemand.

Les différentes sections peuvent se jouer dans n'importe quel ordre. Il peut sembler plus naturel de commencer avec l'asile de Francfort-sur-l'Oder. Il est également possible de mixer ce chapitre avec les troisièmes et quatrièmes, et de les jouer alors en parallèle. Le Chapitre Trois se déroule alors la nuit, le Chapitre Quatre durant le jour. Si vous parvenez à réaliser cette performance, cela en vaut largement la peine. Le sentiment que la réalité risque de s'effriter devient bien plus invasif de cette façon.

Si les personnages n'ont pas l'idée de se rendre à la clinique, où si les indices y menant leur ont échappés, le Vagabond du Chapitre Trois apparaîtra en rêve à chaque joueur. Il les enjoindra de la visiter. Ce songe se répétera jusqu'à ce qu'ils lui obéissent.

L'ATTAQUE DES LICTEURS

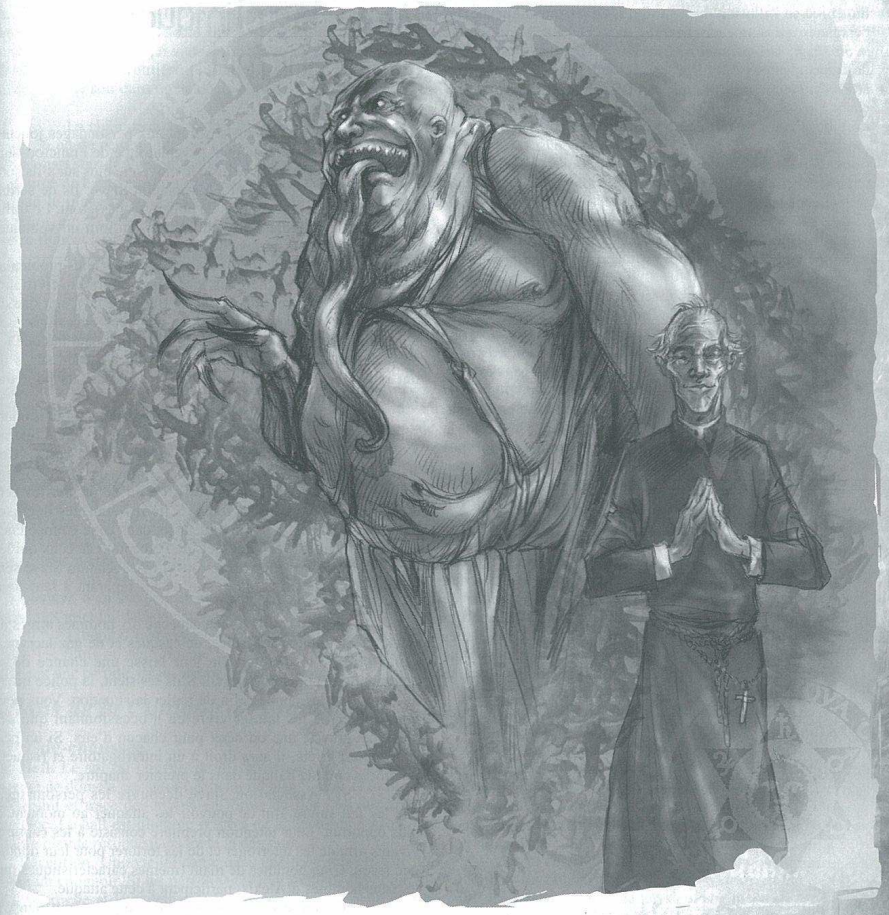
Tous les Licteurs présents sur Terre sentent que quelque chose s'est produit lors de la libération des Incarnats de Chagidiel. En donnant à trois des personnages joueurs la marque de Chagidiel, les Incarnats espèrent tromper les Licteurs afin qu'ils se mettent en chasse contre eux. La marque de Chagidiel attire plus leur attention que l'existence même des Incarnats et leur permet de gagner du temps afin de créer des corps où se cacher des Licteurs.

Binah envoie Ivan Chezenko afin d'enquêter sur ces événements. Trois jours après la libération des Incarnats, il retrouve les trois personnages marqués par l'Ange de la Mort. S'ils se sont séparés, il met d'abord la main sur celui qui possède la Balance Mentale la plus basse, puis sur un autre au bout de 12 heures, et 6 heures plus tard sur le dernier des trois.

Lorsqu'il les découvre, il est persuadé qu'il s'agit d'Incarnats de Chagidiel et les attaque aussitôt.

Les personnages auront à peine le temps d'apercevoir le Licteur avant son assaut. Ceux qui portent la marque voient sa véritable apparence et doivent réussir un jet d'Ego pour surmonter le choc. Les autres personnages joueurs ne voient qu'un prêtre assez petit d'environ cinquante ans.

Lorsque Chezenko surgit, tous les personnages présents sont projetés en Inferno. La Réalité se distord pendant un moment sous l'effet de l'attaque rageuse du Licteur, la marque de Chagidiel permettant de voir en Inferno.



Chezenko attaque de manière spectaculaire. Décidez vous-même du lieu et du moment. Dans un restaurant, un train, ou un parking par exemple. S'ils ont été arrêtés par la police, il les rejoint dans leurs cellules et les relâche en dehors du poste. Le Licteur détruit le mur et alors que celui-ci s'écroule sur les personnages, il les attire en Inferno.

Tout explose autour d'eux. Les murs s'effondrent. Le sol disparaît sous leurs pieds. Le plafond s'envole. Tout objet de verre, de cristal ou de porcelaine éclate. Ce qui est bois et papier s'enflamme. Lorsque la poussière retombe, ils se tiennent debout sur un haut monticule de gravats : tout ce qui reste autour d'eux dans notre Réalité. Un labyrinthe de pièces, de corridors, d'escaliers, d'ascenseurs et de monte-charges les cerne. Une faible brise balaie les ruines. Le sol glissant est recouvert de vase. Des nuées d'insectes gros comme le poing grouillent sur le sol et les murs. Ils ressemblent à des humains, comme si des hommes avaient été enfermés dans des carapaces de chitine. Ils bourdonnent doucement. Une sorte d'hyménoptère de taille et d'apparence humaine se tient à quelque distance de là. Il pond constamment des œufs qui éclosent immédiatement en de nouveaux insectes. Ceux-ci se nourrissent du corps de l'hyménoptère déjà en grande partie rongé. Son visage est presque entièrement humain, tourmenté et suppliant. Les personnages ont l'impression de le connaître, mais ils ne savent pas dire d'où.

Dans les ténèbres extérieures, ils devinent d'autres hyménoptères dévorés par de plus petits insectes. Il y en a dans tout le labyrinthe.

Chezenko les attaque à mains nues. Il cherche à les tuer le plus vite que possible. S'il peut prendre les trois pseudo Incarnats par surprise, il dispose alors de bonnes chances d'y parvenir. Il considère que ceux-ci n'ont pas encore atteint leur pleine puissance.

A la fin d'un round de combat, Chezenko comprend que quelque chose cloche. Les personnages ne sont pas assez puissants même pour n'être que de faibles Incarnats. Il arrête son assaut et tout redevient calme. Les personnages sont à ce moment encore tous vivants, mais peut-être gravement blessés. Ils remarquent alors trois ombres qui se détachent des ténèbres et se rapprochent d'eux. Une fois suffisamment près, ils les reconnaissent enfin. Il s'agit des trois Népharites de la demeure de Purgatov. Ils marchent sans se presser vers eux, le regard fixé sur les personnages joueurs portant la marque de Chagidiel. Il émane d'eux des sentiments d'impatience et de joie à l'idée de tourmenter indéfiniment leurs trois victimes. Alors qu'ils arrivent, Chezenko les extrait d'Inferno. La dernière chose qu'ils perçoivent est la rage sauvage qui s'empare des Népharites lorsque leurs proies leur échappent.

Chezenko ramène les personnages dans notre Réalité et recrée l'Illusion du lieu où il les a attaqués. Aucune des personnes qui aurait pu être présente à cet instant ne semble avoir réagi. Les personnages reconnaissent dans les visages des gens alentour ceux des insectes d'Inferno. Chezenko les attire dans un coin et les questionne d'un air menaçant. Pour chaque mensonge proféré, il les punit en les embrassant sur l'oreille (l'équivalent d'une BS). Il peut très bien les mettre à mort de cette manière afin d'obtenir des réponses à ses questions. Il veut savoir qui ils sont, pourquoi ils portent cette marque, quelle est la nature de leur relation avec Chagidiel, où se trouvent les véritables Incarnats et comment les personnages se sont retrouvés dans cette situation.

Une fois satisfait, il leur explique qui il est et qui il sert, omettant certaines vérités et en déguisant d'autres:

"Je suis un humble serviteur de Dieu," dit-il. "j'ai été choisi par l'Archange de la Russie et sanctifié afin de combattre les forces démoniaques que vous avez libérées. Vous avez redonné vie à un mal né cinquante ans plus tôt. Le prince démon Chagidiel vint à travers un portail ouvert par des gens désespérés. J'étais un modeste prêtre dans cette cité durant la guerre. J'ai été choisi afin de mettre fin à ce qui se produisait. En insufflant le pouvoir de Dieu dans un enfant innocent, la femme que vous connaissez sous le nom de Magda, je pus chasser le démon de la ville. Mais il ne retourna pas en enfer. Un homme que je croyais du côté du bien aida le démon en cachant ses trois formes dans le corps de trois enfants. Ils ont grandi et sont devenus les trois hommes que vous avez tués. Vous avez relâché le démon. Il est de votre responsabilité de le vaincre. Dans le cas contraire, vous renoncerez à votre droit de vivre. Je peux vous tuer ici et maintenant," fait-il. Il leur fait également remarquer que le seul moyen de se débarrasser du parasite qui les affecte consiste à détruire les trois Incarnats et à chasser Chagidiel. Chezenko pourra leur donner quelques détails sur les événements de 1941 et 1942, mais continue d'accorder l'histoire à sa version. Ainsi, il se présente comme un loyal agent de Dieu luttant contre le Mal. Chezenko affirme, à travers ses mensonges, qu'ils doivent reproduire les faits de 1942.

"Seul le pouvoir de l'Archange peut bannir le démon. Vous devez traquer et détruire les trois Incarnats. Mais cela ne sera pas suffisant pour le vaincre. Pour y parvenir, vous aurez besoin du secours de l'Archange. Le démon ne doit pas pouvoir se dissimuler et une fois de plus s'échapper. Cherchez à me revoir lorsque le temps sera venu," dit-il enfin puis il disparaît.

Etudes Occultes

Grâce à une visite dans la librairie du nom de Mantra, des contacts avec un occultiste ou à travers leurs propres études de textes occultes, les personnages découvriront quelques informations au sujet de ce "Chagidiel" dont fait mention le Licteur.

Ceux qui réussissent un jet d'Occultisme avec une marge de 5+ apprennent ainsi que Chagidiel est parfois dépeint comme la distorsion de la sagesse. Dans certains textes, Chagidiel devient le nom des huit Cercles de l'Enfer. Parfois, il apparaît également comme un démon qui mange des enfants dans les forêts de Bornéo.

Il s'avère très difficile de découvrir des éléments concernant la créature qui avait pris l'apparence de Chezenko. Il en existe peu de descriptions dans la littérature. Celles correspondant à des diables ou des démons pourraient convenir, mais il est difficile d'en être sûr.

Vers la clinique de Francfort

Plusieurs moyens s'offrent aux personnages joueurs pour parvenir jusqu'à l'hôpital psychiatrique de Francfort-sur-l'Oder. Un trajet en voiture reste le moyen le plus sûr s'ils sont recherchés par la police ou l'Association Slave. Ils ne seront pas inquiétés par les barrages de police. Ils passeront. Le trafic ralentit et des policiers arrêtent de loin en loin un véhicule, mais eux traversent sans encombre.

Le bus ou le train peuvent se révéler plus problématiques. S'ils sont recherchés, des inspecteurs en civil surveillent gares et aéroports autour de Berlin. Il ne s'agit que de contrôles de routine, mis en place dans ces occasions. Les policiers suivent plusieurs enquêtes à la fois, ce qui fait que les personnages ne représentent pas leur priorité. Bien sûr, s'ils ont réussi à masquer leur identité à la police, ils pourront voyager librement.

L'Association Slave se lance également à leur poursuite. L'organisation mafieuse de Purgatov et le Cercle Interne ont placé leurs agents aux mêmes postes que la police. Ces sbires ont une caractéristique de Perception de 15 et doivent obtenir une marge de réussite de 12+ afin de repérer les personnages joueurs dans la foule. S'ils revêtent des déguisements, la marge de réussite de leur jet dans cette Compétence peut être déduite de celle des jets de Perception de ceux qui les recherchent. Si la police les retrouve, l'Association Slave sera rapidement mise au courant, soit en les repérant à leur tour, soit grâce à des informateurs.

Dans ce cas, la police dépêche dix hommes armés de H&K 11, de gilets pare-balles, de casques et de gaz lacrymogènes afin de les arrêter. On leur laisse une chance de se rendre à deux policiers en civil. S'ils résistent, la police ouvre le feu, visant les jambes afin de régler la situation. Vous pouvez décider de les laisser vivre en n'occasionnant que des blessures graves, une ou deux pour chacun d'eux. Si un personnage est arrêté, il aura droit à un interrogatoire et risquera un procès comme indiqué dans le premier chapitre.

Si l'Association Slave découvre les personnages, elle les fait suivre afin de pouvoir les attaquer au moment le plus opportun. Leur intention première consiste à les capturer vivants afin de les interroger et de les torturer pour leur donner une leçon. Cinq hommes de main (mêmes caractéristiques que les trois hommes d'Alexis) participent à cette attaque.

Si l'un des personnages possède Sixième Sens, il sentira que quelque chose va se produire, un frisson l'avisant d'un danger. Juste avant l'attaque, son subconscient donne l'alerte et il ne sera pas surpris.

Des personnages policiers ou possédant un lien avec les milieux criminels se rendent rapidement compte que voyager sur des réseaux commerciaux sans se déguiser n'est pas une très bonne idée. Si les joueurs n'y pensent pas, vous pouvez leur rappeler ce que leurs personnages sont censés savoir.

La clinique de Francfort

Francfort-sur-l'Oder est une cité moyenne, grise et solennelle sur la frontière polonaise. Son déclin est franchement amorcé, en particulier dans les zones extérieures. Le taux de chômage est élevé, comme dans tout le reste de l'Allemagne de l'Est. Les gens sont assis dans la rue sur des bancs ou aux terrasses de modestes cafés, discutant de la situation économique catastrophique, du chômage et de l'inflation exorbitante.

Un pont conduit sur la rive polonaise et il existe un trafic incessant avec la Pologne et ses magasins d'approvisionnement moins chers. La seule chose insufflant un peu de vie à la cité sont les touristes qui viennent faire du shopping en Pologne. Ils traversent la frontière le matin dans leur voiture vide et reviennent le soir dans un véhicule bondé de marchandises.

La clinique de Francfort se situe aux abords du centre-ville, là où de petites industries et les ateliers se sont implantés. La plupart sont fermés ou tournent à bas régime. La clinique est entourée de bâtiments gris et de sites industriels abandonnés. Le voisin le plus proche est une usine de fabrication de fibre de verre. L'air est lourd et métallique, des fragments de fibres de verre flottent tout autour de l'usine.

La clinique est située dans un ancien manoir rénové au début des années 60. Il est juché sur une petite colline cernée par un mur. Mais celui-ci est abîmé et donne une idée de l'extérieur désolé de la clinique. Les façades ont été repeintes en blanc, mais la peinture s'écaille largement par endroits. Un chemin boueux autrefois recouvert de graviers mène jusqu'à l'entrée. Un bouquet d'aulnes et des buissons décoratifs qui ont dû constituer un jour un joli parc poussent seuls autour du manoir. Une pelouse en friche et quelques arbustes s'étendent devant l'édifice. Un escalier de pierre fissuré mène à la porte principale.

Aucun patient ni infirmier dehors lorsque arrivent les personnages. Ils aperçoivent pourtant des visages aux regards brûlants, déformés par les vitres sales, derrière les fenêtres à barreaux. Le jour, les portes ne sont pas verrouillées, mais après 17h30, une corde devant celles-ci permet de sonner une cloche. La réceptionniste, dans tous les cas, laisse les personnages patienter cinq minutes avant de leur ouvrir.

Dans la journée, il suffit juste de pousser la porte, mais ils peuvent bien sûr sonner et attendre. Elle les laisse attendre quelques minutes dans la réception.

L'hôpital rappelle aux personnages les cliniques vues dans les films ou les romans. Il en est tellement typique qu'il devient une parodie de lui-même.

Plans de la Clinique de Francfort

Rez-de-chaussée

1. Hall. Le sol est couvert de marbre craquelé. Le plafond en forme de dôme a été autrefois peint en blanc, mais la moisissure l'envahit et trace des motifs en forme de flammes sur toute sa surface. Le hall est illuminé grâce à de longs tubes à néon. Une faible plainte résonne dans toute la demeure.

2. Réception. Une vieille dame dans une robe grise tricote derrière un comptoir. Si les personnages font mine de l'ignorer, elle les interpelle et leur demande instamment de signer le registre des visites. S'ils s'adressent à elle, elle poursuit son tricot, mais jette un œil aux noms qu'ils inscrivent sur le cahier et les prévient qu'elle va avertir le docteur Schafer de leur présence. Elle se lève difficilement et traverse le hall vers la droite. Elle ne parle qu'allemand. Si les personnages joueurs lui adresse la parole dans une autre langue, elle leur demande d'attendre, en allemand, et va chercher le docteur Schafer.

3. Escaliers. Ils mènent à l'étage supérieur.

4. Vestiaires. Des dizaines de blouses et de calots sont suspendus ici.

5. Toilettes. Elles sont terriblement sales. Il n'y a ni savon ni papier.

6. Dr. Doppler. Bureau du Dr. Nicholas Doppler. Doppler est un trentenaire grand et mince. Il rédige sa thèse de neurologie et se moque des patients. Il ne quitte pas cette pièce à moins d'y être obligé.
Il est entouré de piles de papiers, entassés autour d'une vieille machine à écrire. Si on le dérange, il se débarrasse des importuns en affirmant qu'il ne sait rien.

7. Salle du personnel. Cette pièce ne contient que deux tables aux rebords endommagés et huit chaises. Le long d'un des murs, il y a deux banquettes en skai et deux couvertures. On y dort parfois. Il y a toujours au moins deux veilleurs assis là, jouant aux cartes et buvant de la bière. Une grande quantité de bouteilles vides est alignée le long du mur.

8. Réfectoire. L'idée originelle consistait à faire de cette salle un lieu de rencontre et de repas en commun pour les patients les plus adaptés. Mais elle a été abandonnée, il y a des lustres. Aujourd'hui, cinq des dix tables sont inutilisées. Une marque sur le sol indique l'emplacement d'un piano disparu. Il a été vendu par le Dr. Schafer. Le personnel prend son déjeuner ici. La vaisselle est rangée dans un grand vaisselier aligné le long d'un mur.

9. Cuisine. Une cuisine très ancienne avec un énorme poêle à charbon et de lourds éléments de bois et de marbre. Une femme très forte d'une cinquantaine d'années portant de gros sabots s'affaire au-dessus des marmites.
Une jeune fille mentalement attardée pèle lentement des patates au-dessus d'une bassine. Tout est très sale. Les murs sont couleur anthracite et le plafond est très abîmé à cause de l'humidité.

10. Placard. Il contient de vieilles casseroles, des sacs de farine et des pommes de terre.

11. Lingerie. Le linge propre est rangé sur des étagères au milieu des camisoles et des blouses d'infirmiers. Dans deux grands paniers, on trouve du linge sale, taché de vomissures et de sang.

12. Remise. Toutes sortes d'accessoires, quelques outils et objets cassés sont entreposés ici. Les médicaments sont quant à eux stockés dans une armoire de fer verrouillée et marquée d'une croix rouge. Le Dr. Schafer et les directeurs des différentes divisions en conservent la clef.

13. Thérapie. Deux établis de menuisiers sont posés contre un mur où pendent quelques outils. Deux tables occupent le centre de la pièce. Des buffets vides complètent le mobilier. Une zone plus claire sur le sol marque l'endroit où se trouvait autrefois un métier à tisser.

14. Bureau. La secrétaire du Dr. Schafer, Vibeke Rausing, est assise derrière un bureau et une vieille machine à écrire, entre de nombreux cartons de documents. Un poster jauni vantant le patriotisme Est Allemand de l'ancien temps est accroché au mur.

15. Dr. Schafer. Helmut Schafer dispose d'une pièce assez bien rangée dont la fenêtre donne sur un terrain vague. Il est assis derrière un énorme bureau dans un coin, et invite les personnages à s'installer dans les fauteuils qui lui font face. Les murs disparaissent derrière des rayonnages de livres de médecine et de psychologie. Une moquette bleue et usée recouvre le sol. Quelques reproductions de mauvais tableaux décorent les espaces libres sur les murs.

16. Remise. On y entrepose des fournitures de bureau.

17. Schumacher. Eberhart Schumacher est un interne en médecine avec une spécialisation en psychiatrie. Il achève son internat dans la clinique de Francfort. La salle mise à sa disposition contient un bureau et une machine à écrire. Il passe le plus clair de son temps à étudier la terminologie médicale en vue des examens pour les matières qu'il n'a pas validées lors de son cursus.

18. Archives. Tous les cahiers et registres depuis la fondation de la clinique en 1961 sont rangés sans classement dans des armoires vieillottes. On y trouve également les rapports sur les patients suivis par le Dr. Tatlina depuis Moscou jusqu'ici.
Karl Feuer s'occupe des archives. C'est un petit vieillard voûté d'au moins 75 ans. Il utilise un système de classement très personnel incompréhensible pour le reste du monde. Cela signifie qu'il lui faut un jet réussi de Recueil d'Informations, et que les autres doivent passer 2d5 jours de recherches avant de trouver quelque chose. Feuer ne produit des documents qu'à la demande du Dr. Schafer.

19. Escalier menant aux sous-sols. Derrière une porte anonyme et verrouillée, des escaliers descendent vers les sous-sols.

Etage

1. Hall. Les escaliers débouchent dans un hall nu et peint en blanc. De solides portes équipées de guichets sont alignées sur le mur. Un couloir part dans les deux directions depuis le hall et conduit à des portes en acier marquées respectivement "Salle d'examen 1", "Salle d'examen 2."
On entend clairement le murmure de voix geignantes.

2. Salle du personnel. Deux tables nues et quelques chaises pour tout mobilier. Une banquette recouverte d'une housse et d'une couverture contre un mur. Il y a toujours au moins un veilleur ici.

3. Douches et Toilettes. Incroyablement sales,
Des carreaux sont cassés et des dépôts gris maculent les murs. Des moisissures descendent depuis le plafond jusque sur les parois. De petits insectes rampent sur le sol.

4. Placard à balais. Matériel de nettoyage, corbeilles et trousses de secours, menottes et autres accessoires.

Chambres 1 à 5. Les prisonniers politiques que l'établissement acceptait dans les années et qui sont encore dans les murs résident ici. Le Dr. Schafer n'admettra pas ce fait et donc ne laissera pas les personnages y accéder. Ils sont huit, cinq hommes et trois femmes. Le plus vieux a environ 65 ans, la plus jeune est une femme d'une trentaine d'années. Deux patients se partagent les chambres 1, 2, et 5. Les patients des chambres 3 et 4 sont seuls. Chaque chambre comporte deux paillasses. Une petite fenêtre donne sur l'extérieur. Tous les patients sont sous l'effet de sédatifs puissants. Leurs pupilles sont dilatées et ils ont le regard vide. Cinq d'entre eux ont souffert de sévères carences durant leur séjour et seraient certainement déclarés malades mentaux aujourd'hui en cas d'évaluation psychologique. Les trois autres, la jeune femme, un homme d'une quarantaine d'années et la plus vieille des dames ne sont là que depuis deux ans et restent, relativement en bon état mental. Mais ils sont tellement drogués qu'ils ne peuvent même pas parler.

Des personnages avec Réseau de Contacts : Groupes d'Opposition d'Europe de l'Est ou un intérêt pour la politique allemande reconnaîtront certains de ces patients. Ils sont cependant enregistrés sous de fausses identités.

Dortoir 1. Ce hall contient 11 lits. Dix ont l'air totalement ordinaires. Un autre a été renversé et posé contre la fenêtre. Les montants sont en acier et des barres bloquent les côtés des lits. Il flotte une odeur d'excrément, d'urine et de détritus. Les patients portent des robes d'hôpital blanches. Quatre sont attachés à leur lit. Les autres sont assis ou couchés. Ils ne paraissent pas aussi drogués que les prisonniers politiques des chambres 1-5. Lorsque les personnages entrent ici, deux des malades se lèvent et se dirigent vers eux.

Dortoir 2. Dix lits ici. Les patients y sont plus éveillés. Deux jouent aux échecs sur un lit et tous se retournent vers les personnages joueurs lorsqu'ils entrent. Ils semblent en relative bonne santé et ne sont pas aussi sales que ceux du dortoir 1.

Dortoir 3. Dix lits dans cette pièce. Tous les patients, sauf deux, sont couchés, apathiques, dans leur lit et bredouillent faiblement. Les deux autres tournent en rond et regardent vaguement devant eux. La même odeur que dans le premier dortoir est ici aussi très forte.

Dortoir 4. Il n'y a que huit lits ici. Sur une table appuyée contre un mur, trois femmes jouent aux dominos. Deux jeunes garçons discutent devant la fenêtre. Ils ne paraissent pas du tout fous. Si les personnages s'interrogent, le veilleur précise qu'il s'agit de patients habitants aux alentours et qui rentrent dans leurs familles les week-ends.

Dortoir 5. Dix lits dans cette pièce. Elle renferme essentiellement des patients que Dr. Tatlina amena avec elle de Moscou en 1961. Tous semblent avoir entre 50 et 60 ans. La plupart restent assis, apathiques. Si les personnages les observent plus précisément, ils remarquent des cicatrices, de brûlures et d'incision entre autres, sur les corps et les visages. Trois sont attachés par des sangles sur leur lit. Ils s'agitent en tout sens, râlent et grondent. Lorsqu'ils aperçoivent les personnages marqués par Chagidiel, les patients paniquent, hurlent et courent en tous sens. Trois d'entre eux s'évanouissent. Sur le lit du fond à droite, Piotr se tient en position fœtale, une poupée dans son giron. Il s'enfonce encore plus dans le recoin si l'un de ses trois personnages s'approche.

Dortoir 6. Il y a dix lits dans cette pièce. Quatre patients l'occupent depuis leur venue de Moscou. Ils éprouvent la même réaction de panique que précédemment s'ils voient la marque de Chagidiel. Les six autres malades ne réagissent pas.

Le sous-sol

1. Entrée du sous-sol. Les escaliers descendent vers un cellier en pierre couvert de moisissures qui date de la construction du manoir en 1700. Un gros chien noir est attaché sous l'escalier. Il appartient à l'un des veilleurs et mord quiconque s'approche. Lorsque les personnages descendent, ils entendent des grognements, des cris aigus et des gémissements venant de la section spéciale.

2. Salle du personnel. Elle ressemble aux autres, sauf qu'elle ne contient aucune banquette. Il y a deux tables, des fauteuils très simples et une plaque électrique où chauffe une cafetière. Les deux veilleurs sont toujours assis ici à jouer aux cartes. Des aiguillons à bétail sont posés sur la table à côté d'eux.

3. Remise. De vieux lits, du matériel de jardinage et des tuiles de remplacement pour le toit sont stockés ici. Dans un coin, les veilleurs ont mis en place un alambic. L'odeur de l'appareil est reconnaissable dès que l'on ouvre la porte. Une vingtaine de bouteilles sont posées à côté.

4. Garde-manger. Trois barils de poissons, quelques sacs de farine et des pommes de terre, des légumes, oignons et carottes emplissent cette pièce.

5. Réserves. Du matériel médical des années 60 et 70 est entreposé ici. Tout ce qui avait de la valeur a disparu.

6. Remise. Un vieil extincteur, des sacs de sable, du matériel de nettoyage usé et 20 rouleaux de papier peint que Schafer attend de pouvoir revendre.

7. Section spéciale. Il est condamné par une porte d'acier massive qui s'ouvre avec deux clefs. Lorsqu'elle est ouverte, les cris des patients deviennent assourdissants. On a alors l'impression de se tenir au centre d'un toril. Un peu plus loin dans le couloir, une conduite d'eau avec un jet et un seau accroché dessus.

Cellule 1-4. Ces cellules n'ont pas vraiment de portes mais plutôt des grilles d'acier renforcées, de sorte que l'on voit directement à l'intérieur. Un petit opercule dans la grille permet de passer le plateau de nourriture. Chaque cellule renferme un patient. Il s'agit des cas les plus difficiles. Deux sont même enchaînés au mur du fond et ne peuvent pas atteindre les barres. Les deux autres sont accrochés aux grilles et tendent leurs mains griffues vers le couloir. Tous les quatre ont suivi le Dr. Tatlina depuis Moscou.
L'odeur est insoutenable. Les veilleurs n'entrent jamais dans les cellules, mais arrosent les patients à l'aide du jet d'eau et balancent la nourriture à travers l'opercule.

Salles spéciales 1-2. Il s'agit des chambres d'isolement. Les murs étaient autrefois entièrement capitonnés, mais maintenant le béton apparaît ça et là. Quatre patients sont enchaînés dans chacune des pièces. Ils souffrent d'altérations physiques évidentes, mais pas autant que ceux des cellules. Les veilleurs viennent jusqu'ici et s'occupent des patients, mais si les personnages marqués s'approchent, les malades deviennent enragés et tentent de briser leurs entraves.

Le Docteur Schafer

Les personnages sont conduits vers le Dr. Helmut Schafer s'ils désirent obtenir la moindre information. Il les salue chaleureusement et les invite à s'asseoir.

"Que puis-je faire pour vous? Je vous prie de m'excuser si je vous semble un peu direct mais mon temps est précieux."

Schafer insiste sur ce terme de « précieux » et adresse aux personnages un regard plein de sous-entendus. S'ils lui posent des questions, il devient moins affable et leur répète que son temps est vraiment "précieux". Si les personnages ont l'idée de lui proposer un pot-de-vin de 500 DM, une montre de valeur ou quelque chose de similaire (Schafer n'est pas très scrupuleux) il se montre beaucoup plus loquace. Il les guide à travers tout l'hôpital hormis les chambres des ex-prisonniers politiques.

Les Archives

Les personnages obtiennent le libre accès aux archives de la clinique et Schafer ordonne à l'archiviste de leur apporter toute son aide. Celui-ci s'attend à recevoir un petit extra, au moins 50DM par jour passé en recherches à leur service.

Dans ces archives, ils découvrent que Magda est arrivée à Francfort en 1951 depuis la clinique Kirov de Moscou. C'est cette même année que la clinique de Francfort fut ouverte en tant que centre médical expérimental pour des enfants présentant des troubles de la personnalité. Les trois Russes sont arrivés ici au même moment. En tout, quarante-quatre enfants et adolescents ont quitté Moscou pour Francfort. Vingt-trois sont toujours pensionnaires de la clinique. Quatorze ont été transférés ailleurs depuis. Sept sont décédés dans cet hôpital. Quatorze des patients encore présents se trouvent dans le département ouvert et neuf dans la section spéciale.

Piotr

Alors que le Dr. Schafer les guide à travers l'hôpital, les personnages remarquent que l'un de ces patients originaires de Moscou ne se montre pas terrifié à l'approche de ceux qui portent la marque de Chagidiel. Il se nomme Piotr Gallentinov. Au bout de quelques minutes, il lance un regard à l'un des personnages joueurs non marqué et lui fait signe d'approcher. S'il n'y a que trois joueurs, impliquant que chaque personnage porte la marque, il s'adresse à celui dont la Balance Mentale est la plus élevée.

Lorsqu'il s'approche (le Dr. Schafer le pousse en avant si nécessaire, précisant que Piotr fait des progrès (il souffre en général de catatonie). Piotr sort une main de son giron et lui tend une petite poupée. Le personnage ressent alors un fort besoin de s'emparer du jouet, et sans comprendre pourquoi, il accepte aussitôt ce présent.

Vous pouvez vous servir de Piotr afin de remettre les joueurs sur les rails s'ils sont complètement perdus. Piotr, avec quelques mots choisis, leur donne les informations nécessaires à la poursuite de l'aventure, le lien avec la Russie et les trois Russes.

La Poupée noire

Piotr a reçu la poupée des mains de Dimi Nesterov, le peintre d'icônes qui s'occupa de Chezenko lorsque celui-ci devint un Licteur et qui a peint l'icône noire. La poupée est un lien entre les enfants retenus captifs dans l'Inferno Onirique de Chagidiel et le pouvoir que Nesterov libéra en délivrant quelques gamins de la maison Kalenko contre la volonté de la Madone Noire.

La poupée est également liée à Binah. Elle représente juste un lien entre les enfants et le souvenir de celui qui tenta de les aider. Ce lien pourra être utilisé par les personnages lorsqu'ils libéreront les enfants. Lorsqu'ils entreront dans le Rêve au Chapitre Trois, la poupée les aidera à délivrer les captifs. Elle restaure l'espoir chez les enfants. Le Vagabond, le Piotr venant du futur et recherchant les personnages, insuffle son pouvoir dans la poupée et libère son moi-rêvé dans le passé ainsi que les autres enfants qui sont prisonniers du Rêve.

La Section spéciale

Si les personnages expriment le désir de visiter le sous-sol et la section spéciale, le docteur Schafer devient visiblement nerveux. Il les prévient que ce n'est pas très beau à voir. S'ils se montrent hésitants, il en profite pour leur demander une rallonge de 2000DM en liquide afin d'accéder à ces lieux. Schafer les prévient de se préparer au pire.

"Nous y traitons des patients qui présentent une forme extrême d'auto-stigmatisation. Parfois, ils semblent à peine humains."

Schafer les précède dans l'escalier étroit qui mène au sous-sol et frappe à la porte des veilleurs. Un homme corpulent l'ouvre et hoche la tête en silence pendant que Schafer lui explique la raison de la présence des personnages ici. À l'aide d'une grosse clef prise dans le trousseau pendu à sa ceinture, il déverrouille la porte d'acier.

Schafer reste en retrait et n'entre pas. Il transpire et tremble légèrement. La lourde porte d'acier s'ouvre et ils croient entendre des cris d'animaux sauvages. Le veilleur laisse passer avec réticence les personnages. Il leur fait signe de rester à distance des grilles.

Les personnages aperçoivent quelque chose d'où toute notion d'humanité semble bannie. Les patients sont nus. Des excroissances de leur squelette percent la peau au niveau du dos et des articulations. Par endroits, leur peau a été arrachée et laisse apparaître ce qui semble être du plastique blanc et du métal mat. Leur crâne déformé se caractérise par un front presque absent et une mâchoire proéminente d'où émergent des crocs de prédateurs. Certains sont étonnement velus; d'autres totalement imberbes. Leurs griffes grossières labourent le ciment du sol alors qu'ils tentent de saisir les personnages qui traversent le couloir. Lorsque ceux qui portent la marque de Chagidiel s'avancent, ils deviennent comme fous. Ils se jettent dans tous les sens dans le but vain de briser leurs chaînes et d'arracher les grilles. Si vous souhaitez ajouter un peu d'action à cette scène, laissez l'un d'entre eux réussir.

Les personnages marqués par Chagidiel peuvent entrevoir sur les murs des cellules des fissures qui donnent sur un labyrinthe de petites salles qui se superposent au sous-sol. Ils voient des portions d'Inferno, l'Illusion ayant presque été brisée ici sous l'effet de la peur et de la souffrance des patients.

Si les personnages restent plus de deux minutes, tous les patients deviennent soudainement très agités et complètement paniqués. Ils poussent des cris perçants et rampent afin de se cacher dans un coin. Des bruits de pas lourds se font entendre et trois silhouettes semblent émerger d'Inferno. Elles se rapprochent rapidement et les personnages marqués reconnaissent les trois Népharites. Personne d'autre ne voit ni Inferno ni les Népharites, mais Schafer ressent leur présence et devient extrêmement nerveux.

Il serait sage qu'ils décident de quitter rapidement ces lieux, sinon, ils seront la cible d'une attaque des Népharites. Il suffit de quitter le sous-sol pour leur échapper.

S'ils demandent au Dr. Schafer, qui semble vraiment bouleversé, un complément d'informations, il les renvoie vers le Dr. Tatlina qui a pris sa retraite à Francfort-sur-l'Oder.

"Elle dirigeait la clinique avant moi. Elle pourra sans doute répondre à vos questions. Maintenant, je vais vous demander de partir. »

Il leur donne l'adresse de Tatlina et les personnages joueurs laissent un Dr. Schafer très remué.

Natalya Tatlina

Il est très facile de trouver le Dr. Tatlina. Elle est bien connue et respectée dans tout Francfort-sur-l'Oder. Si les personnages interrogent une personne âgée, on leur indique sur le champ la direction de sa maison.

Tatlina vit dans une petite maison bien entretenue à quelque distance en dehors de la cité. C'est un vieux chalet entouré d'un étonnant jardin rempli de rosiers, la passion du Dr Tatlina. Si les personnages se présentent de jour, elle jardine et s'interrompt à leur arrivée.

Lorsqu'ils lui expliquent ce qu'ils cherchent, le Dr. Tatlina acquiesce de la tête et les invite à prendre un café avec quelques gâteaux. Les personnages entrent dans une demeure au charme suranné : bibliothèques, napperons de dentelles, petits vases en porcelaine et instruments en bois. Tout est propre mais pas vraiment bien rangé. Les personnages auront du mal à comprendre comment Tatlina s'y retrouve dans ce désordre. Elle écarte plusieurs livres, journaux et un chat blanc incroyablement gras afin de leur permettre de s'asseoir.

Tatlina questionne les personnages afin de savoir qui ils sont et pourquoi ils enquêtent sur les enfants de Moscou. S'ils lui racontent ce qui s'est produit avec Magda, Tatlina se montrera plus encline à parler. Elle a toujours eu un faible pour Magda.

Le Dr. Tatlina leur raconte que durant la guerre, elle dirigeait la clinique Kirov à Moscou. Au printemps 1943, on l'informa qu'un groupe d'enfants souffrant de psychoses post-traumatiques se trouvaient dans un camp des environ de la capitale russe, le camp S-17.

Elle s'y rendit et découvrit des gamins vivant dans des conditions épouvantables. Ils avaient apparemment beaucoup souffert de la guerre. Selon les registres, ils venaient de Leningrad.

Le Dr. Tatlina emmena les enfants dans sa clinique. Elle s'en occupa pendant plusieurs années. Sept des cinquante-et-un enfants moururent la première année. En 1951 on lui offrit d'ouvrir une clinique moderne à Francfort destinée à des enfants souffrant de troubles précoces. Elle transféra ses patients moscovites en Allemagne. Au début des années 60, quatorze d'entre eux furent remis en liberté. Magda et les trois Russes en faisaient partie. Malheureusement, les autres cas semblaient sans espoir. Elle suppose que certains des enfants relâchés ont sans doute fini dans d'autres établissements psychiatriques.

Si les personnages s'informent sur Magda et les trois Russes, elle se souviendra de deux choses. Avant tout que Magda semblait aller bien lorsqu'elle la rencontra la première fois au camp mais que son état empira dès qu'elle fut à la clinique.

Elle se souvient également que les trois Russes restaient toujours ensemble. Ils ne se quittaient jamais. Les autres enfants les évitaient car ils se montraient capables des pires atrocités sur leurs camarades si on ne les retenait pas. Deux des enfants morts durant cette première année avaient été plus ou moins les victimes de sévices orchestrés par ces trois-là. La seule enfant qui ne les craignait pas se trouvait être Magda. Il semble aussi qu'ils avaient peur d'elle. Ils l'évitaient et refusaient de lui parler.

Si les personnages posent des questions sur Piotr Gallentinov, le Dr. Tatlina se souvient très bien de lui. Il s'agissait d'un gamin silencieux au regard intense. Il se promenait toujours avec sa poupée de porcelaine noire, qu'il avait réussie, on ne sait comment, à conserver. S'ils lui montrent la poupée donnée par Piotr, elle la reconnaît aussitôt et leur demande comment elle est entrée en leur possession.

"Piotr ne lâchait jamais sa poupée. Elle représentait la seule chose qui comptait pour lui. C'est très étrange."

Tatlina peut leur donner les adresses des quatorze gamins qui quittèrent la clinique dans les années 60, s'ils le lui demandent.

Les patients libérés

Les personnages tenteront peut-être de retrouver la trace des patients qui ont quitté l'établissement du Dr. Tatlina pendant les années 60. Ils savent que Magda et les trois Russes en faisaient partie. Il en reste dix.

Plus aucun ne vit aux adresses fournies par le Dr Tatlina. Cependant, à partir de celles-ci, il reste possible de suivre leur piste. En s'y rendant (toutes se situent à Francfort-sur-l'Oder) les personnages découvrent que cinq des patients se sont suicidés dans les cinq ans qui suivirent leur sortie de la clinique. Certains voisins s'en rappellent très bien.

Il s'avère plus difficile d'obtenir des informations au sujet des cinq autres. Les personnages peuvent vérifier les registres nationaux, ceux de la police et l'annuaire local. Une autre piste consiste à faire le tour des hôpitaux psychiatriques à partir du moment de leur sortie. Le Dr. Büger pourra les aider dans cette démarche.

En fouillant dans tous ces documents, les personnages se rendent compte que ces cinq malades ont effectué de nouveaux séjours en psychiatrie entre les années 1960 et 1970 mais plus aucune trace depuis. Trois sont morts de causes naturelles au cours des dix dernières années. Deux sont encore vivants. Il est facile d'obtenir leurs nouvelles adresses.

Jeter un œil dans les registres gouvernementaux n'a rien de légal et les personnages qui envisagent cette solution devront sûrement corrompre quelques fonctionnaires. Mais il reste toujours le risque de tomber sur un employé intègre. La solution la plus sûre consiste à demander l'aide du Dr. Büger. Il se moque de savoir si les personnages sont recherchés par la police. Il soupçonne que l'accusation de meurtres repose sur des faits erronés et a quelque chose à voir avec cette fascinante infection parasitaire. Il sera content de leur appel et très impatient de savoir ce qui s'est réellement passé.

Si la police recherche les personnages, il leur faudra se montrer particulièrement prudents. S'ils ne portent pas de déguisement, il reste toujours une chance qu'un représentant de l'ordre finisse par les reconnaître. Déguisés, ce risque devient presque nul.

Ethel et Laila

Les patients survivants sont deux femmes maintenant d'une soixantaine d'années: Ethel Brockman et Laila Nemtseva. Toutes les deux ont quitté Francfort-sur-l'Oder pour la banlieue grise de Marzahn à Berlin Est. Elles sont restées en contact durant toutes ses années et vivent dans le même quartier.

Si les personnages les appellent et demandent à les rencontrer, elles acceptent sans difficulté. Elles ne souhaitent pas parler du passé au téléphone, mais suggèrent qu'ils viennent à l'un ou l'autre des appartements.

"Il faut être tranquille pour parler de telles choses, devant une tasse café, entendu ?" leur dit Ethel.

Les personnages décident du moment de leur visite à ces deux dames. Entre 09heures et 23heures, mais de préférence l'après-midi.

Les personnages arrivent dans une grande banlieue constituée d'immeuble à deux étages et de béton gris. Ils aperçoivent quelques pelouses sans arbres ni buissons. Tout est froid. Ces bâtiments ont été à l'évidence rapidement construits dans les années 70. Les enduits se détachent par plaques et le béton est recouvert de « tags » et d'inscriptions rageuses. Quelques enfants jouent dans la carcasse calcinée d'une voiture abandonnée sur le parking.

Le hall d'entrée est pire. Les relents de sueur et d'urine heurtent les personnages. Un ivrogne sommeille devant la sortie de secours. Il s'est roulé dans de vieux journaux et dort sur un bout de carton. Plusieurs bouteilles vides d'un alcool bon marché sont alignées contre le mur.

Les trois personnages marqués par l'Ange de la Mort voient alors dix gros insectes difformes, des Nachtkäfers, qui tournent affamées autour de l'homme. Ils devinent également derrière lui des escaliers qui plongent dans les ténèbres. Dix autres de ces Nachtkäfers remontent les marches. Les autres personnages ne voient qu'un ivrogne agité de soubresauts durant son sommeil aviné.

Si les personnages n'interviennent pas, les Nachtkäfers tirent l'homme vers le bas de l'escalier sombre, tout en le dévorant vivant. Mais s'ils les attaquent, les créatures hurlent et fuient devant les élus de l'Ange de la Mort.

Ethel Brockman vit au second étage. L'ascenseur pour fonctionner exige une clé, les personnages doivent donc monter à pied dans l'escalier puant. Après avoir sonné, une femme aux cheveux gris vient leur ouvrir la porte. S'ils n'avaient pas pris rendez-vous, elle s'inquiète du motif de leur visite. Une fois mise au courant, elle fronce les sourcils, les fait entrer et appelle Laila.

L'appartement est propre et bien rangé avec de nombreuses babioles entassées un peu partout, sans la moindre trace de poussière. Le mobilier est très simple et une petite télévision trône sur un bureau. Si les personnages avaient prévenu de leur visite, Laila se trouve déjà là et les salue. Sinon, elle arrive au bout de cinq minutes. Elle semble un peu plus jeune que son amie, mais paraît tout de même plus de 55 ans.

Elles offrent aux personnages un café noir, très fort et quelques petits pains au froment. Les deux dames se montrent amicales et affables. Elles semblent heureuses de leur vie. Mais lorsque les personnages les questionnent au sujet de la clinique de Francfort et de leur enfance en Russie, elles deviennent nerveuses et se mettent à remuer rapidement leur café.

Elles ne possèdent que peu d'informations intéressantes, qu'elles distillent entre des petits rires nerveux et quelques tentatives pour changer de sujet. Elles souffrent également d'horribles cauchemars, un peu comme les personnages. Elles se rappellent vaguement d'un camp sordide "avant l'hôpital en Russie." Une jeune femme était venu les sauver de cet enfer, le Dr. Tatlina. Elles ne conservent que de vagues souvenirs de ce qui a pu se produire avant leur arrivée au camp.

"Nous y étions tous. Il faisait sombre. Je ne sais plus à quoi cela ressemblait. Il y a comme un trou noir dans ma mémoire."

Tout le reste a été profondément refoulé. C'est pourquoi elles sont toujours vivantes et, d'une certaine manière, saines d'esprit.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Ivan Chezenko

Ivan est vêtu d'une robe noire de prêtre. Il est petit, très maigre et semble avoir 50 ans. Ses cheveux sont grisonnants. Il a l'air en bonne santé et en grande forme. Il parle doucement d'une voix apaisante. En réalité c'est un Licteur. Ceux qui peuvent voir au-delà des Illusions voit une créature nue, faisant environ deux mètres cinquante de haut, et ridiculement obèse, aux longs ongles bleuâtres. Sa langue épaisse pend jusqu'à son ventre. Sa bouche est bordée de petites dents acérées comme des rasoirs. Sa peau est pâle et translucide laissant apercevoir des organes violacés palpitant sous la surface. Le corps est recouvert d'une sorte de toile grisâtre tranchant dans la chair qui lui sert en fait d'armure absorbant 10 points quelle que soit l'arme utilisée. Sa voix est rauque et menaçante. Celui qui voit Chezenko sous sa forme véritable doit faire un jet d'Ego non modifié.

Personnalité : Chezenko est aveuglément loyal envers Binah et les plans du Démiurge pour l'Humanité. Il méprise les gens et se voit comme une créature supérieure.
Interprétation : Parlez sur un ton amical et souriez. Joignez les mains et pressez-les contre votre poitrine. Changez radicalement de ton avec ceux qui peuvent voir la forme véritable de Chezenko. Votre voix devient rauque, vos mains se posent sur la table comme si vous aviez des griffes et vous gardez la bouche entrouverte. Mais face à quelqu'un d'ignorant, vous jouez le rôle du prêtre bienveillant.

AGL 40	PER 36
EGO 30	CON 55
APP 12 (3)	FOR 50
EDU 44	CHA 18

Taille : 1,70 / 2,50 m.
Poids : 70/450 kg
Sens : Voit l'infrarouge et l'ultraviolet.
Mouvement : 20m/CR
Actions : 6
Bonus à l'initiative : +28
Bonus aux dégâts : +10

Résistance : 12 BS = 1 BL
11 BL = 1 BG
9 BG = 1 BM
meurt après 2 BM

Endurance : 305
Balance Mentale : -
Armure naturelle : 2
Armure : 10
Pouvoirs : Voix de Commandement, Parle tous les langages humains, Télépathie, Télékinésie : 100kg 10 m/s, Invulnérabilité au feu.

Compétences :
Armes automatiques15
Diplomatie 30
Technique d'interrogatoire 30
Premiers soins 30
Humanités 50
Recueil d'informations 50
Réseau de Contacts : Eglise orthodoxe Russe 30
Administration soviétique 30
Cryptographie 30
Conduite 30
Armes de poing 30
Liturgie orthodoxe Russe 40
Combat à mains nues 40
Systèmes de sécurité 30

Equipement : Robe noire de prêtre . Glock 19
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 40 (créatures de la Folie)
Voie de la Folie : Niveau de Compétence 40
Sorts connus Portail vers Métropolis
Fruit de l'imagination
Chevaucher la Folie
Démons de l'Âme
Changement de forme
Déformation du corps
Habitat : Leningrad

Dr. Natalya Tatlina

Le Dr. Tatlina est une petite dame ridée d'environ 75 ans. Ses yeux bleus sont clairs et ses cheveux gris coupés courts. Elle est vêtue de pantalons de flanelle et d'une blouse fait main. Tatlina a commencé à travailler à Moscou au début des années 30 et exclusivement avec l'aide de médicaments, d'électrothérapie etc..

Sur ses vieux jours, elle s'est intéressée aux méthodes de psychanalyse et aux thérapies comportementales. Elle est partie à la retraite, médecin-chef de la clinique de Francfort, en 1981 et a laissé sa place au Dr. Helmut Schafer.

Personnalité : Dr. Tatlina est un psychiatre passionné. Elle peut parler durant des heures de théories psychiatriques, psychanalytiques, neurologiques si personne n'y met fin. Elle est légèrement distraite et a tendance à parler de façon condescendante aux gens plus jeunes qu'elle..
Interprétation : Fixez comme si vous étiez myope. Appelez tous les hommes « jeune homme » et les femmes « ma petite fille ». Soyez un peu autoritaire en parlant comme un professeur devant sa classe.

AGL 8	PER 10
EGO 17	CON 9
APP 11	FOR 6
EDU 22	CHA 14

Taille : 1,50 m.
Poids : 45 kg
Mouvement : 4m/CR
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : -1

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM

Endurance : 75
Balance Mentale : +15
Sombres Secrets : Responsable d'expériences médicales.
Avantages : Empathie, Bonne réputation, Pacifiste.
Désavantages : Blocage mental (les expériences pratiquées dans les années trente),Cauchemars.

Compétences :
Anglais 10
Premiers secours 15
Poisons et drogues 15
Hypnose 15
Latin 10
Médicine 15
Pharmacologie 22
Neurologie 15
Psychiatrie 15
Psychanalyse 15
Allemand 18

Magie : -
Habitat : Gartburg

Dr. Helmut Schafer

Le Dr. Schafer est un homme grand, musclé et présentant un léger surpoids. Il a une barbe et des cheveux noirs coupés courts. Sa voix est forte et ses mains épaisses et tâchées. On peut apercevoir des vêtements sombres sous sa blouse blanche. Schafer s'est emparé du poste de responsable de la clinique de Francfort au début des années 80. Il a eu le poste grâce à la bonne mémoire de la Police secrète et certains opposants au régime ont été ainsi mis sur la touche, en y étant internés. Il a tenté d'augmenter le nombre de prisonniers politiques internés pour toucher plus de subventions du gouvernement de l'ancienne Allemagne de l'Est.. Il a complètement ignoré les autres malades qu'il utilisait parfois comme cobayes pour ses expériences douteuses. Ces dernières années, il y a ajouté la Magie. Après la réunion de l'Allemagne, il a essayé de tout nettoyer avant d'éventuelles inspections du Conseil de l'Ordre.

Personnalité : Dr. Schafer n'est pas sérieux, peut être soudoyé et se fiche de ses patients. Il est toujours d'accord et est extrêmement poli mais visiblement nerveux quand la clinique reçoit des visiteurs. Il veut se débarasser des personnages au plus vite et en douceur.
Interprétation : Frottez-vous les mains et souriez d'un air penaud. Hochez de la tête chaque fois que vous êtes d'accord et parlez d'une voix à la limite du lèche-bottes.

AGL 14	PER 12
EGO 15	CON 13
APP 11	FOR 18
EDU 19	CHA 15

Taille : 1,85 m.
Poids : 80 kg
Mouvement : 7 m/CR
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +2
Bonus aux dégâts : +3

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 95
Balance Mentale : -25
Sombres Secrets : Responsable d'expériences médicales. Coupable de crime.
Avantages : Sensibilité à la Magie
Désavantages : Mauvaise réputation, Phobie (méprise les enfants), Paranoïa, Avide, Présomptueux

Compétences :
Anglais 10
Premiers soins 12
Poisons et Drogues 15
Latin 10
Allemand 15
Médicine 15
Pharmacologie 15
Neurologie 15
Psychiatrie 15

Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 8 (créatures de la Folie)
Voie de la Folie : Niveau de Compétence 8
Sorts connus Portail vers Metropolis
Fruit de l'imagination
Habitat : Francfort-sur-l'Oder

Piotr Gallentinov

Piotr est un homme tourmenté d'une cinquantaine d'années. Il est grand et a un léger embonpoint. Ses cheveux sont gris et son nez un peu fort est en bec d'aigle. Ses yeux sont bruns et il semble fixer quelque chose en permanence. Il porte une camisole de force. Ses pupilles sont dilatées ce qui indique qu'il est drogué.

Personnalité : Piotr est un brave type serviable mais il est fou à lier et il est donc difficile de parler avec lui.
Interprétation : Mettez vos bras autour de vous et regardez au loin les yeux écarquillés. Balancez-vous doucement d'avant en arrière. Dites des choses bizarres et tout à fait hors de propos. Comptez les objets autour de vous doucement et pour vous-même.

AGL 12	PER 8
EGO 16	CON 14
APP 7	FOR 15
EDU 1	CHA 10

Taille : 1,85 m.
Poids : 90 kg
Mouvement : 6 m/CR
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +2

Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL= 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 100
Balance Mentale : -30
Sombres Secrets : Victime de crime
Avantages : Sensibilité à la Magie
Désavantages : Blocage mental (souvenirs d'enfance), Cauchemars, Schizophrénie, Compulsions mentale : TOC (compte tout ce qui l'entoure).

Compétences :
Art du Rêve10
Russe 5
Allemand 10

Magie : -
Habitat : Clinique Francfort

Patients déments et difformes

Des patients atteints de troubles graves ont été emprisonnés dans le sous-sol de la clinique durant ces deux dernières années. Certains était fous avant d'arriver de Leningrad ; d'autres ont changé physiquement durant leur séjour ici. Lorsque les personnages visitent l'hôpital, le risque de rencontrer l'un d'eux est faible. Mais lorsqu'ils reviendront dans le Rêve à la clinique de Francfort, ils verront les patients difformes qui les pourchasseront à travers l'hôpital.

Les plus atteints n'ont plus qu'une vague ressemblance avec un être humain. Leurs yeux sont grands comme ceux des poissons et ils n'ont plus de pilosité. Leurs mains se terminent par des griffes et leur visage n'est plus que l'écrin d'impressionnantes mâchoires. Sur certains, la peau pèle et du plastique ou du métal souillé peut être aperçu en dessous. D'autres ont des tentacules épaisses comme des cordes à la place des cheveux. Ils sont vêtus de chemises d'hôpital plus ou moins attachées dans le dos et tâchées de vomi et de sang.

Personnalité : Ils sont complètement déments. Ils rugissent, grognent et mordent les barreaux. Ils n'ont plus une seule pensée cohérente, seulement un torrent d'émotions confuses.
Interprétation : Yeux révulsés, rugissez, arrachez-vous des lambeaux de peau, essayez d'attraper les joueurs comme si vous vouliez les mettre en pièces.

AGL 15	PER 8
EGO 10	CON 16
APP 6	FOR 25
EDU 1	CHA 10

Taille : 1,80 m.
Poids : 90 kg
Sens : Voient dans l'obscurité.
Mouvement : 7 m/CR
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +3
Bonus aux dégâts : +4

Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Endurance : 110
Balance Mentale : -100
Sombres Secrets : Victime de crime
Désavantages : Psychose, Phobies, Blocage mental, Obsessions, Compulsions.

Compétences :
Se cacher 16
Russe 4
Combat à mains nues20
Discrétion 16
Allemand 3

Mode d'attaque :
Morsure 16 (BS 1-6, BL 7-13, BG 14-24, BM 25+)
Griffes 13 (BS 1-8, BL 9-15, BG 16-24, BM 25+)

Magie : -
Habitat : Clinique de Francfort/Clinique Onirique
Nombre : 14

Chapitre 3

Sombres Rêves

Les personnages font tous le même Rêve, dans lequel ils sont tous présents, la nuit qui suit l'acquisition de la poupée de Piotr. Le personnage qui à la poupée en sa possession l'emporte avec lui dans le Rêve. S'il essaie de s'en débarrasser, elle réapparaît au bout de quelques minutes. Si les personnages ont visité la clinique de Francfort avant de libérer les Incarnats, le Rêve n'a lieu que la nuit suivant leur libération. Ils sont brusquement engloutis par une brume blanche. Au loin, ils peuvent apercevoir de petites collines. Ils se trouvent dans un paysage entièrement blanc. Face à eux, un arbre solitaire s'élève sur l'une des collines. La température est agréable et une petite brise aux odeurs de terre fraîchement retournée et d'océan fait onduler leurs cheveux. Le ciel est rouge écarlate, comme dans les minutes qui précédent l'aube. Le brouillard s'entortille et tourbillonne et ils peuvent percevoir des formes dans ses volutes, qui disparaissent dès qu'ils se focalisent dessus. Ils peuvent librement discuter, se déplacer, et tous prendre des directions différentes s'ils le veulent, mais ils finissent toujours par se retrouver au bout de quelque temps. Après avoir marché un petit moment, ils aperçoivent un homme au pied de l'arbre sur la colline. Il est confortablement assis, adossé à l'arbre, et leur fait immédiatement signe d'approcher.

Lorsque les personnages le rejoignent, il se lève et se présente comme s'appelant le Vagabond. Il semble vaguement familier aux personnages, mais ils ne sauraient dire pourquoi. S'ils l'interrogent sur ce point, il répondra qu'il les connaît bien, mais qu'il ne peut dire comment.

C'est en réalité le Vagabond des Rêves que deviendra Piotr Gallentinov dans quelques années. C'est un Conjureur suffisamment doué dans la Voie du Temps et de l'Espace pour revenir du futur à la rencontre des personnages.

«Je crois comprendre que vous êtes venus recueillir mon savoir. J'enseigne l'Art du Rêve, et vous allez en avoir besoin»

Au cours des jours qui suivent, les personnages le rencontreront toutes les nuits et se verront entraînés dans l'Art du Rêve. Il leur propose de s'asseoir et commence son explication sur ce qu'est l'Art du Rêve et sur son fonctionnement. Il leur montre comment distordre et déformer son corps en se transformant en une copie conforme de l'un des personnages. Il transforme l'arbre desséché en palmier pour leur faire découvrir comment manipuler le Rêve. Après ce qui semble être une éternité, il leur annonce que cela suffira pour le moment, mais qu'ils se reverront peu de temps après. Le Rêve s'estompe. Lorsqu'ils se réveillent le matin, ils s'en souviennent dans ses moindres détails.

Les Rêves du Vagabond

Au cours des nuits suivantes le Vagabond leur apprend donc l'Art du Rêve. Ils le rencontrent toujours au même endroit, à côté de l'arbre dans le paysage brumeux. Il commence chacune des leçons par une explication de ce qu'ils vont faire et comment cela fonctionne. Le Rêve de chaque nuit leur semble durer des semaines, ce qui est d'ailleurs le cas puisque le Vagabond déforme le Temps grâce à sa maîtrise de la Voie du Temps et de l'Espace. Mais bien que plusieurs semaines s'écoulent lors de chaque Rêve, ils se réveillent normalement tous les matins. Et il leur est difficile d'estimer le temps qui passe, puisqu'il fait jour en permanence dans le Rêve. De cette manière, le Vagabond peut faire d'eux des Rêveurs compétents en seulement quelques nuits.

Chagidiel

Le Patriarche Sanglant. Chagidiel est la perversion du père qui dévore ses fils et violente ses filles. Ses serviteurs sont directeurs d'orphelinats ou d'asiles psychiatriques dans lesquels d'abominables crimes sont commis derrière les portes closes. Il a eu une très grande influence dans l'administration du régime soviétique où il s'était incarné comme directeur d'un centre médical spécialisé dans les désordres mentaux.

Manifestations

Tout comme les Archontes, les Anges de la Mort peuvent influencer une zone ou un groupe de personnes à travers des manifestations. Un grand nombre de guerres, centres de torture et dictatures monstrueuses résultent de l'action des Anges de la Mort. Contrairement aux Archontes, les Anges de la mort s'incarnent souvent pour pénétrer dans les zones qu'ils influencent afin de diriger personnellement les événements.

Premier Rêve

Le Vagabond leur explique qu'il va leur apprendre à pratiquer des changements mineurs dans la matière inanimée du Rêve. Le paysage brumeux se déforme alors autour d'eux, et ils se retrouvent subitement dans une ville moderne désolée.

« Ceci est un monde abandonné du Rêve. Le Créateur ne s'y trouve plus, alors il n'en reste que des ruines. »

Il les guide à travers la ville et les laisse résoudre les petits problèmes qui entravent la progression. Ils ont à construire des passerelles à partir des débris métalliques. Ils arrivent à proximité d'un puits très profond et doivent transformer de petits morceaux de bois en un seau pour y puiser de l'eau. Ils apprennent à transformer les mauvaises herbes qui poussent dans les fissures de l'asphalte en fruits et en pain. Il ne les autorise à utiliser ni leurs mains, ni leur bon sens pour l'accomplir : ils ne doivent utiliser que l'Art du Rêve. Pendant trois semaines, en temps subjectif, il leur en enseigne les bases.

Deuxième Rêve

Au cours du Rêve suivant, le Vagabond leur révèle qu'ils vont maintenant apprendre à faire des modifications d'un niveau supérieur. Le décor se transforme alors pour reprendre l'apparence de la ville désolée du Rêve précédent. Il y tombe une pluie battante qui les glace. Ils doivent construire une maison vivable à partir des ruines, créer un pont pour traverser les rivières déchaînées qui se sont formées dans les crevasses de l'asphalte, transformer rapidement les pavés et les débris en digue lorsqu'ils risqyent de se noyer. Comme dans le Rêve précédent, ils n'ont pas le droit d'utiliser leurs mains et doivent tout faire à travers l'Art du Rêve. Il leur apprend à effectuer des changements de cet ordre pendant 16 semaines en temps subjectif.

Ils se réveillent reposés et se souviennent de tout ce qu'ils ont appris. Ils ont maintenant un niveau en Art du Rêve équivalant à leur score d'Ego, même s'ils ont encore beaucoup à apprendre. Ils acquièrent les bases au cours des trois premières semaines et, au cours des semaines suivantes leur niveau augmente progressivement. À la douzième semaine environ, ils possèdent l'équivalent de leur score d'EGO. Durant les quatre dernières semaines, le Vagabond leur fait affiner leurs capacités.

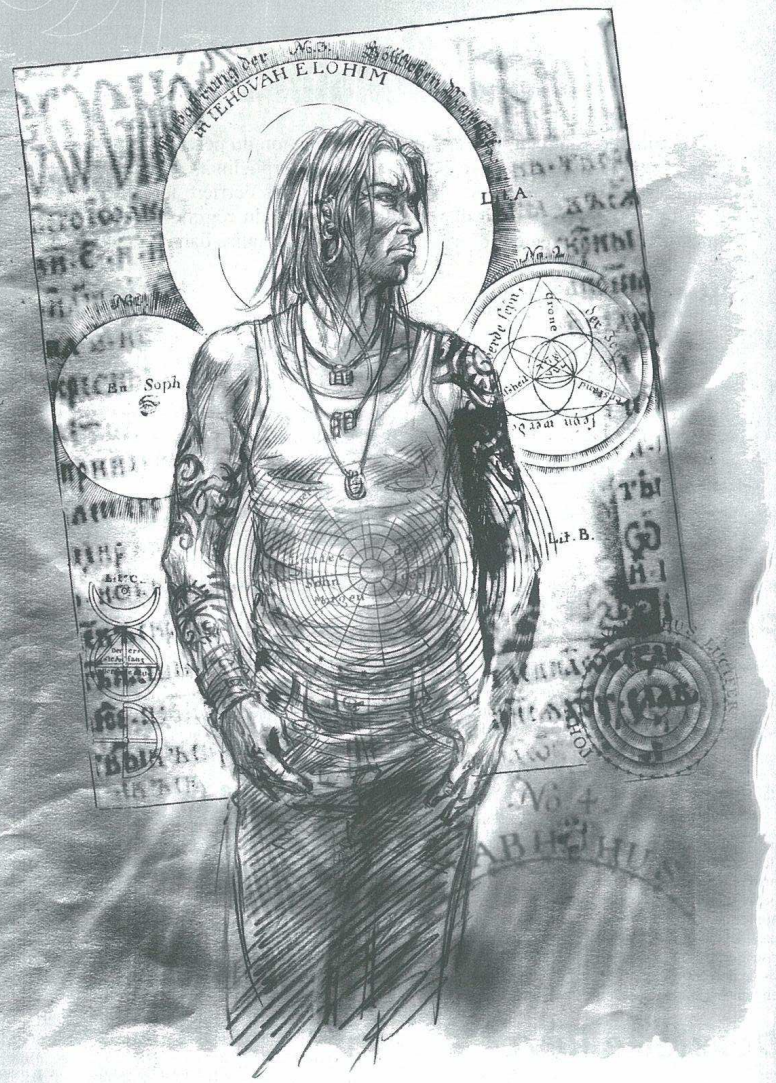
Troisième Rêve

Le Vagabond leur annonce : « Je vais vous apprendre à transformer votre propre corps. Cela peut être utile si vous avez par exemple besoin de voler » Il se transforme alors en oiseau et vole jusqu'à une branche de l'arbre où il se perche.

Le paysage se déforme autour d'eux, et ils se retrouvent en un lieu étrange empli de cristaux multicolores formant des motifs réguliers. Le chemin sur lequel ils se trouvent et le labyrinthe qui l'entoure sont tous deux composés de cristal. Le Vagabond ne leur parle pas de l'origine de ce monde (qui fait partie de ses expérimentations ratées).

Il n'y a aucun objet qu'ils ne puissent transformer ici. Ils doivent modifier leurs propres corps et modifier leurs caractéristiques pour résoudre les problèmes : augmenter leur force pour passer des barrières de cristal, leur agilité pour traverser des passages obstrués par des boules de cristal vrombissantes qui flottent dans les airs, ou encore leur Ego pour résoudre des équations mathématiques complexes. Les personnages avec un score d'Ego trop faible pour apprendre à se transformer auront à s'entraîner sur des choses plus simples, comme modifier leur apparence.

Ils passent six mois en temps subjectif à s'entraîner aux modifications corporelles.



Quatrième Rêve

Le Vagabond leur explique que les plus doués d'entre eux peuvent apprendre à changer encore plus leur apparence, pour arriver à un changement complet de leur corps. (Seuls les personnages avec un Ego supérieur ou égal à 16 pourront y parvenir). Pour cela, ils se retrouvent dans le même monde de cristal que dans le Rêve précèdent, mais il est cette fois hostile. Des cristaux leur tombent dessus, le sol s'ouvre sous leurs pieds, les murs menacent de les emprisonner s'ils ne s'affinent pas ou ne les repoussent pas avec plus de force. Ils s'entraînent pendant douze semaines. Si aucun des personnages n'a un score d'Ego de 16 ou plus, ils ne font pas ce quatrième Rêve. Comme précédemment ils se réveillent reposés avec tous les souvenirs de ce qu'ils ont appris. Leur score en Art du Rêve n'évolue pas, mais ils ont appris de nouvelles capacités et en ont une meilleure compréhension. Si tous les personnages ont un score d'Ego extrêmement faible, en dessous de 10, vous pouvez leur permettre de monter jusqu'à 12.

Cinquième Rêve

Ce Rêve concerne uniquement les personnages avec un score d'Ego de 20 ou plus. Tous les autres dorment normalement au cours de cette nuit. Si aucun des personnages n'a 20 ou plus en Ego, vous pouvez passer directement au septième Rêve et y faire participer tous les joueurs.

Le Vagabond les invite à le suivre jusqu'à un endroit particulier, l'origine de toute la Magie du Rêve. Il laisse le paysage brumeux s'estomper, se transformer et se reformer en un panorama urbain, en une mer étincelante, en champ de ruines, pour finir en un espace vide dans lequel flottent les personnages. Ils approchent du Vortex. Le Vagabond leur apprend à transformer les énormes insectes qui bourdonnent dans les ténèbres environnantes. Des créatures encore plus grandes apparaissent, et ils doivent transformer des créatures de plus en plus imposantes et complexes : des lézards volants, des sphères flamboyantes… Ils y restent une semaine en temps subjectif.

Sixième Rêve

Ce Rêve exige également un Ego de 20 ou plus. Les personnages apprennent à ouvrir des Portails. Ils sont dans le paysage brumeux du Vagabond et s'entraînent à faire venir les autres personnages dans le Rêve pendant deux semaines de temps subjectif.

Septième Rêve

« Pour se défendre et se battre dans le Rêve, il ne suffit pas de savoir transformer le monde et son corps, il faut le faire vite. Il faut que la création d'une arme à partir de la fleur que vous tenez en main soit instinctive si vous êtes attaqués. » Déclare le Vagabond. Ils sont dans le paysage brumeux et s'entraînent au combat entre eux et contre leur mentor du moment. Il leur apprend à affiner leurs réflexes et à transformer rapidement les objets ou leurs capacités. Ils y passent quatre semaines en temps subjectif.

Huitième Rêve

Le Vagabond leur dit qu'il faut maintenant tester leurs progrès en situation réelle.

« Vous allez affronter quelque chose de puissant. Je ne veux pas vous laisser partir sans savoir ce que vous valez. »

Le paysage disparaît en s'assombrissant. Ils se retrouvent dans un labyrinthe de pièces et de corridors. Des bruits de ronronnements, d'eau qui coule les cernent littéralement, et des bruits sourds provenant de partout les accompagnent. Brusquement, une créature de trois mètres de haut apparaît. Son corps est presque totalement recouvert de métal. Elle lève une longue lance et se jette sur les personnages en rugissant. Ils doivent se défendre. Le Vagabond les aidera uniquement s'ils sont en réel danger de mort, mais n'interviendra dans aucun autre cas. Ils doivent se débrouiller seuls. Durant deux semaines de temps subjectif, ils sont sans cesse pourchassés à travers le labyrinthe par les créatures métalliques et sont constamment obligés de se défendre et d'essayer d'être les plus malins.

Neuvième Rêve

Le Vagabond leur annonce :« Nous allons bientôt nous séparer. Maintenant vous allez utiliser vos pouvoirs sans aide extérieure. Bonne chance. »

Le monde se transforme progressivement et ils se retrouvent dans un hall du labyrinthe ténébreux, avec les assaillants métalliques. Cette fois le Vagabond n'est pas présent pour les aider et ils doivent survivre sans assistance pour une semaine de temps subjectif. À la fin de la semaine, le labyrinthe disparaît et ils sont à nouveau dans le paysage brumeux.

Dans le dernier Rêve, le Vagabond leur fait ses adieux et leur annonce qu'il est peu probable qu'ils se croisent à nouveau. Il a beaucoup d'affaires à régler. Il leur souhaite bonne chance pour la suite des événements avant de disparaître. Ils se réveillent parfaitement reposés et se souviennent de tout ce qu'ils ont appris. Tous les dégâts reçus dans le labyrinthe sont soignés, et même les personnages qui y sont 'morts' se réveillent entièrement rétablis. Tout le temps passé à recevoir l'enseignement du Vagabond s'écoule sans qu'ils subissent les cauchemars car il les en protège. À la fin de son enseignement, ils devraient être capables de résister à ces Rêves en utilisant leur Art du Rêve. Ils peuvent lutter seuls contre eux. S'ils sont parvenus à un niveau de 15 ou plus, ils pourront dormir tranquillement à l'avenir. Si leur Compétence est plus faible, les cauchemars continuent, mais ils peuvent être un peu allégés.

La Clinique Onirique

La nuit suivante, ils font de nouveau un Rêve commun, mais cette fois le Vagabond ne s'y trouve pas. Tous les personnages y sont des enfants d'environ dix ans. Ils sont assis sur la banquette arrière d'une vieille Mercedes défoncée. Ils voient tout ce qui les entoure à travers des yeux d'enfants. Tout est déformé et un peu menaçant.

La voiture roule dans le noir sur une route déserte. Quelques points lumineux illuminent la forêt de pins, autrement très sombre. Des tonneaux d'essence enflammés sont placés sur et le long de la route, mais la voiture les évite prudemment. Celui ou celle qui a reçu la poupée de Piotr l'a dans les mains et quoi qu'il en fasse, elle lui revient toujours.

La voiture n'a pas de chauffeur. On ne peut la diriger, et elle se dirige vers sa destination, quoi que fassent les personnages. Les portes sont bloquées et ils ne peuvent sauter du véhicule. La forêt s'éclaircit et les arbres ne portent plus d'aiguilles. Des ruines noires aux formes pointues s'élèvent tout autour d'eux, couvertes et entourées de fil barbelé qui les relie aux arbres et traverse l'ensemble. De profondes tranchées découpent le paysage en formes grossières comme de profondes balafres. La route est jonchée de cadavres en décomposition, semblables à des poupées de chiffons dont on aurait voulu se débarrasser. Des explosions illuminent par moments le ciel et font trembler le sol.

Les personnages revivent une partie du passé de Piotr et des autres enfants. Ils font l'expérience en Rêve de ce qu'a traversé la poupée noire dans la Réalité. La poupée sert de lien entre l'Inferno Onirique des enfants et le Rêve des personnages. Ils sont entraînés dans l'Inferno Onirique par le jeune Piotr qui espère qu'ils seront capables de libérer les enfants des Rêves créés par les Anges de la Mort.

Mais ils ne sont pas prisonniers du Rêve de Piotr. Ce Rêve est aussi basé sur leurs propres souvenirs. Ils peuvent modifier le Rêve et eux-mêmes en utilisant l'Art du Rêve comme s'il s'agissait de leurs propres Mondes Oniriques.

La voiture glisse à travers les ténèbres, cahotant sur l'asphalte irrégulier. Les branches menaçantes des arbres raclent les fenêtres. Les vitres fissurées ne protègent pas du froid venant du dehors. Dans le ciel, ils peuvent apercevoir de manière imprécise une lune sombre au milieu du ciel noir, œil de ténèbres ouvrant sur la mort.

La voiture passe entre de lourdes portes de métal qui se referment derrière eux. Des arbres tordus projettent des ombres sur une pelouse à l'abandon. Ils peuvent apercevoir des outils de jardinage couverts de feuilles mortes et jetés dans les fourrés.

Ils viennent d'arriver à la Clinique de Francfort dans le Monde Onirique. Elle est entourée d'une impénétrable forêt de buissons, de ruines, de fil de fer barbelé et de tranchées qui s'élargissent. Des explosions se font toujours entendre dans le lointain. Un chemin étroit les conduit entre fil de fer et jardinets jusqu'à l'entrée. Il est identique à celui d'argile boueuse qui mène au bâtiment dans le monde réel. De l'extérieur, la Clinique ressemble exactement aux souvenirs des personnages.

La voiture roule jusqu'à l'entrée principale et s'arrête. Les portières s'ouvrent dans un crissement métallique et se referment dès que les personnages en sont descendus. Puis la voiture s'éloigne sans le moindre bruit. Elle fait demi-tour sur le chemin et sort par le portail d'entrée. Autour des personnages, la Clinique ressemble à celle du monde réel, mais elle est un peu plus vieille et délabrée. Du lierre moisi s'agrippe aux murs gris. Une faible lumière luit par les fenêtres et crée des rectangles lumineux à leurs pieds. Ils entendent un cri d'animal blessé retentir dans le vent. Le bâtiment semble plus grand que dans leurs souvenirs. Ils ne font que la moitié de leur taille normale et tout a des proportions plus inquiétantes.

Les portes sont entrouvertes, bouches béantes et sombres, et les fenêtres les observent comme autant d'yeux scintillants.

Carte et plans par étage de la Clinique Onirique

1.Hall. Le sol est en marbre fissuré. Les traces de moisissure au plafond sont plus larges que dans le monde réel et se déplacent lentement pour couvrir plus d'espace, se rétractant le moment suivant. Les néons diffusent une vive lumière bleue dans le hall.
Un hurlement lancinant et permanent met les tympans et les nerfs à rude épreuve. Face à l'entrée, se trouve un escalier ascendant, mais qui ne mène pas au premier étage. Si les personnages l'empruntent, ils se retrouveront au sous-sol.

2.Accueil. La personne qui se tient derrière le comptoir semble à première vue être la même que dans le monde réel. Mais une observation un peu plus attentive révèle qu'elle est plus petite, plus grosse et a des cheveux bruns et des yeux glacés. Sur un jet d'Ego réussi, elle rappellera aux personnages l'un des Népharites qui ont emmené les trois enfants Russes au sous-sol de la maison de Purgatov. (Il s'agit de Yelena Kalenko dont Piotr se souvient. Si le personnage choisi par Yelena à cette occasion la reconnaît, elle lui sourit grimaçant de ses dents acérées.)

3. Penderie et toilettes. Comme dans le monde réel.

4. Docteur Doppler. Le docteur Doppler tape à la machine, assis au milieu d'une montagne de papiers. Il a l'air plus sauvage et plus dangereux que dans la vie. Si les personnages entrent, il devient furieux et leur lance perforeuses et agrafeuses à la tête. S'ils jettent un coup d'œil sur les papiers éparpillés sur le sol, ils verront que Doppler y a dessiné une silhouette en forme de X, la même sur toutes les feuilles. Les X forment un visage que les personnages reconnaissent aisément: celui des trois Incarnats échappés des corps des Russes, celui d'Ivan Purgatov.

5. Salle de repos du personnel. Comme dans le monde réel avec beaucoup plus de bouteilles de bière sur la table. À l'intérieur se trouvent deux infirmiers qui se mettent à pourchasser les personnages dès qu'ils les voient.

6.Cantine. La cantine n'a pas la même apparence que lorsque les personnages l'ont vue précédemment. Il n'y a aucun couvert sur les tables, et celles-ci sont recouvertes par de grands draps. Les taches de moisissure sont bien moins importantes que dans leurs souvenirs. Sur la marque blanche du sol, contre le mur le plus éloigné se trouve un piano. Une personne y est assise en train de jouer. Lorsque les personnages s'approchent, ils reconnaissent le Docteur Natalya Tatlina avec 40 ans de moins que celle qu'ils ont croisée dans le monde réel. Elle s'est simplement endormie et retrouvée ici. Les personnages se trouvent dans les souvenirs qu'a Piotr de la cantine, quarante ans auparavant, lorsqu'il est venu pour la première fois à la clinique.

7.Cuisine. La cuisine a pris des dimensions monstrueuses. Le sol est maculé de taches de sang. Une géante à l'air abruti qui ressemble de loin à la cuisinière y déambule armée d'un hachoir dégoulinant de sang. Dans un seau sur la table de travail se trouve le corps découpé et posé en tas du marmiton, la tête posée sur le dessus, la bouche ouverte dans une expression de terreur. La tête bouge toujours et semble essayer de parler, mais aucun son n'en sort. Le double Onirique de la cuisinière pousse un cri de colère et se jette sur les personnages dès qu'ils ouvrent la porte. S'ils referment la porte, elle ne quittera pas la cuisine. Si le Docteur Tatlina lui ordonne de s'arrêter, elle obéira et cessera ses attaques (elle n'attaque que les enfants).

8. Garde-manger. Si les personnages arrivent à passer la cuisinière et à entrer dans le garde-manger, ils ont une vision d'horreur. Une vingtaine d'enfants mutilés s'y trouvent entassés dans des tonneaux, pendus à des crochets ou posés sur des étagères. Il y a du sang partout. Les membres coupés bougent toujours. Les têtes tentent vainement de parler et supplient les personnages des yeux. Un jet d'Ego est nécessaire pour éviter le choc.

9. Réserve. Au centre d'un amas de draps sales pleins de sang et de vomissures se trouve une armoire à pharmacie entrouverte. Elle est pleine de pilules colorées et de centaines de seringues.

10. Salle de Thérapie. La salle de soins a la même apparence que dans le monde réel, mais le métier à tisser est posé contre un mur et les placards sont remplis d'outils de travail.

11. Secrétaire du Docteur Schafer. Vibeke Rausing est la même que dans le monde réel, dents pointues et lunettes de vue rondes à monture noire. Lorsque les personnages entrent dans son bureau, elle leur annonce d'une voix douce et grave que le docteur les attend.

12. Docteur Schafer. À travers les fenêtres du bureau du docteur Schafer, les personnages peuvent voir un paysage meurtri plongé dans les ténèbres. Des tirs de roquettes tracent des lignes lumineuses qui déchirent le ciel. Chaque explosion illumine la pièce d'une vive lueur blanche. Helmut Schafer a pris des proportions démoniaques dans le Rêve de Piotr. Il est grand et sa peau est d'une pâleur de cadavre faisant ressortir des yeux noirs et étincelants. Il a une badine à la main. Au moment où les personnages entrent, il annonce: « Je vous attendais. Nous avons préparé une chambre spéciale à votre attention ». Deux infirmiers du Rêve entrent et tentent d'emmener les personnages à la chambre spéciale pour les y enfermer.

13. Réserve. Comme dans le monde réel.

14. Abîme. À l'endroit où se trouvait la chambre de Schumacher dans le monde réel se trouve un abîme rugissant. Un puits s'enfonce dans l'obscurité et un souffle nauséabond s'échappe du Monde Infernal. Au fond des ténèbres, luit une faible lumière.

15. Archives. Les armoires vont du sol jusqu'au plafond. Karl Feuer empile des feuilles en hauteur.
Si les personnages regardent dans les armoires, ils trouveront des centaines de copies des journaux de Piotr, de Magda, de Sasha et des autres enfants de Leningrad .
Les journaux : Dans le Rêve, les journaux ne s'arrêtent pas après les épisodes de la clinique en 1946, mais continuent avec ceux du camp S-17 et de Leningrad. Le S-17 est juste appelé «le camp» dans ces papiers. On y trouve consigné qui a subi des mutations et qui a perdu l'esprit. La maison de Kalenko à Leningrad est désignée par « la maison ». Les personnages devront lire un certain nombre de journaux avant de découvrir à quoi ils ont affaire.

16. Escaliers. Les escaliers descendent à la cave.

Sous-sol

1. Corridor. Le corridor du sous-sol est identique à celui du monde réel. Si les personnages reprennent l'escalier, ils n'arriveront pas au rez-de-chaussée, mais au premier étage…Un des patients difforme est étendu sous les escaliers. Une ampoule à la lumière pâle éclaire vaguement l'obscurité. La porte des cellules est entrouverte et l'on peut entendre un râclements de pieds sur le sol, des voix et des murmures provenant des ténèbres. La porte de la salle de garde est également entrouverte. De petites empreintes de pas ensanglantées en partent, vraisemblablement des pieds d'enfants, et vont jusqu'aux cellules. (Les personnages voient des empreintes d'enfants puisqu'ils se voient eux-mêmes comme des enfants.)

2. Salle de Garde. La salle de garde est comme lorsque les personnages y sont venus dans la réalité, sauf que les corps des deux gardiens qu'ils y ont rencontrés sont étendus au sol. Ils ont été massacrés, taillés en pièces, et la salle est éclaboussée de sang. De petites traces de mains, comme celles d'enfants, sont dessinées avec du sang sur les murs.

3. Entrepôt. L'entrepôt à exactement la même apparence que dans le monde réel, bouteilles et alambic compris.

4. Placard à nourriture. Ici, les personnages sont confrontés à la même vision d'horreur que dans le garde-manger. Des morceaux de corps découpés ont été séchés et salés puis placés dans des tonneaux et sur les étagères dans des sacs. Ces morceaux de cadavres ne bougent pas.

5. Réserve. Comme dans le monde réel. Un des patients atteint de déformations se cache dans le tas d'objets.

6. Réserve. Comme dans le monde réel.

7. Cellules. Il y fait trés noir. Le sol est couvert de petites empreintes de pas ensanglantées. Les portes des cellules et des grandes salles spéciales sont ouvertes. Les patients se sont échappés et ont tué les gardiens. Ils se cachent maintenant dans l'obscurité des cellules et des couloirs du labyrinthe qui s'étend au-delà des chambres spéciales. Deux d'entre eux se trouvent dans le sombre corridor. Il y a toujours un robinet à l'extrémité du corridor, mais le couloir ne s'arrête plus à cet endroit et s'étend jusqu'à un embranchement en T.

8. Cellules classiques. Il y a des chaînes brisées sur le sol. Deux patients sont cachés dans l'ombre, attaquant quiconque ose entrer.
9. Cellules spéciales. Le matelassage des murs a été entièrement arraché et jeté au sol et dans le corridor. Les chaînes du mur ont été brisées. Trois patients se dissimulent dans les recoins de la première.
10. Le Labyrinthe. Derrière les cellules s'étend un labyrinthe sans fin composé de centaines de pièces desquelles s'échappent des plaintes. Des Nachtkäfers s'y cachent dans l'obscurité. Les patients difformes hantent les couloirs. En s'y aventurant suffisamment loin, les visiteurs finiraient par arriver dans l'enfer de Chagidiel. Gardez un œil attentif sur les personnages.

L'étage

1. Hall. Les escaliers arrivent directement du sous-sol. Si les personnages décident de les emprunter pour redescendre, ils retournent au sous-sol. En fait, une fois qu'ils ont quitté le rez-de-chaussée, celui-ci disparaît comme s'il n'avait jamais existé et ils ne pourront jamais y retourner. Sinon, le hall est identique à celui du monde réel.
2. Salle du personnel. Comme dans le monde réel mais deux infirmiers du Rêve pourchasseront les personnages si ceux-ci leur en laissent l'occasion.
3. Sanitaires. Les sanitaires sont d'une saleté inimaginable, bien plus sales que dans les souvenirs des personnages. De la moisissure couleur rouille recouvre le sol et le plafond. Le sol est maculé de sang. Des chairs en décomposition et des os pointus qui n'ont pas été aspirés par la chasse d'eau sont dispersés autour de la cuvette. Des symboles, que les personnages reconnaissent comme ceux du sous-sol de la maison de Purgatov, sont tracés avec du sang sur les murs.
4. Cellules. Les cellules sont comme dans la mémoire des personnages, avec des patients complètement drogués regardant le vide d'un œil mort. Mais au fond de chaque cellule se trouve une autre porte menant sur de nouvelles cellules. Chaque cellule héberge deux patients drogués. Des infirmiers du Rêve portent des seringues et des pilules de cellule en cellule.
5-9. Dortoirs d'hôpital. Une rangée sans fin de lits s'étend dans la pièce, sans mur de fond. Les personnages ne voient pas de fin à la salle. Des patients sous sédatifs sont attachés aux lits entre lesquels des infirmiers du Rêve se déplacent en permanence. S'ils aperçoivent les personnages, ils tenteront de les attacher aussi, après les avoir drogués.
10. Dortoir 5. Ce dortoir est très différent du souvenir qu'en ont les personnages. Le plafond est plus bas, les lits ne sont pas peints et le sol est en lino. (C'est la projection mentale qu'a Piotr du premier hôpital psychiatrique où il est resté. Si le Docteur Tatlina accompagne les personnages, elle pourra leur dire que ce dortoir est celui de sa clinique de Moscou.) Il s'étend au loin pour se perdre dans l'infini comme les autres dortoirs, mais il n'y a aucun infirmier. Il n'y a pas de patients adultes, que des enfants entre 6 et 15 ans. La plupart sont blessés d'une manière ou d'une autre. Certains ont de profondes coupures faites au couteau, d'autres des traces de fouet ou des brûlures. La plupart sont en état de choc. Quelques-uns ont subi des modifications visibles ; de sombres tatouages sur la peau, des morceaux de métal tordus qui saillent sous la chair. Le Docteur Tatlina explique que c'est l'apparence qu'avaient les enfants à leur arrivée à la clinique de Moscou. Si les personnages les cherchent, ils trouveront quatre enfants qui semblent être les trois Russes et Magda, même s'ils ne peuvent avoir de certitudes. Lorsque les enfants remarquent les personnages marqués par Chagidiel, ils se collent aux murs et se mettent à pleurer bruyamment. D'autres se cachent sous leur lit ou sous leurs draps. D'autres encore jettent aux personnages un regard haineux. Une vague de réactions similaires s'étend à travers tout le dortoir au fur et à mesure que les personnages avancent. Au bout d'une cinquantaine de mètres, ils arrivent à la hauteur d'un lit occupé par un garçon d'environ 12 ans au gros nez et aux yeux sombres. Dès qu'il remarque la poupée, que tient l'un des personnages, il tente de l'attraper. Au moment où il y parvient les personnages sont engloutis par ses yeux et se réveillent.

Evénements dans la Clinique Onirique

Quand les personnages entrent dans la clinique, ils reconnaissent le rez-de-chaussée, tandis que le sous-sol et l'étage ont subi d'importants changements. Tout a l'air sombre et moisi, un peu comme s'ils voyaient la Réalité derrière la façade de la clinique de Francfort.

Essayez de donner aux événements de la clinique une impression de flou onirique. Mettez en scène des événements incompréhensibles, des formes qui changent, des portes qui ne mènent pas au bon endroit et des gens différents de ce qu'ils semblent être à première vue. Faites s'écouler le temps de manière inégale. La même chose peut se produire plusieurs fois, mécaniquement. La perspective change et ils doivent marcher plus qu'ils le pensaient.

La description de la clinique n'est qu'une suggestion destinée à servir de base à votre imagination. Vous pouvez faire pourchasser les personnages par les patients déformés à travers tout l'hôpital pour augmenter la tension. Ils se sentent tout d'abord observés, puis ils entraperçoivent des formes qui finissent par les attaquer. C'est une bonne occasion pour leur faire tester leur Art du Rêve avant que les choses ne deviennent plus sérieuses.

Ils peuvent aussi trouver quelques-uns des membres du personnel assassinés par les patients. Le Docteur Schafer peut être mort ainsi, cloué au mur de son bureau. Essayez de savoir ce que les joueurs pensent être le plus horrible et jouez-en. Donnez-leur la sensation qu'ils ont atterri dans un cauchemar qui empire de minute en minute. Ils s'enfoncent de plus en plus profondément dans les ténèbres et ont laissé derrière eux toutes les issues de secours.

Piotr dans le Rêve

Après un certain temps passé dans la clinique, les personnages ressentent une sorte d'attraction qui les pousse vers l'étage. Loin au fond du Dortoir 5, Piotr est recroquevillé sur son lit sans sa poupée. Il veut que les personnages la lui rendent afin de renforcer leur lien avec les enfants prisonniers de l'Inferno Onirique.

Au moment où Piotr récupère la poupée, le monde autour des personnages commence à tourbillonner et ils sont aspirés dans son œil. Ils se réveillent le cœur battant rapidement. Les blessés et les morts sont totalement rétablis. Chagidiel n'a pas encore fait le rapprochement entre leur forme onirique et leur corps réel. Celui qui a donné la poupée à Piotr l'a à la main à son réveil. Les personnages se sentent calmes et satisfaits, comme s'ils avaient réellement accompli quelque chose.

Le Camp S-17 Onirique

La nuit suivante, les personnages se retrouvent à nouveau dans le monde du Rêve. Le lien entre eux et les enfants dans l'Inferno Onirique de Chagidiel se renforce. Ils sont entraînés encore plus profondément dans les ténèbres. La poupée agit comme un pont entre les personnages et les cauchemars des enfants. Cette fois, ils sont plongés encore plus loin dans les souvenirs de Piotr, dans un Rêve reflétant le camp S17 situé près de Moscou après la fin de la guerre.

Les personnages sont engloutis par un œil qui les observe, l'œil de Piotr dans la Clinique Onirique en Allemagne. Tout devient noir et ils cessent d'exister. Lorsqu'ils reprennent conscience, ils sont tous assis à l'arrière d'un vieux camion gris vert.

Une haute bordure en bois et en métal les empêche de voir l'extérieur sur les côtés. De lourdes caisses en bois occupent la majeure partie de l'espace. Le ciel est sombre et dénué d'étoiles. Un soleil noir, ou peut-être une lune les contemple depuis l'horizon.

Ils sont de nouveau des enfants, et paraissent avoir environ 10 ans. Le possesseur de la poupée de Piotr la tient à la main. Si le personnage tente de s'en débarrasser, elle lui reviendra au bout de seulement quelques secondes.

Le moteur tousse dans un bruit de ferraille, un nuage de poussière et de gaz d'échappement s'élève derrière eux et les recouvre. Il fait froid et sombre.

Plan du Camp Onirique

1. Le Portail. Un portail en bois mène à l'intérieur du camp. Deux légionnaires armés de mitrailleuses sont en faction à l'entrée. Leurs têtes ressemblent à des crânes recouverts d'une fine couche de peau. Leurs mains sont de longues griffes aux contours grossiers. Ils sont vêtus d'uniformes militaires.
2. Intérieur du camp. Le camp est composé de baraquements en bois aux teintes grisâtres avec des fondations en pierre. Tous sont construits sur le même modèle. Le sol est boueux comme en début d'automne. Une fine couche de glace recouvre les flaques d'eau. Les adultes du camp que croisent les personnages les fixent d'un air suspicieux. Certains transportent des seaux ou des bûches, d'autres les observent depuis l'intérieur des bâtiments.
Lorsque les personnages descendent du camion, ils se font progressivement encercler par des légionnaires armés de matraques en bois et de chaînes. Ils finissent par se retrouver encerclés par dix légionnaires qui feront tout leur possible pour les tabasser et les emmener devant le colonel Nikitin (6) qui ordonne qu'ils soient jetés dans les cages se trouvant derrière les bâtiments des enfants.
3. Baraquements. Tous les baraquements sont construits sur le même modèle. Deux escaliers en bois mènent aux portes, l'une au bout du mur le plus long, l'autre au milieu du plus court. À l'intérieur se trouve une grande pièce avec des lits rangés contre le mur et une table équipée de bancs. Dans la plupart des baraquements, un côté est fermé par un rideau afin de créer une petite pièce pour le responsable du baraquement. Ils sont remplis de réfugiés squelettiques aux yeux éteints. Il n'y a que des adultes, sauf dans le baraquement numéro 12. Ils parlent tous allemand, mais ignorent complètement les personnages.
4. Cuisines. Des casseroles en métal sont en train de chauffer sur deux grandes cuisinières. Une grosse femme vêtue d'une robe noire et d'un tablier blanc y travaille. Dans le garde-manger se trouvent des piles d'oignons pourrissants, de pommes de terre et de pain noir rassis. La femme donne un morceau de pain à chacun des personnages quand elle les remarque.
5. Douches. Bien que le sol, les murs et le plafond soient faits de bois plutôt que de carrelage, elles ressemblent tout à fait à celles de la Clinique Onirique. Les mêmes morceaux de chair sont dispersés autour des cuvettes, les mêmes symboles partiellement griffonnés sur les murs.
6. Colonel Nikitin. Deux escaliers mènent à son baraquement qui semble vaguement en meilleur état que les autres. La moitié du bâtiment est occupée par ses locaux. Nikitin est un petit homme maigre en uniforme soviétique, des lunettes rondes posées sur le nez... Deux légionnaires lui servent de gardes. Nikitin est assis derrière un vieux bureau soigneusement rangé. Il a le même comportement que les autres légionnaires. Dans l'autre moitié du baraquement sont assis deux officiers émaciés à la peau grisâtre et font office de secrétaires. Ils tapent sur de vieilles machines à écrire et ne lèveront pas les yeux à l'entrée des personnages, pas plus qu'ils ne répondront si ceux-ci leur parlent.
7. Baraquements du personnel. Des cris et des coups étouffés s'en échappent irrégulièrement. Deux légionnaires fument assis sur les escaliers. À l'intérieur, dix légionnaires passent à tabac un homme qu'ils accusent d'avoir volé de la vodka. Dix minutes plus tard, ils le jettent dehors par la porte de derrière. Il rampe jusqu'à l'infirmerie en crachant du sang.
8. Infirmerie. Les vingt lits sont occupés par des personnes agonisantes suite à des empoisonnements, des blessures par balle. D'autres, squelettiques, meurent littéralement de faim. La doctoresse, squelette ambulant elle-même, se déplace de lit en lit. Dans une pièce plus petite à l'arrière du bâtiment se trouvent une dizaine de cadavres entreposés sur des étagères en attendant d'être évacués.
9. Entrepôt. La moitié de la pièce est remplie de grillage métallique, de tuiles et de vieux outils. L'autre moitié est cadenassée et surveillée par un légionnaire. L'armement des légionnaires est entreposé ici. La pièce contient 20 mitrailleuses de la seconde Guerre Mondiale avec chargeurs, 2000 balles, 20 grenades explosives et 30 bâtons de dynamite.
10. Poste de garde. Le baraquement est légèrement plus petit que les autres. Il est équipé de trois tables et de bancs. Six légionnaires y sont assis, buvant de la vodka au clair de lune et lançant des couteaux à la cible qu'ils ont accrochée au mur. Derrière le bâtiment se trouve un enclos en fer barbelé roulé qui sépare le baraquement des enfants du reste du camp. La porte qui y mène est gardée par deux légionnaires.
11. Latrines et dépotoir. Elles sont composées d'une simple rangée de latrines en bois au-dessus d'un fossé régulièrement recouvert pour en réduire l'odeur. La puanteur et le nombre de mouches y sont vraiment insupportables. À côté de la rangée de latrines se trouve un gros tas de détritus.
12. Le baraquement des enfants. Il est séparé du reste du camp par du fil de fer barbelé. Les adultes du camp l'évitent par tous les moyens. À l'extérieur se trouve un espace en terre battue avec un trou servant de latrines. Un bâton surmonté d'un crâne est planté en face de l'escalier de l'entrée où deux enfants d'environ 8 ans sont assis. Ils ont des bâtons à la main et regardent le reste du camp avec envie. Ils ont une réaction de surprise à l'apparition des personnages, mais les laissent entrer. Soixante des quatre-vingt-dix enfants de Leningrad qui ont

été évacués vers le camp s'y trouvent. Ils sont âgés de 4 à 10 ans, certains allant jusqu'à 12 ans. Ils sont entassés dans ce seul bâtiment à deux voire trois par lit. Le baraquement est incroyablement sale. La plupart d'entre eux dorment directement sur les lattes des lits. Certains ont des matelas souillés de vomissures, ou d'autres saletés. Les enfants sont assis ou allongés, la plupart apathiques, sur les deux tables placées au centre de la pièce. Ils portent des traces de coups et des blessures similaires à celles des enfants que les personnages ont croisés dans la clinique Onirique. Certains montrent déjà des signes de mutations physiologiques. Les personnages trouvent Piotr roulé en boule sur un lit. Il paraît avoir 6 ou 7 ans. Il les reconnaît et tend le bras pour attraper la poupée noire que l'un des personnage a en main. Si les personnages tentent de partir, il se met à pleurer et veut absolument les suivre.

13. Cages . Ce sont quatre fossés profonds de deux mètres couverts de grillage et de fil de fer barbelé desquels s'échappe une terrible puanteur. À l'intérieur des trous ont été jetés 25 enfants. Ils sont tous affectés de changements physiques comme les patients difformes de la clinique de Francfort.

Prisonniers des légionnaires

Les personnages sont lentement entourés par dix formes en uniformes militaires gris. À mesure qu'elles s'approchent, les personnages peuvent enfin les voir en détail pour la première fois. Leurs visages sont à moitié décomposés ou desséchés, leurs mains de longues griffes grossières et leurs manteaux dissimulent à peine les plaies purulentes qui couvrent leur corps.

Les personnages doivent faire un jet d'Ego avec un modificateur de –5 pour éviter le choc causé par cette vision. Il est plus facile de résister au choc dans le Rêve que dans le monde réel.

L'un des légionnaires part d'un rire grave et gloussant qui hérisse les personnages. Un sourire déforme son visage à l'idée de ce qu'il va leur arriver. Le rire se propage parmi les légionnaires qui entourent les personnages. Ils sont munis de longs bâtons en bois et de chaînes et les attaquent. La meilleure chance de s'en sortir réside dans l'Art du Rêve. S'ils y parviennent, ils auront la possibilité de s'infiltrer plus en profondeur dans le camp. S'ils sont vaincus, ils se font tabasser par les légionnaires jusqu'à ce qu'ils perdent connaissance et seront emmenés devant le colonel Nikitin. Dans ce cas, ils reçoivent tous 1d5 écorchures dues à la bastonnade.

Si les personnages parviennent à vaincre les légionnaires, ils peuvent s'enfuir dans les ténèbres entre les baraquements. Les bâtiments sont construits sur du solide et il est facile de se cacher dans les ombres en dessous. Les légionnaires vont les poursuivre, mais cela les ennuiera au bout de quelques minutes et ils abandonneront.

Colonel Nikitin

Le Colonel Nikitin est un sadique aux manières pédantes qui fait partie des légionnaires. Si les personnages sont amenés à son bureau, il les fera réveiller avec des bassines d'eau froide afin de les interroger. Quelle que soit l'altération que les personnages ont fait subir à leur apparence, il les traitera comme des enfants désobéissants. Il émet de petits gloussements aigus et se passe sans cesse la langue sur ses lèvres. Si l'un des personnages lui répond en mentant ou garde le silence, Nikitin lui administrera une claque sur l'oreille. Les deux officiers secrétaires noteront tout ce qui se dit.

Après l'interrogatoire, Nikitin se remet à rire et à glousser tandis qu'il ordonne que les personnages soient amenés aux «cages» derrière le baraquement des enfants. Les dix légionnaires traînent les personnages à travers le camp et les y jettent avant de repartir. Les personnages pourront sortir facilement s'ils

parviennent à faire la paix avec les enfants tourmentés jusqu'à la folie, qui occupent les fosses. Les enfants ont entre quatre et cinq ans, et ne représentent pas vraiment un danger pour eux.

Dans le camp

Si les personnages sont parvenus à échapper aux légionnaires, ils arrivent à se faufiler dans le camp sans difficulté. Personne ne fait attention à eux. S'ils n'ont pas réussi, ils repartiront de cet endroit du camp, dès qu'ils auront réussi à sortir des cages.

Le camp constitue une vision déprimante. Tout y est usé et miteux. Les réfugiés sont tous à moitié morts de faim, des gens tristes sans espoir. Les gardes sont des monstres sadiques et inhumains. Les souvenirs que Piotr garde du camp ne sont pas reluisants, et l'Inferno de Chagidiel n'a rien amélioré. La réalité était bien plus sympathique, mais les enfants avaient une vision pessimiste des adultes après leur séjour dans la maison de Kalenko.

Les personnages errent dans le camp et en découvrent toute la détresse. Autour d'eux des gens affamés, maltraités par les légionnaires s'y tapissent sans rien faire. Si les personnages tentent d'aider les gens, ils seront attrapés par 1d10 légionnaires (adaptez le nombre en fonction du nombre de personnages et de leur état de santé). Les réfugiés ne peuvent être libérés. Ils retourneront jusqu'à l'endroit où les personnages les ont trouvés. Ils sont prisonniers d'Inferno.

Essayez de faire ressentir le désespoir ambiant, la sensation que rien ne peut être changé. Ils sont témoins de quelques événements : une distribution de nourriture qui dégénère en émeute pour quelques pommes de terre moisies, des bagarres entre bandes de réfugiés à coups de planches cloutées et de couteaux de cuisine grossièrement aiguisés, des cas déclarés de maladies graves…

Un petit enfant pleure et les appelle avant de se transformer sous leurs yeux en légionnaire qui les attaque en riant. Toute personne ayant Sixième sens ressentira le danger et évitera l'enfant.

Piotr dans le camp

Les enfants sont parqués dans le baraquement le plus éloigné. C'est là que les personnages pourront trouver Piotr. S'ils refusent de s'y rendre, vous pouvez faire ressentir à celui (ou celle) qui transporte la poupée un besoin irrésistible d'y aller. Quelque chose l'y attire, quelque chose l'y attend.

Lorsqu'ils y pénètrent, la puanteur les heurte comme un mur. Une épaisse couche d'excréments et de poussière couvre le sol. Des enfants immobiles fixent le vide d'un air absent ou pleurent pitoyablement roulés en boule au sol. Tout

au fond du baraquement, ils trouvent un enfant qu'ils reconnaissent, mais il a cette fois six ou sept ans. Il regarde d'un air suppliant les personnages et tend ses bras décharnés vers celui qui porte la poupée. Il tente de parler, mais les personnages ne peuvent comprendre ce qu'il dit.

Si le personnage qui a la poupée en sa possession ne veut pas lui donner, il fait des efforts désespérés pour l'atteindre. Quand il l'a finalement obtenue, il devient d'un seul coup calme et détendu. C'est le début de la perte d'emprise de Chagidiel sur les enfants. L'Ange de la Mort ne peut pas les garder en son pouvoir s'ils comprennent qu'ils peuvent se libérer.

Il faudra que le possesseur de la poupée la donne à Piotr. Si pour une raison quelconque, il (ou elle) souhaite la conserver, les personnages resteront bloqués dans le camp. Quoi qu'ils fassent, où qu'ils aillent, ils finiront par se retrouver à nouveau dans le camp. Au fur et à mesure que le temps passe les personnages se rendront compte qu'ils se transforment progressivement en légionnaires. Des uniformes remplacent leurs vêtements, et leurs mains deviennent de longues griffes. Leur peau commence à se décomposer, et ils perdent un point de Balance Mentale par semaine passée dans le camp. Au bout de quelque temps, Piotr se met à les suivre furtivement et jette des regards implorants à la poupée jusqu'à ce qu'il l'obtienne. Dès qu'il l'a en sa possession, une lueur d'espoir illumine ses yeux et un sourire se dessine sur ses lèvres. Il la serre fermement et se dresse sur ses jambes tremblantes. Tous les enfants se taisent et se lèvent. Ils agrippent les personnages et les mènent à travers le camp jusqu'à l'extérieur des portes. Les légionnaires se précipitent pour les arrêter, mais ont perdu tout pouvoir. La nuée d'enfants passe au travers d'eux et ils se dissolvent dans le néant en un chœur de cris rauques.

Les portes s'ouvrent d'elles-mêmes devant eux et ils peuvent sortir. Dès qu'ils les ont passées, les enfants se mettent à courir dans tous les sens, entraînant les personnages avec eux. Puis tout s'assombrit.

Ils se réveillent reposés et satisfaits. Les personnages blessés ou tués n'ont aucune séquelle. Les souvenirs de leur Rêve sont parfaitement clairs.

Le camp S-17 dans le monde réel

Les personnages peuvent faire quelques recherches durant la journée. Les Rêves leur ont apporté des pistes et des informations sur ce qui se trame. Ils devraient être en mesure de faire le lien entre les enfants et les récents événements de leurs vies. Ils devineront probablement que Magda et les trois Russes ont vécu quelque chose de similaire à ce qui se passe durant leurs Rêves. Ils devraient aussi comprendre que quelqu'un a persécuté les enfants pendant une longue période, et que cela a un rapport avec Magda.

Les personnages peuvent facilement identifier le camp dans lequel ils se trouvaient durant le Rêve. Ils peuvent aller voir le docteur Tatlina ou la Croix Rouge Russe pour apprendre qu'il s'agissait du camp de réfugiés S-17 aux environs de Moscou. Le docteur Tatlina l'identifiera immédiatement, tandis que la Croix Rouge devra vérifier ses archives. Les personnages auront à leur fournir une bonne explication quant à leurs motifs. Ils pourront par exemple prétendre qu'une de leurs proches, du nom de Magda, a probablement passé quelque temps dans un camp de réfugiés après la guerre. Si la Croix-Rouge vérifie le passé de Magda, ils trouveront des notes sur le camp S-17. Ils ont des photos du camp ainsi que des photos de Magda et des autres enfants datant de 1946. Les personnages pourront ainsi identifier l'enfant qu'ils ont vu en Rêve. Les trois Russes se trouvent aussi sur les photos. Les personnages ne se souviennent pas les avoir vus dans le Rêve (ils ne sont plus prisonniers de l'Inferno de Chagidiel. Les trois Russes sont du côté des Népharites et Magda a été libérée de l'emprise de l'Ange de la Mort par Binah).

L'Illusion se brise

Le jour suivant le Rêve dans le camp, l'Illusion commence à s'effriter autour des personnages. Chagidiel a maintenant conscience de ce qu'ils font et tente de les arrêter. Ses serviteurs peuvent attaquer n'importe où, n'importe quand. Placez l'attaque à un moment qui convient à l'intrigue. Cela devrait se passer relativement à l'écart, afin que les personnages n'aient pas trop de problèmes avec la police ou tout autre organisme. Des restaurants vides, de grandes salles d'archives, des parkings abandonnés, des arrière-cours et autres endroits similaires sont autant de lieux qui conviennent. Faites attention à ce que ce soit un lieu relativement peu fréquenté pour éviter que les personnages tuent des innocents par erreur.

Tout semble normal jusqu'au moment où les personnages se sentent légèrement indisposés, comme si quelque chose n'allait vraiment pas. Les personnages ayant Sixième sens sentiront venir un danger, et ne seront donc pas étonnés lorsque la Réalité se déchire. Au début, ce n'est que le sol qui se met à trembler et à onduler comme de l'eau sous leurs pieds. Bien qu'il reste solide, il semble vaciller comme un mirage sous le soleil. Brusquement, l'air autour d'eux se déchire et ils découvrent un réseau de canalisations couvrant l'intégralité du mur. D'énormes excroissances pendent du plafond et les murs palpitent faiblement. Des tuyaux rouillés s'enroulent les uns autour des autres et donnent l'impression de bouger. Une faible lueur verdâtre émane d'une sorte d'algue qui recouvre les murs et la tuyauterie. Une parcelle de Réalité, l'endroit où les personnages se trouvaient est toujours présente autour d'eux, île perdue au milieu d'une mer de tuyaux.

Un flot de créatures semblables à des cadavres ayant passé trop de temps dans l'eau, couverts de débris et d'algues surgissent peu à peu des ombres. Une odeur rance assaille les personnages au même moment. Ce sont des Quisquilles, des créatures nées des égouts où Inferno et Metropolis se rejoignent. Ils sont aussi nombreux que les personnages plus cinq. Ajustez le nombre en fonction de la capacité des personnages à se défendre. Les Quisquilles se battront jusqu'à la mort.

Les autres personnes éventuellement présentes sur la scène ne voient ni les créatures, ni la déchirure dans la Réalité. Elles ne peuvent voir que les personnages deviennent subitement fous et se battre dans le vide sans adversaires. Tout observateur s'enfuira et se tiendra aussi loin que possible.

Si les personnages usent d'armes à feu, la police sera aussitôt alertée ; dans le cas contraire il se passera un certain temps avant que quelqu'un ne les appelle.

Après avoir été vaincus, les Quisquilles disparaissent et l'accès vers Inferno se referme dans un grand bruit de tonnerre. Les oreilles des personnages les font souffrir et certains d'entre eux saignent du nez. Ils ont juste fini de récupérer, lorsqu'ils entendent des sirènes de police s'approcher à grande vitesse. Les personnages devraient quitter les lieux rapidement. Si toutefois ils restent, ils se feront arrêter et seront traités comme après la mort des trois Russes.

LENINGRAD DANS LE RÊVE

La nuit suivante, ils expérimentent un nouveau Rêve. Cette fois le lien qu'ils partagent avec les enfants dans l'Inferno de l'Ange de la Mort est si fort qu'ils se retrouvent plongés dans un Rêve de Leningrad en 1942. Cette fois Chagidiel est conscient de ce qui se trame, et il a créé un lien entre le corps physique des personnages et leur corps Onirique. Pour cette raison, tous les dégâts qu'ils subiront dans le Rêve se répercuteront sur leur véritable corps. À compter de cet instant, les Rêves deviennent dangereux. Si vous souhaitez éviter aux personnages de se faire tuer, vous pouvez toujours tricher sur les résultats des dés. Vous ne voulez pas les tuer. La campagne est loin d'être terminée. Ajustez la Résistance pour que les personnages aient une bonne chance de s'en sortir.

Le Rêve commence alors que les personnages sont encore dans le camp du Rêve précédent, au moment où ils sortent par les portes en compagnie des enfants. Ils sont quasiment poussés par les enfants qui se cramponnent à leurs mains ou leurs bras. Dès qu'ils passent les portes, le camp disparaît, ainsi que les enfants. Ils sont dans une gare de chemin de fer. Les panneaux indiquent qu'il s'agit de la Gare d'Octobre. Il fait glacial, environ -20°C. Les personnages ont de nouveau l'apparence d'enfants, d'environ dix ans, vêtus de haillons. Celui qui garde la poupée l'a encore à la main et, il est toujours impossible de s'en débarrasser. Elle revient sans faute.

Ils se tiennent sur un quai et peuvent entendre la neige craquer sous leurs pas. Derrière eux se trouvent les restes de wagons brûlés, et à côté une locomotive carbonisée. La ville s'étire de manière irréelle, ce qui la rend encore plus menaçante. Même dans le cas où les personnages se grandiraient en usant de l'Art du Rêve, ils la percevront toujours à travers des yeux d'enfants. Le Rêve de Leningrad est issu des fragments déformés de souvenirs que possède Piotr de la ville, 40 ans en arrière, combinés avec l'Inferno Onirique de Chagidiel. Le mélange donne un résultat qui n'a que peu de ressemblance avec Leningrad. Seuls les lieux dont Piotr garde des souvenirs forts sont proches de ce qu'était réellement la ville. À l'horizon, une ville en ruine s'étend à l'infini. Des flocons de neige virevoltent dans les ténèbres éternelles des rues de Leningrad, traversant la ville en bourrasques glaciales. Le ciel est vide d'étoiles et la lune noire se trouve toujours à l'horizon.

Les personnages entendent de lourds bruits de pas en provenance des portes qui se trouvent à côté de la salle d'attente de la station. De temps en temps, des formes se dirigent vers l'escalier qui mène à la rue. La salle d'attente est pleine de cadavres gelés aux traits émaciés entassés contre le mur. Ils observent les personnages de leurs regards morts dans des orbites vides. Si les personnages sortent par la porte principale, ils se feront attaquer par trois légionnaires en patrouille dans ce secteur. Ils peuvent aussi passer par un chemin détourné. Il y a dix sorties qui mènent directement vers la rue, accessibles depuis les quais. Ils peuvent facilement éviter les légionnaires s'ils font preuve d'un minimum de prudence.

À l'extérieur, Leningrad, ou du moins sa représentation onirique, s'offre à eux. C'est une ville gigantesque, en ruine, qui s'étend à perte de vue. Parfois, une tour ou un bâtiment plus haut que les autres s'élève tel un mastodonte au-dessus des constructions bombardées ou brûlées. Aucune lumière n'est visible dans toute la ville et le silence règne, à l'exception du vent qui hurle dans les rues.

Dans Leningrad

Quel que soit le chemin que prennent les personnages, ils arrivent sur l'avenue du 25 Octobre, la rue la plus large. Toutes les rues qui la quittent sont bloquées par la neige, à l'exception d'une petite ruelle qui mène à l'église de St Jean. S'ils ne veulent pas quitter l'avenue, ils arriveront à un barrage mis en place par une foule de légionnaires sur le pont du canal Griboïedov. La ruelle étroite est le seul moyen d'éviter les horribles gardiens du pont. Depuis l'église, les personnages pourront rejoindre le labyrinthe de ruelles, et de là arriver au pont du Lieutenant Schmidt qui leur permettra de rejoindre la maison de Kalenko.

Si les personnages ont pris le temps d'enquêter pendant leurs journées, ils sauront peut-être qu'ils se rendent à la maison de Kalenko. Sinon, contentez vous de les y conduire. Ils se frayent lentement un chemin à travers la ville. Faites bien ressentir aux joueurs le froid extrême et l'obscurité absolue. Ils ne croisent aucune forme de vie humaine dans les ruines. Durant le trajet, ils sont attaqués par des créatures, décrites à la fin de ce chapitre. À vous de décider si les personnages pourront résister, ou s'ils devront fuir jusqu'à la maison de Kalenko. Si ces solutions ne vous conviennent pas, vous pouvez toujours les faire pourchasser par une seule créature afin de mettre un peu de piment.

Au fur et à mesure qu'ils avancent dans la ville, le sentiment de l'imminence d'un événement se fait de plus en plus ressentir, un peu comme si des gouffres pouvaient s'ouvrir sous leurs pieds à tout moment. La Citadelle de Chagidiel est en train de se matérialiser dans le sous-sol de Leningrad, et c'est cela qu'ils pressentent.

Carte et plan de Leningrad dans le Rêve

1. La station de chemin de fer. Les panneaux indiquent «Gare d'Octobre». La station est vide. Des wagons de transport de marchandises sont immobilisés, un peu partout sur des voies de garage. Des sacs postaux et des colis à destination de Leningrad sont empilés à côté de la porte de la salle d'attente. À l'intérieur, des corps aux visages émaciés sont entassés les uns sur les autres en une pile gelée appuyée contre le mur du guichet. Trois légionnaires patouillent de l'entrée de la station jusqu'à l'espace dégagé à l'extérieur. Les personnages peuvent les éviter en empruntant un chemin détourné.

2. Place Vosstanue. Deux larges avenues et plusieurs rues plus petites partent de la place qui se trouve devant la gare. Il fait sombre dans la rue, il n'y a même plus de lune dans le ciel sans étoile. Aucune lumière ne filtre des grandes maisons obscures et les lampadaires sont éteints. Par moments, des explosions font trembler le sol et illuminent les ténèbres.

3. Avenue du 25 Octobre. La plus grande avenue conduit les personnages à travers un paysage de ruines. Les panneaux indiquent « Oktyabrya ». Des chemins étroits permettent d'avancer à travers la neige qui recouvre tout. Au loin, vers le bout de l'avenue, ils peuvent voir un énorme dôme surmonté d'une tour qui se détache dans le ciel noir. Autour du bâtiment volètent ce qui semble de loin être de gros oiseaux, ou des chauves-souris. Les façades qui donnent sur la rue sont quasiment toutes aveugles, quand elles n'ont pas volé en éclats à cause des obus. Mais, de ce que les personnages peuvent en voir, tout n'est que ruines derrière la première rangée de maisons. Des ombres bougent dans les ruelles plus étroites, et des cris se font parfois entendre dans le lointain. Sous les porches et le long des murs se trouvent des corps d'une maigreur extrême, parfois recouverts de draps blancs, parfois complètement dénudés. Si les personnages s'approchent, ils s'apercevront qu'ils ne sont pas morts. Ils les regardent de leurs yeux vitreux et étirent leurs lèvres recouvertes de glace dans une grimace de douleur.

4. Le Canal Fontan. Malgré le froid, l'eau continue de couler, et de sombres courants l'agitent, rejetant ainsi un brouillard épais. Un large pont traverse le canal, presque entièrement bloqué par des blocs de pierre et du fil barbelé. Un seul passage étroit permet encore de le traverser, mais il est gardé par quatre légionnaires armés de mitrailleuses.

5. La ruelle. Juste avant le pont qui traverse le canal suivant, une petite allée permet de tourner vers la gauche. Les maisons qui la bordent s'étirent en hauteur et ne laissent qu'une mince ligne de ciel loin au-dessus de la tête des personnages. Sous leurs pieds, la neige est piétinée en un petit chemin qui s'enfonce à travers dans l'allée à travers les ténèbres étouffantes.

6. L'église de St Jean. L'allée débouche sur une petite place dominée par la façade d'une église. Les portes sont ouvertes et de la lumière brille à l'intérieur, la première que les personnages rencontrent depuis qu'ils sont arrivés dans la ville. Il s'agit d'une petite église orthodoxe russe pouvant contenir une cinquantaine de personnes. Tout au fond, quelques bancs sont placés de manière à bloquer des portes. Une double rangée de piliers décorés d'images de saints soutient le dôme de la voûte. Un mur divise la pièce en deux parties. Il est peint d'icônes de saints à demi effacées et recouvert de centaines de cierges qui illuminent toute l'église. Il fait meilleur à l'intérieur, presque 0°. Un vieil homme est assis à une petite table, près des icônes, penché au-dessus d'un morceau de bois qu'il sculpte. Des icônes presque achevées sont posées sur un chevalet à côté. Il s'agit de Dimi Nesterov, dans le souvenir de Piotr. Si les personnages s'approchent de lui, il les salue d'un hochement de tête en souriant. « C'est moi qui l'ai faite. Elles reviennent toujours. » leur explique-t'il en russe. Même si les personnages ne parlent pas le russe, ils comprennent ce qu'il dit. S'ils jettent un œil à l'image sainte incomplète, ils se rendront compte qu'elle représente une Madone noire. Mais elle a un caractère désagréablement familier. Lorsqu'ils regardent plus attentivement ils s'apercevront que le visage de la Madone ressemble étrangement à celui du personnage portant la marque de Chagidiel qui a la plus basse Balance Mentale. C'est celui (ou celle) qui est prédestiné à devenir l'Incarnat de l'Archonte dans la maison de Kalenko, à la fin de l'histoire. Nesterov hoche la tête d'un air entendu pendant qu'ils étudient l'icône. « La ressemblance est frappante n'est-ce pas ? » dit-il en continuant à hocher la tête. «Mais elle n'est pas encore terminée. Lorsque ce sera le cas, je viendrai vous faire entrer dans la cathédrale.» Puis, il retourne à sa sculpture et ne prononce plus un mot. Il n'y a personne d'autre dans l'église.

7. Le labyrinthe. Un pont part de l'église et traverse encore un autre canal, qui coule lui aussi dans le brouillard. De l'autre côté du pont, les maisons en ruine forment un tortueux labyrinthe de petites ruelles et de murs de maisons qui effleurent le ciel. Les allées montent et descendent abruptement, se terminant parfois par des escaliers ou des cul-de-sac. Les rues sont parfois coupées en deux par des gouffres béants desquels s'échappent des bruits de machines (a Citadelle de Chagidiel commence à se manifester sous la ville.) Il faut un certain temps pour revenir jusqu'à une route plus large.

8. Le pont Lieutenant Schmidt. En sortant du labyrinthe, ils arrivent devant un fleuve couvert de brume. En raison du brouillard, il est difficile de discerner les maisons de l'autre côté, mais ils peuvent apercevoir une forme sombre sur la rive en face, légèrement sur la gauche, qui leur noue le ventre même s'ils ne savent pas de quoi il s'agit. Loin sur la droite, de hautes tours et des dômes s'élèvent hauts vers le ciel, au-dessus du brouillard. Un grand pont s'étale au-dessus du fleuve. Sous l'eau, ou peut-être à sa surface, ils peuvent distinguer ce qui semble être le reflet d'un immense bâtiment surmonté de grandes tours et de dômes. L'image se déplace imperceptiblement, et il est très difficile d'y fixer son regard. Le pont est gardé par six légionnaires, ils n'essayent pas d'arrêter les personnages. Ils se mettent à rire et les escortent jusqu'à la maison de Kalenko. Sur l'autre rive, de grandes façades noires s'élèvent dans la nuit. D'étroites ruelles s'enfoncent entre les maisons, et l'une d'elles les mène jusqu'à une rue plus large. En ce lieu, le grondement régulier devient parfaitement audible, comme si des machines ou des locomotives se trouvaient juste en dessous. Les personnages peuvent remarquer des formes qui passent furtivement sous les grilles d'égouts.

9. La maison de Kalenko. Une maison d'un brun triste, aux hautes fenêtres se dresse devant les personnages, surplombant le petit escalier qui mène à sa porte. Après avoir passé celle-ci, ils se réveilleront comme s'ils avaient subi un choc, conscients d'avoir vu quelque chose d'absolument atroce.

La maison de Kalenko dans le Rêve

Au bout d'un certain temps, les personnages finissent par arriver devant la maison de Kalenko, une simple construction grise à la façade triste et pauvre. La porte à double battant en chêne est fermée. De la maison se dégage une impression glacée déplaisante. Toute personne disposant d'une Sensibilité à la Magie percevra une aura déformée très sombre qui entoure le bâtiment. Les personnages ont l'impression d'être juste au bord d'Inferno rugissant. Ce qui est exactement l'endroit où ils se trouvent. Quelques formes se tiennent devant la maison, (même nombre que les personnages). De loin, la neige qui tombe empêche de les reconnaître, mais ils semblent familiers. Lorsqu'ils arrivent à proximité les personnages reconnaissent l'un de leurs parents, très grand, et à l'âge qu'il avait lorsque les personnages étaient encore enfants. Les parents approchent tranquillement en grondant les personnages comme des enfants désobéissants. Leurs voix sont identiques à celles de leurs parents, mais teintées d'une légère note hystérique.

Si les personnages se laissent encercler par les sosies de leurs parents, on leur dira dire qu'ils ont été désobéissants et qu'ils doivent être punis. Chacun des sosies attrape un personnage par la main, et tente de l'entraîner loin de la maison.

Au cas où l'un des personnage, au moins, tenterait de se défendre ou de s'opposer aux créatures, elles deviendront furieuses et les attaqueront. Leurs visages se transforment, leurs yeux s'enfoncent dans leurs orbites pour devenir des trous dans leurs visages et des griffes métalliques remplacent leurs mains. Ils tentent de mordre les personnages de leur double rangée de dents. Les créatures parents sont décrites à la fin du chapitre.

Après les avoir vaincues, les personnages peuvent enfin s'approcher de la maison de Kalenko. S'ils ont déjà eu l'occasion de visiter Leningrad dans le monde réel, ils reconnaîtront l'endroit. Deux maisons qui s'y trouvent accolées l'une à l'autre ont été séparées pour laisser la place à la maison de Kalenko.

En réalité, elle a toujours été à cet endroit, mais les personnages étaient incapables de la voir. La porte de la maison s'ouvre alors que les personnages s'avancent vers elle. Si les personnages entrent, ils se réveillent dans un cri, trempés de sueur. Ils sont conscients d'avoir été les témoins de quelque chose d'effroyable dont ils ne peuvent ou ne veulent pas se souvenir. Au cas où ils n'entreraient pas, ils se réveillent normalement.

Tous les dégâts que les personnages ont pu subir durant le Rêve sont visibles sur leurs corps au réveil. Si quelqu'un y est mort, alors son cadavre est allongé sur le lit, présentant les mêmes blessures que celles reçues en Rêve. Chagidiel cherche à les tuer.

La poursuite de l'enquête

Une fois réveillés, ils pourront essayer de savoir où ils se trouvaient en Rêve. Ils pourraient se souvenir de certains signes, de la gare, ou encore de l'Amirauté au bout de l'avenue. Ils devraient au moins se souvenir de l'alphabet cyrillique.

Une encyclopédie ou des livres sur la Russie soviétique devraient leur confirmer qu'ils se trouvaient bien en un lieu qui devait être Leningrad. S'ils se procurent une carte, ils pourront localiser la gare d'Octobre (qui s'appelle maintenant la Gare de Moscou), l'avenue du 25 Octobre (devenue la Perspective Nevskiy) ainsi que l'église St Jean. Il existe un grand nombre de photographies représentant ces lieux. Ils peuvent remonter l'avenue, prendre la rue qui en part pour traverser le pont du Lieutenant Schmidt et localiser l'endroit où devrait selon le Rêve se trouver la maison de Kalenko. Ils rencontreront toutefois des difficultés à identifier la maison. Les Russes ont beaucoup de mal à s'adapter à la liberté du nouveau régime et les dirigeront vers la Croix Rouge pour toute question concernant des enfants à Leningrad pendant ou après la guerre.

La Croix-Rouge

Ils peuvent prendre contact avec la Croix Rouge Russe en passant par son homologue allemand. Les employés y sont beaucoup plus ouverts et plus enclins à vérifier les faits dans leurs archives, surtout si les personnages leur font un don important (2000 Deutsche Marks ou plus) pour aider les orphelins dans les Etats de l'Est. Les archives de cette période sont vastes et loin d'être complètes.

Ils pourront ainsi découvrir qu'il existait un orphelinat dans le secteur que les personnages auront indiqué, près de la maison de Kalenko. Il fut opérationnel de 1941 à 1944, et tenu par Nikolaï Kalenko, une personnalité respectée, et sa famille. Plus de 700 enfants furent amenés à l'orphelinat en 1941, mais signalés comme morts de faim durant le printemps 1942. Les employés de la Croix-Rouge n'y voient rien d'étrange et expliquent que des milliers de personnes pouvaient mourir quotidiennement, et que 700 décès n'est pas un chiffre étonnant. Ils mentionnent aussi la présence d'une photographie de Kalenko et de sa famille dans les dossiers. Si les personnages le désirent, ils veulent bien les leur transmettre. Ils peuvent les leur envoyer par fax, si les personnages ont le matériel nécessaire, sinon il leur faudra trois jours pour recevoir la photographie et la liste des 700 enfants à l'adresse que les personnages indiqueront. Quand ils recevront les documents, ils auront un choc. Ils reconnaissent la femme de Kalenko ainsi que ses deux filles : ce sont les trois Népharites qui les ont pourchassés. Au dos de la photo, sont écrits quatre noms : Nikolaï, Yelena, Aliona et Katia.

Sur la liste, ils peuvent découvrir Magda, Piotr, Filip, Anatoly et Sasha, mais sous d'autres noms de famille que les personnages ne reconnaissent pas, ce qui les rend la tâche plus ardue.

Changement d'identités

Les personnages peuvent supposer qu'ils vont devoir se rendre à Leningrad. S'ils sont recherchés, ils auront besoin de fausses identités afin de quitter l'Allemagne sans se faire arrêter. Si l'un d'entre eux possède la compétence Réseau de Contacts : Milieu du Crime, il saura à peu près comment en obtenir. Si certains possèdent des connaissances sur ce milieu à Berlin ou sont des magouilleurs, ce sera encore plus facile. Mais si c'est le cas d'aucun d'entre eux, alors ils n'auront d'autres solutions que d'aller à l'aveuglette dans les bars sordides ou contacter des junkies corrompus.

Vous ne devez pas leur faciliter la tâche, mais s'ils mettent sur pied un plan acceptable pour contacter quelqu'un capable de leur fournir de nouvelles identités, ils devraient pouvoir y parvenir. S'ils ne peuvent s'en procurer, ils devront rester en Allemagne un peu plus longtemps.

En passant par un sex-shop délabré située au 31 Augsburger Strasse, ils tombent sur un homme de couleur bien bâti nommé Otto. Ils prévoient un rendez-vous dans un immeuble industriel abandonné à Tempelhof, un peu à l'écart de la ville. Otto est un homme de grande taille, carré, d'une cinquantaine d'années. Il est vêtu d'un long manteau noir sous lequel il porte un jean et des bottes. Ses cheveux sont très courts, presque rasés sur les côtés. Otto a déserté des troupes américaines postées en Allemagne, ce que les personnages peuvent comprendre à travers son accent, les mots qu'il choisit et son attitude. C'est un véritable magouilleur et il fournira n'importe quoi contre de l'argent. De nouvelles identités coûteront 10000 DM et il peut les procurer dans un délai de 24 heures. Le paiement se fait en deux fois : la moitié maintenant, l'autre à réception. Otto n'est pas très bavard et ne rediscutera pas les termes de l'accord.

Si les personnages désirent acquérir des armes, il peut aussi leur en procurer. Des armes de poing ne posent aucun problème. Pistolets et revolvers coûtent entre 1000 et 3000 DM selon le calibre et le modèle. Les pistolets-mitrailleurs valent entre 5000 et 7000 DM pièce et les armes automatiques 10000 DM. Tout peut être livré en moins de 24 heures et sera payé de la même manière que les papiers d'identité. La livraison se fera dans le hangar où ils ont rencontré Otto.

Si les personnages tentent d'attaquer Otto, ses quatre gardes du corps dissimulés sous les toits commenceront à tirer avec leurs G 11s à visée laser. Si les personnages continuent d'attaquer, les gardes du corps tireront pour tuer. Otto se mettra à couvert et ripostera. Les gardes du corps et Otto ont le même niveau de compétence que les gardes du corps de Purgatov.

Avec de nouveaux papiers et une nouvelle apparence (changement de coupe de cheveux, vêtements différents et la présence ou l'absence de lunettes de soleil sont plus efficaces que ce que l'on pourrait penser), les personnages pourront se rendre en Russie. Il leur faudra 10 heures en voiture, 8 en train et 5 en avion (comprenant le trajet jusqu'à et depuis l'aéroport). Il faut un visa pour se rendre là-bas et trois jours sont nécessaires pour l'obtenir, mais 500 DM bien utilisés permettent de réduire les délais à un seul jour. Ils remarqueront une agitation anormale et le personnel de l'agence de voyage leur parlera de rumeurs d'épidémie dans la ville. Mais il n'y a pas de problèmes pour s'y rendre. Dans le monde réel, Leningrad n'a que peu de ressemblance avec ce qu'ils ont pu en voir en Rêve. La gare est par contre suffisamment similaire et ils pourront aisément retrouver l'avenue qu'ils avaient empruntée. La Perspective Nevskiy est l'artère principale de la ville. L'église St Jean et les ponts sont toujours présents. Le reste de la ville est aussi moderne et animé que n'importe quelle métropole, très différente des ruines gelées vues en Rêve. La présence militaire y est anormalement élevée, omniprésente.

La maison de Kalenko

Après quelques recherches, les personnages arrivent à localiser la maison de Kalenko, située sur la Perspective Bolsyoy. À leur grand étonnement, ils découvrent que la maison a disparu. Elle ne se trouve pas là où elle devrait. Les maisons qui dans les souvenirs des personnages bordaient celle de Kalenko se trouvent maintenant côte à côte. Il n'y a aucune maison au numéro 38.

S'ils sonnent aux maisons voisines et interrogent les habitants, personne ne se souvient d'une autre maison à cet endroit. Ils se grattent la tête et s'excusent, il n'y a pas de numéro 38. Il n'y en a jamais eu.

Les personnages disposant de Sensibilité à la Magie ressentiront quelque chose s'ils observent les lieux attentivement, une sorte de gouffre aussi noir que la nuit s'ouvre entre les maisons. Un vide béant qui terrifie et en même temps attire. Les personnages perçoivent une partie de la Réalité, puisque le Voile se déchire plus facilement aux endroits où nombre d'événements terribles ont eu lieu. Il est impossible d'avoir plus qu'une impression, et les personnages ne pourront pas en savoir plus.

L'église St Jean

S'ils visitent l'église St Jean, où ils ont rencontré Nesterov en Rêve, une surprise les y attend. L'église a exactement la même apparence que dans le Monde Onirique. Les bougies et les icônes sombres sont identiques, deux vieilles dames allument les bougies et prient devant les saintes icônes. Le vieux peintre religieux est assis à côté d'une crypte, comme dans le Rêve. Il n'y a pas de poupée sur sa table, mais il est en train de travailler sur l'image d'une Madone qui est assez ressemblante à l'un des personnages. Lorsqu'ils approchent, il les regarde d'un air sévère et leur dit :

«Je vous l'ai dit, elle n'est pas encore prête. Je vous l'amènerai lorsqu'elle le sera, on ne peut pas encore s'en servir.»

Nesterov est maintenant âgé de plus de cent ans et passablement sénile. Il est en train de peindre une image qui établira le contact nécessaire pour que l'Archonte Binah s'incarne dans l'un des personnages. Mais le vieux peintre d'icônes l'ignore.

Les souvenirs de Lebnovitz

S'ils veulent obtenir plus d'informations sur la maison de Kalenko, ils devront trouver des gens qui s'y trouvaient entre 1941 et 1942 et s'en souviennent. Les voisins, les passants dans la rue ou Intourist (une agence de voyage spécialisée dans l'accueil des touristes étrangers) leur conseilleront de se rendre dans un hospice pour vétérans. Ils peuvent obtenir des adresses grâce à Intourist ou dans l'annuaire. S'ils commencent à interroger des personnes âgées au hasard dans la rue, des policiers leur demanderont poliment mais fermement d'aller voir dans un hospice et de cesser de déranger les passants.

S'ils contactent l'hospice des vétérans, on leur parlera de Sergeï Lebnovitz, qui fait des recherches sur l'histoire de la ville pendant le blocus. Il était docteur dans l'armée durant toute la guerre et occupe ses vieux jours à peaufiner ses écrits sur le siège. Il réside dans un petit appartement de deux pièces dans l'hospice. Il adore parler avec des visiteurs qui viennent de loin, surtout s'ils ont des questions sur sa Leningrad adorée. Les personnages sont invités à aller le voir. Lebnovitz ouvre lui-même la porte aux personnages lorsque le gérant de l'hospice les conduit devant son appartement. C'est un homme maigre, de petite taille avec des touffes de cheveux duveteux et qui semble avoir environ quatre-vingt ans. Il est vêtu d'un uniforme militaire, décoré du grade de capitaine, de médailles et de récompenses, incluant celle de l'Ordre de Lénine. Son visage s'illumine lorsque les personnages arrivent et il les surprend en parlant couramment l'anglais, l'allemand, le français selon leurs origines.

Il leur fait visiter son appartement, rempli de livres, de carnets de notes, de papier divers et de cartes de Leningrad. Sergeï invite les personnages à s'asseoir sur un sofa encombré tandis qu'il va chercher une bouteille de vodka et des verres.

Après avoir suffisamment bu, il demande aux personnages ce qu'ils veulent savoir. Il peut leur donner toutes les informations générales sur le blocus et sur Leningrad pendant la guerre, accompagnées d'anecdotes drôles ou affreuses tirées de sa propre expérience.

Il connaît Kalenko, mais n'a jamais rien vu chez lui d'extraordinaire. Il sait que la famille Kalenko a résidé pendant longtemps sur la Perspective Bolsyoy, que leur plus jeune fille est morte dans un accident tragique quelques années avant la guerre et que le reste de la famille est décédé au début du blocus, en 1941-1942. Il y avait des rumeurs de cannibalisme qui courraient sur cette maison, mais c'était chose courante. Lebnovitz pense se souvenir que la maison a brûlé dans les années cinquante et qu'elle a été remplacée par autre chose depuis. Il leur conseille de prendre contact avec Yuri Chustyev du GRU (Services secrets russes) s'ils veulent plus d'informations sur Kalenko.

« Yuri est passionné par l'histoire de Kalenko. C'est devenu une obsession. »

Lebnovitz se tapote le front et leur explique qu'ils peuvent trouver Chustyev au bureau du GRU sur la Perspective Moscowsky.

« Attendez deux secondes » dit-il en cherchant un morceau de papier. Il y rédige quelques phrases en russe puis met le message dans une enveloppe qu'il ferme avec un sceau avant de la donner aux personnages.

« Donnez ceci aux gardes à l'entrée et attendez. Yuri vous recevra.» S'ils l'interrogent sur le contenu de la lettre ou sur la raison pour laquelle il connaît Chustyev, il hausse les épaules et leur explique qu'ils ont travaillé ensemble dans les années 70. (En réalité Lebnovitz a travaillé au GRU pendant presque trente ans, mais cela ne les regarde pas.) Si les personnages décident d'ouvrir l'enveloppe, ils n'y trouvent qu'une lettre amicale dans laquelle Lebnovitz demande à Chustyev de répondre à leurs questions puisqu'ils sont intéressés par Kalenko. Elle est signée « ton ami Sergeï ».

Yuri Chustyev

Le quartier général du GRU est un petit bâtiment discret aux stores baissés sur une façade fraîchement plâtrée. Quatre soldats d'élite armés de Kalashnikov AKM gardent l'entrée, accompagnés d'un lieutenant armé d'un pistolet.

« Halte » leur intime le lieutenant en russe lorsque les personnages se trouvent à deux mètres de la porte. Les gardes enlèvent les sécurités de leurs armes et les mettent en joue. Si les personnages ne comprennent pas, le lieutenant s'avance vers eux et leur dit dans un anglais approximatif qu'il s'agit d'une zone militaire et qu'ils doivent partir. S'ils lui donnent la lettre avec le sceau, il les fixe, interloqué, leur demande de patienter et rentre dans le bâtiment.

Il ressort au bout de quelques minutes et donne l'ordre aux gardes de remettre les sécurités de leurs armes. Dans son anglais approximatif, il dit aux personnages qu'ils sont les bienvenus dans le bureau du colonel Chustyev. Il les guide dans la maison, leur fait monter un escalier, les fait passer devant des bureaux où du personnel tape frénétiquement sur des machines à écrire et les mène jusqu'à une porte ornée d'une plaque en cuivre in diquant «Colonel Chustyev».

Le lieutenant frappe à la porte et une voix grinçante ordonne à tous de rentrer. Le lieutenant leur ouvre et annonce avec un léger salut les « amis du capitaine Lebnovitz », puis fait demi-tour et s'en va. Tout cela en allemand. Ils entrent dans un bureau carré avec quatre fenêtres, aux murs couverts de plans de Leningrad, des alentours, et de l'Union Soviétique. Un épais tapis blanc recouvre le sol, une cheminée occupe la majeure partie du mur à la droite des personnages. Au fond de la pièce se trouve un bureau avec quatre chaises rembourrées qui lui font face. Des chaises en bois sont posées contre le mur, pour les éventuelles personnes supplémentaires.

Un homme, large d'épaules, obèse et chauve est assis derrière le bureau. Il porte un uniforme reluisant, probablement taillé sur mesure. Des cicatrices créent des motifs irréguliers sur son front et son oreille est réduite en charpie.

Il se lève et leur ordonne de s'asseoir. Il se présente comme le colonel Yuri, du GRU. Il cherche à savoir qui sont les personnages, et ce qu'ils sont venus faire en Union Soviétique. Chustyev n'a pas de réel intérêt pour les réponses ; en fait, il pose les questions par habitude.

Il note tout ce qu'ils disent. Puis il lève les yeux et les interroge d'une voix neutre sur ce qu'ils savent de Kalenko, et sur la raison qui les pousse à poser des questions sur lui à Leningrad. S'ils répondent à peu près honnêtement et évitent les éléments surnaturels de l'histoire (Chustyev les rejette d'un geste de la main), il acquiescera de la tête. S'ils lui parlent de Magda à l'orphelinat, Chustyev se détend et se met à l'aise dans son fauteuil. « Je peux vous raconter quelque chose, » commence-t'il. « Durant l'automne 1941, mon plus jeune frère, Boris, fut placé dans cet orphelinat après la mort de nos parents. Je ne l'ai su que quelques mois plus tard, en décembre. Quand je m'y rendis pour aller le chercher, il n'était plus là, et Kalenko était visiblement cinglé. J'ai essayé de rentrer dans la maison, mais il avait quelques hommes à l'intérieur qui m'ont battu et jeté dehors. Je serais mort si je n'avais pas réussi à me traîner jusqu'à mon régiment. Je ne fus rétabli qu'au printemps, et la maison avait déjà disparu à ce moment. Elle a dû être bombardée par les Allemands, je ne vois pas d'autre explication. »

Il peut donner aux personnages toutes les informations générales sur Kalenko et sur son passé, mais il se garde de toute interprétation surnaturelle. Lorsqu'il a terminé son histoire, il leur offre de la vodka et trinque silencieusement à la mémoire de son frère disparu.

« Je ne pense pas que Kalenko soit mort. Il est encore là, quelque part, je le sens. Promettez-moi de l'abattre si jamais vous parvenez à le retrouver. Il a tué mon frère, j'en suis sûr. » ajoute-t'il en fixant intensément les yeux des personnages.

Autres sources

Si les personnages vont se renseigner auprès des autorités pour avoir des renseignements sur ce qu'il est advenu de la maison de Kalenko, ils recevront des réponses contradictoires. Les gens pensent que la maison a brûlé, été bombardée, détruite par un tremblement de terre ou par des promoteurs immobiliers pour être remplacée par des immeubles neufs. Il n'y a aucune preuve qui expliquerait ce qu'elle est devenue. Aucune mention de la maison n'est faite après 1942. Elle a disparu sans laisser de trace. Il n'y a pas de facture d'eau ou d'électricité, pas d'égouts, pas de réparations, pas de vente, rien.

Après une journée de veille, les personnages se retrouvent de nouveau dans le Monde des Rêves. Cette fois leur lien avec les enfants tourmentés est si fort qu'ils arrivent directement dans l'Inferno Onirique de Chagidiel. Chagidiel ressent leur présence, ce qui fait que tous les dégâts qu'ils pourraient subir se répercuteront sur leurs corps endormis. Les personnages débutent comme d'habitude, dans des corps d'environ dix ans vêtus de haillons.

Le plan de Chagidiel consiste à les laisser s'enfoncer dans les profondeurs de son Inferno pour les y achever. Il ignore tout de la poupée et du plan de Piotr pour libérer tous les enfants de l'Inferno Onirique.

À partir de maintenant, le Rêve peut s'avérer fatal pour les personnages. Comme d'habitude vous pouvez essayer d'éviter de les tuer, ou du moins pas tous en même temps, car la campagne n'est pas encore terminée.

L'Art du Rêve permet, avec un peu d'efforts, de soigner les blessures, voire de ressusciter les morts si les personnages ont un niveau élevé. Les personnages doivent trouver cette idée sans vous, ce n'est pas un point sur lequel vous devriez les aider.

Lorsque le Rêve commence, les personnages sont en train de passer les portes de la maison de Kalenko. Ils ont dix ans, sont mal vêtus, et le possesseur de la poupée l'a de nouveau en main (elle réapparaît toujours s'il ou elle la perd). Les personnages peuvent se transformer, eux et l'environnement grâce à l'Art du Rêve. L'Inferno Onirique est un Rêve qu'ils partagent avec les enfants et Chagidiel.

Seuls le hall et la façade de la maison de Kalenko subsistent du Rêve précédent. Au-delà des portes s'étend Inferno. Nous vous donnons un résumé de la chaîne d'événements la plus probable pour les personnages. Bien sûr leurs actions peuvent aussi changer le cours des événements, alors soyez prêts à improviser, mais il est très probable qu'ils resteront proches de la trame de l'intrigue proposée ici.

Les portes s'ouvrent sur un hall plongé dans le noir, au plafond très haut. Le plâtre sur les murs s'effrite. Un tapis oriental usé par le temps recouvre le sol. Des tableaux des ancêtres de Kalenko, des nobles ukrainiens, sont accrochés au mur. Un escalier monte vers les étages supérieurs. Sur les côtés, des portes ouvertes donnent sur le reste de la maison. Une faible lumière émane d'ampoules dénudées placées irrégulièrement sur le plafond. Un souffle léger charrie des relents de cendres et de sang.

Un homme maigre et très grand, aux cheveux et au bouc grisonnants, vêtu d'un costume noir en loques s'approche. Les personnages reconnaissent Nikolaï Kalenko, tel qu'il était en 1941. S'ils l'attaquent, il disparaîtra simplement, s'évanouissant dans les airs. S'ils l'interrogent, il leur dira volontiers tout ce qui s'est passé entre 1941 et 1942. Il ne sait rien au sujet des Incarnats ou du plan de Chagidiel, seulement ce qu'il savait en 1942. « Par ici, je vais vous montrer le chemin », fait-il d'une voix neutre, dénuée d'émotion.

S'ils refusent, il hausse les épaules en riant. Quel que soit le chemin qu'ils empruntent, ils finissent par arriver à l'un des ascenseurs. Toutes les portes s'ouvrent sur trois corridors au sol en pierre et au papier peint déchiré. À intervalles réguliers sont accrochés des portraits d'homme ou de femme des XVIe et XVIIe siècles. Au fur et à mesure qu'ils avancent dans le corridor, les portraits deviennent de plus en plus choquants. Les tapisseries sur les murs font place à du béton puis à du métal couvert de rayures.

Ils arrivent devant un grand ascenseur miteux sentant l'urine et dont la porte est ouverte. S'ils entrent, la porte se ferme et il descend, descend, descend durant semble-t-il une éternité. Il n'y a aucun bouton. S'ils prennent l'escalier, ils arrivent dans un corridor identique qui les mène aussi à l'un des ascenseurs. Kalenko refuse de les accompagner plus loin et disparaît s'ils tentent de lui forcer la main.

Dès qu'ils sont dans l'ascenseur, les portes se ferment et ils commencent à descendre. Les câbles tremblent et grincent tandis qu'ils s'enfoncent dans les ténèbres. Une ampoule à la lumière tremblotante constitue le seul éclairage. Il leur est impossible de le quitter, même en utilisant l'Art du Rêve. Ils peuvent le transformer en ce qu'ils veulent, il descend inéluctablement en Inferno. L'influence de Chagidiel est plus forte ici, et les personnages ne peuvent complètement altérer le Rêve, seulement l'influencer.

L'ascenseur s'arrête et les portes s'ouvrent. Une puanteur infernale, mélange de sang, de pourriture et de peur les assaille. Des milliers de voix forment une cacophonie insoutenable de hurlements de douleur et de cris hystériques. Les personnages ne peuvent s'entendre sans crier. L'ascenseur a disparu. Ils se trouvent au fond d'un conduit d'une hauteur infinie, au milieu d'un labyrinthe composé de grandes pièces, de longs couloirs et de puits profonds. Des escaliers et de vieux ascenseurs font la liaison entre les différents niveaux. Le Labyrinthe s'étend aussi loin que porte leur vision, des kilomètres de dédales imaginés par un Möbius dément et plongés dans un obscur brouillard épais et gras.

Sous leurs pieds, le Labyrinthe s'enfonce dans les ténèbres. Grâce à des fissures dans le plafond, ils peuvent entrapercevoir le gris d'un ciel mort à des kilomètres au-dessus de leur tête. La perspective se déforme en permanence tandis que les sols et les plafonds se déplacent ensemble en cycles. Des escaliers descendent, mais aboutissent en haut et s'entortillent.

Partout autour d'eux résonnent des cris effroyables. La brume huileuse voile toute vision de sa noirceur et recouvre tout d'une épaisse couche de suie. Il n'y a qu'un faible éclairage, qui émane de feux loin au fond des puits. L'ensemble donne l'impression qu'un grand nombre de bougies sont placées en un étrange motif qui couvre le Labyrinthe. Les personnes qui disposent de Sensibilité à la Magie voient un abîme de déchéance et de pourriture, un chaos rugissant empli de souffrance et de malveillance inhumaine.

Une fois que leurs yeux se sont habitués, ils peuvent constater que le sol est entièrement constitué de grilles en métal sous lesquelles sont entassés des enfants enfermés dans des cellules étroites. Des regards suppliants et des bras blessés implorent les personnages. C'est de là que proviennent les cris. Les bras et les mains des enfants sont couverts de plaies et de brûlures. Du sang et des liquides à l'odeur nauséabonde coulent sur les murs et le sol depuis le plafond. Le sang et la suie recouvrent tout, et les personnages en sont rapidement inondés.

Ils n'ont pas besoin de faire de jet d'Ego puisque le Rêve ne les affecte pas de la même manière que la Réalité. Cela ne les empêche pas de se sentir nauséeux, effrayés ou furieux. Une fois un peu accoutumés, ils pourront essayer de changer la situation.

Trois vieilles connaissances

Ils peuvent marcher une éternité à travers l'Inferno Onirique, qui leur offrira indéfiniment le même paysage. S'ils tentent de libérer les enfants, ils s'apercevront très vite que les grilles ne peuvent être ni soulevées, ni brisées. Ils devront user de l'Art du Rêve pour les enlever, et même en cas de succès, elles réapparaîtront au bout d'une minute.

Tout au fond des cellules, les personnages découvrent que les enfants ont fusionné avec le sol et les murs. S'ils tentent de les en libérer, un autre endroit du sol les absorbe de nouveau. Cela ne marche pas. Ils ne peuvent pas non plus parler aux enfants. Ceux-ci sont si profondément plongés dans un monde de douleur et de ténèbres que les personnages n'existent pas vraiment pour eux.

Pendant leurs déplacements dans le Labyrinthe, ils croisent des créatures d'Inferno, principalement des Purgatides et peut-être un Razide ou deux. À vous de décider s'ils peuvent et veulent affronter des adversaires supplémentaires. Sinon, ils peuvent se faire pourchasser par des créatures encore plus dangereuses pour ne s'en tirer que de justesse, et jamais pour longtemps. Il leur semble errer pendant des jours dans le Labyrinthe. S'ils ne se créent pas de l'eau et de la nourriture avec l'Art du Rêve, ils en ressentiront très vite le manque. Utilisez les règles sur la faim et la soif. Il n'arrive rien d'autre aux personnages avant qu'ils n'aient passé trois jours dans le Labyrinthe. Au cours de cette période, ils perdent tout sens des directions, de l'endroit où ils se trouvent, et d'où ils viennent. Après ces trois jours, un événement se produit. Les personnages arrivent dans un grand hall au bout duquel se trouve un ascenseur. Brusquement de lourds bruits de pas se font entendre, en provenance de trois directions différentes. Les personnages dotés de Sixième Sens ressentent l'arrivée imminente du danger alors que trois formes émergent du brouillard.

Ce sont les trois Népharites du manoir de Purgatov. Ils se rapprochent des trois personnages qui portent la marque de l'Ange de la Mort. Si les personnages ont vu la photographie de la famille de Kalenko, ils reconnaîtront sa femme et ses filles. Il est même possible qu'ils aient eu connaissance de leurs noms. Si les personnages manifestent leur intention de discuter avec les Népharites, en prononçant leurs noms, en mentionnant Nikolaï Kalenko ou en affirmant qu'ils sont venus libérer les enfants, alors les Népharites s'arrêteront. Ils ont ordre d'arrêter les personnages, mais Chagidiel ne leur a pas expressément interdit de discuter avant. S'ils n'essaient pas de parler, alors ils devront se battre. Grâce à l'Art du Rêve, les personnages ont de bonnes chances de vaincre les Népharites. Ceux-ci disparaîtront s'ils sont vaincus ou si la situation semble désespérée.

Si les personnages n'ont vraiment rien compris à ce qui s'est produit dans la campagne, vous pouvez décider que les Népharites n'attaquent pas tout de suite et donnent aux personnages des explications sommaires sur ce qui se passe et qui ils sont. Mais c'est une solution de fortune à n'employer qu'en cas d'urgence.

Si les personnages parviennent à entamer une conversation avec les Népharites, ils s'arrêteront. « Nous sommes les serviteurs de Chagidiel ,» leur dit Aliona. « Vous êtes ses ennemis. Ici se trouve le domaine de l'une de ses trois créatures. L'une de celles dont vous avez libéré trois innocents. Trois hommes qui avaient été sauvés avant que le portail ne se referme. Ils pensaient s'être enfuis loin de lui car ils ne comprenaient pas ce qui se tapissait en eux. Ici se trouvent ceux qui n'ont pu s'enfuir avant la fermeture du Portail. Leur Rêves sont emprisonnés ici. Vous pouvez les libérer. Ne nous en voulez pas parce que nous devons vous arrêter. »

Aliona peut donner aux personnages toutes les informations au sujet de la maison de Kalenko et de l'Ange de la Mort, mais il faudra qu'ils les demandent. Les Népharites ne sont pas doués pour raconter une histoire d'une seule traite, et ne différencient pas ce qui est important de ce qui ne l'est pas. Ils ne connaissent pas les plans de Chagidiel, pas plus que la localisation des deux autres Incarnats.

Pour finir : « Maintenant nous devons vous arrêter, car c'est notre travail. » Ils ne se battent qu'à la moitié de leurs capacités, car ils ne sont pas réellement motivés. Il est donc probable que les personnages n'aient pas trop de difficultés à les vaincre. Si toutefois les personnages ne s'arrêtent pas pour discuter, les Népharites attaqueront les personnages de toute leur puissance.

La prison de Piotr

Quelques heures après la rencontre avec les Népharites, le porteur de la poupée noire ressent une force qui l'attire dans une direction précise. Il ou elle n'arrive pas à en identifier la source, mais celle-ci est extrêmement puissante. Il lui faudra un jet d'Ego réussi pour résister et ne pas se diriger vers la source.

C'est Piotr qui les appelle. Il sait que sa libération est proche. Rien ne peut l'arrêter maintenant, et les personnages devront aller à lui. À un moment ou un autre, ils accepteront probablement de se diriger vers l'endroit où Piotr est enfermé.

Ils ont l'impression de descendre, vers le centre. L'odeur de sang et de pourriture devient de plus en plus forte et la fumée noire de plus en plus étouffante. Le nombre d'enfants dans les cellules décroît progressivement jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que des cellules vides sous les pieds des personnages, avec parfois des restes de corps desséchés.

Ici, le sang coule à flot sur les murs. Les personnes disposant de Sensibilité à la Magie sentent qu'ils se dirigent vers les abîmes rugissants au centre du Labyrinthe. Il fait plus froid et plus sombre. Ils ont le pressentiment de l'imminence d'un désastre. Celui qui porte la poupée ressent de plus en plus fortement l'appel.

Ils finissent par arriver dans un long et large couloir. Des piliers sculptés, en métal noir soutiennent le plafond, qui disparaît dans les ténèbres au-dessus de leurs têtes. Les grilles du sol émettent un grincement métallique sous leurs pas. Il semble aux personnages que les piliers changent lentement. Lorsqu'ils regardent plus attentivement, ils se rendent compte que ceux-ci sont vivants et qu'ils sont composés d'être humains soudés entre eux et avec le métal pour ne faire plus qu'un.

Au bout du couloir, se trouve une cellule. Un jeune garçon de trois ou quatre y est blotti dans un coin. Il est adossé en position fœtale contre le mur, tremblant. Les personnages peuvent pénétrer dans la cellule comme précédemment. Le garçon, Piotr, bien entendu, ne réagit pas à ce que font ou disent les personnages sauf s'ils lui montrent la poupée. À ce moment seulement, il ouvrira les yeux et l'attrapera. Il pousse un grondement et son visage s'assombrit sous l'effet de la colère. Inferno se met à trembler jusque dans ses fondations lorsque l'Incarnat Onirique se rend compte que quelque chose d'anormal est en train de se produire, et que l'un des enfants s'est réveillé de son emprisonnement.

Rencontre avec l'Ange de la Mort

Les murs de la petite cellule s'effondrent. Un nuage de plâtre et de mortier occulte la vision des personnages pendant un moment. Quand il se dissipe et qu'ils y voient de nouveau clair, ils se tiennent dans une grande pièce qui semble s'étirer à l'infini. Il leur semble apercevoir le plafond loin au-dessus d'eux. Il ne subsiste rien du couloir ou du plafond des cellules.

Des silhouettes enflammées telles des torches se tordent de douleur sur le sol, dispensant une lumière vacillante, et leurs tourments emplissent la pièce de plaintes. Le sol, d'un noir absolu, a l'air presque vivant et palpite sous leurs pieds. Il ne reflète aucune ombre. De lourds piliers d'acier recouvertes de traces de rouilles sont plantés dans le plafond et semblent traverser le sol. Le long des piliers s'écoulent du sang et un liquide grisâtre absorbés par le sol. Piotr se blottit contre celui qui a porté sa poupée et déclare :

« Il arrive. Vous le sentez ? Il vient me chercher. »

Dans un rugissement, l'Incarnat Onirique de Chagidiel apparaît devant les personnages. Il se matérialise subitement, comme les ténèbres lorsque la lumière s'éteint. L'Incarnat attaque pour tuer les personnages et emprisonner Piotr. Il recule de quelque pas quand il aperçoit la poupée noire, donnant l'initiative aux personnages. Un combat difficile commence. Encore une fois, les personnages trouvent un avantage dans l'Art du Rêve. Il leur devient possible de vaincre l'Incarnat en s'en servant.

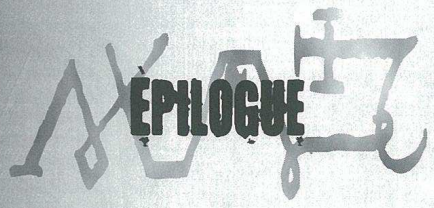
Il se peut aussi qu'ils soient gênés ou aidés par leurs sentiments. S'ils sont le jouet de pensées agressives et veulent tuer l'Incarnat par vengeance, ou souhaitent juste se débarrasser de la maladie, alors tous leurs scores de talents sont réduits de 5. Chagidiel peut avoir une influence sur l'agressivité et l'esprit de vengeance.

À l'inverse, si leur but était de libérer les enfants et de les ramener, alors ils bénéficieront d'un bonus de +5 à tous leurs scores de talents pour toute la durée de la bataille. L'amour et la compassion sont des vertus qui s'opposent à Chagidiel, rendant son combat plus difficile.

Il peut sembler ardu de déterminer exactement ce qui motive les personnages. Repensez à ce qu'ils ont déclaré plus tôt au sujet des enfants et de Magda ainsi qu'à leurs actions. Écoutez aussi ce qu'ils disent au cours de la bataille. S'ils grognent des malédictions et attaquent, pris d'une rage irraisonnée, ils subissent un malus de –5. S'ils gardent leur calme, tentent de protéger Piotr et de libérer les enfants, ils bénéficient de +5. Si leurs motifs sont obscurs ou trop confus pour être différenciés, ils ne reçoivent aucun modificateur.

Il est probable que les personnages finissent par vaincre l'Incarnat. Il chancelle d'un air surpris, leur jette un regard haineux et disparaît progressivement. Piotr lève les yeux vers les personnages et leur dit calmement « Merci ». S'ils n'avaient pas altéré leurs apparences après être arrivés dans le Rêve, ils s'aperçoivent qu'ils ont soudainement retrouvé leurs âges et leurs tailles normales.

Le Rêve s'estompe, mais les personnages qui ont appris qu'ils pouvaient ressusciter et soigner grâce à l'Art du Rêve ont le temps de s'en servir sur leurs compagnons.



Les personnages se réveillent le lendemain matin. Si vous le désirez, vous pouvez faire apparaître le Vagabond qui soignera les blessés et ramènera les morts avant qu'ils ne se réveillent. Ils se sentent reposés et satisfaits d'eux-mêmes, car ils savent qu'ils ont accompli quelque chose de positif. La poupée a disparu. Les personnes marquées par l'Ange de la Mort reviennent à la Balance Mentale qu'ils avaient de se rendre chez Purgatov. Tous les autres augmentent leur Balance Mentale de 5 à la pensée de ce qu'ils ont accompli. S'ils contactent la clinique de Francfort, ils apprendront que Piotr est mort durant la nuit, la poupée sérée dans sa main. Les autres « enfants malades » de Leningrad ont fait d'étonnants progrès. Si les personnages retrouvent Ethel et Laila à Berlin, elles ont été libérées de leurs cauchemars.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Le Vagabond

Le Vagabond est un homme d'environ 35 ans. Son nez en bec d'aigle, ses yeux sombres et ses longs cheveux noirs lui donne un petit air indien. Il porte des jeans, des baskets et d'épais anneaux d'argent à ses oreilles.
Personnalité : Le Vagabond est amical et obligeant, mais glisse souvent dans un état second onirique.
Interprétation : Souriez beaucoup et parlez d'une voix calme et sereine. Ne bougez pas trop vos mains et ne faites pas de mouvements nerveux

AGL 72	PER 10	EGO 76
CON 74	APP 11	FOR 75
EDU 61	CHA 18	

Taille : 1,80 m.
Poids : 80 kg
Mouvement : 36 m/Round de combat
Actions : 9
Bonus à l'initiative : +60
Bonus aux dégâts : +17
Résistance : 16 BS = 1 BL
15 BL = 1 BG
13 BG = 1 BM
meurt après 3 BM
Endurance : 400
Balance Mentale : +110
Avantages : Chevaleresque, Amitié des animaux, Empathie, Conscience accrue, Code d'honneur, Maîtrise corporelle, Flexibilité culturelle, Sensibilité à la Magie.
Désavantages : Blocage mental (moments de son enfance), Compulsion (compte tout autour de lui)
Compétences : Art du Rêve 80
Séduction 40
Premier secours 40
Hypnose 20
Méditation 30
Jouer d'un instrument - Flûte 50
Equipement : Jeans et chemise . Flûte.
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 25 (créatures du Rêve ou du Temps et de l'Espace)
Voie des Rêves : Niveau de Compétence 25
Sorts Connus : Vision du Rêve
Invoquer un Rêveur
Envoyer un Rêve
Portail Permanent
Création Onirique
Prophétie
Temple Permanent
Fuite dans le Rêve
Voie du Temps et de l'Espace : 25
Au-delà de l'horizon
Portail vers Autrefois
*Voyageur du Temps
Vision Véritable
Habitat : Les Mondes Oniriques dans Limbo

L'Ennemi dans les Rêves Huit et Neuf

Description : Une créature d'environ trois mètres de long et deux mètres de haut, couverte de métal noir luisant. On dirait un très gros félin, mais doté d'une triple rangée de dents et d'une deuxième gueule émergeant de la première. De longues pointes acérées sortent de son dos. Les pattes à l'arrière n'ont pas le nombre habituel de jointures (au moins une de trop). Il n'a ni oreilles ni yeux apparents.
Personnalité : Humaine à la base, mais déformée par l'Art des Rêves, elle est condamnée à vivre éternellement sous cette forme. Ressent une rage démente et une faim incontrôlable face à ce qui est encore humain.
Interprétation : Rampez comme si vous vous prépariez à sauter. Ronronnez doucement et présentez aux personnages un visage convulsé.

AGL 70	PER 20	EGO 5
CON 30	APP 1	FOR 30
EDU 0	CHA 5	

Taille : 3m.
Hauteur au garrot : 2,00 m
Poids : 900 kg
Sens : Sonar (très sensible jusqu'à 500m, sensible sous 3km), odeur
Mouvement : 35 m/Round de combat
Actions : 9
Bonus à l'initiative : +58
Bonus aux dégâts : +11
Résistance : 7 BS = 1 BL
6 BL = 1 BG
4 BG = 1 BM
meurt après 3 BM
Endurance : 180
Armure naturelle : 8
Compétences : Discrétion 15
Mode d'Attaque :
Griffes 20 (BS 1-5, BL 6-10, BG 11-22, BM 23+)
Morsure 15 (BS 1-6, BL 7-12, BG 13-25, BM 26+)
Habitat : Les Mondes Oniriques dans Limbo
Espérance de vie : Illimitée
Nombre : Unique

Infirmiers Oniriques

Les infirmiers psychiatriques de la clinique de Francfort sont des créatures géantes vêtues de blanc, armées de seringues et de camisoles de force. Elles parlent d'une voix calme et relaxante, mais arborent des sourires sadiques et déments chaque fois que quelque chose d'horrible arrive à ceux qui leur tombent entre leurs mains. Leurs traits sont presque humains mais trop accentués comme ceux d'une caricature. Leurs mains sont épaisses et couvertes de veines apparentes. Elles se déplacent lentement, mais font preuve d'une force incroyable si elles arrivent à coincer un malheureux dans un coin.
Personnalité : Les infirmiers oniriques sont créés par le cauchemar de Pjotr Gallentinov. Ils sont là pour calmer tous ceux qu'ils peuvent trouver et les torturer pour l'éternité.
Interprétation : Souriez avec courtoisie mais peut-être de façon trop appuyée jusqu'à déformer votre visage. Parlez avec douceur et tentez de regarder le personnage dans les yeux. S'il n'évite pas votre regard, vous pouvez l'en paralyser.

AGL 7	PER 12	EGO 15
CON 16	APP 6	FOR 30
EDU -	CHA 15	

Taille : 2,30 m.
Poids : 120 kg
Sens : Ouïe très sensible.
Mouvement : 3 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -1
Bonus aux dégâts : +4
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Pouvoirs : ***Regard paralysant*** : Lorsque l'infirmier fixe quelqu'un dans les yeux, un jet d'Ego avec une marge supérieure à la sienne est nécessaire pour ne pas être aussi paralysé qu'une souris face à un chat. Si le regard a paralysé la victime, elle ne peut plus faire de jet d'Ego tant que le contact visuel est maintenu. Le pouvoir ne peut être utilisé que si l'infirmier a établi ce contact visuel avec la victime.
Compétences : Attraper 20
Se Cacher 10
Injections 15
Rechercher 12
Combat à mains nues (sauf Attraper) 12
Discrétion 8
Mode d'Attaque : Tente d'attraper la victime et de lui faire une injection.
Equipement : Seringue pleine de sédatifs avec comme effets la perte de 3d10 en CON (inconscience dès que CON < 2/3moitié de CON, CON>1/2 confusion, CON réduite à 1/3 : vertiges). Un personnage inconscient s'éveillera au bout de 2D10 minutes. Une personne prise de vertiges aura la moitié de la valeur de ses compétences, la moitié de son AGL et moitié moins d'actions durant les 2D10 minutes suivantes.
Habitat : La Clinique Onirique
Nombre : 2-6

La Cuisinière dans le Rêve

L'image déformée par Piotr de la cuisinière de la Clinique de Francfort a été créée à partir des souvenirs de la cuisine de la maison de Kalenko. Elle ressemble vaguement à une cuisinière du monde éveillé, pieds enflées et épaules larges mais son visage est déformé et ses mains sont énormes et tannées comme du cuir.
Personnalité : La cuisinière onirique considère que tous les enfants (les personnages sont des enfants dans le Rêve) viennent la déranger dans son labeur. Elle doit les découper en morceaux pour pouvoir travailler en paix. Si quelqu'un a la bonne idée de demander au Dr Tatiana de lui crier dessus, elle restera à l'écart.
Interprétation : Faites semblant de tenir un hachoir à viande et de regarder les personnages d'en haut comme si vous étiez plus grand qu'eux. Changez les expressions de votre visage pour imiter un visage grotesque.

PER 12	EGO 10	CON 16
APP 5	FOR 25	EDU -
CHA 10		

Taille : 2 m.
Poids : 150 kg
Mouvement : 4 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +4
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Mode d'Attaque : Hachoir à viande 15 (BS 1-7, BL 8-13, BG 14-17, BM 18+)
Equipement : Hachoir à viande , Tablier de cuisine ensanglanté
Habitat : La clinique onirique

Légionnaires

Les Légionnaires sont d'anciens soldats ou des gardes de camps qui ont été expédiés dans l'Inferno onirique de Chagidiel après leur mort. La plupart ont subi des métamorphoses physiques. Ils peuvent arborer une peau squameuse, décolorée, des griffes à la place des ongles, des crocs et autres graves déformations, des blessures qui ne guérissent pas ou pourrissent. Certains ont des membres artificiels de métal ou de plastique. Ils portent de vieux uniformes en lambeaux et à moitié pourris de l'Armée Russe, ainsi que des chapeaux de cuir. Les Légionnaires sont des morts-vivants et ne peuvent mourir comme des

humains. Comme chez les autres morts-vivants, les différentes parties de leur corps sont autonomes. Elles doivent être littéralement en miettes pour cesser le combat. Mais les Légionnaires de Chagidiel ne sont pas aussi puissants que ceux d'Astaroth (voir p90 Au-delà du Voile). Ils ont du mal à se battre lorsqu'ils sont gravement blessés.

Personnalité : Ces Légionnaires sont d'anciens gardes du camp S-17 forcés à leur mort de rejoindre l'Inferno Onirique de Chagidiel. Ils ont de vagues souvenirs de leurs vies passées, mais ils sont tellement empreints d'angoisse qu'ils tentent de les réprimer. Ils veulent détruire tout ce qui pourrait leur rappeler qu'il y a encore un monde vivant quelque part au-delà du Rêve. Ce qu'ils désirent par-dessus tout : faire des autres créatures de simples reflets d'eux-mêmes.

Interprétation : Restez les yeux dans le vague un peu comme un zombie. Déformez votre visage avec un sourire dément et grimacez en montrant vos dents. Fixez de temps en temps attentivement le corps des personnages comme si vous pensiez à les déchiqueter de vos dents.

AGL 12	PER 11	EGO 11
CON 16 (Spécial)	APP 5	FOR 20
EDU 5	CHA 5	

Taille : 1,75 m.
Poids : 70 kg
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : Spéciale.
5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM

Chaque membre est animé de vie propre. On peut le couper en morceaux, mais pas le tuer. Une blessure grave ou mortelle indique que le membre a été sectionné. Les membres ainsi séparés du corps tentent de rejoindre le corps pour s'y rattacher. Cela prend 1d10 rounds de combat en situation de combat si personne ne tente de l'arrêter. Chaque partie principale (bras, jambe, torse) a la moitié de la force du Légionnaire et peut se déplacer d'un mètre/round. Une BM signifie que le légionnaire ne peut se battre durant 1d10 minutes. Une BG indique qu'il ne peut se battre durant 1d10 rounds de combat..

Endurance : Illimitée
Balance Mentale : -150
Pouvoirs : Insensible à l'électricité et la radioactivité. Aucun besoin de se nourrir, de boire ou de respirer de l'oxygène. Ils disposent de tous les pouvoirs accessibles aux personnes disposant d'une Balance Mentale faible.
Compétences : Grimper 15
Armes automatiques 16
Armes de poing 16
Armes Lourdes 16
Esquive 16
Dagues 20
Armes contondantes 20
Fouets et chaînes 20
Combat à mains nues20
Se Cacher 10
Rechercher 10
Interrogatoire 10
Conduite 10
Equipement : Bâtons, chaînes.
Habitat : Camp Onirique S-17

Quisquilles

Les Quisquilles sont nés dans les systèmes de souterrains, là où Metropolis rencontre Inferno. Ils ressemblent à un amalgame de cadavres de noyés, gonflés, abîmés par l'eau, et de saletés et déchets divers venant des égouts. Des morceaux de métal rongés par la corrosion ou de plastique fondu ont poussé sur leur chair boursouflée.

Personnalité : Pas d'autre désir que celui de se nourrir et grossir. Ils attaquent tout ce qui bouge.

Interprétation : Jouez un zombie.

AGL 10	PER 15	EGO 8
CON 15	APP 2	FOR 12
EDU -	CHA -	

Taille : 1,70 m.
Poids : 120 kg
Sens : Voit sans problème dans le noir.
Mouvement : 5 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +1
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Armure naturelle : 1
Mode d'Attaque :
2 Griffes 15 (BS 1-8, BL 9-14, BM 15-22, BM 23+)
Morsure 12 (BS 1-7, BL 8-13, BM 14-19, BM 20+)
Habitat : Sous-sol
Nombre : Personnages joueurs + 5

Cannibales du Rêve

Dans les ombres du Leningrad onirique, se cachent les Cannibales du Rêve. Ce sont des humains aussi maigres que des squelettes. Ils n'ont vraiment que la peau sur les os. Leurs crânes sont déformés, l'arrière de la tête a été arraché et leurs mâchoires proéminentes ressemblent à celles de prédateurs. Ils déambulent autour des ruines chassant tout ce qui pourrait être mangeable. Certains sont armés de bâtons ou de haches, d'autres n'ont que leurs mains. .

Personnalité : Une seule obsession : la faim. Ils avalent tout ce qui est mangeable et à proximité.

Interprétation : Mâchez lentement en fixant les personnages avec des yeux avides.

AGL 12	PER 15	EGO 12
CON 9	APP 5	FOR 12
EDU -	CHA 5	

Taille : 1,70 m.
Poids : 45 kg
Sens : Attirés par la chaleur des corps vivants.
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +1
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
Endurance : 75
Compétences : Se Cacher 12
Chasser 15
Pister 15
Mode d'Attaque :
Morsure 12 (BS 1-6, BL 7-13, BM 14-24, BM 25+)
Griffes 15 (BS 1-8, BL 9-15, BM 16-24, BM 25+)
Habitat : Leningrad Onirique

Ames gelées

Les Âmes gelées se déplacent à travers Leningrad dans le Rêve et étendent autour d'elle une zone de froid. Elles ressemblent à des spectres, à forme vaguement humaine, mais translucide comme si elles étaient faites de brume. Elles maintiennent une température proche du zéro absolu et envoient une sorte de souffle glacé au loin. Elles semblent se déplacer irrégulièrement, mais en fait elles recherchent constamment la source de chaleur la plus proche.

Personnalité : Les Âmes gelées ne s'intéressent qu'à une chose, la chaleur, et n'ont conscience que du froid qui les tourmente.

Interprétation : Tremblez violemment et tentez de vous réchauffer en serrant vos bras autour de votre corps. Fixez les personnages joueurs avec des yeux fiévreux et dirigez-vous vers eux en gémissant doucement.

AGL 6	PER -	EGO 10
CON (Spéciale)	APP 6	FOR -
EDU -	CHA -	

Taille : 1,70 m.
Poids: -
Sens : Aucun autre que celui de la chaleur qui les fait rechercher l'endroit le plus chaud à proximité.
Mouvement : 3 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : -
Résistance : Les Âmes gelées ne peuvent être atteintes que par la chaleur extrême. Une source de chaleur de 200° Celsius les attire. Elles s'y précipitent et sont détruites. La seule chose qui subsiste est un squelette humain carbonisé. Une seule torche suffit pour les dévorer.
Mode d'Attaque : Les Âmes gelées se nourrissent de chaleur. A moins d'un mètre d'un humain, elles se mettent à absorber sa chaleur à raison d'1 point de CON par round de combat.
Magie : -
Habitat : Leningrad Onirique
Nombre : 2-20

Les Parents

Dans le Leningrad onirique, les personnages joueurs vont rencontrer des images déformées de leurs propres parents. Au début, les personnages croient que ce sont leurs parents. Ils font presque 3 mètres de haut, comme si les personnages étaient des enfants en comparaison. Chaque personnage reconnaît ses propres parents dans ces créatures. Puis, peu après, ils se transforment en grossières caricatures. Leurs yeux basculent dans des orbites noirâtres, leur bouche laisse couler de longs filets de bave, leurs mains se changent en longues griffes d'acier.

Personnalité : Les créatures pensent que les personnages sont leurs enfants et doivent être horriblement punis pour pouvoir faire des progrès.

Interprétation : Exprimez-vous comme si vous vous adressiez à un enfant mais avec une légère hystérie dans la voix. Prenez les joueurs par la main ou posez-la sur leur épaule.

AGL 20	PER 10	EGO 15
CON 27	APP 3-10	FOR 30
EDU -	CHA 5	

Taille : 1,60 - 3,00 m.
Poids : 50-200 kg
Mouvement : 10 m/Round de combat
Actions : 4
Bonus à l'initiative : +8
Bonus aux dégâts : +6
Résistance : 7 BS = 1 BL
6 BL = 1 BG
4 BG = 1 BM
Endurance : 165
Pouvoir : Voix de commandement
Compétences : Se Cacher 20
Rechercher 20
Combat à mains nues 20
Discrétion 20
Mode d'Attaque :
2 Griffes 30 (BS 1-8, BL 9-14, BG 15-22, BM 23+)
Habitat : Leningrad Onirique

Incarnat onirique de Chagidiel

L'Incarnat est un petit homme basané et ridiculement gras d'environ 45 ans. Il porte un costume mal coupé en tissu synthétique fait à l'Est. Ses coudes ont été rapiécés. Ses longs cheveux noirs sales pendent en mèches et il est mal rasé.

Personnalité : L'Incarnat peut se montrer flatteur et charmant s'il le désire. Il veut ôter tout espoir et tout rêve de ses victimes pour qu'elles abandonnent et se soumettent.

Interprétation : Soyez paternaliste. Gardez la tête haute et riez d'un air méprisant. Ton amical mais avec des sous-entendus menaçants.

AGL 50	PER 30	EGO 50
CON 60	APP 4	FOR 50
EDU 50	CHA 60	

Taille : 1,70 m.
Poids : 85 kg
Sens : Voir l'infrarouge et l'ultraviolet. Voit dans l'obscurité totale.
Communication : Parole ou télépathie.
Mouvement : 25 m/Round de combat
Actions : 7
Bonus à l'initiative : +38
Bonus aux dégâts : +11
Résistance : 13 BS = 1 BL
12 BL = 1 BG
10 BG = 1 BM
Meurt après 3 BM
Endurance : 330
Pouvoirs : Voix de commandement. Contrôle tous ceux qui ont une Balance Mentale entre –50 et –100. Jet d'Ego obligatoire pour éviter d'être contrôlé. Voit la Magie et les auras, Parle tous les langages humains, Télépathie, Télékinésie 100kg 10 m/sec.
Compétences : Acrobatie 30
Art du Rêve 200
Interrogatoire 50
Armes contondantes 40
Se Cacher 40
Hypnose 30
Rechercher 40
Fouet et chaînes 40
Jouer la comédie 50
Combat à mains nues40
Discrétion 40
Torture 80
Mode d'Attaque : Se bat en général à mains nues ou avec des chaînes et un bâton.
Magie : Sorts communs à toutes les Voies jusqu'au niveau 50 (créatures du Rêve)
Voie des Rêves : 50
Vision du Rêve
Envoyer un Rêve
Création Onirique
Cheminement Onirique
Portail Permanent
Habitat : L'Inferno Onirique de Chagidiel.

Chapitre 4

Automne Allemand

Vous pouvez faire jouer les premiers événements contenus dans ce chapitre au moment où les personnages font les rêves décrits dans le Chapitre Trois. Cela dépendra de ce que vous vous sentirez capable de gérer et de la manière dont les personnages auront mené l'enquête. S'ils visitent l'hôpital de Francfort-sur-l'Oder avant de plus amples recherches sur le Germanische Gemeinschaft, les deux suites d'événements se dérouleront probablement en parallèle.

À la une des journaux

La mort des trois Russes dans la maison de Purgatov paraîtra dans les gros titres de la presse à scandale. Les personnages seront probablement recherchés comme suspects principaux du meurtre. La presse expliquera qu'ils se sont introduits dans la maison de Purgatov et qu'ils y ont commis une sorte de meurtre rituel sanglant. Des experts spécialisés dans les auteurs de meurtres en série psychopathes feront des déclarations dans les journaux affirmant qu'il s'agit d'un cas d'école dans le meurtre rituel.

Dans le même temps, les journalistes commencent à fouiller dans le passé des trois Russes. Leurs anciens amis ne voient aucune raison de protéger leurs compagnons décédés si cela implique de prendre des risques. Le passé d'ancien membre de la Stasi est mis à jour. D'anciens articles sur les liens de Purgatov avec la Mafia qui avaient été censurés ressortent. Toutefois l'affaire reste présentée comme s'ils s'étaient retrouvés en mauvaise compagnie et étaient tombés sur une bande de cinglés psychotiques qui les avaient assassinés.

Trois jours après le meurtre des trois Russes, les des journaux annoncent en gros titres : « Des extrémistes d'extrême droite héritent de la fortune des victimes du meurtre rituel. »

Les journaux ont réussi à découvrir que l'argent gagné dans la rue par Mahler et Purgatov a été transféré à une organisation portant le nom de Germanische Gemeinschaft (Communauté Allemande) , qui peut être qualifiée sans exagération de groupuscule d'extrême droite totalitariste. Il est suggéré que le testament qui sert de base au transfert a été contrefait ou écrit sous la menace. L'article est accompagné d'une photographie représentant une maison en cours de démolition dans Berlin-Est. Un certain nombre de jeunes en vestes militaires observent discrètement à l'arrière-plan. Plus proches de l'appareil se trouvent deux personnes que les personnages reconnaissent : Filip Kramer et Alexi Schliesinger, l'homme qui a tenté de les tuer sur ordre des Russes. Ils sont en pleine discussion avec un troisième homme (il s'agit de Leo Freude).

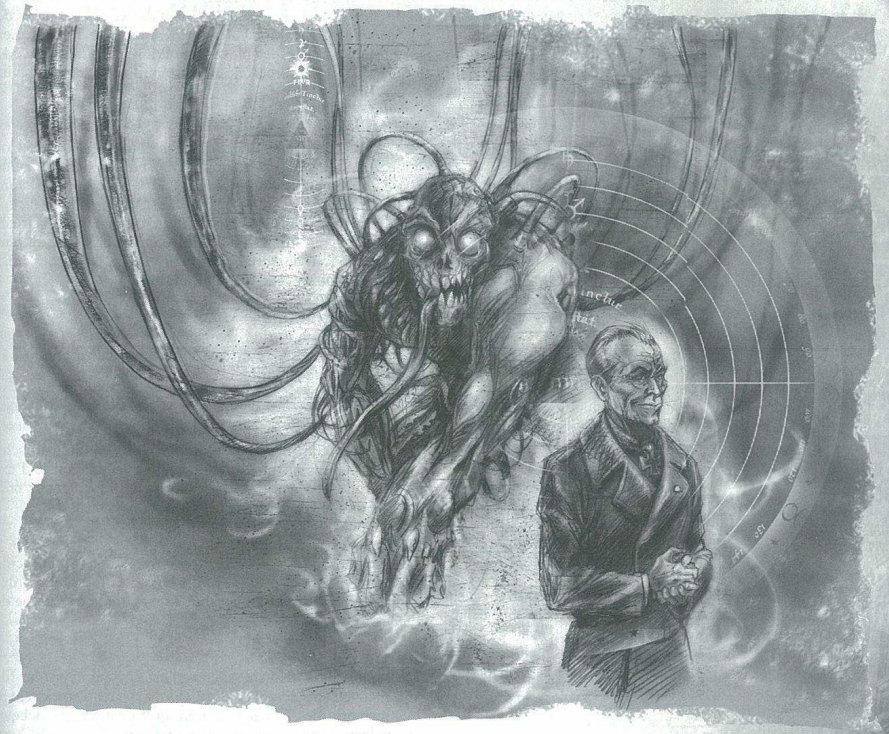
Le texte de la photographie annonce : « L'héroïnomane Filip Kramer assassiné entretenait d'étroites relations avec un groupuscule extrémiste qui hérite de ses 38 millions de Deutsche Marks»

Un journal, appartenant à Thomas Liedner (l'un des membres du cercle privé qui assistait aux rituels de Purgatov) prétend que les trois Russes auraient pu être victimes d'extorsions orchestrées par des groupes d'extrême droite ce qui aurait pu conduire au triple assassinat.

Le Germanische Gemeinschaft

Historique pour le Meneur de Jeu

Le Germanische Gemeinschaft est une vieille organisation issue du parti nazi allemand durant la guerre. Il fut créé comme un club pour les employés d'administration nazis vieillissants. À l'époque il s'appelait «Société Historique de Berlin».



Pendant les années 50, il subit une perte d'effectifs, avec une petite centaine de membres et ne faisait alors que d'innocentes réunions, des excursions et des soirées bridge.

Dans les années 60, le nombre de recrues intéressées par l'idéologie nazie se mit à augmenter. Les autorités remarquèrent alors les nouvelles activités politiques de la société. Les anciens membres comprirent que leur image allait en être souillée et organisèrent une purge visant à expulser les membres récents pour se débarrasser de tous les individus qui auraient pu compromettre la réputation du club et sa position vis-à-vis des autorités. Les renégats, principalement de jeunes sympathisants nazis, fondèrent le Germanische Gemeinschaft en 1971. L'association était un mouvement parfaitement souterrain et resta inconnue des autorités. Ils étaient organisés sur le modèle d'une secte, en cellules s'ignorant entre elles, et disposant chacune d'un chef propre. Tout au long des années 70, le Germanische Gemeinschaft cultiva des rêves de prise de pouvoir en Allemagne de l'Est. Ils lancèrent plusieurs actions terroristes contre des partis naissants et des entreprises. Au milieu des années 70, tous ses responsables étaient recherchés. Malgré cela, le nombre des nouvelles recrues augmenta. L'organisation prit rapidement la forme d'un parti politique clandestin avec une tête de parti et une vision idéologique.

En 1981, l'ensemble du parti manqua de disparaître lorsque vingt de ses dirigeants furent emprisonnés suite à une opération de nettoyage réussie contre les cellules. Mais le parti fut miraculeusement sauvé par la disparition des preuves les plus importantes et le transfert des dirigeants de l'enquête. Les vingt prisonniers furent relaxés.

Le bienfaiteur du parti était un inspecteur de police prénommé Ernst Vogel, qui se trouve aussi être un Razide d'Inferno. Son but était d'utiliser le Germanische Gemeinschaft pour remplir ses propres objectifs. Après la crise, le parti subit une restructuration mettant Vogel à sa tête. Sous sa tutelle, le Germanische Gemeinschaft se transforma en organisation criminelle versant dans le terrorisme et le trafic de drogue. De nouvelles recrues issues des quartiers défavorisés de Berlin-Est rejoignirent l'organisation et l'ancienne structure en cellules fut abandonnée au profit d'une structure en deux sections, l'une spécialisée dans les activités terroristes et l'autre dans les activités criminelles.

En 1982 Ernst Vogel rencontra Nigel Hartcombe. Les deux hommes s'aperçurent qu'ils avaient beaucoup en commun et lancèrent un programme de collaboration entre le Germanische Gemeinschaft et l'Association Slave. Le Germanische Gemeinschaft y recrutait des hommes de main, des criminels et des gardes du corps pour ses dirigeants lorsque le besoin s'en faisait ressentir.

Plusieurs de ses membres disparurent ou subirent des déformations au cours de cérémonies magiques orchestrées par Kramer et Hartcombe.

Les années 80 virent le Germanische Gemeinschaft grossir et établir des contacts avec des groupes néo-nazis et racistes en Union Soviétique et en Allemagne de l'Ouest. Il se mit consciencieusement à se procurer des armes en provenance d'Union Soviétique pour ses hommes et à en revendre grâce au groupe Slava avec lequel il était jumelé.

Après la réunification de l'Allemagne, le Germanische Gemeinschaft s'afficha au grand jour. L'organisation fit l'acquisition de locaux officiels sur Prenzlauer Berg et s'engagea dans une activité politique. Les activités criminelles s'étendirent sur le territoire de ce qui avait été l'Allemagne de l'Est où la police en pleine réorganisation et en manque de personnel ne fût pas en mesure de faire grand chose pour les en empêcher.

Aujourd'hui, le Germanische Gemeinschaft est devenu l'un des partis extrémistes les plus puissants d'Allemagne, doté de nombreux contacts à travers le monde. Il gagne de grosses sommes d'argent grâce à la vente d'armes et de drogue qu'Ernst Vogel utilise pour corrompre le système judiciaire de l'ex-Allemagne de l'Est afin d'établir une base de pouvoir solide.

Le Germanische Gemeinschaft en 1991

Buts et idéologie
Le mouvement cherche à augmenter son influence en Allemagne tout en réduisant celui du Bundestag, le Parlement allemand, à prendre autant que possible le contrôle du système judiciaire et des services de police. Le but est d'expulser tous les immigrés et d'instaurer un état militaire grâce à l'argent des trafics d'armes et de drogue.

Taille
Le Germanische Gemeinschaft est composé de 250 membres à Berlin et environ dix fois plus de sympathisants actifs. Il regroupe plusieurs milliers d'autres membres éparpillés à travers le reste de l'ex-Allemagne de l'Est.

Organisation
Le mouvement est dirigé depuis la résidence d'Ernst Vogel sur la Lychenerstrasse à Berlin. Tout l'argent est redistribué depuis cet endroit et tous les ordres émanent directement de Vogel lui-même. Des petites factions peuvent parfois prendre des initiatives personnelles, mais elles le font dans la peur permanente d'encourir la colère et la punition de Vogel.

Commandement
Ernst Vogel est le dirigeant absolu du mouvement. À ses côtés se trouve son aide personnel, Leonard Freude, qui s'occupe des détails techniques et endosserait toutes les responsabilités si les autorités soupçonnaient le parti. En dessous, sont placés cinq hauts commandants. L'un d'entre eux est le libraire Reinhold Messner. Les autres sont Krister Blümhe, Albert Schossel, Georg van der Verder et Angelica Göttringer. Tous les cinq ont la quarantaine et donnent une impression d'organisation et de discipline que l'on est loin de retrouver parmi les autres membres.

Membres
La majorité des membres est issue des quartiers défavorisés autour de Berlin et des centres-villes miteux. Ils n'ont pas d'éducation, pas de possibilités d'emploi et ne parviennent pas à trouver leur place en Allemagne. La plupart des membres sont des hommes âgés de 14 à 40 ans.

Ressources
Le Germanische Gemeinschaft est financé par les ventes d'armes et de drogue. Il dispose d'un grand nombre d'armes lourdes. De plus, Vogel a acheté une grande partie des forces de police de Berlin-Est, ce qui lui permet de mener des opérations très importantes sans être inquiété.

Répartition Géographique
La zone principale des activités du Germanische Gemeinschaft est Berlin, mais il est possible d'en trouver des membres à travers toute l'ex-Allemagne de l'Est.

Signes de reconnaissance
Les membres de l'organisation portent des vestes militaires de la Seconde Guerre Mondiale sur leurs jeans et T-shirts. Les membres des cercles les plus élevés utilisent un langage codé basé sur des gestes précis des mains pour reconnaître les amis des ennemis.

Méthodes
Le Germanische Gemeinschaft est basé sur une idéologie violente. La violence est toujours une bonne solution pour résoudre n'importe quel problème. Et la discrétion est loin d'être la spécialité du mouvement. Ernst Vogel pourrait facilement faire tomber ses ennemis en disgrâce, ou les faire arrêter par la police, mais l'idée ne l'effleure même pas. Il serait plutôt tenté d'ouvrir un Portail vers Inferno et en lâcher des créatures pour attaquer ceux qui le dérangent.

Liens non-humains
Ernst Vogel est un Razide originaire de l'Inferno de Chagidiel. Il n'a pas de contacts directs avec son maître et n'a pas conscience de faire partie du plan de Chagidiel. Il pense agir de son propre chef.

Aspect public
Depuis la réunification de l'Allemagne, le Germanische Gemeinschaft ne nie plus être un mouvement extrémiste d'extrême droite, et Vogel envisage même de se présenter aux prochaines élections à la Mairie de Berlin.

Liens avec d'autres groupes
Le Germanische Gemeinschaft coopère avec le groupuscule soviétique Slava et avec la Mafia russe, et il entretient des contacts avec d'autres groupes d'extrême droite en Europe de l'Ouest.

Ennemis
L'ensemble du Parlement Allemand est plus ou moins hostile aux mouvements semblables au Germanische Gemeinschaft. Les membres des forces de l'ordre qui n'ont pas été achetés aimeraient aussi les voir derrière les barreaux.

Informations disponibles

Les personnages peuvent facilement trouver des informations sur le Germanische Gemeinschaft en consultant les archives des journaux. Le mouvement apparaît régulièrement dans la presse. Toutefois il n'en est pas une seule fois fait mention avant la réunification de l'Allemagne. Il n'en est pas non plus fait mention dans les archives gouvernementales autres que celles de la Stasi qui furent brûlées à la chute de l'ancien régime. Les articles sont datés des années 1990 et suivantes.

Coupures de presse

Un journal du 13 mars 1990 titre « Des néo-nazis à l'Est ». Il traite de la résurgence des néo-nazis après la réunification et de leur acquisition de locaux dans un squat à Berlin-Est. Une photographie montre une maison, devant laquelle se tenait Filip Kramer sur le cliché qui a récemment fait la une.

« Les forces de l'ordre prennent le bâtiment du GG d'assaut » déclare un journal daté de l'automne la même année. Les policiers sont rentrés persuadés d'y trouver des armes, mais sont ressortis les mains vides. Une troisième manchette du même automne reprend les déclarations d'un homme dénommé Leonard Freude qui déclare « Nous sommes démocrates ». Les personnages le reconnaissent : il figure sur la photographie avec Filip Kramer. Il repousse les accusations prétendant que le Germanische Gemeinschaft serait une organisation antidémocratique.

Contacts dans la presse

Des relations avec des journalistes berlinois leur fourniront un autre point de vue sur l'organisation. Les journalistes qui ont tenté de lier le Germanische Gemeinschaft à l'Association Slava, à des meurtres rituels et à la mafia n'ont pas pu éditer leurs articles. Ils sont persuadés que l'organisation fait transiter de l'armement à travers toute l'Europe. Un meurtre entre motards à Christiania, au Danemark, a mis en cause une mitrailleuse AKM fournie par le Germanische Gemeinschaft. «Mais quelqu'un a acheté le silence. Il y a beaucoup d'argent derrière tout ça. Il y a eu des disparitions, la police ne continue pas ses enquêtes. J'ai moi-même été menacé, et je ne me mêlerai plus de ça. C'est mauvais pour ma santé», leur dit Günther.

Contacts dans la police

Les forces de police restent en retrait face aux activités du Germanische Gemeinschaft. Les personnages auront rapidement l'impression que le sujet est en quelque sorte tabou et que personne ne souhaitera leur en parler. S'ils ne possèdent pas la connaissance Réseau de Contacts : Police, ils ne trouveront aucun interlocuteur. « C'est un sujet sensible. Il y a des gens qui travaillent là-dessus, qui tentent de trouver des preuves accablantes. Nous pensons qu'ils ont des contacts avec d'autres organisations en Union Soviétique. Mais des gens haut placés nous ont interdit de faire des investigations sur ce sujet. Fermez les yeux sur ce sujet. Plus personne ne peut se pointer et annoncer qu'il bosse là-dessus, si vous voyez ce que je veux dire. » leur révèle un policier s'ils arrivent à trouver quelqu'un qui accepte d'en discuter.

Le Quartier Général du Germanische Gemeinschaft

Le Germanische Gemeinschaft dispose de locaux sur la Lychenstrasse à Berlin-Est. C'est une vieille maison à moitié démolie entourée de bâtiments plus où moins restaurés. Des terrains vagues entourent la maison, et n'ont pas été aménagés en raison de pressions du parti.

Une barrière de fil barbelé soutenue par des barils d'essence remplis de pierres entoure la maison, laissant deux ouvertures, l'une près de l'entrée principale, l'autre donnant sur l'arrière-cour où traînent deux voitures dépecées.

Environ 12 heures par jour, le bâtiment est gardé par 1d5 personnes postées à l'entrée. Mais, si au début de la nuit un groupe joue dans le pub, les portes se retrouvent sans surveillance. Durant la journée, environ 50 membres du Germanische Gemeinschaft occupent la maison. La nuit, ce chiffre tombe à 15-25 personnes. Il n'est mentionné nulle part qu'il s'agit du quartier général du parti, mais tout le monde le sait. La maison dispose aussi d'un pub fréquenté par des partisans d'extrême droite et des chômeurs du quartier. Ce n'est pas un pub privé, et toutes sortes de gens viennent y prendre une bière. Par contre, ils auront de gros problèmes s'ils veulent jeter un coup d'œil à l'étage, où se retrouvent les vrais membres et dirigeants du Germanische Gemeinschaft. Pour monter, ils devront s'infiltrer en utilisant une lettre de recommandation provenant d'extrémistes de droite du coin ou d'autres villes allemandes. Ces papiers peuvent être contrefaits, tant qu'ils ont l'air à peu près authentiques.

L'infiltration est réussie tant qu'ils parlent aux membres ordinaires de l'organisation. Ils peuvent même être invités à une réception privée que Nicholas Kramer organise pour ses amis. Mais quelle que soit la qualité de leurs fausses identités et de leurs recommandations, ils seront démasqués dès qu'ils seront mis en présence d'Ernst Vogel. Les trois personnages porteurs de la marque de Chagidiel voient clairement que Vogel est un Razide, et Vogel voit aussi la marque. Il prendra peur et tentera de les tuer à n'importe quel prix.

Ils peuvent aussi s'introduire dans la maison au moment où la garde se relâche, par exemple quand tout le monde va se coucher à l'aube. Ils peuvent alors entrer et fouiner un peu. S'ils ont la bonne tenue, ils pourront passer outre les gardes et les gens qui se réveillent en disant qu'ils sont les amis de quelqu'un. S'ils montent au premier étage et qu'ils sont habillés en néo-nazis ordinaires, ils se feront juste refouler. Par contre, s'ils ont l'air de soldats infiltrés, l'alarme sera déclenchée et tout le monde se réveillera.

Le pire moyen d'obtenir des informations est de se rendre dans la maison l'arme à la main. Cela conduirait à un bain de sang et à l'arrivée des forces de police antiterroristes. La police combattra les personnages qui ont attaqué le bâtiment aux côtés du Germanische Gemeinschaft. Utilisez les caractéristiques des policiers.

Discussions avec les néo-nazis

Si les personnages s'habillent et se font passer pour des néo-nazis, ils pourront facilement se faire accepter par les membres et les sympathisants qui traînent dans le pub la nuit. La plupart d'entre eux sont sous l'effet de l'alcool et parlent plus qu'ils ne devraient.

Si les personnages dirigent la conversation vers les livraisons d'armes, toutes les personnes présentes sortiront leurs armes pour les montrer. Ils ne peuvent pas s'empêcher de fanfaronner.

« C'est surtout de la camelote qu'on récupère en bossant avec les Russes. C'est les trucs qu'ils veulent pas pour eux. Je suis sûr qu'ils nous les refilent pour pouvoir nous envahir une fois qu'ils auront pris le pouvoir en Russie. Ils savent qu'on peut pas vraiment se défendre avec ces merdes. Les produits allemands, y a que ça de vrai. » affirme l'un d'entre eux en tapotant son Heckler&Koch.

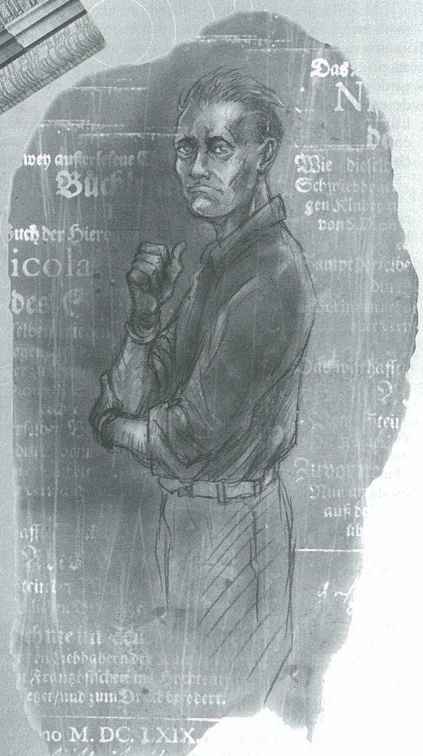
« Ils veulent de la monnaie occidentale, c'est pour ça qu'ils vendent tous leurs flingues. Pour que les prolétaires attaquent le ch'ais pas comment y disent, maintenant qu'il peut plus se défendre. » ajoute un autre.

Aucun d'entre eux ne cherche à cacher qu'ils ont accès à un grand nombre d'armes à feu passées en fraude à la douane grâce à « l'Organisation jumelle ».

Il est beaucoup plus dur de trouver des infos sur le trafic de drogue. Si les personnages cherchent à savoir où ils peuvent s'en procurer, ça ne pose pas de problème. On leur dit d'aller voir Messner dans sa librairie. Mais s'ils veulent savoir d'où elle provient, un silence gêné s'installera. Quelqu'un marmonnera « de Toxic », avant que les autres ne le fassent taire.

Au moment où la conversation atteint son paroxysme, la porte de la salle de jeu s'ouvre brusquement et Leo Freude entre dans la pièce. Le silence s'installe, et tout le monde fixe son verre avec attention. Ceux qui discutaient avec les personnages s'écartent d'eux.

Freude se dirige vers les personnages et demande leur identité. S'ils arrivent à lui fournir une explication sensée, il haussera les épaules d'un air méprisant et montera à l'étage. S'ils bafouillent et semblent suspects, il s'assiéra à leur table en faisant signe aux membres qui se trouvent autour de les encercler et les interrogera. S'ils parviennent à sauver la face, ils se feront juste expulser. Par contre s'ils commettent une réelle bévue, ils seront amenés devant Vogel pour un interrogatoire plus poussé. Là, leurs véritables identités deviendront dangereusement évidentes, et Vogel les attaquera immédiatement, aidé par Leo Freude. Tous les autres se tiendront à l'écart de tout ce qu'ils ne comprennent pas et à quoi ils ne veulent pas être mêlés.



Plans du Quartier Général

Rez-de-chaussée

1. Hall d'entrée. La porte d'entrée mène à une pièce basse aux murs blancs délavés. Juste en face se trouvent des escaliers qui vont à l'étage et à la cave. Un couloir continue sur la droite et traverse la maison jusqu'à une porte fermée à l'arrière débouchant sur la cour. Tout dans le bâtiment est dans un état lamentable, et devrait être démoli.

2. Cafétéria. Des tables dépareillées sont disposées au hasard dans la pièce. Sur une table contre un mur sont posés trois thermos de café et des assiettes remplies de biscuits et autres gâteaux. Le plat du jour est inscrit à la craie sur un tableau. Pendant la journée, une dizaine de membres et d'acolytes sont assis ici, mangent ou boivent un café. Si des inconnus entrent, ils les regarderont sans y croire et leur demanderont qui ils sont, surtout s'ils ont l'air de ne pas être à leur place. La cafétéria est ouverte de 7:00 à 19:00. La nuit, la porte est fermée. Un jet de FOR réussi en utilisant un levier, ou un jet de Cambriolage avec un passe-partout permettront de l'ouvrir.

3. Cuisine. La vieille cuisine est équipée d'une cuisinière à gaz des années 50 et de bancs et placards usés. Un frigo plus récent est placé contre le mur. Dans le garde-manger sont rangées des provisions à moitié pourries. Heinz, un homme d'une trentaine d'années aux cheveux courts, squelettique, et Rosalyn, une femme robuste ayant la quarantaine, s'occupent de la cuisine. Ils arborent tous deux un air morose.

4. Pub. Le pub est ouvert de 19:00 au petit matin. Il est rempli après neuf heures du soir. Environ 20+3d10 néo-nazis l'occupent alors. Vers deux heures du matin, il se vide à nouveau pour ne compter plus que 10-20 personnes. Des tables et des chaises sont placées le long des murs. Sinon, la plupart des gens restent debout autour de planches posées sur des barils. Les jeudis et samedis, des groupes en relation avec le mouvement viennent donner des concerts. La plupart des gens qui se réunissent ici sont des acolytes, pas des membres réels du Germanische Gemeinschaft. Le pub est célèbre pour ses affrontements violents, et il y a des problèmes tous les soirs. Toute personne qui semble ne pas être à sa place, ou simplement pas connue s'y retrouvera confrontée. Mais la plupart des néo-nazis sont des lâches et n'oseront pas attaquer s'ils risquent de perdre.

5. Bar. Le bar est tenu par un homme imposant de deux mètres de haut en uniforme de camouflage. Il est gros et paraît avoir la cinquantaine. Il est très bavard et discutera de tout et de n'importe quoi, sauf si la personne lui donne des raisons de se montrer méfiant. La bière et l'alcool maison sont vendus à des prix dérisoires. On peut même se procurer du haschich. Quand la salle s'agite trop, le barman sort un Spas 12 de sous le comptoir et tire un coup de semonce dans le plafond.

6. Toilettes. Les toilettes sont terriblement sales et puent les égouts. Les clients du pub préfèrent sortir dans la cour pour se soulager.

7. Réserve. Ici sont entreposées pêle-mêle des tables, des chaises supplémentaires et des bouteilles vides qui auraient dû être consignées. Il y a aussi des barres de fer et des pierres pouvant être utilisées contre les gangs rivaux ou les policiers qui tenteraient de prendre le bâtiment d'assaut.

8. Salle de jeu. La porte qui y mène est fermée et surveillée par un jeune (caractéristiques et équipement identiques à tout autre néo-nazi). La pièce contient trois tables et des chaises. Les fenêtres sont dissimulées derrière d'épais rideaux jaunes et sales. C'est ici que les vrais membres du Germanische Gemeinschaft se réunissent pour jouer aux cartes et dépenser de grosses sommes d'argent. Leonard Freude s'y trouve entre 23:00 et 3:00 du matin. Ceux qui peuvent prouver qu'ils ont de l'argent peuvent rentrer, mais ils prennent un sérieux risque de se faire dépouiller s'ils montrent aussi qu'ils ne sont pas capables de le protéger.

9. Salle commune. Les murs sont couverts de posters et d'illustrations. Des bancs sont disposés contre le mur et une table couverte de journaux et de canettes de bières vides occupe le centre de la table. Cette pièce est la plupart du temps inoccupée.

10. Librairie. La librairie vend des livres et des journaux plutôt orientés extrême droite, des magazines militaires et d'armement, ainsi que d'obscurs textes écrits par des groupes satanistes et autres groupes d'extrémistes occultes. Tous les ouvrages de Soleil Noir y sont disponibles. Tout est classé par sujet et alphabétiquement sur les étagères de la librairie. En ayant le bon code et l'air digne de confiance, il est possible d'y acheter du haschich, des amphétamines, de l'héroïne et des armes lourdes. Les personnages peuvent facilement se procurer des armes illégales de cette manière. Le gérant de la librairie, Reinhold Messner, est un vieil ami de Leonard Freude et jouit d'une grande influence au sein du Germanische Gemeinschaft. C'est un homme d'environ quarante ans, athlétique, aux cheveux coupés courts. Il est habillé d'un uniforme noir et porte des lunettes noires. Il parle beaucoup, surtout aux personnes qui pourraient manifester le moindre intérêt pour des idées politiques et idéologiques concernant le mouvement totalitaire d'extrême droite. Il a un Glock 19 rangé sous le comptoir, et s'en servira si quelqu'un commence à poser des problèmes. S'il soupçonne que quelque chose cloche, il enverra son assistant à Freude ou à Vogel. La librairie est ouverte de 11:00 à 20:00. Pendant l'heure qui suit la fermeture, Messner remet de l'ordre dans la pièce, puis il part en fermant la porte à clé. Il est alors possible de s'introduire avec un levier et un jet de FOR réussi, ou un jet de Cambriolage avec un passe-partout.

11. Salle de lecture. Reinhold Messner entretient aussi une salle de lecture où il tente en vain de faire participer les membres à des groupes de lecture littéraires et idéologiques. Peu de personnes y participent. La pièce sert le plus souvent à des types qui viennent y dormir pour passer leur gueule de bois. Il y a trois matelas disposés autour d'une table basse, et les murs sont couverts de banderoles, d'emblèmes, de photographies et de posters.

12. Imprimerie. Dans un coin de la pièce trône une vieille presse à platine et une aussi vieille « offset » couverte d'encre dans un autre. Le sol est couvert de papiers tachés d'encre. Les prospectus et les magazines de mauvaise qualité que distribuent les membres de l'organisation sont imprimés ici. Deux membres en bleus de travail sales couverts d'huile s'occupent de faire tourner les machines. Ils sont présents de 11:00 à 19:00. Après sept heures du soir, la pièce est déserte.

13. Salle de rédaction. Les prospectus et les magazines sont rédigés à cet endroit, sur deux vieilles machines à écrire électriques. Le mobilier est constitué de deux vieux bureaux et d'un sofa usé. Hermann Kronenberg, l'adolescent chargé d'éditer le journal « Printemps Allemand » dort sur le lit installé dans la pièce. Ses affaires traînent un peu partout dans la pièce.
Il est toujours vêtu d'un pantalon trop large attaché avec des bretelles, d'une chemise de bûcheron et d'un Magnum M19 Smith&Wesson dans un holster d'épaule (Ses caractéristiques sont celles d'un néo-nazi standard). La collection complète des trois dernières années de « Printemps Allemand » est rangée dans des classeurs dans un sac plastique posé contre le mur. Les lire tous donnera les dates précises des rencontres en Union Soviétique entre Leonard Freude et Ernst Vogel et les dirigeants de la Slava, et les dates des visites de ceux-ci à Berlin.

14. Remise. Des outils et des pièces de rechange pour voitures et motos y sont entreposés.

Premier étage

1.Couloir. À l'étage, le couloir est dans un état aussi lamentable qu'au rez-de-chaussée. Des traces de moisissure forment des motifs irréguliers au plafond et le papier peint se décolle. L'escalier continue de monter, mais deux néo-nazis y sont postés, et ne laisseront monter personne sans ordre de leurs supérieurs. Les personnages peuvent parvenir à les soudoyer pour 100 DM ou les convaincre de les laisser passer s'ils sont suffisamment rusés.

2. Dortoir. Douze membres de Germanische Gemeinschaft résident ici. Trois à onze d'entre eux (la nuit et la matinée) dorment ici. Le reste du temps, la pièce est occupée par deux à trois membres. Le dortoir est en réalité une ancienne cantine dotée de deux fours en brique et le plafond est décoré avec du stuc sur le point de s'effriter. Le parquet sur le sol est couvert d'éraflures et de moisissures sur lesquelles s'étalent des cartons, des futons et des sacs de couchage. Les affaires personnelles des habitants sont répandues sur le sol, ou balancées dans les cartons. Quatre Magnums M19 Smith&Wesson et une poignée de munitions sont rangés dans des boîtes ou cachés sous des sacs de couchage, comme s'ils avaient été oubliés.

3. Réception. Dans sa tentative à demi-sincère de faire reconnaître le Germanische Gemeinschaft comme un parti sérieux, Ernst Vogel a engagé une réceptionniste. Le secrétariat est composé de deux pièces : une réception et un bureau. Christine Schönbaum, une femme âgée de la trentaine qui sympathise avec le mouvement, a été chargée de s'occuper de l'accueil. C'est une jeune blonde pas très grande généralement vêtue d'un jean et d'un sweat-shirt. Elle passe la majeure partie de son temps à lire et à boire du café. Si quelqu'un entre dans la réception pour poser des questions sur le mouvement, elle lui tend une brochure. Si la personne demande à voir Freude ou Vogel, ou pose des questions plus complexes sur Germanische Gemeinschaft, elle réveillera un membre endormi dans le dortoir et l'enverra escorter le visiteur jusqu'à un dirigeant. Schönbaum occupe la réception entre 11:00 et 17:00. Elle ferme la porte en partant. Un simple couteau suisse suffit pour la forcer.

4. Bureau. Une machine à écrire et un ordinateur sont installés sur des bureaux. Une employée, Heidi Schmidt occupe la pièce. Elle a été recrutée par Ernst Vogel en personne pour s'occuper de la comptabilité et de la paperasse. Heidi est une petite femme trapue d'environ cinquante ans, qui écarte toutes les questions en déclarant qu'elle n'est au courant de rien et qu'elle travaille juste ici parce qu'il est tellement difficile de trouver un bon emploi administratif. Elle est en réalité un Conjureur plutôt doué dans la Voie de la Mort avec, d'après Ernst Vogel, quelques talents en comptabilité. Elle se trouve dans le bureau entre 12:00 et 13:30. Tant qu'elle est dans la pièce, elle ne laisse personne accéder aux papiers, sans que Vogel n'ait expressément donné son accord. Lorsqu'elle part, elle ferme la porte, qui ne peut alors être ouverte que par un jet de FOR réussi en disposant d'un levier, ou un jet de Cambriolage avec un passe-partout.

5. Bric-à-brac. Tout le mobilier que le Germanische Gemeinschaft n'a pas utilisé après avoir pris possession de la maison est entreposé ici. De vieux sofas, des tables et des chaises sont recouverts de draps blancs.

6. Salle de bain. Une baignoire et une douche occupent cette pièce. Le carrelage est sale et fissuré, et la moisissure s'y développe.

7. Toilettes. Semblent plus vieilles que celles du rez-de-chaussée.

8. Chambre de Kramer. Nicholas Kramer est le chef des membres qui vivent au premier étage. Il s'est arrangé pour avoir sa propre chambre, où il vit avec sa petite amie Beate. Une table couverte d'un tas d'objets divers, une bibliothèque vide et deux sacs de couchage posés sur un futon constituent l'ensemble du mobilier de la pièce. Un étui renferme une Kalashnikov AKM déchargée. Les murs sont décorés de posters, de photographies noir et blanc, d'articles de journaux et d'une collection de dix couteaux militaires venant du monde entier. Nicholas et Beate ne s'y trouvent que la nuit, et la chambre est inoccupée le reste de la journée.

9. Réserve. Des meubles inutilisés, des bombes de peinture, des outils et des appareils sont entreposés ici.

10. Radio New Germany : Salle éditoriale. Un vieil appareil d'émission radiophonique est disposé près du mur en verre qui fait face au studio de la radio. Trois bureaux équipés de magnétophones et de machines à écrire remplissent le reste de la salle éditoriale. La station de radio n'est gérée qu'en partie par le Germanische Gemeinschaft. Plusieurs autres organisations néo-nazies et racistes se partagent l'antenne.
La radio se proclame « indépendante » et affirme ne faire que louer les locaux au Germanische Gemeinschaft. En fait, les dirigeants du mouvement contrôlent l'intégralité des transmissions. La station diffuse des programmes 24 heures sur 24, principalement de la musique. Le personnel de la station n'est présent dans les locaux qu'entre 17:00 et 24:00. Le directeur de la station s'appelle Gerd Kröcher et fait partie de The Wolves, une coalition raciste de Berlin-Ouest. Il ne se trouve dans le bâtiment que lorsqu'il vient à la station. Plusieurs membres de Germanische Gemeinschaft l'assistent pour les transmissions. Reinhold Messner est souvent présent lors des émissions. La porte est fermée lorsque la station est vide. Il faudra un levier et un jet de FOR réussi, ou de Cambriolage avec un passe-partout pour pénétrer dans la station.

11. Studio d'enregistrement. Un studio temporaire, mais fonctionnel, isolé par des plaques collées au mur. Une table surmontée d'un micro constitue le seul équipement de la pièce.

12. Archives de la radio. Radio New Germany possède d'impressionnantes archives de leurs programmes et de ceux des autres concernant les politiciens d'extrême droite, les néo-nazis, les mouvements racistes et la politique globale d'extrême droite en Allemagne.

Deuxième étage

1. Couloir. Ce couloir est en bien meilleur état que ceux des étages inférieurs. Le papier peint est bien collé et le sol est couvert par de petits tapis. Les murs sont décorés avec des lithographies représentant les champs de batailles allemands à travers le temps.

2. Salle de garde. La pièce est meublée de deux tables et de six chaises. L'ensemble est bien organisé, et a été récemment rangé. Dans un coin se trouve un poêle qui chauffe la pièce. On trouve aussi des peintures à l'huile datant du 19ème siècle qui devaient faire partie de la maison lorsque le Germanische Gemeinschaft est arrivé. Il y a deux fenêtres dans la pièce. Une mitrailleuse lourde montée fait face à l'une d'elles. Deux néo-

nazis standards et un membre dirigeant, le plus souvent Krister Blühme, occupent la salle. Ils surveillent la rue et la salle où sont enfermés les prisonniers. La porte de la cellule est fermée à clé.

3. Cellule. La cellule est complètement vide à l'exception de deux matelas disposés dans un coin. Trois hommes attachés avec des menottes, vêtus de pantalons et sous-vêtements y sont enfermés. Ils sont tous mal rasés et portent des traces de coups. Alfred Hausser est l'un d'entre eux. Les autres sont Ferdinand Neufeldt, un membre qui a dévoilé des informations secrètes sur le mouvement à la presse et qui attend sa punition, et Jürgen Seidelberg, un membre du mouvement néo-nazi berlinois qui s'oppose au Germanische Gemeinschaft. Les clés des menottes sont accrochées au porte-clés de Leonard Freude.

4. Salle de repos. La salle est meublée comme un salon, avec des sofas regroupés, une table et une télévision. Il y a aussi deux lits et des chaises pliables. Au plafond est suspendu un chandelier en cristal quelque peu abîmé. Une chaîne stéréo diffuse de la musique calme. Contre le mur est disposée une bibliothèque vitrée remplie de livres fascistes et nazis. Près de la fenêtre est posée une mitrailleuse MG3 (caractéristiques identiques à celle de la salle de garde). Il arrive que les cinq membres dirigeants (à l'exception de Vogel et Freude) du Germanische Gemeinschaft restent dormir dans cette pièce. Entre 02:00 et 11:00, il est possible d'y trouver Messner, Blühme et Schossel.

5. Toilettes. Propres et bien entretenues.

6. Salle de bain. Une salle de bain peu utilisée, du même style que celle du premier étage mais propre et bien rangée.

7. Salle de conférence. Le centre de la salle est occupé par une gigantesque table entourée de chaises à hauts dossiers. Elles appartenaient au mobilier original de la maison, et le Germanische Gemeinschaft les a entretenues. Un lustre de cristal orne le plafond, et un poêle en céramique est installé dans un coin. Le reste de la pièce est vide. Les dirigeants s'en servent pour les réunions, et parfois pour des réceptions privées. À côté de l'une des fenêtres se trouve une MG3. Un garde est posté dans la salle, en face de l'armurerie. Les portes menant à l'armurerie et à la chambre d'Ernst Vogel sont verrouillées.

8. Réserve. La réserve contient des rations de nourriture, des vêtements supplémentaires et autres choses que les membres considèrent comme nécessaires lorsqu'ils doivent quitter Berlin rapidement sans avoir le temps de passer chez eux. Il y a aussi un sofa inutilisé et du matériel de nettoyage.

9. Armurerie. La porte est verrouillée et bloquée par une chaîne. La porte peut être ouverte à l'aide d'un passe-partout et un jet de Cambriolage réussi, ou avec un très gros levier. À l'intérieur, il est possible de trouver une MG3 rangée dans une boîte avec 1000 cartouches. (10 bandes de 100 munitions). Il y a aussi 5 AKM plus cinq chargeurs pour chacun, 8 Uzis avec trois chargeurs chaque, un fusil Dragunov (7,62 mm) SVD et deux caisses contenant chacune 12 grenades à fragmentation. Il y a aussi une caisse contenant dix gilets pare-balles en Kevlar.

10. Chambre de Freude. Leonard Freude possède un appartement sur la Schönhauerstrasse, mais il dort souvent dans la maison du Germanische Gemeinschaft. Sa chambre contient un lit étroit, un bureau et deux chaises pliables.
Les rideaux sont fermés en permanence. Tout dans la pièce est méticuleusement rangé en petit tas et donne l'impression d'un résidant méticuleux. Il y a des papiers en piles bien ordonnées sur le bureau. Sur la table de nuit à côté du lit se trouvent une dizaine de magazines d'armement et de voitures bien rangés.

11. Chambre de Vogel. Ernst Vogel ne laissera jamais rentrer personne dans sa chambre s'il a son mot à dire. Il vit dans cette pièce et quitte rarement la maison. La porte donnant sur la salle de conférence est toujours verrouillée. Les rideaux sont tirés, plongeant en permanence la chambre dans l'obscurité. Vogel n'a pas vraiment besoin de lumière pour y voir, bien qu'il allume parfois un feu dans le poêle qui se trouve dans un angle de la pièce. Le reste du mobilier est composé d'un lit et d'une table. Vogel conserve son courrier dans deux bacs à cet effet sur la table. Une AKM est accrochée aux montants du lit. Sous le lit est caché un sac rempli d'instruments électriques modernes servant pour les autopsies. Il y a aussi un vieux sac en cuir contenant de vieux instruments de torture et des bandes extensibles pour attacher bras et jambes. La pièce ne révèle aucune trace de violences ou de tortures (Freude nettoie chaque fois). Une analyse en laboratoire des instruments, du cuir et de la pièce révélerait la présence du sang de Freude et de dizaines d'autres personnes. Vogel sortira de sa chambre s'il entend des bruits de combat ou des troubles à proximité de sa chambre. Il attaquera les personnages dès qu'il les verra ; il reconnaît la marque de Chagidiel.

Indices au Germanische Gemeinschaft

La librairie : Sous le comptoir sont dissimulés huit Makarov, deux AKM, 250 grammes de hachisch et une boîte de pilules vertes d'une drogue non identifiée. Les armes proviennent de la base aérienne F3 près de Moscou. Si les personnages récupèrent les numéros de série et mènent l'enquête lors de leur arrivée sur la base, ils feront le lien entre les deux affaires.

Comptabilité : Schmidt s'occupe d'organiser la saisie de la comptabilité pour simplifier les échanges monétaires avec la Slava et les autres partenaires qui se sont plaints du manque d'organisation. Les classeurs sur les rayonnages de son bureau contiennent des reçus, des numéros de livraisons, la liste des fournisseurs et des clients des trafics d'armes et de drogue, et une comptabilité bancale de l'organisation.
Un jet réussi de Comptabilité leur permettra de voir que le chiffre d'affaires de l'organisation l'année précédente était d'environ 300 millions de DM, tout en argent sale sauf 10.000DM environ. Toute personne un peu compétente en comptabilité verra que les marchandises auxquelles font référence les reçus et les bons de commandes (papier imprimé, pièces mécaniques, consultants…) sont peu crédibles au vu du chiffre d'affaires. Le fournisseur qui revient le plus souvent et qui représente la moitié des dépenses est «Slava, Moscou». Les gros clients sont «Toxic Café», sur la Würtemberg Strasse, et «Harmann», sur la Fogelberg Strasse.
Environ la moitié de la comptabilité a été transférée sur l'ordinateur et peut être imprimée ou copiée sur des disquettes. Il n'y a qu'une seule protection, qui ne peut être franchie que grâce à un jet d'Informatique avec une marge de 10 ou plus. Les bons de livraisons, de commandes et les factures montrent que le Germanische Gemeinschaft est une organisation extrêmement riche et qui traite beaucoup de ses affaires avec le Toxic Café, le Harmann et la Slava à Moscou. Tout cela devrait inciter les personnages à enquêter plus profondément. L'importance des échanges avec la Slava devrait les pousser à se rendre à Moscou à un moment ou à un autre.

Les archives de la radio : Un examen poussé des documents archivés mettra en évidence une série d'émissions soviétiques dans lesquelles les personnes les plus haut placées de la Slava ont été interviewées. C'est le plus souvent le colonel Leskov qui est invité à parler de l'importance de la résurrection du tsarisme pour une Russie forte et unie.

Alfred Hausser : Hausser faisait une enquête en infiltration sur le Germanische Gemeinschaft jusqu'à ce qu'il soit découvert quelques jours plus tôt. Certains services de police s'interrogent sur l'absence de drogue et d'armes dans la maison au cours des nombreuses perquisitions qui s'y sont déroulées, malgré tous les témoignages affirmant qu'elle sert de plaque tournante pour de grandes quantités d'armes et de drogues.
Hausser travaille pour une petite division des stupéfiants de Berlin. Sa mission fut longtemps gardée secrète dans la police, car ses supérieurs soupçonnaient que les extrémistes étaient prévenus bien avant les perquisitions. Mais la mission d'Hausser n'a pas pu être tenue secrète longtemps. Un membre de la police l'a dénoncé, et il a été capturé par les néo-nazis, qui attendent maintenant une bonne occasion pour se débarrasser de lui.
Si les personnages libèrent Hausser et le laissent aux autorités, alors les forces de l'ordre les tiendront en plus haute estime.

Hausser sait que des drogues proviennent d'un bar, le « Toxic Café », ce qu'il révélera aux personnages quand ils le libéreront.

Les autres prisonniers : Ferdinand Neufeldt et Jürgen Seidelberg seront reconnaissants si les personnages les libèrent et les sauvent de la punition que Vogel leur réservait et qui aurait abouti à une mort certaine. Ferdinand Neufeldt peut leur procurer les adresses de l'entrepôt d'armement et de la fabrique de drogues. Avec un peu de persuasion, il est même prêt à témoigner s'il est placé sous protection policière. Il ne sait toutefois que peu de choses au sujet des contacts entre le Germanische Gemeinschaft et la Slava, à part que les armes achetées proviennent d'une base militaire. Seidelberg préférera disparaître dans la clandestinité dès qu'il sera libre. Il n'a rien d'intéressant à révéler.

Interroger les dirigeants : Si les personnages parviennent à tuer Vogel et à vaincre les autres dirigeants, ils pourront alors interroger ceux-ci sur les activités du Germanische Gemeinschaft. Schossel pourrait envisager de coopérer avec la police pour alléger sa peine. Freude, Messner et Blühme seront plus récalcitrants et ne répondront aux questions que si leurs vies sont en danger. S'ils le font, ils tenteront de négocier avec la police pour réduire leur participation dans l'organisation afin d'obtenir la peine la moins lourde possible.
Schossel pourra révéler que le Germanische Gemeinschaft coopérait étroitement avec l'organisation Russe Slava. Les Allemands achetaient à la Slava des armes provenant des bases militaires soviétiques pour les revendre à leurs contacts en Europe de l'Ouest et apportaient ainsi des devises occidentales à la Slava en paiement. Il est quasiment certain que la Slava prépare un coup d'état militaire. Il peut leur donner l'adresse de l'entrepôt d'armement et de la fabrique de drogues.

L'armurerie : Les armes portent des numéros de série que les personnages pourront retrouver dans les bases militaires soviétiques lorsqu'ils s'y rendront eux-mêmes. Sur les caisses est inscrit « Harmann's Mecanische – Pièces détachées».

Le courrier de Vogel : Les personnages pourront trouver dans le courrier d'Ernst Vogel plusieurs lettres qui les mettront éventuellement sur la bonne piste. L'une d'entre elles est écrite en allemand et signée par un symbole que les personnages reconnaîtront. Il s'agit du signe dessiné sur le sol de la maison de Sasha Purgatov, un « C » surmontant une croix :

Cher Herr Vogel, (datée de trois jours après la libération des Incarnats), Moscou

A dater d'aujourd'hui, le commandement suprême et la planification des opérations de la Slava seront pris en charge par le Général Staski de l'armée de l'air. Le Colonel Leskov continuera ses activités en tant que chef de l'exécutif de la section moscovite et P.D. J'espère que notre coopération se poursuivra, aussi satisfaisante qu'elle l'a été jusqu'à maintenant.

Une livraison plus importante devrait avoir lieu pour la fin du mois de novembre. Votre présence à Moscou serait appréciée afin de discuter des modalités. Nous avons de grands intérêts en commun.

Général Staski

Une autre lettre est écrite en allemand et signée Filip. Elle a été postée trois jours avant la mort des trois Russes :

Cher Ernst !

Je t'écris pour te demander une faveur. Certains hommes me poursuivent, depuis quelques semaines déjà – d'abord dans mes rêves et maintenant dans le monde réel. Je crains qu'ils ne soient après moi et nos amis Mahler et Purgatov. Un certain nombre d'indices laissent supposer qu'ils ont déjà tué une de mes vieilles connaissances, une femme. Je pense qu'il s'agissait d'une tentative pour me faire sortir au grand jour. Il est possible que ce soit des Conjureurs de la Mort français ou danois. Je serais très reconnaissant si tu pouvais m'aider à m'en débarrasser. Je passerais pour en discuter plus en détail.

Filip

Chez Harmann (Entrepot d'armement)

Plusieurs pistes au quartier général du Germanische Gemeinschaft mènent chez Harmann, où les armes en provenance de la Slava sont stockées avant d'être revendues en Allemagne et à l'étranger.

Les personnages peuvent aussi y arriver en suivant Reinhold Messner et deux hommes lorsqu'ils s'y rendent à bord d'un

van gris pour aller chercher des armes environ deux fois par semaine. Leo Freude s'y rend aussi plusieurs fois par semaine pour surveiller les activités.

L'entrepot de pièces détachées d'Harmann est un bâtiment en béton, de couleur grise et datant du début des années 60. Il est situé dans un quartier d'immeubles et de propriétés industrielles désaffectées le long de la Spree. Le bâtiment voisin est un entrepôt appartenant à une brasserie. De l'autre côté de la rue se trouvent des immeubles résidentiels. À l'origine le bâtiment servait à une usine de pièces mécaniques. Au début des années 80, il fut récupéré par l'armée pour y entreposer des pièces détachées pour les véhicules militaires. Ernst Vogel s'est arrangé pour falsifier les documents officiels afin que le gouvernement en perde le contrôle et que le Germanische Gemeinschaft puisse s'en servir à ses propres fins.

Les personnages pourront assez facilement s'y introduire de manière discrète. S'il devait y avoir des coups de feu, la police n'arriverait qu'au bout d'un quart d'heure. Le quartier se trouve dans une zone défavorisée, et les gens ne réagissent pas instantanément. Néanmoins, en cas de mitraillage persistant, la police arrivera sur les lieux en seulement dix minutes.

Les personnages peuvent aussi prétendre être intéressés par un achat d'armement. Dans ce cas, ils ont intérêt à fournir une explication crédible pour justifier le fait qu'ils sont au courant de la vente d'armes. S'ils sont habillés correctement, possèdent beaucoup d'argent en petites coupures et des gardes du corps bien armés, ils devraient pouvoir convaincre les gardes de l'entrepôt qu'ils veulent acheter. Dans ce cas, les gardes appelleront Leo Freude, qui viendra sceller l'accord. Si Freude a vu les personnages à la base du Germanische Gemeinschaft un peu plus tôt, les choses pourraient bien dégénérer.

1. Cour. La cour est entourée d'une barrière en bois surmontée de fil barbelé. Une porte permet à un véhicule de la taille d'un camion d'y rentrer. La porte est fermée de l'intérieur par de lourdes chaînes. Il n'y a aucune sécurité électronique. Derrière la porte se trouve une guérite dans laquelle un garde est assis. Un guichet permet de regarder dans la rue avant d'ouvrir. Le toit de la guérite est sur le point de s'effondrer. Le béton de la cour est fissuré et défoncé. Un camion s'y trouve stationné.

2. Passerelle de chargement. Une vieille passerelle de chargement avec trois portes qui donnent dans l'entrepôt. Pendant les chargements et déchargements, trois gardes sont en faction, sinon l'endroit est inoccupé.

3. Entrepôt. Cette pièce était dès l'origine destinée au stockage des marchandises. Les différents espaces de rangements ont été conservés, même si les poutres en métal sont presque totalement rouillées. Un bureau entièrement vitré permet de surveiller la pièce. Bien qu'une cafetière soit posée sur le bureau, celui-ci a l'air inutilisé. Les armes sont stockées sur de grandes palettes, avec le nom de l'expéditeur et de l'acheteur. Il y a 50 caisses contenant chacune un lance-grenade et 50 caisses avec dix AKM plus 200 boîtes de munitions pour les accompagner. Deux canons antiaériens de 90mm sont aussi rangés dans des caisses portant les inscriptions « Expéditeur : Slava » et « Destinataire : BSD, Paris ». La zone est toujours surveillée par trois gardes (les mêmes qui surveillent la passerelle de chargement lors des livraisons).

4. Atelier de montage. De vieilles tours, perceuses et machines qui n'ont jamais été enlevées rouillent dans l'atelier. Des caisses d'outils et de pièces détachées en mauvais état sont éparpillées sur le sol couvert de rouille. Les machines les moins délabrées ont été réparées pour de menus travaux. Des outils récents sont posés à côté de ces machines. Dans un coin de la salle est rangé un chariot élévateur chargé qui paraît en comparaison neuf et brillant.

5. Zone de stockage. Des rampes montent vers une pièce qui était initialement un atelier. Les machines de la pièce ont été démontées et l'atelier sert maintenant à stocker le matériel le plus délicat. Dans la salle sont entreposées 10 caisses de matériel de démolition du dernier cri, des pièces détachées d'hélicoptères Hind et d'avions de chasse, trois boîtes contenant des appareils de surveillance radar et 40 caisses contenant un système complet de défense antiaérienne rappelant le Patriot Missile System. (les personnages ne pourront voir ceci qu'en explorant les caisses en détail avec des jets réussis d'Electronique, de Mécanique et d'Armes Lourdes). L'atelier est surveillé par deux gardes.

6. Bureau. Cette pièce contient un bureau avec une machine à écrire et quelques papiers rangés dans des bacs. Une légère couche de poussière recouvre la pièce. Le bureau est rarement utilisé, et il se passe des journées entières sans que personne n'y entre. Les classeurs rangés dans les tiroirs renferment des reçus et des bons de commandes codés (code facile à trouver). Une liste des acheteurs et des fournisseurs des cinq dernières années les accompagne.

7. Bureau. La pièce ne contient qu'une table et beaucoup de poussière. Elle n'a pas été utilisée depuis des années.

8. Toilettes. Des seringues usagées ont été jetées dans la corbeille à côté de la cuvette. L'ensemble est plutôt sale.

9. Réserve. Une ancienne réserve pour papier toilette et matériel de bureau. Il est évident qu'elle n'a pas servi depuis des années.

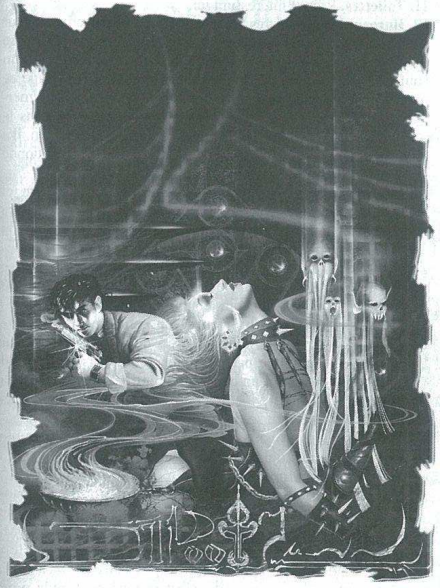
10. Quai de chargement. Une rampe de chargement mène à l'embarcadère sur la rivière. Une péniche à moitié engloutie est visible légèrement en aval. Une observation attentive des bites d'amarrage montrera que des bateaux se sont amarrés au moins à plusieurs reprises au cours de l'année précédente. Aucun bateau n'est à quai lorsque les personnages arrivent.

Indices chez Harmann

Les gardes : Si les personnages menacent les gardes, ils obtiendront d'eux tout ce qu'ils veulent savoir. Les gardes savent que les armes proviennent de la Slava qui dispose d'un quartier général à Moscou et qu'elle entretient des relations étroites avec le Germanische Gemeinschaft. Ils savent aussi que le dirigeant de la Slava s'appelle Leskov. Ils ajoutent : «Mais j'ai entendu dire qu'ils avaient changé de chef. Maintenant il s'appelle Stasi ou quelque chose comme ça. En même temps j'en sais rien, pour ce que ça change pour moi.» . Si les personnages les interrogent explicitement sur le trafic de drogue, ils pourront apprendre que de l'opium non traité est importé d'Union Soviétique et passe par l'entrepôt avant d'être envoyé au Toxic Café, « ailleurs en ville ».

Les caisses d'armement : Les personnages comprendront facilement que les armes proviennent d'Union Soviétique. Sur certaines caisses sont même mentionnés les régiments d'origine inscrits par les entrepôts d'où les caisses proviennent. La plupart font référence à la base aérienne F3 dans les environs de Moscou.

Le Bureau : Un jet réussi de Comptabilité, de Recueil d'Informations ou d'Ego/2 permettra de découvrir que les livraisons reçues chez Harmann ont été directement expédiées depuis l'adresse de la Slava à Moscou. Il n'y a pas eu d'intermédiaire. Le Germanische Gemeinschaft envoie ensuite les marchandises à une cinquantaine d'adresses en Europe. La police pourra facilement craquer les codes utilisés en vérifiant les adresses et les contacts par lesquels ils sont passés. La plupart des acheteurs sont des organismes d'extrême droite, mais il y a aussi des organisations purement criminelles aux Pays-Bas et en France. Une cinquantaine de reçus concernent des livraisons au Toxic Café, sur la Würtemberg Strasse à Berlin. Les marchandises concernées sont désignées par le terme « Pièces détachées ». L'argent est parti directement sur un compte qu'une personne possédant Comptabilité pourra retrouver à la Banque Fédérale de Genève. Une personne disposant d'un score élevé en Informatique (marge 20 ou plus) pourra découvrir qu'une somme avoisinant les 100 millions de DM ont été déposés sur le compte, qui appartient à la Slava.



Le Toxic Cafe

Les personnages peuvent trouver des pistes menant au Toxic Café dans la maison du Germanische Gemeinschaft tout comme chez Harmann. Le Toxic Café est un bar qui sert de couverture à la production de drogues du Germanische Gemeinschaft. Elle est en réalité organisée par Siegfried Hinderman, un citoyen irréprochable et homme politique membre du Conseil municipal. Il possède le Toxic Café sous le couvert d'une société écran, la DortmundAB. Hinderman n'a pas de liens idéologiques réels avec le Germanische Gemeinschaft et n'est avec eux que pour les affaires.

Le Toxic Café se trouve sur la Würtemberg Strasse, à l'est de la Friedrich Strasse. Malgré son nom, mais plutôt un bar qui se transforme en boîte de nuit le week-end. Il est principalement fréquenté par des partisans d'extrême droite et les membres du Germanische Gemeinschaft. Ce n'est qu'une façade pour la production de drogue. L'opium non traité introduit en Allemagne par la Slava y est raffiné en héroïne. Des amphétamines de synthèse sont aussi produites ici. Un marché passé avec la police locale assure la tranquillité de la production.

Trafic de drogue

Les personnages peuvent entrer dans le Toxic Café en tant qu'acheteurs. Cela marchera si les personnages s'habillent de manière appropriée, se procurent des gardes du corps et surtout s'ils sont capables de les convaincre qu'ils sont des dirigeants de mafia ou des hommes d'affaire venant d'ailleurs en Allemagne. S'ils en discutent avec Alfred Hausser, il pensera que l'idée de se faire passer pour des acheteurs est bonne. Les membres de la brigade des stupéfiants sont bien connus parmi les dealers. Il est d'accord pour les intégrer à son opération. S'ils acceptent, ils auront un soutien policier à l'extérieur et des micros lorsqu'ils rencontreront Hinderman. Hausser peut les aider à monter une histoire plausible, se procurer de l'argent et des contacts pour être crédibles en tant que revendeurs de drogue.

S'ils contactent quelqu'un au café et lui exposent leur affaire, le barman leur demandera de revenir la nuit suivante à 3:00, après la fermeture. Entre le premier contact et le rendez-vous à 3:00, les personnages seront suivis par deux gardes qui tenteront de déterminer s'ils sont des espions de la police ou non. Les hommes d'Hinderman vérifieront leurs identités et leur passé. S'ils ont créé un passé crédible, il ne devrait pas y avoir de problème. S'ils bénéficient du soutien de la police, ils y arriveront. Par contre s'ils les ont fabriqués eux-mêmes, vous devrez décider si leurs identités résistent ou pas. Si les gardes ont le moindre soupçon, le café sera fermé à 3:00 et personne ne viendra à leur rencontre. L'usine de production aura été vidée et déplacée en un lieu plus sûr.

Si les personnages n'ont rien fait de dangereux pour leur couverture, ils seront présentés à Hinderman. À 3:00, le barman vient leur ouvrir et les fait entrer dans les locaux où Hinderman les attend escorté de quatre gardes du corps. Il se lève et accueille tout le monde poliment (sauf les éventuels gardes du corps). Le barman prend les commandes. Hinderman discute de la météo et des événements politiques récents jusqu'à ce que les boissons soient servies et qu'il puisse passer à des sujets plus sérieux.

« Je suis naturellement intéressé par la personne que vous représentez. » commence Hinderman. « J'imagine que vous n'êtes pas venus pour vos propres affaires. » Il souhaite connaître leur employeur, ce qu'ils souhaitent acheter et en quelles quantités ils ont l'habitude de le recevoir. Il cherche aussi à savoir à quel prix ils sont prêts à l'acheter, comment ils souhaitent payer, l'endroit où la marchandise sera vendue et si cet accord pourrait être le début d'une coopération de plus longue durée et d'autres choses de ce genre.

Si les personnages se présentent comme les représentants d'une organisation étrangère qui cherche un partenariat sur le long terme, il les emmènera voir la production. S'ils ne souhaitent acheter qu'une quantité plus restreinte, Hinderman leur proposera de livrer la marchandise à une adresse trois jours plus tard. Il ne révélera pas que la production se fait juste derrière le café, à moins que les personnages n'expriment leur envie de la voir pour prendre la mesure de ses moyens.

Dans ce cas, Hinderman leur fera visiter les locaux et les laissera rencontrer les chimistes qui s'occupent de raffiner la drogue. Après la visite il leur souhaite une bonne nuit. Hinderman est un homme agréable et poli. Il leur propose de se retrouver deux jours plus tard, dans un restaurant nommé «Le Pélican», pour discuter des détails de la transaction.

Si les personnages ont coopéré avec la police, 20 agents prendront le café d'assaut dès qu'ils auront quittés les locaux. Hinderman, six de ses hommes et le chimiste seront arrêtés.

Intrusion

Si les personnages n'ont pas la possibilité de se faire passer pour des acheteurs de drogue, ils pourront tenter de s'introduire dans l'usine. C'est une tâche difficile car le bâtiment est bien protégé. Le moment le plus adéquat est l'aube. Ils peuvent surveiller les tours de garde et agir tandis qu'une nouvelle ronde se met en place. Pour réussir, ils auront probablement besoin de grenades aveuglantes et d'armes à feu dotées de silencieux. Le café se trouve en plein milieu d'une zone résidentielle et les forces de Police interviendront en moins de cinq minutes.

Plan du Toxic Café

1. Bar discothèque. Le bar est légèrement sous le niveau de la rue, et il faut descendre quelques marches pour y accéder. Il n'y a aucun panneau pour l'indiquer, seulement le mot « Toxic » écrit en petites lettres noires sur la porte en acier qui ouvre sur des locaux sobres. Le mobilier est composé de tables rectangulaires et de chaises en plastique noir sur une armature en acier. Le sol est noir sauf la piste de danse qui est soulignée d'un trait rouge. Les murs sont peints en noir, avec ça et là un miroir accroché. Il n'y a aucune fenêtre. Dans un coin de la salle est installée une table de mixage. L'air a une odeur indéfinissable et après un quart d'heure passé dans la pièce, les personnages se sentiront étrangement paisibles (l'air est empli de poussières issues de la production de drogues). Si les personnages se sont rendus au Germanische

Gemeinschaft, ils reconnaîtront certains des habitués. Cependant la plupart des visiteurs du Toxic Café sont plus raffinés. Ils sont tous habillés en noir, principalement en cuir ou en latex, et semblent tous se connaître.

2. Toilettes. La lumière bleue stroboscopique est trop forte pour discerner quoi que ce soit.

3. Bar. Un homme très maigre au sourire permanent prépare les cocktails. Il est entièrement habillé de cuir gris. Il sourira et acquiescera à tout ce que les personnages pourront lui dire, mais il ne révélera pas d'informations si ce n'est pas nécessaire. Si les personnages observent le bar plus longtemps (1-2 heures), ils découvriront que ceux qui connaissent le signe approprié peuvent acheter de la drogue.

4. Petite salle. Cette zone plus calme du bar dispose de tables et de chaises de meilleure qualité. Le même groupe de néo-nazis sans emploi s'y retrouve toutes les nuits pour discuter de leurs problèmes existentiels. Ils ne disposent d'aucune information utile aux personnages. Le bar secondaire n'est ouvert que le week-end, lorsque le Toxic Café devient une discothèque. Il est alors tenu par un petit homme à l'air maussade.

5. Cuisine. La cuisine est vieille, sale, et exiguë. Une odeur de cuisine, principalement de saucisse frite, imprègne les murs.
Un homme de grande taille d'origine africaine y fait cuire des œufs et des saucisses. Il parle trois langues africaines, mais très peu d'allemand. Il jettera tout intrus hors de sa cuisine à moins que celui-ci ne lui fournisse une très bonne raison de rester.

6. Chambre froide. Une pièce réfrigérée contenant des œufs, des saucisses, des pommes de terre et du chou. Du matériel servant à la production de drogue et sensible à la chaleur est rangé ici dans des caisses posées sur de la glace.

7. Salle de garde. Deux tables noires montées sur des pieds en acier ont été installées dans ce qui a jadis été un vestiaire. Les bancs en bois et les portes manteaux sont toujours fixés aux murs. La pièce est maintenant occupée par deux gardes qui veillent à ce que les personnes non autorisées ne passent pas.

8. Laboratoire de production de drogue. Un laboratoire de chimie plus ou moins moderne. Au milieu de la salle trônent quatre tubes transparents contenant des liquides en ébullition. Du carrelage recouvre le sol et les murs jusqu'à mi-hauteur. Le long du mur de l'entrée sont disposés de petits sacs de poudre blanche.
L'air semble lourd et il est difficile de respirer. Au bout de quelques minutes, les personnages commenceront à avoir des vertiges. Un petit homme très maigre habillé d'une blouse blanche se déplace dans la pièce pour surveiller le processus. Des portes battantes sur la droite permettent d'accéder derrière le bar.

9. Entrepôt. Des sacs de vingt kilos contenant de l'opium non raffiné y sont entreposés. Sur les sacs est indiqué «Caxap» («sucre» en russe). L'entrepôt renferme aussi des boîtes en carton dans lesquelles sont rangées différentes substances chimiques. La porte absorbe 100 points de dégâts et est fermée par deux serrures. Un jet de Cambriolage avec une marge de 10 ou plus et un passe-partout sera requis pour s'y introduire, ou un jet de FOR en utilisant un levier, avec une marge 15 ou plus.

10. Entrepôt. C'est ici que sont stockés les produits finis. Il y a de l'héroïne, de la morphine et des amphétamines rangées dans des petits sacs blancs. L'air est dense et anesthésiant. La drogue présente dans la salle représente un montant de 20 millions de DM.

11. Toilettes. Rien d'intéressant ici.

12. Bureau. Une pièce très bien rangée avec un large bureau sur lequel sont posés un ordinateur et une imprimante laser. Contre les murs sont disposés des meubles remplis de classeurs. Dans un coin est posé un coffre-fort. Siegfried Hinderman n'occupe ce bureau que quelques heures par semaine, généralement le mercredi ou le jeudi. Le reste du temps, il est vide. Rien dans la pièce ne peut permettre de remonter jusqu'à Hinderman. Il a pris soin de faire en sorte que son nom ne soit mentionné nulle part, même dans les fichiers de son ordinateur.
Le coffre-fort : Un craqueur de code électronique et un jet de Cambriolage avec une marge de 10 ou plus permettra d'ouvrir le coffre. Il est aussi possible de faire sauter la porte du coffre avec des explosifs et un jet de Démolition avec une marge d'au moins 5. La clé se trouve sur Hinderman. Dans le coffre sont entreposés 200 000 DM en petites coupures intraçables.

13. Cour intérieure. Un petit escalier remonte depuis le laboratoire jusqu'à une arrière-cour délimitée par une barrière en bois. Un portail permet à un camion de rentrer depuis la rue. La cour est vide, avec un revêtement en ciment et une remise dans un angle. L'arrière des magasins voisins du Toxic Café et d'un immeuble résidentiel donne aussi sur la cour.

14. Animalerie Losman. Une sympathique animalerie tenue par une dame d'environ la cinquantaine, qui sourit aimablement aux personnages et tente de leur faire acheter un chien bâtard à 10 DM. Mademoiselle Losman sait parfaitement que Herr Hinderman produit de la drogue dans les locaux du Toxic Café, mais elle n'est pas assez stupide pour aller le raconter. Elle sait à quel point il est facile de disparaître. Si les personnages viennent l'interroger, Hinderman le saura dans les heures qui suivent.

15. Eschergard Coiffure. Anton Eschergard n'est pas au courant des activités du Toxic Café. Il a juste remarqué que des camionnettes se garaient dans l'arrière-cour pour y être déchargées dans la nuit entre trois et quatre heures du matin. Il trouve cela un peu étrange et le fait remarquer. Il a aussi remarqué un individu qu'il a reconnu comme étant le politicien Siegfried Hinderman, discutant avec les patrons du café dans l'arrière-cour au milieu de la nuit. Anton a vu tout cela depuis sa fenêtre. Le lendemain de leur discussion avec Anton Eschergard, celui-ci disparaît. Il sera retrouvé flottant sur la Spree, découpé en plusieurs morceaux dans des sacs plastiques noirs.

Indices au Toxic Café

L'entrepôt : à l'intérieur sont stockés 20 millions de DM en opium non raffiné et en divers produits chimiques.

Le Bureau : Une liste des fournisseurs et des acheteurs, ainsi que leurs adresses, est enregistrée dans l'ordinateur. Le Germanische Gemeinschaft ne sert que d'intermédiaire. Le principal fournisseur d'opium est la Slava. Une large part des bénéfices provenant de la vente de drogue est reversée à la Slava. Les personnages peuvent reconnaître le compte en banque qui est le même que celui qui a été trouvé dans le livre de comptabilité de l'entrepôt d'armement. Dans le coffre-fort se trouve une lettre similaire à celle que gardait Ernst Vogel dans son appartement. Elle explique que le Général Staski a pris le commandement de la Slava et souhaite continuer la coopération sans incident, comme sous son prédécesseur. La lettre est adressée à «l'administration» du Toxic Café. Le nom d'Hinderman n'est mentionné nulle part. La lettre se termine sur «J'attends avec impatience de vous rencontrer en personne. Je serais heureux de vous voir si vous avez l'occasion de venir à Moscou au cours des prochaines semaines.». Plus bas, en dessous de la signature, se trouve le même symbole que celui que les personnages ont pu voir sur le sol du Temple de Purgatov.

Autres possibilités d'enquête en Allemagne

Depuis l'Allemagne, les personnages ne peuvent se faire qu'un portrait relativement incomplet de la Slava. Une visite dans les journaux leur permettra d'apprendre que la Slava est une organisation nationaliste russe, avec un fort soutien parmi les militaires. Elle est décrite comme un mélange entre la Pamjat (organisation nationaliste d'extrême droite en Russie) et la tradition militaire autour du « Colonel de l'Ombre ». Selon le journal Der Spiegel qui a publié un article sur ce sujet, le mouvement dispose de beaucoup plus de membres et d'influence que les gens ne l'imaginent.

Des contacts parmi les Russes résidant en Allemagne donneront aux personnages les mêmes informations. Tout le monde sait au moins quelque chose sur la Slava. Si les personnages connaissent un Russe, il pourra se souvenir peu de temps après d'un colonel « Leskov quelque chose », faisant office de dirigeant du mouvement il y a quelques années. Si les personnages sont capables de lire le russe, ils peuvent vérifier dans les journaux Russes. La bibliothèque municipale de Berlin dispose des numéros de l'année précédente d'un journal russe. Il n'y a pas d'archives, mais ils peuvent lire les numéros des dernières semaines.

Ils ne trouvent aucun article concernant la Slava, mais s'ils lisent la Pravda de la semaine précédente, ils découvriront quelque chose d'intéressant. Sous le titre « Un général reprend l'étude du problème des missiles », se trouve une photographie d'une personne présentée comme le Général Staski. Les personnages sont surpris quand ils le voient pour la première fois. Il s'agit de l'homme qui est sorti des corps mutilés des trois Russes et a apposé la marque sur les personnages. L'article explique que Staski est sur le point de prendre la tête de la commission d'enquête chargée de réfléchir sur la liquidation des vieux missiles nucléaires. Si vous désirez absolument que les personnages obtiennent cette information, vous pouvez leur faire découvrir la photographie dans un kiosque vendant des journaux du monde entier. Pour obtenir plus d'informations, les personnages devront se rendre à Moscou.

Néo-nazis

Les membres de la Germanische Gemeinschaft sont des néo-nazis type. Crânes rasés ou cheveux en brosse, ils portent des jeans usés, des vestes militaires en tissu ou en cuir, et de lourdes bottes. Des revolvers apparaissent négligemment à leur ceinture ou dans des holsters.

Personnalité : Les membres de la Germanische Gemeinschaft sont des brutes fanatiques. Ils considèrent ceux qui ne font pas partie du groupe avec mépris et méfiance, en particulier les étrangers et les libéraux. La violence est considérée comme la meilleure solution à tout problème. La loi du plus fort est toujours la meilleure.

Interprétation : Croisez les bras ou faîtes semblant de jouer avec un gros calibre. Mâchez votre chewing-gum la bouche entrouverte.

AGL 14	PER 12	EGO 8
CON 11	APP 8	FOR 16
EDU 8	CHA 8	

Taille : 1,75 m.
Poids : 80 kg
Mouvement : 7m /Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +2
Bonus aux dégâts : +3
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG= 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : -35
Sombres Secrets : Coupable de crime, Victime d'un crime
Avantages : Code d'honneur, Résistance à la torture
Désavantages : Mauvaise réputation, Trompe-la-mort, Fanatique, Intolérant.
Compétences : Armes automatiques 8
Dagues 16
Anglais 7
Cambriolage 12
Réseau de Contacts:
Néo-nazis allemands 8
Armes contondantes 16
Conduite 12
Armes de poing 12
Combat à mains nues 16
Discrétion 14
Démolition 8
Esquive 14
Equipement : Dague, poing américain,S&W CBT magnum m19, 2d10 cartouches, Bottes coquées (+2 pour les coups de pied)
Habitat : Berlin

Leonard Freude

Leonard est membre de la Germanische Gemeinschaft depuis la fin des années soixante-dix. Alors adolescent, il fit une remarquable carrière dans le mouvement. Il en était le chef incontesté lorsqu'Ernst Vogel fit son apparition. Le Razide fit comprendre brutalement et rapidement à Leonard que, soit il coopérait, soit il était plongé dans des souffrances éternelles. Leonard choisit de coopérer. Depuis 1981, il est la personne la plus proche du Razide et également, contre son gré, son amant. Il s'occupe des contacts directs avec les membres du mouvement et fait suivre les directives de Vogel. Leonard est le seul membre de la Germanische Gemeinschaft (à part l'employée Heidi Schmidt) à avoir vu la forme véritable de Vogel et qui sache ce qu'il est en réalité. Leonard Freude a à présent 33 ans. Il porte un pantalon noir d'uniforme très simple, une chemise noire aux manches retroussées, et des gants de même coloris. Ses cheveux sont noirs et courts et ses yeux sombres. Si les personnages joueurs pour une raison ou une autre le voient dénudé, ils pourront se rendre compte qu'il est couvert de cicatrices et de plaies de tailles diverses. Toute personne dotée d'un minimum d'empathie sentira qu'il est terrorisé, désespéré et rempli de haine.

Personnalité : Leonard hait le Razide. Il dirige cette haine sur tout et tout le monde sauf Vogel lui-même. Il recherche avidement les fautes commises par autrui et tente de mettre les gens dans des situations permettant de les blesser.

Interprétation : Rajustez sans cesse vos vêtements. Gardez la tête bien droite et passez la main sur le dessus comme pour remettre vos cheveux en place. Évitez de regarder votre interlocuteur dans les yeux, mais parlez durement et de façon décidée.

AGL 14	PER 10	
EGO 12	CON 9	
APP 14	FOR 12	
EDU 9	CHA 14	

Taille : 1,75 m.
Poids : 75 kg

Mouvement : 7m /Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +2
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
Endurance : 75
Balance Mentale : -75
Sombres Secrets : Coupable de crime, Victime d'un crime
Désavantages : Dépressif, Mauvaise réputation, Fanatique, Présomptueux, Névrose sexuelle, Egoïste, Blocage mental, Pédant.
Compétences : Armes automatiques 14
Anglais 8
Dagues 12
Interrogatoire 12
Réseau de contacts:
Néo-Nazis 15
Conduite 15
Conduite (moto) 12
Mécanique automobile 18
Armes de poing 14
Russe 12
Combat à mains nues 12
Discrétion 10
Démolition 12
Armes lourdes 10
Esquive 14
Equipement : Dague, Poing américain, Glock 19, chargeur supplémentaire
Magie : -
Habitat : Berlin

Ernst Vogel

Ernst Vogel est le chef de la Germanische Gemeinschaft. Il est grand et mince et vêtu de ce qui semble être un uniforme nazi bien repassé sans indication de grade. Ses cheveux sont courts et ses yeux bleus sous d'épais sourcils. Son nez est fin, un peu recourbé et ses lèvres minces. Ceux qui peuvent voir au-delà de l'Illusion peuvent voir qu'Ernst Vogel est un Razide. Il fait presque 4 mètres de haut et marche courbé en avant parfois sur deux pattes parfois sur les quatre. Une armature de fer, de chair et de verre noir relie entre eux ses différents organes. Du sang rouge tirant sur le noir et des fluides blanchâtres circulent dans des tubes crasseux. Ses yeux sont jaunes et énormes, enchâssés dans un crâne de verre noir. Les mâchoires sont faîtes d'acier et d'un matériau semblable à de la porcelaine. Sa longue langue se balance lentement. Ceux qui peuvent voir au-delà de l'Illusion peuvent sentir l'horrible odeur de pourriture que dégage Vogel. Ceux qui voient sa forme véritable doivent faire un jet d'Ego avec une marge de +5pour éviter le choc.
Personnalité : Ernst Vogel est obsédé par la souffrance. C'est vrai qu'il commande la Germanische Gemeinschaft, mais il oublie facilement ses devoirs quand il a l'opportunité de torturer quelqu'un. Il a tendance à glousser hystériquement sous sous l'effet de l'excitation.
Interprétation : Souriez largement. Frottez vos mains l'une contre l'autre. Fixez les personnages comme si vous preniez leurs mensurations et vous vous demandiez où poser des épingles. Glousser de façon hystérique.

AGL 30	PER 25
EGO 12	CON 50
APP 10(1)	FOR 55
EDU 14	CHA 6

Taille : 1,70 m / 4,00 m
Poids : 70 kg / 600 kg
Mouvement : 15m /Round de combat
Actions : 5
Bonus à l'initiative : +18
Bonus aux dégâts : +9
Résistance : 11 BS = 1 BL
10 BL = 1 BG
8 BG = 1 BM
meurt après 2 BM
Endurance : 280
Armure naturelle :5
Balance Mentale : -
Compétences : Anglais 10
Réseau de Contacts:
Néo-nazis allemands 20
Néo-nazis russes 10
Milieu criminel de Berlin 15
Rechercher 20
Armes de mêlée et de jet.
Tout à 40
Armes à feu :
Tout à 25
Russe 15
Allemand 15
Histoire de l'Allemagne 15
Esquive 30
Mode d'Attaque :
Morsure 15 (BS 1-5, BL 6-12, BG 13-22, BM 23+)
Griffes 15 (BS 1-6, BL 7-14, BG 15-25, BM 26+)
Ou selon l'arme
Équipement : Uniforme SS, cravache, Glock 19, 2 chargeurs supplémentaires
Magie : Tous les sorts communs aux Voies à 20 (créatures de la Mort)
Voix de la Mort : 20
Portail vers les Mondes Inférieurs
Commander aux Morts-Vivants
Cheminer vers l'Hadès 20
Habitat : Berlin

Alfred Hausser

Le policier Alfred Hausser est un homme de petite taille, musclé, d'environ 35 ans. Ses cheveux sont bruns avec des touches argentées et il arbore une courte barbe. Ses yeux sont marron.

Il porte des jeans, une chemise bleue et des tennis. Lorsque les personnages le rencontrent, il a été tabassé et il a le nez et un bras cassés.
Personnalité : Alfred est loyal envers la police et son travail, mais il le fait à sa façon. Il a mauvais caractère et démarre vite. Il en a après la Germanische Gemeinschaft et risque constamment de perdre son sang-froid.
Interprétation : Frottez votre bras gauche comme s'il était cassé. Feignez d'avoir un oeil au beurre noir. Déplacez-vous avec difficulté, parlez avec l'accent allemand et jurez constamment.

AGL 15	PER 15
EGO 14	CON 14
APP 12	FOR 16
EDU 14	CHA 8

Taille : 1,85 m.
Poids : 90 kg
Mouvement : 7m /Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +2
Bonus aux dégâts : +3
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 100
Balance Mentale : +10
Avantages : Chevaleresque, Code d'honneur, Sixième sens
Désavantages : Fanatique (loi), Rationaliste

Compétences : Armes automatiques 10
Analyser une scène de crime 12
Anglais 8
Interrogatoire 12
Premier secours 12
Recueil d'informations15
Armes contondantes 10
Conduite 15
Armes de poing 15
Russe 10
Systèmes de sécurité12
Manœuvres spéciales :
Double tir 12
Rechercher 15
Lire/Ecrire Allemand
Karate (élève):
Coup de Poing 16
Coup de Pied 16
Parade 15
Esquive 15
Nunchakus 8
Désarmer 10
Saisie12
Assommer 12
Évasion 10
Équipement : Ses vêtements, Sig-Sauer P226 à l'armurerie.
Magie : -
Habitat : Berlin.

Gardes

Les gardes hors de l'armurerie et ceux qui sont postés devant l'usine viennent des gangs de Berlin. Ils sont vêtus de jeans élimés et de vestes militaires. Ils sont en majorité accros à la drogue, et leur regard fixe aux pupilles dilatées est assez inquiétant. Ce ne sont pas des professionnels attentifs et ils passent plus de temps à frimer entre eux qu'à surveiller. Ils ne dissimulent pas leurs armes.
Personnalité : Brutaux et violents, ces jeunes risquent tout pour l'argent. Ils s'enfuiront s'ils pensent que leurs vies sont en danger. Ils diront tout ce qu'ils savent sous la menace de torture ou de mort.
Interprétation : Faites comme si vous soupesiez une mitraillette. Fumez et regardez nonchalamment tout autour de vous. Rejetez négligemment vos cheveux en arrière. N'utilisez que des mots d'une syllabe.

AGL 12	PER 10
EGO 8	CON 11
APP 8	FOR 14
EDU 8	CHA 8

Taille : 1,75 m.
Poids : 70 kg
Mouvement : 6m /Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +2
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 85
Balance Mentale : -40
Sombres Secrets : Coupable de crime, Victime d'un crime
Désavantages : Avide, Mauvaise réputation.
Compétences : Armes automatiques 12
Dagues 14
Armes de poing 12
Combat à mains nues 14
Discrétion 10
Esquive 10
Équipement : AKM, 2chargeurs supplémentaires, Colt Python, 15 cartouches, Dague, 5 gramme de haschich
Magie : -
Habitat : Berlin

Siegfried Hinderman

Siegfried est un homme bien conservé entre soixante et soixante-dix. Il est bronzé et fait visiblement du sport. Ses cheveux sont colorés à l'exception des mèches grisonnantes des tempes. Il porte des vêtements blancs et déteste se salir. Il est constamment accompagné de gardes du corps (mêmes caractéristiques que les gardes de l'usine).
Personnalité : Siegfried est avide et impitoyable. Il tente de garder une apparence soignée. Il est important pour lui d'être bien vu dans la société « normale ». Ce serait un désastre s'il était reconnu comme trafiquant de drogues et se faisait éjecter de sa caste. En tant que politicien, il est aimable, amical, et très courtois. Il laisse tomber le masque en tant que trafiquant et devient alors extrêmement brutal.
Interprétation : Politicien, Siegfried frime arborant un large sourire, parle d'une voix amicale, lance des plaisanteries pitoyables, et flirte avec toutes les femmes présentes. Trafiquant de drogues, il est froid, menaçant et regarde les personnages avec un mépris non déguisé.

AGL 12	PER 10
EGO 15	CON 9
APP 14	FOR 10
EDU 12	CHA 13

Taille : 1,70 m.
Poids : 75 kg
Mouvement : 6m /Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +1
Résistance : 4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 75
Balance Mentale : -30
Sombres Secrets : Coupable de crime, Maudit
Avantages : Réputation (imbécile), Amis influents
Désavantages : Trompe-la-Mort, Maudit (A vendu son âme à Ernst Vogel. Pour l'instant, il doit le servir pour ne pas aller en Inferno), Avide, Double personnalité,(Siegfried le politicien prend le pas sur Siegfried le trafiquant.)
Compétences : Armes de poing 12
Diplomatie 12
Anglais 12
Étiquette 12
Français 8
Séduction 12
Poisons et Drogues 12
Réseau de contacts:
Politiciens de Berlin 15
Milieu criminel de Berlin 15
Marchandage 15
Allemand 12
Évaluation 15
Homme du Monde 12
Équipement : Attaché-case verrouillé avec des documents récents, 2 gardes du corps, Beretta M92F dans un holster d'épaule.
Magie : -
Habitat : Berlin

Chapitre 5

Sainte Mère Russie

Les personnages disposent maintenant de plusieurs pistes qui pointent toutes vers Moscou et une organisation nommée Slava.

Ils devraient être intéressés par l'apparition d'un nouveau dirigeant pour cette organisation en rapport avec les événements de la maison de Purgatov. Les activités des trois Russes semblent être étroitement liées à la Slava. Si les personnages sont toujours recherchés par les autorités allemandes, ou s'ils sont sous le coup d'un mandat d'arrêt international, ils devront rester discrets pour quitter le pays. Le moyen le plus simple consiste à passer par une frontière difficile à contrôler, comme celle de Francfort sur l'Oder. Des milliers de voitures la traversent quotidiennement et il est impossible de les vérifier toutes. Si les personnages se rendent à Moscou en train ou en avion, vous pouvez en gardant bonne conscience les faire pourchasser par la police ou les agents de la Slava, (décrit plus tôt dans le voyage par Francfort-sur-l'Oder). Ils vont jusqu'en Pologne et prennent le train pour Moscou.

Il faut un visa pour se rendre en Union Soviétique. Trois jours sont normalement nécessaires pour en obtenir un, mais ils peuvent en obtenir en un seul jour avec un pot-de-vin de 500DM. S'ils ne sont pas recherchés, il est plus facile pour eux de prendre directement l'avion jusqu'à Moscou. Il y a un vol toutes les heures. Ils atterriront à l'aéroport de Domodedovo. Les personnages peuvent réserver un hôtel à l'office Intourist de l'aéroport, ou lorsqu'ils achètent les billets d'avion. Ils se font attribuer des chambres à l'hôtel Rossiya. Des bus quittent l'aéroport à intervalles irréguliers et empruntent l'autoroute pour se rendre dans le centre ville de Moscou. Le trajet dure environ une demi-heure. Des files de taxis illégaux sont aussi disponibles. Le bus qui part de l'aéroport dépose ses passagers directement en face d'un hôtel – un grand hôtel pour touristes. Le hall d'entrée est envahi par des ingénieurs en électronique qui font un voyage d'étude. Les personnages se mêleront vraisemblablement au groupe. Lorsqu'ils arrivent au guichet, il n'y a, bien entendu, pas les chambres qu'ils avaient réservées, mais quelques DM supplémentaires pallieront à ce problème et leur permettront d'obtenir une nouvelle chambre.

Nos héros à Moscou

Moscou est une ville en plein changement. Cette aventure a été écrite en 1991. Si au moment où vous la faites jouer de nombreux changements ont eu lieu, vous pouvez modifier la vue qu'en auront vos joueurs. Quand les personnages arrivent, ils découvrent une ville souffrant d'un manque de ravitaillement, d'oppositions politiques et d'une tendance généralisée à ne pas faire confiance au gouvernement central. Les marchandises n'arrivent jamais dans les magasins officiels et les queues devant les boutiques interminables. Quelques investissements étrangers commencent à arriver, mais le problème réside plus dans le système industriel centralisé doté d'une organisation des moyens de transport lamentable et d'un manque de coordination désespérant. La liberté politique récente y est clairement visible. Dans la rue, les gens parlent de politique et d'économie, que ce soit entre eux ou avec des étrangers. Tout le monde se plaint de l'état actuel du pays.

Toutefois, malgré cette plus grande liberté, il est bien plus difficile d'obtenir des informations en Union Soviétique qu'en Allemagne. Il sera encore plus aisé pour les personnages d'en obtenir s'ils ont des contacts parmi les journalistes, les diplomates, ou parmi la population locale. Dans ce cas, ils pourront se faire aider. S'ils ne connaissent personne, ils devront se débrouiller seuls.

La crise de Leningrad

Ils remarquent très rapidement que Leningrad est un sujet de conversation qui revient souvent. Des rumeurs laissent entendre que la ville est frappée par une épidémie de choléra et qu'elle a été placée sous loi martiale. Les étrangers n'y seraient plus acceptés. Les faits sont mentionnés dans les journaux, mais pas en première page. Les personnages devront écouter ce qu'en dit la population pour en entendre parler.

L'Incarnat a déjà commencé à faire apparaître la Citadelle de Chagidiel dans la ville. Grâce au contrôle qu'il exerce sur l'armée, le Général Staski a réussi à y faire imposer la loi martiale. Faites en sorte que les personnages comprennent bien qu'il sera extrêmement difficile de rentrer dans la ville si telle était leur intention. Dans le pire des cas, vous pouvez faire intervenir Sacharin (voir plus bas) qui après les avoir rencontrés les obligera à s'occuper de Staski avant de se rendre à Leningrad.

La Slava

Il est facile de localiser la Slava. L'organisation est indiquée dans l'annuaire et tout le monde sait que leur palais est situé près des docks de la Moskova. Les journaux soviétiques n'ont rien écrit sur la Slava, mais si les personnages ont des contacts dans la police ou dans le gouvernement, ils pourront apprendre beaucoup de choses à son sujet. Officiellement, la Slava est une organisation traditionaliste qui supporte le gouvernement central et l'ancienne structure communiste du pouvoir. Mais tout le monde sait que l'organisation veut en réalité établir un régime militaire et qu'elle est liée à des tsaristes. Elle prévoit une renaissance du tsarisme et reçoit de l'argent provenant de nobles en exil. Le programme de la Slava est à l'évidence réactionnaire. Les non-russes, les homosexuels et autres éléments indésirables n'obtiendraient pas la citoyenneté russe dans un état appliquant les idées de la Slava. Le soutien de l'organisation est lui aussi évident : la plupart de ses membres sont des militaires.

'e, mais c'est
ngager à la
t nous ne
l'Etat-
t pour
ir, et
ter
e

Slava

B, grâce à Sacharin, les person-
Slava. Deux jours après leur ren-
r, un messager leur apporte des papiers
dossiers appropriés pour se faire passer pour
s du Germanische Gemeinschaft, du Front Natio-
ais, du Parti Suédois, ou de tout autre organisation
extrême-droite, en fonction de leur origine. Une lettre de Sacharin accompagne l'ensemble, dans laquelle il annonce aux personnages qu'une rencontre a été organisée pour eux avec Fiodor Gregoritch de la Slava. Il attendra les personnages le lendemain matin à neuf heures dans son bureau. La lettre contient aussi un numéro avec lequel les personnages peuvent contacter Sacharin. S'ils appellent et expliquent qu'ils veulent le voir, des voitures passeront les chercher et les transporteront jusqu'à un bureau discret en banlieue. Ils sont emmenés chaque fois à un lieu différent.

Ils devront passer tout leur temps à préparer la rencontre avec Gregoritch afin de bien connaître les personnes qu'ils sont censés jouer et les principes de l'organisation qu'ils prétendront représenter. Trouvez leur des noms adaptés et dites leur ce qu'ils doivent savoir à propos des gens, des lieux, et organisations qu'ils devraient connaître en tant que membres du mouvement auquel ils seront supposés appartenir. Alors seulement pourront-ils être à peu près crédibles dans leurs rôles.

Faites en sorte qu'ils croisent Nigel Hartcombe à un moment au cours de leurs investigations de la Slava. S'ils décident d'entrer par effraction au lieu de s'infiltrer, ils pourront toujours le croiser dans le laboratoire. S'ils ne visitent que le service des expéditions, ils peuvent l'y croiser. Il est nécessaire qu'il les voie afin de pouvoir rendre compte à Chagidiel de leur présence à Moscou.

Les locaux de la Slava sont situés dans un vieux bâtiment aux allures de palais en plein centre ville de Moscou, proches des quais de la Moskova. Une petite plaque en cuivre à droite de la porte indique : « Fondation pour la recherche sur les troubles de guerre » et « Slava, Le Mouvement du Peuple ». Un large escalier en marbre mène à la porte. La façade du bâtiment est encore en bon état.

La maison appartient à la Fondation pour la recherche sur les troubles de guerre, qui dépend officiellement de l'Armée Rouge. Mais sous le commandement du colonel Leskov, la fondation a été intégrée à la Slava. À droite de l'immeuble de la Slava se trouve celui de la section d'enquête du Ministère de l'Agriculture, un rouage bureaucratique malade qui ne prête pas attention à ce qui se passe autour. Sur la droite se trouve l'Ecole Géorgienne, une école pour les enfants des membres du Parti en provenance des Républiques du Sud.

Le rez-de-chaussée sert à la branche publique de la Slava. À l'étage se trouvent les restes de l'organisme de soin des troubles de guerre sous la forme d'un institut de recherche sur le lavage de cerveau. Les recherches sont devenues réellement déplaisantes depuis que Staski a pris le contrôle de l'organisation. Pendant la journée, les deux étages sont occupés. Par contre, la nuit, seul l'étage conserve des occupants : les prisonniers et leurs gardiens. Il y a aussi un gardien de nuit mé d'un pistolet Makarov qui fait une ronde environ toutes heures.

Rencontre avec Gregoritch

Lorsque les personnages arrivent dans les locaux de la Slava, ils sont accueillis par Rosa, la réceptionniste. Elle leur propose de prendre un siège le temps d'aller chercher le docteur Gregoritch. Elle revient quelques minutes plus tard accompagnée de Fiodor Gregoritch. Il les accueille aimablement, leur demande si leur voyage s'est bien passé et s'ils acceptent de venir prendre un thé avec lui dans la salle à manger. Une fois que les tasses de thé ont été servies, il les interroge poliment sur les activités du mouvement qu'ils prétendent représenter, sur les conditions en Europe de l'Ouest, sur les tarifs actuels du marché noir pour l'armement et sur d'autres sujets de cet ordre. Il ne révèle pas grand-chose sur les activités de la Slava.

«Notre influence au sein de l'Armée s'est tout récemment accrue. Le Général Staski prend réellement notre cause au sérieux, et nous aurons bientôt des sympathisants dans tous les régiments du pays. Cela commence déjà à se voir.»

Il affiche un sourire révélateur. Si les personnages abordent le sujet par d'autres angles, il sous-entendra qu'un coup d'état est peut-être en préparation, mais il ne dira rien directement.

Gregoritch fait visiter le rez-de-chaussée aux personnages, et leur présente Makarov et Menchikov, deux membres de la Slava. Au bout de quelques heures, il se retire en s'excusant, et explique qu'il a beaucoup de travail. Il les laisse en compagnie de Menchikov.

En partant, il ajoute :« Mais revenez ce soir vers huit heures, nous organisons une petite soirée. Vous pourrez y rencontrer le reste de nos membres. »

Menchikov les emmène prendre un repas et leur parle continuellement d'histoire militaire et des différentes méthodes d'entraînement. Il ne prendra congé des personnages que tard dans l'après-midi.

Diner à la Slava

Le soir même, à huit heures, une cinquantaine de membres de la Slava se réunissent pour une soirée informelle dans la salle commune du premier étage. Le repas est constitué de sandwiches et de petits-fours, le tout arrosé de vodka. Menchikov se charge de guider les personnages, et les présente à de nombreux jeunes participants des deux sexes. Le docteur Gregoritch les accompagne au début, mais il prend congé en s'excusant vers 21h30. Aux alentours de 22 heures, tout le monde dans la salle est ivre. Aidés par les effets de l'alcool, les personnages peuvent obtenir un certain nombre d'informations en interrogeant les membres de la Slava. Ils apprennent que le docteur Gregoritch est apparu quelques semaines plus tôt (après la libération de l'Incarnat) au moment où Vsevolod Kustodiev, le précédent responsable du département de la recherche, a disparu... Quelqu'un ajoute « Je crois qu'il est à Kiev maintenant. »

Tous les gens dans la salle paraissent un peu gênés en parlant de Gregoritch. Ils reconnaissent qu'il est compétent, et qu'il dispose de bons alliés, mais ils pensent aussi qu'il est déplaisant et impitoyable.

« C'est sûr, il a amélioré nos contacts avec l'Armée. Le Général Staski a commencé à prendre notre cause à cœur lorsque Gregoritch nous a rejoint. » explique quelqu'un.

Un autre ajoute : «Mais, maintenant ils se sont mis en tête de nous impliquer en plus dans la gestion urbaine. Beaucoup sont partis à Leningrad pour démolir une zone résidentielle devenue obsolète. Pourquoi devrait-on faire ce genre de choses ?»

Personne n'en sait plus à propos des démolitions à Leningrad.

« Ils y ont envoyé des gars depuis une base militaire.» continue encore un autre. « Probablement pour donner une bonne image de la Slava. »

Une rencontre inattendue

Le moment est parfait pour jeter un œil aux alentours. Après vingt-deux heures, les membres de la Slava sont trop ivres pour se soucier de ce que font les personnages. S'ils interrogent quelqu'un au sujet des portes verrouillées, la réponse sera qu'ils n'ont absolument pas le droit d'y aller. La zone est réservée au personnel. Les portes menant au laboratoire et la pièce où sont enfermés les prisonniers sont maintenues fermées, mais ils peuvent forcer les serrures ou enfoncer les portes.

S'ils pénètrent dans le laboratoire, ils y découvriront Gregoritch et Nigel Hartcombe occupés avec le prisonnier de la pièce (17). L'homme est attaché sur une table, une lampe puissante dirigée sur le visage. Gregoritch est sur le point de lui injecter le contenu d'une seringue qui provoque des spasmes violents et fait se craqueler la peau en un motif ressemblant à une croûte de terre desséchée. En l'espace de quelques minutes, l'homme se couvre de sang et pousserait des hurlements si un morceau de caoutchouc ne lui bloquait pas la bouche.

Si Gregoritch aperçoit les personnages, il pose provisoirement ses instruments et leur ordonne d'une voix glaciale de sortir. S'ils refusent, il se rapproche d'eux et tente de les faire taire en marmonnant quelque chose à propos des alcooliques. Si les personnages le font prisonnier, il devient furieux une fois le premier moment de surprise passé. Il tentera d'appeler les gardes, mais ceux-ci sont trop ivres et ne réagiront pas. Les personnages pourront visiter les locaux tranquillement et sans être dérangés. S'ils le désirent, ils peuvent livrer Gregoritch au KGB ou à la police. Hartcombe observe les personnages avec intérêt lorsqu'ils entrent dans la pièce. Il porte un pantalon en cuir noir et une chemise en soie blanche. Son regard se porte surtout sur les personnages qui portent la marque de Chagidiel. Si les personnages deviennent agressifs ou se rapprochent un peu trop près de lui, il fera un pas en arrière et, en un instant, l'air commence à miroiter. Ils aperçoivent vaguement un mur solide derrière lui au moment où il disparaît. (Hartcombe s'est rendu à la Slava en utilisant la Voie du Temps et de l'Espace depuis son Temple, auquel il retourne).

Si les personnages ne menacent pas de le tuer et n'essayent pas de le toucher, il cherchera à découvrir leurs identités. Il voit clairement que les personnages portant la marque de Chagidiel ont des auras sombres que l'on ne retrouve pas ailleurs. Il va les voir et demande à voir les excroissances qu'ils portent sur le cou. Après les avoir observées, il demande aux personnages s'ils savent qu'ils portent la marque d'un Ange de la Mort.

« Il est dangereux de se lier à ce point à un Ange de la Mort. Lorsque Leningrad sera libérée, vous deviendrez ses esclaves pour l'éternité. Vous comprenez ? Lorsque la maladie vous tuera, il viendra vous chercher. »

Si les personnages demandent des éclaircissements sur ce que signifie « la libération de Leningrad », il se met à rire et leur dit qu'ils se rendront bientôt compte de ce qui va se passer. Dès qu'il se sent menacé, il fait un pas en arrière et rejoint son Temple. L'homme sur la table est encore en vie, mais tombe dans l'inconscience au bout de quelques minutes. Une personne disposant de Premier Soin ou de Médecine verra que quelque chose dans ce que lui a injecté Gregoritch empêche le sang de coaguler correctement. S'il n'est pas emmené immédiatement chez un médecin, il se videra de son sang et finira par mourir.

Plans du quartier général de la Slava

Rez-de-chaussée

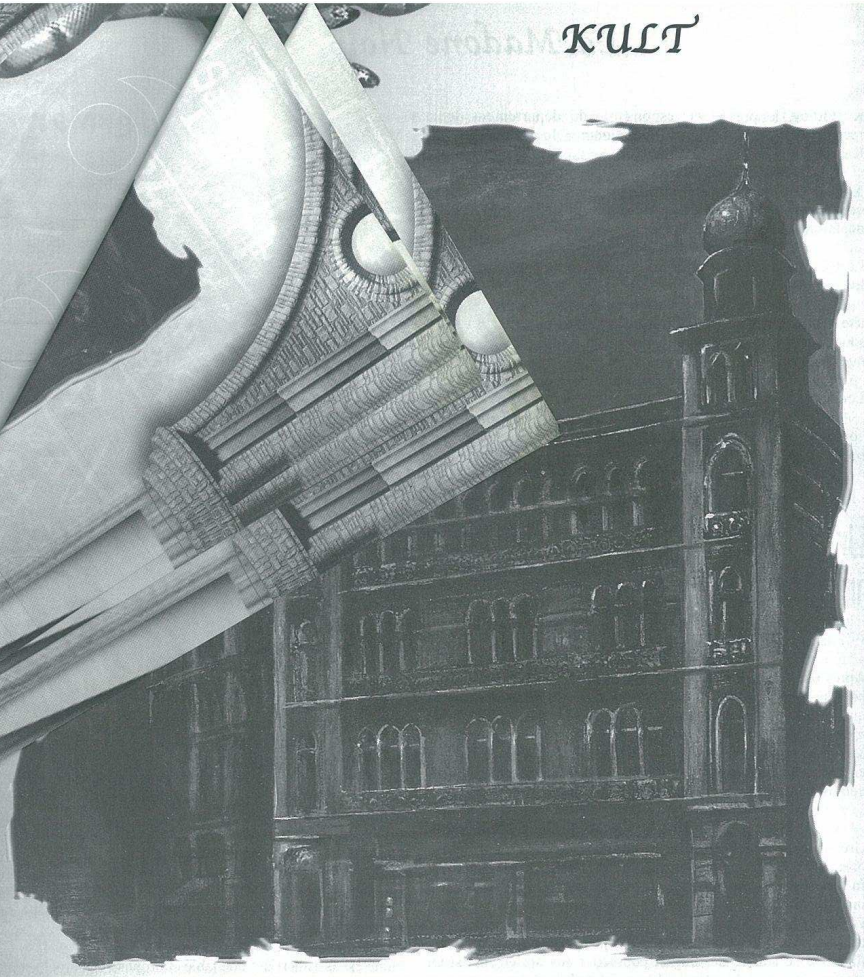
1. Hall d'entrée. Le sol est fait de marbre. Le plafond forme un dôme qui descend sur des murs ornés de deux grandes peintures représentants des batailles russes. Deux escaliers mènent à l'étage. Ils sont barrés par des cordes et des panneaux sur lesquels sont écrits en russe « Réservé au personnel ». Deux portes donnent sur les pièces des deux côtés. Sur la porte de gauche, une vitre porte l'inscription « Expéditions ». La porte de droite est verrouillée. En face, des marches permettent d'accéder au couloir qui donne sur le salon.

2. Couloir. Le hall d'entrée se prolonge en une large ouverture. Deux portes mènent aux toilettes et à la salle à manger du personnel.

3. Salon / Salle d'exposition. Lorsque la fondation militaire possédait encore la maison, la salle était divisée en bureaux par des paravents. La Slava s'en sert maintenant comme salle d'exposition. Le sol en marbre a un motif en damier. De grandes baies vitrées s'ouvrent sur la véranda et le jardin. Deux murs d'exposition occupent la salle. Le premier est titré « Crimes oubliés » et traite des crimes commis pendant la Révolution d'Octobre et les années qui ont suivi, notamment à l'encontre de la noblesse russe. L'autre est un hommage patriotique à l'Armée Rouge en général, et à l'aviation en particulier. Le long des murs sont accrochées des cartes de la Russie et des images exaltant la fierté nationale. Un jeune homme vêtu d'un uniforme russe élimé est assis derrière une table et propose des brochures à ceux qui en veulent. Il a en sa possession une liste comportant les noms de ceux qui soutiennent la candidature du colonel Leskov au poste de président. La table est aussi ornée d'une boîte servant à recueillir les dons pour les vétérans.

4. Réception. Toute la décoration date de l'époque où le bâtiment servait à la fondation militaire. Un vieux poster représentant des avions en piqué est accroché au mur. Rosa Demyanova, une femme d'environ cinquante-cinq ans est assise derrière un bureau en mauvais état et répond à toutes les questions concernant la Slava. Elle porte un ensemble aux allures d'uniforme. Rosa peut répondre à toutes les questions sur l'idéologie officielle du mouvement et se réfère à Gregorii Bitov pour les questions plus sensibles.

5. Service des expéditions. Il y une grande table de travail et deux petits bureaux dotés de machines à écrire. Des étagères contenant des classeurs courent le long des murs sur lesquels sont accrochés des articles de journaux et des photographies. Deux jeunes hommes sont assis et travaillent sur un registre des membres et sur les activités légales de la fondation. Ils dirigent les personnages vers Rosa Demyanova pour toute question. Les noms de tous les membres de la Slava sont répertoriés dans les classeurs. Avec un jet de Recueil d'Informations, une personne parlant le russe pourra déterminer que les trois quarts des membres sont militaires.



Beaucoup d'entre eux semblent provenir de la base aérienne F3 dans les environs de Moscou, où il semblerait que presque tous les soldats appartiennent à la Slava. Il est aussi possible de découvrir que la branche moscovite de la Slava a récemment changé de dirigeant. Vsevolod Kustodiev, qui en a assumé la responsabilité pendant dix ans a été soudainement remplacé par le docteur Gregoritch.

6. Réserve. Contient du papier, des stylos, des machines à écrire supplémentaires et des chaises cassées ainsi que d'autres accessoires de bureau.

7. Vestiaire. Quelques vestes et manteaux sont suspendus.

8. Bureau de Gregorii Bitov. Une pièce d'aspect moderne comportant deux bureaux et des machines à écrire électriques. Trois classeurs métalliques pleins sont disposés contre le mur. Des photos de membres connus et inconnus de la noblesse russe sont accrochées un peu partout, et le mur du fond est décoré par un arbre généalogique de la famille du tsar. Le secrétaire de la Slava, le lieutenant Gregorii Bitov est un petit homme trapu dans la cinquantaine. Il est toujours dans son bureau quand il vient dans les locaux de la Slava. Le bureau près de la porte est occupé par son assistant, un jeune homme dénommé Pavlov. Bitov est présent le matin, du lundi au jeudi. Il sera enchanté de parler de la renaissance du royalisme russe et de l'avènement prochain de la Grande Russie. Bitov est actuellement en train de travailler à rattacher la ligne généalogique du Général Staski à une famille d'origine royale des environs de Smolensk. Si les personnages engagent la conversation sur Staski, il annoncera que ses recherches prouveront probablement qu'une place de choix est réservée au général dans la Russie Tsariste à venir. Bitov recherche activement les membres de la noblesse russe et les descendants cachés de la famille du tsar. Les archives sont remplies de certificats de naissance, d'informations sur les changements de noms, des fichiers personnels sur microfilms importés et des compilations d'arbres généalogiques de différentes familles.

9. Archives. Il y a neuf armoires remplies de documents servants aux recherches de Bitov. Sur une petite table dans un coin est posé un lecteur de microfilm. Une bibliothèque contient les ouvrages sur la généalogie et l'art de déchiffrer de vieux manuscrits.

10. Salle à manger. Trois tables de bar, une plaque chauffante électrique avec une cafetière et un très vieux samovar représentent l'ensemble du mobilier. Deux jeunes hommes vêtus d'uniformes dépassés y sont généralement assis à boire le thé au lieu de monter la garde dans l'entrée.

11. Salle de repos. Bitov vient parfois y dormir. La salle contient un banc étroit et une table basse. Des cartons de feuilles pour les machines à écrire y sont entreposés contre un mur.

12. Salle de projection. De simples bancs en bois permettent aux spectateurs de s'asseoir. Une toile blanche montée sur un dérouleur est suspendue au-dessus d'une petite scène qui peut servir à faire des conférences et des représentations théâtrales. La salle sert principalement à diffuser des documentaires.

13. Toilettes. Deux toilettes et un petit lavabo.

14. Bureau de Demian Menchikov. Un bureau comme les autres: il contient une table avec une machine à écrire, deux armoires de classement métalliques, des étagères remplies de classeurs le long des murs. La décoration est composée de gravures sur cuivre représentant des batailles célèbres et des posters commerciaux diffusés par l'industrie de l'armement. Menchikov est responsable de l'entraînement militaire des recrues de la Slava qui ne sont pas déjà issues de l'armée. Il était autrefois lieutenant dans l'Armée Rouge, mais a été obligé de donner sa démission à cause d'une incartade, dont la trace a maintenant disparu des registres. Les mardis et les jeudis, il donne des cours dans la salle de conférence (16), et organise le reste du temps des manœuvres pour ses protégés dans une propriété privée au sud de Moscou.

15. Réserve. La pièce est remplie de vieilles cartes roulées pour rétroprojecteur, rangées dans des classeurs. Sur une table se trouve une maquette de paysage sur laquelle sont posés des chars miniatures. Menchikov se sert de la pièce pour entreposer le matériel qu'il utilise durant ses cours.

16. Salle de conférence. Au centre de la salle trône une grande table ronde entourée de douze chaises. Des bibliothèques adossées aux murs contiennent des ouvrages de référence sur les années 60. Un chandelier usé est pendu au plafond. La salle de conférence est principalement utilisée pour les cours de Menchikov.

17. Jardin. La maison de la Slava est la seule des alentours à disposer d'un jardin, maintenu à peu près en état par un employé. En son centre se trouve une mare asséchée surplombée par des lauriers taillés pour représenter des individus. Une petite porte permet de passer de l'autre côté du mur.

Premier étage

1. Hall. Deux jeunes recrues en uniforme à l'ancienne montent la garde, armés de pistolets Makarov et de sabres de cavalerie. Ils ne laisseront passer personne sans autorisation. En cas de problème, ils appelleront leurs collègues postés dans la salle de garde qui viendront les aider. Les deux jeunes hommes ne sont postés ici que durant les heures de bureau, de 8h00 à 18h00.

2. Balcon. Le balcon donne sur la rue et offre une vue sur les docks qui s'étendent au-delà. Il est vieux et n'a pas été entretenu, ce qui le rend peu sûr.

3.Salle de bal. Cette pièce était à l'origine une salle de bal. Les murs et le plafond sont entièrement recouverts de miroirs. Un gigantesque chandelier en cristal est suspendu au centre du plafond. Un parquet ciré recouvre le sol et deux cheminées encadrent l'entrée. La pièce est utilisée pour les réceptions et les réunions de la Slava. Le mobilier est exclusivement constitué de deux tables longues autour desquelles sont réparties vingt chaises à hauts dossiers.

4. Balcon. Ce balcon fait face au jardin. Il est en bien meilleur état que celui qui donne sur la rue.

5. Salle de garde. La salle est occupée par deux grandes tables entourées de chaises, un poète en céramique et trois bibliothèques contenant des manuels militaires des années 30. Quatre membres de la Slava surveillent les sujets de test du docteur Gregoritch depuis cette salle. Toutes les heures, l'un d'entre eux va vérifier qu'ils ne posent pas de problème. Les gardiens sont assis à regarder l'horloge et sont relevés toutes les huit heures.

6. Réserve. La porcelaine et les nappes utilisées pour la salle de bal sont rangées sur des étagères. Dix chaises supplémentaires sont empilées dans un coin.

7. Sujet d'expérimentations. La porte est renforcée et fermée par deux serrures. Elle supporte 150 niveaux de dégâts. Un jet de Cambriolage avec une marge d'au moins 10, ou un jet de FOR avec un levier et la même marge permettent d'ouvrir la porte. Le docteur Gregoritch et les gardes en faction (5) possèdent les clés. La pièce contient deux lits avec des draps ordinaires et une table basse. Les murs sont entièrement blanchis à la chaux. Une ampoule sert d'éclairage. Sur l'un des lits est assis un jeune homme portant un pantalon en laine grise et un maillot de corps. Ses pupilles sont dilatées à l'extrême et il est facile de voir qu'il est drogué. Il a le crâne rasé et le corps recouvert de marques d'électrodes. Il ne peut pas répondre aux questions et tient à peine sur ses jambes.

8. Sujet d'expérimentations. La porte est renforcée et verrouillée de la même manière que celle de la chambre (7). Il y a trois lits dans la salle. Les murs sont blanchis à la chaux et une simple ampoule pend au plafond. La pièce est occupée par deux hommes, tous deux rasés et portant des traces d'électrodes et de tortures sur le corps. L'un des deux est allongé sur le lit sous sédatif, et porte des signes de tortures autrement plus graves que son collègue. C'est lui le sujet de l'expérience. L'autre est Valentin Liublenov, l'assistant du docteur Gregoritch, qui fait semblant de subir aussi les expérimentations pour mieux observer les réactions du sujet. Valentin possède les caractéristiques d'un membre normal de la Slava.

9. Sujet d'expérimentations. La porte est renforcée et verrouillée de la même manière que les deux autres cellules. Il y a deux lits dans la pièce blanchie à la chaux éclairée par une ampoule pendue au plafond. Il y a deux sujets, un homme et une femme vêtus de vêtements gris en laine. Ils sont tous deux drogués et portent des marques d'électrodes et de torture.

10. Bureau. Une table avec une machine à écrire est poussée contre le mur du fond. Deux bibliothèques sont remplies de livres de médecine et de psychiatrie. Sur une étagère sont rangés dans des classeurs plus de deux ans d'expérimentations sur différentes sortes de tortures. Les portes sont verrouillées, et il faut un jet de Cambriolage ou de FOR avec un levier pour les ouvrir. Valentin Liublenov a les clés en sa possession, étant donné qu'il s'agit de son bureau. Il participe à une expérience et peut être trouvé dans la salle (8). Sa photographie se trouve sur la table, et les personnages peuvent ainsi reconnaître l'un des « patients » de la salle (8).

11. Salon. Une table basse entourée de fauteuils en cuir orne le centre de la pièce. Tout autour se trouvent des bibliothèques remplies de livres datant de l'occupation par la fondation militaire. Le salon est peu utilisé et les portes sont verrouillées. Il faut un jet de Cambriolage avec passe-partout ou un jet de FOR avec levier pour rentrer.

12. Salle des trophées. Quatre vitrines contenant des trophées d'athlétisme et des distinctions militaires sont disposées dans la salle. Sur les murs sont accrochées des bannières de régiments et des coupures de presse mises sous verre relatants de hauts-faits et des remises de distinctions. La plupart des articles sont vieux et datent du temps ou le bâtiment appartenait à la fondation militaire. Un meuble contient les distinctions plus récentes reçues par des membres de la Slava. Les personnages pourront y découvrir un article de journal extrêmement récent qui n'a pas encore commencé à pâlir. Il montre le Général Staski, que les personnages reconnaîtront comme la créature libérée du corps des trois Russes, décorant un jeune soldat de la base aérienne F3 pour le meilleur tir de l'année. La récompense se trouve dans l'une des plus récentes vitrines.

13. Salle d'expédition. La salle comporte un comptoir vide et une table sur laquelle sont posés des revues médicales et un prospectus mensonger et dépassé sur la fondation pour les troubles de guerre. C'est ici que le docteur Gregoritch reçoit les personnes souhaitant se renseigner sur les expériences menées par la Slava.

14. Bureau de Fiodor Gregoritch. Le nom sur la porte a été recouvert par un nouveau, écrit sur un morceau de carton annonçant « Fiodor Gregoritch ». Si quelqu'un l'enlève, il pourra lire « Vsevolod Kustodiev », le nom de celui qui a été démis de ses fonctions par le Général Staski pour laisser la place à Gregoritch. Un large bureau, deux chaises pliantes et une table basse constituent le mobilier. Le long de l'un des murs se trouve une couchette qui peut être relevée et où les patients peuvent être fermement attachés avec des bandes en caoutchouc. Des bibliothèques couvrent les murs, remplies de toutes sortes de livres sur le lavage de cerveau, la torture et les techniques d'interrogatoire. Il y a des livres, des journaux et des traités en russe, en allemand, en anglais et en français. Durant les heures de bureau, entre 8h00 et 18h00, Gregoritch se trouve soit dans son bureau soit dans le laboratoire. Il passe souvent ses nuits à travailler et dort sur la couchette dans son bureau.

15. Laboratoire. Trois couchettes du même modèle que celle du bureau de Gregoritch sont alignées le long d'un mur. Derrière un plan de travail se trouvent des étagères sur lesquelles sont rangés des classeurs. Une cuisinière dotée d'un placard est installée contre un mur. Des substances chimiques et du matériel de laboratoire sont rangés sur des étagères à côté. Les personnages peuvent aussi trouver des instruments d'autopsie et de torture dans le placard sous le comptoir, identiques à ceux d'Ernst Vogel. Ils sont entreposés avec du matériel pour toutes sortes de torture : des capuches noires, des bâtons en caoutchouc, des fouets, du fil de fer etc. Un meuble en acier occupe un coin de la pièce, fermé par deux serrures. C'est une armoire à pharmacie remplie de produits coûteux ou dangereux. Les clés se trouvent en possession de Gregoritch. Une marge de 10 ou plus sur un jet de Cambriolage avec un passe-partout sera requise pour l'ouvrir, ou un jet de FOR avec une marge de 15 ou plus en utilisant un tournevis. À côté du meuble se trouve un placard à portes coulissantes contenant du matériel médical récent.
Les classeurs : ils contiennent des rapports sur les quelques expériences que Gregoritch a eues le temps de réaliser depuis son arrivée à la Slava. Ils détaillent des tortures atroces et contiennent des images de cadavres illustrant les expériences qui se sont soldées par la mort des sujets.

16. Chambre froide. Les produits sensibles à la chaleur sont conservés ici. Un corps de femme coupé en morceaux et montrant des signes de torture est entreposé dans des sacs en plastique noir tout au fond de la chambre froide. Une vérification dans les fichiers de la police révélera qu'elle s'appelait Nadia Pavlova et était aspirant officier à la base aérienne F3. Elle a été portée disparue deux semaines plus tôt. Yuri Sacharin pourra informer les personnages qu'elle était la dernière personne infiltrée dans la base aérienne pour le compte du KGB et qu'elle avait disparu sans laisser de traces, tout comme les autres.

17. Salle d'isolement. La pièce fait un mètre sur deux. Elle est totalement isolée par des murs matelassés. Un jeune homme y est, recroquevillé en position fœtale. Il a le crâne rasé et porte des vêtements gris en laine.

18. Laboratoire. La salle est encombrée par une table d'opération montée sur roulettes et surmontée d'une installation complexe de lampes de différentes couleurs et intensités. Des instruments chirurgicaux et du matériel d'analyses chimiques sont posés sur des plans de travail, le long des murs.

19. Armurerie. Par sécurité, la Slava entrepose ici quelques armes pour se défendre en cas d'attaque. La porte est renforcée et supporte 150 niveaux de dégâts. Un jet de Cambriolage avec une marge d'au moins 10, ou un jet de FOR avec un levier et la même marge sont nécessaires pour entrer dans l'armurerie. Seuls Gregoritch et le chef de la sécurité disposent des clés pour y entrer. À l'intérieur sont rangés deux AKM dans des caisses, avec cinq chargeurs par arme. Une troisième caisse contient douze grenades explosives.

20. Bibliothèque. Des meubles aux portes de verre recouvrent les murs. Une cheminée, contre un mur est surmontée d'une tête de sanglier empaillée. Les livres sont anciens, les plus récents datant des années 60, et sont composés soit d'œuvres de fiction, soit de livres d'histoire militaire. La Slava ne se sert presque pas de la pièce qui date de l'époque où la maison appartenait à la fondation militaire.

21. Toilettes. Rien de particulier ici.

Indices à la Slava

Registre des membres : Si les personnages effectuent des recherches dans les registres qui se trouvent au service des expéditions, ils découvriront que tout le personnel de la base aérienne F3 appartient à la Slava. Pendant la réception, un invité pourra aussi leur dire que la base est le point fort de l'organisation.

Les recherches généalogiques de Bitov : Si les personnages discutent avec Bitov au sujet du passé de la famille de Staski, ils verront qu'il n'a pas du tout pu remonter son passé bien qu'il leur affirme « C'est difficile avec les fichiers dont nous disposons. Une grande partie d'entre eux est abîmée, mais je finirais par trouver. »

Les sujets d'expériences : Cinq personnes ont subi des expériences et sont enfermés dans les locaux de la Slava. Deux d'entre eux sont des recrues en provenance de bases militaires des environs de Moscou. Les trois autres sont des étudiants qui se sont portés volontaires pour gagner un peu d'argent. Gregoritch a pratiqué des expériences comportant des tortures et des drogues pour voir à quelle vitesse il était capable de générer un effet similaire à un lavage de cerveau. Ils sont tous apathiques et désorientés, affirmant être des membres de la Slava qui se sont portés volontaires pour les expériences. Ils sont incapables de donner leurs noms et répondront qu'il faut s'adresser au docteur Gregoritch pour toutes les questions que les personnages pourront leur poser. Ils ne quitteront pas les locaux de la Slava volontairement. Si les personnages les interrogent sur les expériences, ils donneront des explications confuses et imprécises.

Les documents de Liublenov : Les documents relatant les expériences qui peuvent être récupérés dans le bureau de Liublenov sont suffisants pour que le KGB collabore avec la police dans le but de démanteler la Slava. Il y a aussi des documents démontrant les liens de la Slava avec plusieurs personnes qui ont ensuite été envoyées comme «agents» en Europe. Interpol reconnaîtra plusieurs terroristes connus dans la liste.

Les documents de Gregoritch : Les documents contenus dans le bureau de Gregoritch et la présence des prisonniers peuvent aisément permettre son arrestation. Les personnages découvriront que plusieurs expériences ont eu lieu à la base aérienne F3, et que certaines autres ne sont pas signées par Gregoritch mais par un certain Hartcombe. Il est fort probable que les personnages réagiront s'ils ont vu des références à Hartcombe lorsqu'ils se trouvaient à Berlin. Les notes comporte aussi une référence à trois sujets qui ont « été confiés à N. Hartcombe après le succès des tests ». Il est évident que les sujets étaient alors encore vivants.

Le carnet d'adresse de Gregoritch : Il contient une adresse et un numéro de téléphone se référants à N. Hartcombe. L'adresse indique « Tractor Assembly, fabrication de tracteurs, zone industrielle de Korodskaya»

La chambre froide : Le corps à l'intérieur de la pièce est celui d'un agent de Yuri Sacharin qui était infiltré dans la base aérienne F3.

Armurerie : Avec l'aide de Sacharin, les personnages peuvent découvrir que les armes proviennent de la base aérienne F3.

Le lendemain de leur infiltration de la Slava, les personnages sont contactés par Sacharin. S'ils lui apportent les informations dont le KGB avait besoin, il sera satisfait. « Mais c'est Staski que l'on veut avoir, c'est lui qui représente le plus grand danger. Je le soupçonne de se trouver sur la base aérienne F3, à quelques kilomètres au nord. Il est responsable du secteur où se situe la base et avait, du moins juste après son apparition, de bonnes relations avec le colonel Leskov qui y est le dirigeant en poste. De plus nous avons perdu tout contact avec la base. Toutes nos taupes sont mortes. »

Si les personnages ont découvert les restes de Nadia Pavlova dans les locaux de la Slava, cela achève de persuader Sacharin que la F3 est un point névralgique. Il explique que le KGB a encore plus de mal à infiltrer la base aérienne, qui est pourtant une zone militaire, qu'il n'en a eu avec la Slava, qui était une organisation comptant beaucoup de civils.

« D'habitude, nous coopérons avec l'Armée dans ce genre de situation. Un certain nombre d'hommes à nous sont infiltrés dans l'administration militaire. Mais au moins trois de mes collègues ont disparu au cours des deux dernières semaines. Votre ami Staski dispose d'une influence terrifiante. Je ne peux plus me fier à ce genre d'alliés. » avoue Sacharin.

Il souhaite que les personnages fassent une enquête à l'intérieur de la base afin de fournir des preuves suffisantes pour permettre au KGB d'intervenir.

Il ajoute « Il se peut aussi que Staski se trouve sur la base. Je veux que vous soyez présents lorsque nous le trouverons. Vous et personne d'autre. C'est vous qui avez déclenché toute cette histoire. ». Sacharin indique aussi qu'il va expliquer aux personnages les méthodes appropriées pour rentrer dans la base. Ils pourraient s'infiltrer à nouveau, mais il suggère plutôt une opération commando, qu'il pense avoir plus de chances de réussir. Il les laisse en leur annonçant qu'il les contactera au cours des prochains jours.

Nigel Hartcombe

Nigel Hartcombe a fait partie de l'Association Slave pendant plusieurs années et fut un ami proche de Filip Kramer. Il avait trouvé refuge en Allemagne de l'Est alors qu'il fuyait les mandats d'arrestation en Europe de l'Ouest, mais au bout de quelque temps, même l'Allemagne devint dangereuse pour lui: Depuis 1984, il s'est arrangé pour se préparer une nouvelle résidence en Union Soviétique à l'aide d'alliés et de pots-de-vin. Il occupe la majeure partie son temps avec ses études occultes et vit en marge de la société.

En dépit de la situation risquée dans laquelle il se trouve, il reste l'un des Conjureurs de la Mort les plus influents d'Europe. Ses écrits sont largement diffusés, et il correspond régulièrement avec un grand nombre d'occultistes du monde entier. Il est compétent dans la Voie du Temps et de l'Espace et peut se déplacer à sa guise sur de longues distances.

Depuis son arrivée en Union Soviétique, Staski, l'Incarnat de Chagidiel, a commencé à s'intéresser à Hartcombe. Le vieux Conjureur reçoit un support financier de l'Armée et s'apprête à quitter l'ancienne zone industrielle où il a passé ces cinq dernières années pour emménager dans « la Leningrad libérée », la manifestation de l'Inferno de Chagidiel. Après avoir croisé les personnages dans les locaux de la Slava, Hartcombe contacte le Général Staski pour lui raconter ce qu'il a vu. Pour des raisons évidentes, cela intéresse fortement l'Incarnat. Il ne peut directement s'occuper des personnages, mais il ordonne au colonel Leskov d'envoyer quelques hommes pour les ramener à la base F3. En ce lieu, ils pourront être interrogés avant d'être emmenés à la base de lancement de missiles où se trouve Staski. Deux jours après les événements à la Slava, ou après que les personnages ont eu le temps de récupérer toutes les informations dont ils ont besoin, les militaires viennent les chercher. Référez-vous à la section suivante pour plus d'informations à ce sujet.

La résidence de Nigel Hartcombe est décrite ici au cas où les personnages disposeraient du temps nécessaire pour l'inspecter avant que les hommes de Leskov ne viennent les chercher. Si vous désirez utiliser cette section, vous pouvez aussi attendre que les personnages aient eu le temps de se renseigner sur Hartcombe avant de faire intervenir les militaires.

Les personnages pourront trouver Hartcombe grâce à l'adresse que Fiodor Gregoritch avait sur lui, ou après l'avoir vu dans le laboratoire. S'ils font des recherches dans les fichiers de la police (avec l'aide de Sacharin), ils trouveront une photographie le représentant. Il est identifié sous le nom d'Eric Lessner, soupçonné d'enlèvement. Sacharin pourra leur dire qu'il réside dans une zone industrielle des environs de Moscou.

« Nous avons gardé un œil sur lui pendant un certain temps, mais il ne semblait pas y avoir d'activité criminelle. Il dirige une espèce de secte », leur explique Sacharin.

Nigel Hartcombe a trouvé refuge dans une zone industrielle désaffectée de la région. Les rituels sanglants nécessitent un environnement calme sans rien pour les interrompre. Il est improbable que des personnes se rendent à la vieille usine de tracteurs de Korodskaya par simple curiosité, et les forces de Police ont été soudoyées par Hartcombe. Il a ainsi pu à l'aide de ses acolytes transformer tranquillement des parties de l'usine en Temple et en résidence.

25. Salle de conférence. Une table en hémicycle entourée de sièges rembourrés occupe la majeure partie de la salle. Sur le mur est accroché un tableau pour rétroprojecteur et des feutres adaptés. Une image à moitié effacée sur l'appareil semble représenter une carte de la base F3.

26. Bureau du colonel Leskov. Un grand bureau avec une vieille machine à écrire électrique est placé contre le mur du fond. Y sont posés des porte-documents contenant des lettres et des rapports. Les murs sont recouverts d'étagères contenant des classeurs et des documents manuscrits. Le colonel Leskov passe quelques heures par jour dans son bureau.
Dans l'un des porte-documents, sur lequel est inscrit «M13», sont rangées ses correspondances de la semaine passée avec le général Staski. Il y a suffisamment de preuves compromettantes pour faire passer plusieurs fois Leskov en cours martiale. Toutes les lettres envoyées par Staski sont écrites sur du papier avec l'en-tête « M13 ».

27. Bureau du second lieutenant Karpov. La pièce est entièrement remplie par un bureau sur lequel sont posés des porte-documents. Le secrétaire de Leskov passe la majeure partie de ses journées assis dans la pièce à trier du courrier et à rédiger des lettres.

28. Bureau du général Staski. La pièce ne contient qu'un bureau et une bibliothèque vides. La pièce n'a à l'évidence jamais été utilisée. Staski est censé être le commandant suprême de la base aérienne, mais il a délégué toute les responsibilités à Leskov.

Entrepôts et Cellules

Les ascenseurs qui partent des hangars et du centre de commandement descendent jusqu'à une grande zone de stockage. De la nourriture et des fournitures sont entreposées en quantités suffisantes pour soutenir une longue période d'isolement. Une seconde zone, plus petite, sert à garder les prisonniers. C'est ici que seront emmenés les personnages.

1. Cellules. Les cellules font trois mètres sur un et demi, et ne sont équipées que d'un banc en bois. La porte est en métal avec un petit guichet. Les gardiens (2) en possèdent les clés.

2. Salle de garde. Une salle plutôt dégarnie, qui ne contient qu'une table et deux chaises. Deux portes sur l'un des murs donnent sur deux toilettes. Il y a toujours deux gardes en faction dans la salle. Ils font confiance aux lourdes portes en métal et ne sont pas très attentifs.

3. Corridor. Des portes en métal bloquent le passage vers le reste du complexe. Les deux gardes qui surveillent en ont les clés. Sinon un levier et un jet de FOR avec une marge de 15 ou plus, ou un jet de Cambriolage avec une marge de 10 ou plus en utilisant un passe-partout, permettront de les ouvrir.

4. Couloirs. Deux couloirs de 200 mètres de long mènent chacun à un ascenseur et à un monte-charge qui remontent au poste de commandement et, plus haut, aux hangars souterrains. À cet étage, les ascenseurs ne sont pas surveillés.

5-7. Entrepôts de nourriture. Des boîtes en carton emplissent l'espace et sont remplis de nourriture, de boîtes de conserve, de charbon et de comprimés de vitamines.

8. Centrale électrique et générateurs. Une petite centrale électrique diesel fournit de l'énergie au centre de commandement. Deux techniciens s'affairent dans la pièce, au milieu des générateurs bourdonnants.

9. Centre de contrôle. Les systèmes d'aération, de chauffage et de distribution électrique sont tous contrôlés à partir d'ici. De vieux panneaux de contrôle surmontés d'ampoules, d'indicateurs à aiguilles et de boutons couvrent les murs. L'ensemble ressemble à une centrale des années 50.

10. Entrepôt de pièces détachées. Des pièces de rechange pour la centrale sont entreposées ici. Trois meubles en tôles verrouillés contiennent de plus 30 AKM et 40 Makarov ainsi que des munitions. Il est possible de les ouvrir en utilisant un levier (que l'on peut trouver dans la pièce) et un jet de FOR avec une marge de 5 ou plus, ou en utilisant un passe-partout avec un jet de Cambriolage réussi par une marge de 3 ou plus.

Indices à la Base Aérienne

Les soldats : Tout le personnel de la base discute des préparatifs du coup d'état, qui va selon toute vraisemblance se dérouler en collaboration avec la Slava et d'autres divisions de l'Armée de Terre et de l'Air. La présence de Staski dans la base de missiles à 150 kilomètres au nord de Moscou est connue de tous. Ils ont tous des appréhensions quant aux événements extrêmes qui ne vont plus tarder.

Entrepôt d'armement : Une vérification des inventaires dans l'entrepôt montrera qu'une grande quantité de matériel a disparu et qu'il a probablement été vendu. Si les personnages récupèrent les numéros de série, ils s'apercevront qu'ils correspondent à ceux des armes découvertes chez Harmann à Berlin.

Chambre du colonel Leskov : Les personnages remarquent immédiatement que le tableau sur le mur a été peint par Filip Kramer. Les rapports que lit le colonel Leskov intéresseront fortement le KGB et les autorités militaires qui ne participent pas à la tentative de coup d'état.

Le centre de commandement : Une étude approfondie de la carte électronique montrent quelles bases militaires soviétiques sont visées par les rebelles. Il est improbable que les personnages aient le temps de vérifier attentivement la carte, car cela demande plusieurs heures.

Le centre de communication : Des transcriptions des communications entre d'autres bases militaires russes sont rangées sur les classeurs le long du mur. Il semblerait que certaines d'entre elles aient été régulièrement mises sur écoute.

La salle des ordinateurs : Si les personnages ont l'occasion de récupérer les disquettes de sauvegarde des ordinateurs, ils auront des preuves concrètes de la préparation d'un coup d'état. Il y a des simulations d'attaque sur les autres bases militaires et sur des cibles civiles. Elles permettront aussi de découvrir quelles parties de l'Armée Rouge sont personnellement impliquées dans la tentative. Les bandes magnétiques sont d'un modèle ancien, et pèsent un total de 140 kilos. Trois jours complets de travail sont nécessaires pour découvrir lesquelles sont importantes.

Bureau de Pisarev : L'ordinateur du Major Pisarev contient les rapports détaillés que les personnages auront du mal à récupérer de la salle des ordinateurs. Ils peuvent sauvegarder les données, ce qui nécessite 20 disquettes. Il y a des disquettes dans une boîte sur le bureau.

Bureau d'Obolenskij : Si les personnages étudient les simulations de défense de Leningrad, ils remarqueront immédiatement que celles-ci semblent être dirigées depuis un point étrangement proche de l'endroit où la maison de Kalenko a disparu. Ils découvrent aussi une simulation d'attaque d'un point situé en banlieue, près de la zone industrielle de Kaptyeno. Obolenskij a monté un scénario d'attaque de la zone (il s'agit d'une tentative pour raser la Cathédrale noire).

Bureau de Leskov : Les lettres du Général Staski contiennent différents ordres. Il doit préparer un plan d'attaque pour les forces aériennes en coordination avec les autres forces impliquées dans le coup d'état et se débarrasser de certaines personnes, soupçonnées d'être des agents. Elles contiennent de plus une liste indiquant noir sur blanc les officiers qui participent au coup d'état. La dernière lettre donne à Leskov l'ordre d'arrêter les personnages et de les interroger avant de les mener à la base M13.

RETOUR À MOSCOU

Si les personnages ont été libérés par Ilya Topov, il les emmènera voir Sacharin directement après leur évasion de la base. S'ils s'échappent seuls, ils seront de toute manière contactés par le Licteur dès qu'ils reviennent à Moscou. Sacharin les envoie chercher par la méthode discrète habituelle et les félicite pour la réussite de la mission. Il sera reconnaissant pour toutes les preuves qu'ils peuvent lui ramener contre les participants au coup d'état, les membres de la Slava et Staski, mais semble déçu que le Général ne se soit pas trouvé dans la base aérienne.

Si les personnages se proposent de localiser le Général dans la base de lancement de missiles M13, il en sera reconnaissant. Sinon, il le leur suggérera. Il dispose maintenant de suffisamment de preuves pour y aller avec ses propres hommes, mais il souhaite que les personnages les accompagnent. Sacharin leur offre de se rendre à la base M13 sous le commandement d'Ilya Topov et de ses 100 hommes pour tuer le général.

«Comme moi, vous comprendrez que je ne peux pas me contenter de l'arrêter, ce qui constitue une autre raison pour laquelle je souhaite que vous y alliez. Mes hommes n'ont pas votre expérience de ce qu'ils vont rencontrer près de Staski. Je pense que vous êtes capables d'imaginer ce qui doit s'y trouver.» leur explique Sacharin.

Le KGB possède les plans d'une partie de la base. Elle consiste en six tunnels d'un kilomètre et demi de long qui partent d'un point central.

« Le plus simple pour rentrer est de passer par les tunnels. Il serait aussi possible de passer par l'extérieur, mais il faudrait alors vous battre pour chaque mètre parcouru. En passant par le sous-sol, vous pourrez entrer un peu plus discrètement. Je vais vous laisser en discuter avec Topov. J'ai mes propres problèmes à régler. Leningrad est en crise. » leur déclare Sacharin avant de leur souhaiter bonne chance.

Il ne donnera pas plus de détails à propos des événements de Leningrad. Si les personnages l'interrogent, il répondra « Il est trop tôt pour avoir des certitudes ».

Les personnages sont amenés devant le colonel Topov s'ils ne l'avaient pas rencontré dans la base aérienne. Ils vont préparer avec lui l'infiltration de la base et le matériel qui leur sera nécessaire. Le meilleur moyen de rentrer est de trouver l'une des entrées cachées qui mènent dans les tunnels pour missiles et de se rendre au centre en les empruntant.

La base M13 est située à environ 150 kilomètres au nord de Moscou. Ils seront transportés par les airs jusqu'à un petit aérodrome à quelques kilomètres de là, puis se rendront à l'entrée secrète en marchant. Une fois à l'intérieur de la base, ils pourront se déplacer sans se faire détecter jusqu'à un certain point. Vous êtes libre de décider à quel moment l'alarme se déclenchera, en fonction du plan qu'établiront les personnages. Plus le plan est bon, plus ils iront loin sans se faire remarquer. Si les personnages laissent la responsabilité à Topov, il leur permettra de se rendre sans se faire détecter jusqu'au niveau 4. Une fois à ce niveau, l'alerte est donnée, et des Bérets Noirs organisent la défense pour empêcher les intrus de pénétrer dans le centre de commandement. Les enfants devenus légionnaires ne quittent jamais le troisième niveau. Ils protègent Staski et laissent la défense du reste de la base aux soldats ordinaires.

LA CHUTE DE L'INCARNAT

Le Général Staski ne quitte jamais le centre de contrôle au troisième niveau. Il reste là protégé par dix enfants légionnaires. Lorsque les personnages arriveront, il laissera d'abord les enfants légionnaires se battre et ne se battra que pour sauver sa peau une fois acculé. En mourant, il disparaît dans un grand cri de rage. Les légionnaires s'effondrent alors sur le sol et redeviennent des garçons ordinaires dans des uniformes trop grands pour eux. De chacun d'entre eux s'élève pendant quelques secondes une silhouette d'enfant dénudé, bleutée aux reflets argents.

Les silhouettes s'estompent comme de la fumée dans le vent. Les personnages ont libéré les garçons de l'enfer de Chagidiel. Les Bérets Noirs sont en fort état de choc lorsqu'ils se retrouvent libérés du contrôle exercé par l'Ange de la Mort. Ils deviennent complètement apathiques pendant plusieurs heures et arrêtent les combats dès que l'Incarnat a disparu.

La Base de lancement de missiles M13

La base est un grand complexe enterré profondément à 150 kilomètres au nord de Moscou. Elle se trouve dans une zone de kolkhozes (fermes collectives sous le contrôle du gouvernement) et de petits villages éparpillés aux alentours. La base en elle-même est enfouie dans une montagne derrière un kolkhoze qui sert à couvrir les activités militaires. De ce centre partent soixante kilomètres de tunnels dans lesquels les missiles font des aller-retours pour empêcher les forces ennemies de les localiser précisément.

La base dispose de plusieurs entrées. La plus grande se situe dans un bâtiment sous haute surveillance à l'intérieur du kolkhoze factice. Trois poste de gardes abritants 10 hommes chacun et des sécurités électroniques de pointe protègent cette entrée.

Les autres entrées sont les voies de service donnant sur les tunnels des missiles. Il y en a une vingtaine, tous bien dissimulés. Il est probable que les personnages entreront par les tunnels. Entrer directement dans la base depuis l'extérieur est extrêmement difficile, voire impossible. La base a été fortement influencée par la présence de l'Incarnat. Certaines

parties du complexe sont en train de glisser et de se fondre en Inferno. Les tunnels des missiles ont une apparence presque organique. Des créatures d'Inferno se cachent dans les recoins sombres. Le personnel de la base a été perverti par l'influence de l'Incarnat. Les personnages peuvent ressentir qu'ils s'enfoncent progressivement dans un monde étranger. Faites preuve d'imagination pour le rendre aussi effrayant que possible.

Les tunnels des missiles

Les tunnels s'étendent sur plusieurs dizaines de kilomètres en sous-sol. Des passages vers les tunnels de service sont disposés à côté de toutes les rampes de lancement, tous les trois kilomètres. Les sites de lancement sont de solides conduits en béton partant des tunnels et remontant à la surface. Les ouvertures sont fermées par des écoutilles d'acier qui s'ouvrent automatiquement lors d'un tir de missile. Les écoutilles sont très bien camouflées. À proximité de chaque site de lancement se trouve une écoutille de moindre taille s'ouvrant sur un escalier descendant dans le tunnel de service. L'écoutille est verrouillée et protégée par une alarme, mais il n'y a pas de garde.

Les tunnels destinés aux missiles font six mètres de large. À l'intérieur de chacun d'entre eux un wagonnet transportant le missile suit un trajet selon un parcours prédéfini. Au plafond de larges ventilateurs envoient dans le tunnel un courant d'air froid dans un ronronnement neutre et monotone. Du câble gainé court le long du tunnel. Un tunnel de service, moins large, longe le tunnel principal. Il fait deux mètres cinquante de haut. Tous les cinquante mètres, une porte relie les deux tunnels.

À plusieurs kilomètres de distance, lorsque les personnages descendent, les tunnels semblent parfaitement normaux. Plus ils s'approchent de la base et plus l'influence de l'Incarnat devient visible. Les câbles gainés ne sont plus dissimulés et pendent du plafond et des murs. Des étincelles bleues et blanches sont projetées par moments depuis les murs crépitants d'électricité statique. Le sol en béton du tunnel de service est remplacé par des grilles en métal ouvrant sur des puits de ténèbres, béants sous les pieds des personnages. L'air devient plus froid, aux environs de 0° Celsius. Les grilles sont par endroit couvertes d'épaisses couches de glace glissantes qui rendent la progression difficile. Toute personne ayant un minimum de connaissance en construction et plusieurs soldats du KGB avec elle pensera que ceci est de la folie et ne correspond pas au plan du complexe dont dispose le KGB.

Le Sixième Niveau

Les six tunnels se rejoignent sous le centre de commandement de la base. Il y a des zones de stockage pour les missiles et le matériel d'entretien, et des ateliers d'entretien pour les missiles et les wagonnets qui les transportent. Les six tunnels débouchent dans une salle de 75 mètres sur 100. Le plafond se trouve à quinze mètres au-dessus du sol.

Les transformations de la base de lancement visibles dans les tunnels se retrouvent ici aussi. Il fait froid et humide, et la respiration se transforme en vapeur dans l'air glacé.

Le sol est composé d'une alternance de béton et de grilles métalliques. Tout est gelé et couvert d'huile de moteur glissante. Tous les moteurs et systèmes mécaniques sur les camions, véhicules de service et wagonnets dégagent de la fumée à cause de l'air froid. L'ensemble paraît très primitif. À quatre mètres au-dessus du sol, des néons sont suspendus dans des supports et éclairent la pièce.

Ils dégagent une lumière froide de couleur bleutée. De nombreux tubes clignotent et certains sont même cassés. De puissants projecteurs sont disposés près des ateliers. L'eau dégage de la vapeur et l'éclairage est défectueux ce qui réduit la visibilité à seulement dix mètres, rendant possible une infiltration discrète. À cet étage se trouvent 15 manœuvres et ingénieurs, ainsi que 20 Bérets Noirs qui surveillent les sorties des tunnels. Deux d'entre eux sont postés devant chaque tunnel. Deux autres patrouillent dans la grande salle.

L'Incarnat a transformé les manœuvres et les ingénieurs. Leur peau est couverte de furoncles et de moisissure. La peau s'est décomposée et se décolle par endroits. Leur squelette devenu métallique est contrôlé par des systèmes hydrauliques et mécaniques mis à nu aux endroits où la peau est partie. Les Bérets Noirs et le personnel attaqueront tous les personnages à vue et déclencheront l'alarme s'ils les aperçoivent.

1. Entrée. Deux Bérets Noirs montent la garde devant l'endroit où les tunnels des missiles s'ouvrent sur la zone de stockage. Ils se tiennent complètement immobiles et surveillent attentivement, sans échanger un mot inutile. Une porte en métal permet d'accéder aux tunnels de service.

2. Entrepôt. Des conteneurs en métal de 10 mètres de hauteur et de largeur contiennent des missiles et des pièces détachées stockés sur des palettes et dans des caisses. Les tôles métalliques sont partiellement couvertes de glace. Deux personnes installent les conteneurs à bord de chariots élévateurs. S'ils passent à proximité des personnages, ceux-ci verront qu'ils n'ont pas l'air humains.

3. Chariots élévateurs. Sur les chariots élévateurs garés sur le parking, il est possible de voir que les batteries et les moteurs ont été mis à nu. Sur les appareils utilisés, les batteries dégagent de la fumée.

4. Ateliers d'entretien. Un wagonnet chargé d'un missile est stationné dans l'attente d'une inspection. Des grues de chargement et des véhicules d'entretien sont garés à côté. Sept ingénieurs difformes travaillent sur le wagonnet.

5. Salle de garde. Elle contient quatre tables et des bancs ainsi qu'un petit garde-manger. Au mur, un téléviseur éteint. Une porte ouverte donne à l'intérieur, un garde y est assis et observe deux moniteurs. Les images alternent entre les six ouvertures de tunnels, les différentes zones de stockage et les ateliers. L'image est brouillée et difficile à interpréter et la pièce est plongée dans l'obscurité. Il faut beaucoup d'animation pour que le garde remarque quoi que ce soit. Il y a ici une alarme directe vers le poste de sécurité au troisième niveau.

6. Ateliers. Les wagonnets qui sont utilisés dans les tunnels sont stationnés ici. De nombreux appareils de maintenance pour les missiles et pour les véhicules sont aussi à cet endroit.

7. Salle des ingénieurs. Deux tables, des bancs et un petit garde-manger représentent tout l'équipement de la pièce, qui semble inutilisée depuis plusieurs jours.

8. Bureau du chef de service. Un bureau et quelques meubles de classement pour documents se trouvent dans la pièce. Des papiers sont dispersés sur le sol et la pièce est désordonnée. On dirait qu'une personne aux mains pleines d'huile a tout dérangé en cherchant quelque chose. Sinon, la salle ne semble pas avoir été utilisée depuis longtemps.

9. Monte-charge (haut). Un monte-charge cliquetant et gelé permet d'accéder au cinquième niveau. Deux Bérets noirs montent la garde devant. Ils ont sur eux les clés qui permettent d'emprunter le monte-charge. Il peut sinon être démarré avec un passe-partout et un jet de Cambriolage réussi sur une marge de 8 ou plus. À côté du monte-charge se trouve une sortie de secours avec des escaliers qui remontent derrière une porte en acier qui encaisse 150 points de dégâts. Elle peut être ouverte en utilisant un passe-partout comme le monte-charge.

10. Ascenseur (haut). Un ascenseur moins archaïque, mais toujours gelé menant au cinquième niveau. Il n'est pas surveillé, mais verrouillé de la même manière que le monte-charge. L'homme du poste de garde et les deux soldats qui surveillent le monte-charge disposent des clés.

11. Monte-charge (bas). Le monte-charge descend au septième niveau où se trouve la centrale électrique qui fournit de l'énergie à tout le complexe. Il est gardé par deux Bérets Noirs et verrouillé comme l'autre. À côté du monte charge se trouve une porte en acier donnant sur une sortie de secours. Elle est fermée de la même manière. Les gardes et l'homme en faction dans le poste de garde ont les clés. La centrale occupe tout un étage et est surveillée par 30 Bérets noirs. Les personnages n'ont à priori aucune raison de s'y rendre. Si malgré tout ils décident d'y aller, vous devrez improviser . La centrale est construite sur un générateur normal au fuel entouré de postes de contrôle. Le système de régulation et de distribution est basé au troisième niveau, dans la salle de contrôle de la base. Si la centrale principale est mise hors service, des générateurs de secours prendront le relais à chaque étage.

Le Cinquième Niveau

Il fait froid, à peine plus de 0° Celsius. L'air est humide et tout est recouvert de condensation. Les salissures qui couvrent le tout font penser que personne n'a nettoyé depuis dix ou vingt ans. Il y a des tâches de moisissure et d'essence un peu partout. Des câbles nus pendus au plafond par endroits émettent des crépitements. Le sol est constitué des mêmes grilles qu'à l'étage inférieur. Des ampoules clignotantes éclairent l'endroit de manière peu rassurante. Ce sont les seuls changements depuis l'arrivée de l'Incarnat.

1. Ascenseur (bas). Cet ascenseur descend au sixième niveau. Il est verrouillé et nécessite un jet de Cambriolage réussi avec une marge de 8 ou plus et un passe-partout. Les officiers possèdent les clés.

2. Cuisine. Elle est équipée de quatre grandes marmites à même le sol, de trois fours et de deux plaques chauffantes. Des plans de cuisine longent les murs. Un cuisinier obèse et suant prépare des hamburgers. La cuisine est incroyablement sale, avec des taches d'huile et d'épaisses couches de salissures un peu partout.

3. Réserve. De grandes quantités de conserves et de produits séchés sont stockées dans cette pièce au cas où la base se fermerait à l'extérieur. Les boîtes de conserve et les emballages ont été attaqués par des parasites bleu-vert qui ont traversé le métal et le plastique, infectant la nourriture.

4. Chambre froide. Elle contient de la viande, du poisson et des légumes. Tous pourrissent sur place et sont couverts de moisissure. Des provisions ont été déplacées devant la porte pour faire de la place aux six cadavres qui sont entreposés dans des sacs en plastique sur les étagères.

5. Escaliers (haut). Ce sont des escaliers de secours qui montent au quatrième niveau. Une porte fermée qui encaisse 150 points de dégâts en bloque l'entrée. Le jet de Cambriolage pour l'ouvrir demande une marge de 10 ou plus. Il est aussi possible de la forcer avec un levier en réussissant un jet de FOR avec une marge de 15 ou plus. Les clés sont en possession des officiers.

6. Monte-charge. Il permet d'accéder aux sixièmes et quatrièmes niveaux. Il est verrouillé de la même manière que l'ascenseur (1).

7. Cantine. Le mobilier est composé de dix tables avec des pieds en métal, recouvertes de dessus de table transparents, et de sofas usés disposés autour de deux tables basses. Sur l'un des murs en béton sont accrochées deux télés n'affichant aucun programme. Les grilles sur le sol sont couvertes d'huile et de givre. Dix Bérets Noirs sont assis dans la salle et prennent leur repas.

8. Générateur de secours. Ce générateur fonctionne à l'essence et se mettra automatiquement en route si la centrale du septième niveau cesse de fonctionner. Une porte en métal qui encaisse 200 points de dégâts permet d'y accéder. Il faut un passe-partout et un jet de Cambriolage réussi avec une marge de 10 ou plus pour l'ouvrir. Il n'est pas possible de l'ouvrir avec un levier. Le capitaine en charge du niveau est le seul à en avoir la clé. À côté de la porte qui mène au générateur se trouve un escalier qui descend au sixième niveau. La porte est le même que celle du :(6).

9. Ascenseur (haut). Cet ascenseur monte au quatrième niveau. Il est fermé comme celui du (1).

10. Dortoirs. Chaque dortoir contient dix lits à trois étages en métal sans décoration. Il n'y a ni matelas ni couverture. Entre les lits sont disposées des malles en tôle pour les effets personnels des soldats. Les deux dortoirs les plus proches des douches contiennent chacun dix Bérets Noirs. Le troisième est vide. Les soldats sont allongés sur les lits, immobiles, toujours vêtus. Ils paraissent hiberner ou regarder fixement le plafond.

11. Douches. Il y a trois douches et quatre cuvettes de toilettes. La saleté recouvre tout dans la pièce et il fait froid. De la glace, recouvre le sol par endroits. Une canalisation d'eau a explosé sous le froid et un gros bloc de glace s'est formé dans la fissure.

12. Armurerie. 100 AKM sont entreposés dans la pièce, ainsi que 20 grenades explosives, 20 grenades assommantes, 100 gilets pare-balles et 30 pistolets Makarov. Une solide porte en métal qui encaisse 250 points de dégâts permet de rentrer dans l'armurerie. Elle est fermée par deux serrures qui demanderont un jet de Cambriolage avec une marge de 12 ou plus en utilisant un passe-partout. Un garde est en faction devant la porte, et dispose des clés. Un capitaine qui se trouve dans la cantine possède aussi ces clés.

Le Quatrième Niveau

Le quatrième niveau abrite un atelier d'ingénierie et des logements pour les ingénieurs de la base. Ils ont subi les mêmes déformations que ceux du sixième niveau. Tout est sale et il fait froid dans l'ensemble du niveau. Du brouillard s'élève partout comme dans les niveaux inférieurs. 13 ingénieurs et 10 Béret Noirs se trouvent à cet étage.

1. Ascenseur (bas). L'ascenseur relie ce niveau et le cinquième. Il est verrouillé de la même manière que ceux du niveau inférieur. Le capitaine et le lieutenant ont les clés.

2. Chambres. Chaque pièce contient deux lits à trois étages et des coffres en tôle pour les affaires personnelles. Certains lits ont encore des matelas, d'autres non. Ils sont dégoulinants d'huile de moteur et couverts de moisissure. Dans les deux chambres les plus proches de la cantine, deux ingénieurs se reposent. Les autres sont vides.

3. Ascenseur (haut). Il monte au troisième niveau et est verrouillé comme ceux des niveaux inférieurs. Seul le capitaine possède la clé.

4. Atelier. Un atelier servant aux ingénieurs pour produire des pièces de rechange en cas d'urgence et faire des réparations demandant plus de précision. Il y a des tours de montage, des perceuses des presses hydrauliques et tout un panel d'outils. La salle est humide et les machines sont partiellement couvertes de glace mais tout semble encore fonctionner. Cinq ingénieurs difformes, comprenant le capitaine et le lieutenant chargés du niveau, sont en train de pratiquer une opération chirurgicale sur un sixième ingénieur attaché sur une table de travail. Ils lui ont ouvert l'abdomen et ont fait ressortir son squelette d'acier rattaché par des câbles qui courent sous sa peau. Le « patient » bouge encore légèrement et est à l'évidence toujours vivant. La table de travail dégouline de sang et d'huile qui s'écoulent du corps de l'ingénieur au ventre ouvert. Quatre Bérets Noirs montent la garde dans la salle.

5. Générateur de secours. Ce générateur fonctionne à l'essence et se mettra automatiquement en route si la centrale du septième niveau cesse de fonctionner. Une porte en métal qui encaisse 200 points de dégâts permet d'y accéder. Il faut un passe-partout et un jet de Cambriolage réussi avec une marge de 10 ou plus pour l'ouvrir. Il n'est pas possible de l'ouvrir avec un levier. Le capitaine en charge du niveau est le seul à en avoir la clé.

6. Monte-charge (bas). Le monte-charge descend aux cinquième et sixième niveaux. Il peut être ouvert comme les ascenseurs du cinquième niveau. Le capitaine et le lieutenant ont les clés.

7. Salle des ordinateurs. Un supercalculateur moderne de marque américaine est installé derrière une baie vitrée couverte de givre, contre le mur du fond. Il est couvert d'huile et de glace, mais ronronne toujours. Contre les murs sont disposées des étagères remplies de bandes magnétiques pour le stockage de données. Dans la pièce, trois ingénieurs travaillent sur trois rangées de quatre terminaux. Ils étudient des représentations de wagonnets pour le transport des missiles sur un programme de DAO (Dessin Assisté par Ordinateur). Derrière une porte verrouillée se trouve un escalier de secours qui descend au cinquième niveau. Deux Bérets Noirs surveillent la pièce.

8. Cantine. Huit tables en plastique sur des pieds en métal et entourées de chaises en plastique servent à prendre les repas. Contre un mur sont disposés un sofa et une table basse couverte de journaux en russe et en anglais. Un téléviseur accroché au mur produit des grésillements. Quatre Bérets Noirs monte la garde ici et le long du couloir.

9. Douches. Les douches et les toilettes sont couvertes de glace. Il y a de l'huile et de la crasse partout.

10. Cuisine. Trois grandes marmites au sol, des fours et plaques chauffantes servaient à la préparation des repas. La cuisine est sale et pleine de givre et ne semble pas avoir été utilisée depuis longtemps. Elle est inoccupée. Des restes de nourriture moisissent au fond des marmites et des casseroles sur les plaques chauffantes.

11. Réserve. De grandes quantités de conserves et de nourriture séchée ont été attaquées par les mêmes parasites que dans la réserve du cinquième niveau.

12. Chambre froide. Elle contient de la viande, du poisson et des légumes. Tout est à moitié pourri et attaqué par la moisissure. Au fond de la pièce, deux cadavres d'ingénieurs enveloppés dans du plastique.

Le Troisième Niveau

Le cœur de la base. La salle de contrôle qui permet de diriger l'ensemble de la base et les missiles se trouve à cet étage. Le Général Staski s'est barricadé à ce niveau pour commencer l'attaque contre les régiments des forces gouvernementales soviétiques restées fidèles. À ce niveau, il ne fait plus aucun doute que la base est en train de s'enfoncer dans Inferno. Sous les grilles du sol se trouvent des escaliers qui descendent dans un labyrinthe qui aboutit dans l'Inferno de Chagidiel. L'obscurité est quasiment absolue. Seuls les écrans

d'ordinateurs et l'écran de la carte tactique dans la salle de contrôle fournissent de la lumière. L'Incarnat et ses légionnaires n'ont pas besoin de lumière. La température avoisine les -10° Celsius.

1. Ascenseur. Il est verrouillé de la même manière que les autres ascenseurs et descend au quatrième niveau. C'est le Général Staski qui en a les clés.

2. Couloir. Des grilles couvrent le sol et les murs sont faits de plaques métalliques. Une porte en acier fermée comme les autres permet d'accéder à un escalier de secours qui descend au quatrième niveau. À proximité du poste de garde et de l'armurerie, au milieu du couloir, deux enfants légionnaires montent la garde.

3. Générateur de secours. Ce générateur fonctionne à l'essence et se mettra automatiquement en route si la centrale du septième niveau cesse de fonctionner. Une porte en métal qui encaisse 200 points de dégâts permet d'y accéder. Il faut un passe-partout et un jet de Cambriolage réussi avec une marge de 10 ou plus pour l'ouvrir. Il n'est pas possible de l'ouvrir avec un levier. Le Général Staski garde la clé sur lui.

4. Armurerie. À l'intérieur sont rangés 30 AKM avec munitions et 30 gilets pare-balles. Une solide porte en métal qui encaisse 250 points de dégâts permet de rentrer dans l'armurerie. Elle est fermée par deux serrures qui demanderont un jet de Cambriolage avec une marge de 12 ou plus en utilisant un passe-partout. C'est encore le Général Staski qui en possède les clés.

5. Dortoir. Il contient dix lits superposés à deux étages sur lesquels les matelas et les couvertures n'ont pas disparu. Entre les lits sont disposées des caisses en tôle pour le rangement des affaires personnelles. Les 20 Bérets Noirs qui étaient chargés de la surveillance de ce niveau étaient logés dans cette pièce. Lorsque Staski a invoqué les enfants légionnaires, ils ont récupéré pour eux le dortoir et ont massacré les soldats. Les corps traînent dans les lits et sur le sol, découpés en morceaux. Des têtes coupées ont été accrochées sur les montants du lit. Deux hommes ont été cloués au mur le ventre ouvert. La pièce est couverte de sang et des traces de balles sur les murs font penser que les armes à feu ont été utilisées. Les armes sont gelées dans les mains des cadavres. Il n'y a personne de vivant dans la salle.

6. Douches. Trois corps déchiquetés sont allongés au sol. Ils ont été pris dans la glace qui s'est formée à partir d'une canalisation brisée.

7. Poste de garde. Cinq enfants légionnaires sont stationnés dans la petite salle qui sert de point de passage pour accéder à la salle de contrôle. L'un d'entre eux a un AKM connecté directement au cerveau. Deux solides portes en acier doivent être passées : l'une pour entrer dans le poste de garde et l'autre pour accéder à la salle de contrôle. Les deux encaissent 150 points de dégâts et peuvent être ouvertes à l'aide d'un passe-partout en réussissant un jet de Cambriolage avec une marge de réussite de 10 ou plus. L'un des enfants légionnaires a les clés sur lui.

8. Salle de contrôle. L'ensemble du complexe est contrôlé à partir de cette salle. Une carte tactique électronique affiche une image représentant l'Union Soviétique sur laquelle les cibles militaires sont indiquées. Sur une table au centre de la salle est installée une carte conventionnelle un peu plus petite. Des panneaux de contrôles pour le lancement des missiles et les autres systèmes de la base couvrent les murs. 10 enfants légionnaires les surveillent, dont deux avec des AKM reliés au cerveau.

9. Salle des ordinateurs. Un supercalculateur moderne de marque américaine est installé derrière une baie vitrée au fond de la salle. Sur les murs sont disposées des étagères remplies de bandes magnétiques. Il y a dix terminaux dans la pièce. Sur le mur du fond, une porte en acier verrouillée s'ouvre sur un escalier de secours qui permet de se rendre au deuxième niveau. Deux ingénieurs travaillent sur des cartes des bases militaires en Russie et sur le reste du territoire soviétique. Deux enfants légionnaires les protègent.

10. Centre de sécurité. Les murs sont couverts de moniteurs et de cartes électroniques. Toutes les alarmes du complexe aboutissent ici, et c'est depuis cette salle que sont dirigés les Bérets Noirs lors des intrusions. Deux Bérets Noirs, un capitaine et son assistant sont assis dans la pièce. Ils sont gardés par trois enfants légionnaires.

11. Ascenseur (haut). Il est verrouillé et mène au deuxième niveau. Il peut être ouvert de la même manière que les autres ascenseurs et les clés sont entre les mains du Général Staski.

Le Deuxième Niveau

L'administration de la base est située au deuxième niveau. Il est possible d'y découvrir des documents qui décrivent les objectifs du Général Staski. La transformation n'est pas allée ici plus loin qu'au quatrième niveau. Il fait 0°C et l'air est humide.

1. Ascenseur (bas). Il est verrouillé comme les autres et descend au troisième niveau. Le directeur administratif et le chef des gardes en ont les clés. Le couloir sur lequel donne l'ascenseur est surveillé par un Béret Noir.

2. Toilettes. Une canalisation a explosé et le sol est couvert d'eau gelée.

3. Cafétéria. Les mêmes tables et chaises en plastique qu'ailleurs dans la base meublent la pièce. Des assiettes avec des restes de nourriture moisie sont posées sur une table. La cafétéria est déserte.

4. Cuisine. Une cuisine banale disposant de trois fours et de quelques plaques chauffantes. Du thé et du café étaient préparés pour la cafétéria. La pièce est crasseuse et inoccupée.

5. Réserve. Il y a des fournitures de bureau, du papier, des sièges de bureau cassés.

6. Salle des ordinateurs. Un vieil ordinateur IBM du début des années 80 est installé derrière une baie vitrée au fond de la salle. Le reste de la pièce est séparé par des baies vitrées en quatre petits boxes dotés chacun d'un terminal. Un soldat est assis en train d'écrire. Sur le mur du fond se trouve une porte en acier donnant sur un escalier de secours qui descend au troisième niveau. Deux Bérets Noirs montent la garde dans la salle.

7. Bureau du Général Staski. Un terminal d'ordinateur une machine à écrire électrique sont posés sur le bureau. Des porte-documents sur une table et sur le sol débordent de courrier qui n'a pas été ouvert. Ils contiennent des correspondances entre Staski, le colonel Leskov et d'autres militaires haut placés qui participent au coup d'état. Sur le bureau, est posée une copie d'un ordre au Général Kikin de bloquer Leningrad. Staski écrit qu'il ira « rencontrer Kikin dans la Leningrad libérée dès que les préparatifs pour le lancement des missiles seront achevés. »

8. Bureau du Capitaine Lisitskiy. La pièce dispose du même mobilier que le bureau de Staski et de la même quantité de papiers et de lettres toujours fermées. Un rapport détaillé décrivant les différentes possibilités pour s'emparer de la ville, est rangé dans un porte-document intitulé « Leningrad ». L'évaluation d'une fausse épidémie de choléra débouchant sur la loi martiale est particulièrement appuyée. «La Leningrad libérée» est plusieurs fois mentionnée dans le rapport comme résultat de l'opération.

9. Bureau du Lieutenant Nabokov. Un mobilier identique aux deux autres bureaux est installé dans la pièce, mais un jeune lieutenant y travaille. Il est en train de taper des lettres destinées à plusieurs dirigeants d'installations militaires en Union Soviétique auxquels il a été proposé de

Compétences : Armes automatiques 12
Dagues 15
Electronique 12
Anglais 10
Parachute 12
Technique de chute 12
Premiers secours 10
Fusils 12
Se cacher 12
Conduite 10
Mécanique automobile 15
Piloter – avion à réaction 15
Armes de poing 12
Combat à mains nues 15
Discrétion 12
Armes lourdes 10
Allemand 10
Esquive 12

Équipement : AKM, 2 chargeurs supplémentaires, pistolet 9mm Makarov, 1 chargeur supplémentaire, Gilet en Kevlar, uniforme.
Magie : -
Habitat : Moscou

Ilya Topov

Le lieutenant Topov est un jeune homme svelte et bien entraîné aux cheveux noirs et aux yeux sombres. Il est vêtu d'un uniforme de la guerre et ses gestes sont souples et désinvoltes.
Personnalité : Ilya est un jeune homme très sérieux qui se pose des questions sur la politique, l'état de l'Union Soviétique et son propre rôle dans les événements futurs. Avant qu'ils achèvent la mission, il donne l'impression d'être en retrait et songeur. Il pèse ses mots avant de poser des questions ou de prendre position dans une discussion. Au combat, il est très différent, il prend des décisions rapides et n'hésite jamais.
Interprétation : Ayez l'air réfléchi. Regardez froidement celui qui rit ou fait des plaisanteries et souriez poliment, comme si vous n'aviez aucun humour.

AGL 18	PER 15	EGO 15
CON 16	APP 15	FOR 16
EDU 15	CHA 12	

Taille : 1,80 m.
Poids : 80 kg
Mouvement : 9 m/Round de combat
Actions : 3
Bonus à l'initiative : +6
Bonus aux dégâts : +4
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Balance Mentale : +30
Avantages : Code d'honneur

Compétences : Armes automatiques 18
Dagues 16
Électronique 10
Anglais 15
Parachute 10
Techniques de chute 12
Français 12
Interrogatoire 8
Fusils 18
Se cacher 16
Conduite 12
Recherche 10
Russe 15
Mécanique automobile 10
Armes de poing 12
Nager 16
Discrétion 16
Démolition 10
Combat de nuit 10
Suédois 15
Allemand 15
Survie : Forêt 12
Arts martiaux (élève):
Coup de poing 18
Coup de pied16
Coup de poing 16
Désarmer 10
Parades 18
Esquive 18
Nunchaku 6
Projections 10
Évasion 10
Assommer 10

Magie : -
Habitat : Moscou

Soldats Commando du KGB

Les soldats commando sont des hommes bien entraînés, aux cheveux coupés ras, vêtus de tenues noires. Ils sont attentifs et obéissants sans parler plus que nécessaire.

Personnalité : Les soldats ont subi un conditionnement rude et sont parfaitement loyaux envers le KGB. Ils « font leur boulot » et ne posent pas de questions sauf cas extrême. Toutes tentatives de communication ne concernant pas la mission en cours ne rencontre que regards hostiles et haussements d'épaules.
Interprétation : Répétez sans cesse"Da, tovarisdz kapitan", et faîtes mine d'astiquer votre arme. Regardez attentivement autour de vous.

AGL 16	PER 14	EGO 12
CON 16	APP 10	FOR 16
EDU 12	CHA 10	

Taille : 1,80 m.
Poids : 80 kg
Mouvement : 8 m/Round de combat
Actions : 3
Bonus à l'initiative : +4
Bonus aux dégâts : +3
Résistance :
5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Balance Mentale : ±0

Compétences : Armes automatiques 16
Dagues 16
Électronique 10
Anglais 8
Parachute 10
Technique de chute 12
Interrogatoire 8
Fusil 16
Se cacher 16
Conduite 10
Rechercher 10
Russe 12
Mécanique automobile 10
Armes de poing 12
Nager 16
Discrétion 16
Démolition 10
Combat de nuit 10
Manœuvre spéciales : Feinte 12
Survie : Forêt 12
Arts martiaux (élève):
Coup de poing 18
Coup de pied16
Coup de poing 16
Désarmer 10
Parades 18
Esquive 18
Nunchaku 6
Projections 10
Évasion 10
Assommer 10

Équipement : AKM, 2 chargeurs supplémentaires, pistolet 9mm Makarov, 1 chargeur supplémentaire, gilet Kevlar, tenue de camouflage, casque, masque à gaz, lunettes infrarouges, dague, boîte à pharmacie.
Magie : -
Habitat : Moscou.

Bérets Noirs

Les Bérets Noirs sont des hommes très musclés au crâne rasé, vêtus d'uniformes de la guerre et portant des bérets noirs. Ils sont très bien entraînés et ne perdent pas leur sang-froid dans un combat. Ils ne sont pas loin du lavage de cerveau et accomplissent leur tâche avec une froide précision. Jouez les aussi intelligemment que possible.

Personnalité : Ils se considèrent comme une élite au combat, et méprisent tous les autres. Sous le commandement du colonel Leskov, ils pensaient qu'un coup d'état militaire leur apporterait pouvoir et richesse. La proximité avec l'Incarnat a fait chuter assez rapidement leur Balance Mentale et ils sont sur le point de perdre l'esprit.
Interprétation : Visage de pierre et yeux glacés même durant un combat.

AGL 14	PER 14	EGO 12
CON 16	APP 10	FOR 16
EDU 12	CHA 8	

Taille : 1,80 m.
Poids : 80 kg
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : +2
Bonus aux dégâts : +3
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Balance Mentale : -60

Désavantages : Fanatique, Intolérant
Compétences : Armes automatiques14
Dague 16
Anglais 8
Parachute 10
Techniques de chute 12
Interrogatoire 8
Fusils14
Se cacher 14
Conduite 10
Recherche 10
Russe 12
Armes de poing 12
Nager 16
Discrétion 14
Démolition 10
Combat de nuit10
Entraînement commando(élève):
Coup d poing 16
Coup de pied12
Projection 9
Agripper 9
Parade9
Chuter 91

Magie : -
Habitat : Moscou

Ingénieurs de la base

Le personnel technique de la base a été déformé par Chagidiel. Leur peau est couverte de furoncles et de champignons. Leur chair se décompose et tombe petit à petit. Les squelettes sont transformés en armature d'acier contrôlée par des mécanismes hydrauliques exposés aux regards quand la peau et la chair ont disparu. Le changement s'est fait rapidement, depuis que Staski est arrivé à la base. Ce qui leur arrive et la proximité de l'Incarnat les a rendus déments.

Ils continuent à travailler, mais ils agissent plus comme des robots que comme des humains et attaquent les intrus à la base.

Personnalité : En état de choc permanent. Agissez de façon imprévisible, et sans tenir compte d'autrui.
Interprétation : Travaillez avec des instruments imaginaires. Pincez votre bras et faîtes semblant d'arracher des lambeaux de chair. Regardez fixement devant vous et parlez d'une voix lointaine.

AGL 12	PER 10	EGO 12
CON 16	APP 5	FOR 22
EDU 15	CHA 3	

Taille : 1,80 m.
Poids : 70 kg
Mouvement : 6 m/Round de combat
Actions : 2
Bonus à l'initiative : -
Bonus aux dégâts : +4
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : 110
Balance Mentale : -60
Désavantages : Trompe-la-Mort, Blocage mental, Psychotique, Mutilé.

Compétences (selon individus) :
Électronique 15
Mécanique 15
Sciences naturelles 15
Informatique 12
Physique 12
Armes de poing 12
Combat à mains nues 12

Magie : -
Habitat : M13

Jeunes Légionnaires

Les soldats qui entourent l'Incarnat sur la base sont des adolescents qui furent entraînés vers Inferno depuis Leningrad durant la guerre. Ils ont encore l'air d'avoir entre 10 et 15 ans, mais sont en semi décomposition, transpercés par des pièces de métal et souffrent de plaies encore ouvertes sur tout le corps. Ils portent de vieux uniformes en lambeaux. Certains ont des armes lourdes connectées directement à leur système nerveux.

Les Légionnaires sont des morts-vivants et ne peuvent pas vraiment mourir (voir détails plus haut Les Légionnaires p79). Un Conjureur de la Mort peut les invoquer ou les bannir. Leurs corps ne sont détruits que dans notre monde s'ils sont renvoyés en Inferno.

Personnalité : Ils ont passé une éternité en Inferno et n'ont plus que de vagues souvenirs de la vie. Ils sont pleins de haine et de rage qu'ils ne peuvent calmer qu'en blessant ou détruisant autrui. Ils veulent détruire tout ce qui pourrait leur rappeler la vie. Ils préfèreraient que toutes les créatures soient à leur image. Ces jeunes n'ont jamais grandi. Ils donnent toujours l'impression d'être des enfants. Ils se comportent comme tels, parlent comme eux, se poussent entre eux pour se disputer et se bagarrent.

Interprétation : Fixez les autres avec des yeux vides comme un zombie. Regardez avec insistance le corps des personnages joueurs comme si vous vouliez les dépecer de vos propres dents. Parlez d'une voix enfantine. Faîtes semblant de donner des coups de coudes à vos camarades et crânez un peu.

AGL 15	PER 12	EGO 12
CON 16 (Spéciale voir Légionnaires)		APP 5
FOR 18	EDU 2	CHA 5

Mouvement : 7 m/Round de combat
Actions : 2 (3)
Bonus à l'initiative : +3
Bonus aux dégâts : +4
Résistance : 5 BS = 1 BL
4 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Endurance : Illimitée
Balance Mentale : -100
Pouvoirs : Insensibilité à l'électricité, et aux radiations, Aucun besoin de nourriture, d'eau ou d'oxygène. Pouvoirs des Balances Mentales faibles.
Compétences : Grimper 15
Armes automatiques 15 (20)
Armes de poing 12
Armes lourdes 15
Esquive 15
Dague 18
Armes de jet 18
Fouets et chaînes 18
Combat à mains nues 18
Se cacher 10
Rechercher 10
Équipement : AKM, 2 chargeurs supplémentaires, Uniformes militaires datant de la guerre, Dague. Un sur dix porte une arme en général une arme lourde directement reliée à son système nerveux central.
Magie : -
Habitat : Inferno

Général Staski Incarnat deChagidiel

Staski est semblable à ce que les personnages joueurs ont déjà aperçu dans le Rêve. Un homme de petite taille, basané et ridiculement gras d'environ 45 ans. Il porte un uniforme de général de l'Armée Soviétique, bardé de décorations. Ses cheveux noirs sont coupés à ras. Il émane de lui une puanteur âcre que les personnages ont déjà senti dans le Rêve.

Personnalité : L'Incarnat est visiblement inflexible en ce qui concerne ses désirs, bref il est frustré si les personnages dérangent ses plans. Cet Incarnat est plus froid et plus intellectuel que celui déjà rencontré dans le Rêve. Il tente autant que possible, d'éviter rationnellement la menace. Lorsque tout espoir est perdu, il se transforme un monstre rugissant qui se bat pour sa survie.

Interprétation : Aboyez des ordres à vos Légionnaires. Considérez les personnages avec le plus grand mépris comme s'ils n'étaient que de la vermine. Au combat rapproché, conduisez-vous en animal sauvage.

AGL 50	PER 30	EGO 50
CON 60	APP 4	FOR 60
EDU 40	CHA 40	

Taille : 1,70 m.
Poids : 85 kg
Sens : Voit l'infrarouge et l'ultraviolet. Voit dans le noir total.
Communication : Parole ou Télépathie.
Mouvement : 25 m/Round de combat
Actions : 7
Bonus à l'initiative : +38
Bonus aux dégâts : +12
Résistance : 13 BS = 1 BL
12 BL = 1 BG
10 BG = 1 BM
meurt au bout de 3 BM
Endurance : 330
Pouvoirs : Voix de commandement, Contrôle toute personne dont la Balance Mentale se trouve entre -50 et -100. Jet d'Ego pour éviter d'être contrôlé. Voit la Magie et les auras. Parle tous les langages humains. Télépathie, Télékinésie 100kg 10m/sec.
Compétences : Acrobatie 30
Interrogatoire 70
Se cacher 50
Rechercher 40
Armes de mêlée et de jet.:
Toutes à 60
Armes à feu:
Toutes à 70
Combat à mains nues 70
Discrétion 50
Démolition 60
Systèmes de sécurité 60
Torture 80
Armes lourdes 60
Équipement : AKM, 6 chargeurs supplémentaires, Pistolet 9mm Makarov, 3 chargeurs supplémentaires.
Magie : Tous les sorts communs aux Voies (créatures de la Mort) à 30
Voie de la Mort : Niveau de Compétence 50
Sorts connus : Portail vers le Monde Inférieur
Cheminer vers l'Hadès
Âme itinérante
Rituel Vaudou
Déclin inéluctable
Habitat : Moscou

Chapitre 6

Retour vers l'Enfer

Les personnages savent maintenant ce qu'il s'est réellement passé à Leningrad en 1941-42. et ils supposent que quelque chose va de nouveau s'y produire. Plusieurs pistes mènent vers cette ville et ils devraient finir par s'y rendre.

Ils ont déjà vaincu deux des Incarnats de Chagidiel. Désormais, il n'en reste plus qu'un. Purgatov est cet Incarnat originel et s'avère bien plus dangereux que les deux autres. Si les PJ tentent de l'affronter sans aide extérieure, il est fort probable qu'ils échouent.

Ils sont supposés délivrer les enfants prisonniers dans Leningrad afin qu'ils bannissent l'Ange de la Mort. L'Archonte Binah élabore pour sa part un plan totalement différent, mais le destin lui réserve une bien cruelle surprise.

Un peu de Repos

De retour de la base des missiles, les personnages peuvent en profiter pour prendre un peu de repos. Le délai que vous pouvez leur accorder avant de se rendre à Leningrad dépend de leur condition actuelle. S'ils ont besoin de quelques semaines à l'hôpital pour se remettre de leurs blessures et pouvoir achever la campagne, accordez-leur ce temps. Les médias commentent constamment la crise qui se déroule en ce moment à Leningrad et empire de jour en jour. La loi martiale vient d'être décrétée depuis plus d'une semaine. Les militaires semblent avoir condamné tous les accès à la cité. S'ils contactent Sacharin, il leur fera part de ses inquiétudes. Il explique qu'il n'a plus de nouvelles de ses "collègues" de Leningrad. Les PJ ont alors l'impression qu'il ne parle pas d'autres membres du KGB.

Il a perdu le contact avec tous les Licteurs au sein de la cité et cela lui cause des soucis. S'ils expriment leur désir de se rendre à Leningrad, Sacharin leur fera part de ses réserves. Ils doutent qu'ils puissent y parvenir. Il semble abattu et désemparé.

Le Message du Peintre d'Icones

Lorsque vous estimez que les personnages sont aptes à jouer la dernière partie de cette campagne, le peintre d'icônes Dimi Nesterov vient les voir à leur hôtel ou leur hôpital. Il frappe respectueusement à leur porte, chapeau à la main, demandant s'il peut entrer. Il porte des vêtements désuets et ne parle que le Russe, mais, miraculeusement, les personnages comprennent tout ce qu'il leur dit, qu'ils le parlent ou non.

"Maintenant tout est en place. Je vais vous mener à la cathédrale," leur dit Nesterov.

Si les personnages lui demandent de quoi il parle, il leur répond simplement que cela doit se passer comme la dernière fois. Il doit les amener à la cathédrale, là où se trouve l'icône. Il les suit jusqu'à l'extérieur. Une Mercedes 560 SEL rallongée, avec assez de sièges pour huit personnes les y attend. Sacharin visiblement soucieux est installé derrière le volant.

"Je vous conduis à Leningrad. Le gugusse dit avoir rencontré Chezenko. Et je dois lui faire confiance. On ne peut plus pénétrer dans la cité. Je pensais que tout allait s'arranger avec la disparition de Staski, mais nous sommes sur le point de perdre Leningrad," explique Sacharin.

Il leur demande de monter dans la voiture. Le peintre d'icône reste tranquillement assis durant tout le voyage. Sacharin peut répondre aux questions, mais s'en tient à la version quelque peu mensongère qu'il leur a déjà servie. Le trajet dure six heures, Sacharin tenant une moyenne de 150 Km/h. Il conduit très bien, ce qui n'empêche pas les personnages de se sentir nerveux.

A travers Leningrad

Les personnages quittent la cathédrale. Les légionnaires ne leur prêtent aucune attention. Les personnages doivent se rendre à la maison de Kalenko qui se trouve dans le cœur de Leningrad. Il existe plusieurs façons d'y parvenir. Ils peuvent se faufiler entre les postes de garde de l'Armée. Cela demande trois jets de Discrétion réussis pour chacun d'eux, un pour chaque barrage. Leur score de Compétence peut être modifié selon les précautions qu'ils prennent dans leur tentative et la subtilité de leur plan.

Ils peuvent également tenter de bluffer et obtenir ainsi un droit de passage, en enfilant des uniformes de l'Armée Rouge. S'ils attendent la nuit, ils voient arriver un groupe d'inspection composé de dix officiers de haut-rang. Les personnages peuvent tenter de les enlever et de prendre leur place. Ce plan exige cependant qu'au moins deux d'entre eux parlent parfaitement le Russe (score de 15+). Sinon, ils ne pourront pas passer les postes de contrôle.

S'ils avaient anticipé le problème, ils ont pu demander de l'aide à Sacharin ou Chustyev. Dans ce cas, on leur a fourni une carte du réseau d'égouts de Leningrad. Grâce à elle, ils peuvent passer sous la ville par les tunnels et ressortir au cœur de la cité. Ils envisageront peut-être de forcer le passage. Cette solution conduira très certainement à leur perte. L'Armée Rouge fera alors appel à des chars et des hélicoptères si nécessaire. Mauvaise idée.

Plus on se rapproche du centre-ville, moins il y a de poste de garde. En fait, tous les gardes ont disparu. La Réalité part en lambeaux autour d'eux. Le passé, le présent et Inferno se mêlent devant leurs yeux.

Ils contemplent une cité dont les parties normales d'un Leningrad de 1991 se fondent graduellement dans un paysage chaotique recouvert de fumée et de glace. Des failles s'ouvrent sur un Inferno bien connu: le Labyrinthe tridimensionnel de sang et de souffrance qu'ils ont aperçu dans leurs rêves.

Des bombes explosent en 1941 alors qu'une foule de passants arpentent des rues baignées d'une douce chaleur automnale. Partout, ils ressentent la présence d'Inferno, fluctuante et pas encore totalement matérialisée. Des gens meurent de faim et de froid à 100 mètres d'un supermarché de 1991. Les cris des âmes tourmentées se mêlent aux rires des enfants. Le sol se fissure lentement sous leurs pieds, et ils aperçoivent alors une structure d'acier, de pierre et de sang qui émerge à travers les rues. Des abîmes profonds de dizaines de kilomètres se forment devant eux. La Citadelle remonte le long des parois, environnée d'une fumée suffocante.

Elément par élément, le présent, le passé et Inferno se mélangent. Le chaos est total alors que les habitants d'aujourd'hui voient le Leningrad de 1941 et les résidents d'Inferno surgir parmi eux. Tout prend la couleur écarlate de l'enfer. Les Razides et autres créatures d'Inferno sortent pour se mettre en chasse et la panique devient générale.

Toutes les créatures d'Inferno évitent les personnages. Aucune ne les touche. Ils portent la marque de Chagidiel et lui appartiennent. Ils peuvent ainsi aider les pauvres gens en refoulant les chasseurs et leur intimer l'ordre de quitter cette zone de folie.

Les Guides

Toutes les cartes deviennent inutiles lorsque la Réalité s'effondre. Ceux qui sont venus autrefois à Leningrad ne reconnaissent plus rien. Ils n'ont plus aucune idée de l'endroit où ils se trouvent. Rapidement, ils se rendent compte qu'ils ne pourront pas trouver la maison Kalenko. Alors ils aperçoivent une silhouette qui leur fait des signes au loin. Plusieurs autres se joignent à la première, jusqu'à ce que les personnages se retrouvent cernés par des centaines de ces formes translucides. Ce sont les enfants défunts d'Inferno Onirique qui vont les guider vers leur destination.

Les personnages avancent à travers la cité morcelée et incendiée en demi-cercle au milieu des immeubles. Plus ils se rapprochent de leur but, plus le temps présent s'efface. L'année 1941 et Inferno le remplacent. Enfin, il ne reste que Leningrad en 1941 mêlé à Inferno. Les enfants les accompagnent tout le long du trajet vers la maison Kalenko. Il fait de plus en plus froid. Ils sont désormais à Leningrad le jour du Nouvel An 1941-42.

La Maison Kalenko

Les personnages reconnaissent l'extérieur de la maison aperçue dans leur rêve. Il s'agit de la même façade indistincte qui fait face à Bolsyoy Prospect. Toutes les fenêtres sont occultées par de lourds rideaux gris. Impossible de voir à l'intérieur.

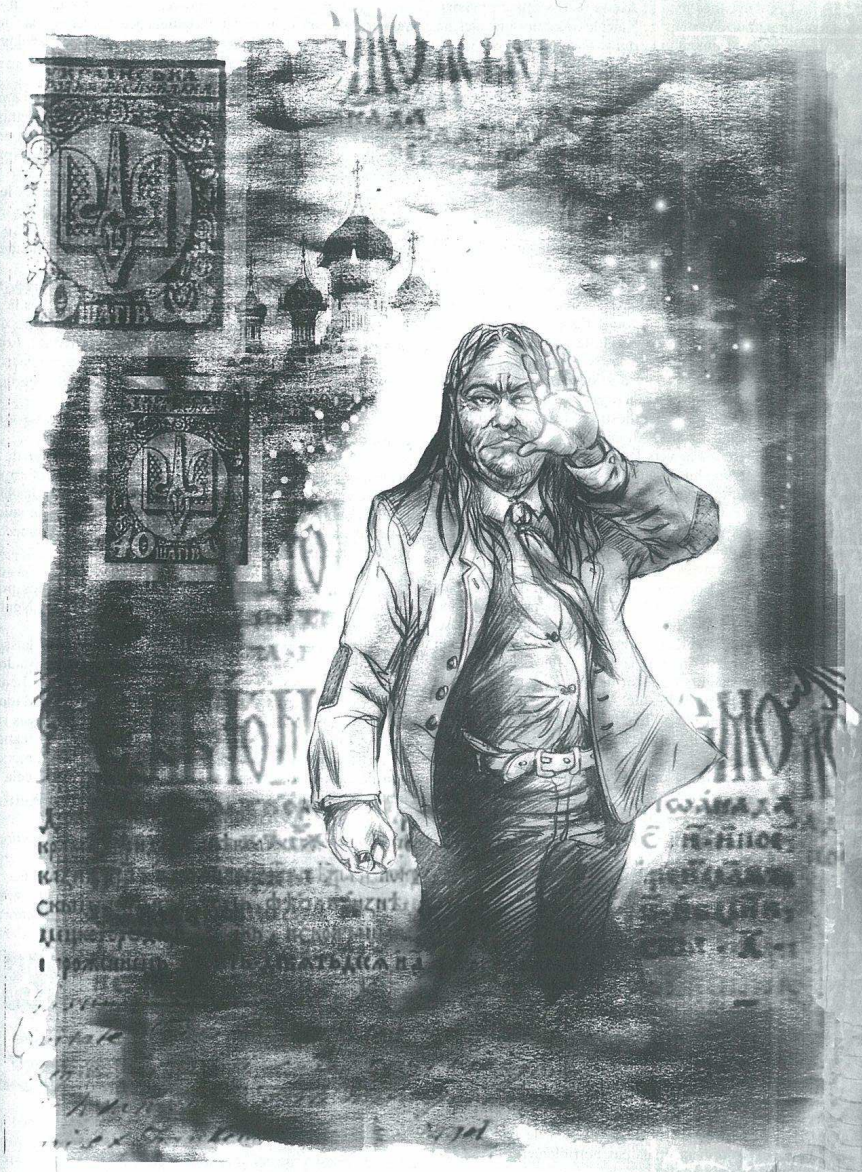
Un chemin dégagé et étroit traverse l'importante accumulation de neige jusqu'au seuil de la demeure. Deux bébés dans des paniers, entourés de minces couvertures ont été posés devant la porte, morts de froid ou de faim. Une porte imposante barre l'accès à la maison. Toutes les portes intérieures, qui ouvrent sur les salles où les enfants sont retenus prisonniers, sont verrouillées. Pour les ouvrir : jet de Crochetage (marge de réussite de 5+) ou avec un pied-de-biche et un jet de FOR réussi, ou encore un grand coup de pied (jet de FOR, marge de réussite de 5+).

Ce qui va maintenant arriver dépend entièrement des personnages. Nous vous fournissons juste quelques pistes. Il vous faudra ajuster ces événements selon leurs actions. Lorsqu'ils pénètrent dans la maison, les personnages sont les victimes d'une attaque de Kalenko et de ses sbires de 1941. On leur laisse une chance de quitter les lieux puis les hommes de main ouvrent le feu. Toutes les personnes présentes dans la maison accourent et un combat sauvage s'engage. Ces hommes se battent jusqu'à la mort. Ils savent quel châtiment les attend s'ils déçoivent leur maître. Ils pensent que les personnages sont des soldats de l'Armée Rouge.

Les personnages pourront ensuite fouiller tranquillement la demeure, une fois le combat achevé. La Madone ne réagit pas avant de tomber sur Purgatov. S'ils commencent à libérer les enfants, il apparaît aussitôt et déchaîne sur eux l'enfer.

La Bataille des Incarnats

Lorsqu'ils rencontrent Purgatov, sans doute dans la bibliothèque, la Madone noire quitte le corps du personnage dans lequel elle se cachait. Le personnage se retrouve avec une Balance Mentale neutre, de ±0 et libéré de la marque de Chagidiel. Il ne se souvient pas du tout de l'épisode de la chapelle sous la cathédrale.



La Madone noire prend tout d'abord une forme rappelant celle de la statue de la chapelle. Puis son corps grandit et luit d'une lumière intense, jusqu'à ce qu'elle semble atteindre plusieurs centaines de mètres de haut et qu'il devienne impossible de poser directement le regard sur elle. Parallèlement, Purgatov gronde de colère et de terreur et projette l'ensemble du bâtiment au cœur d'Inferno. Toutes les issues, portes et fenêtres, s'en retrouvent anéantis en une explosion silencieuse. Tous les objets en verre ou en cristal éclatent et projettent des débris dans toutes les directions. Les personnages doivent plonger à couvert pour se protéger.

Lorsqu'ils peuvent de nouveau jeter un coup d'œil, ils voient la Madone et l'Incarnat livrer une bataille épique. Les deux silhouettes vont et viennent l'une autour de l'autre. L'air tremble sous l'effet de leurs assauts. Les personnages visualisent le combat de manière à pouvoir le comprendre. Mais en fait, ils ne perçoivent rien de ce qui se produit réellement : la Madone tente d'abattre la Citadelle mais l'Incarnat de Chagidiel fait tout ce qui est en son pouvoir afin de l'en empêcher.

Les deux Incarnats se trouvent à la fois en dehors, au-dessus et autour du palais de Kalenko. Les personnages ne savent plus où ils se situent ni ce qui se passe réellement.

La libération des enfants

Les personnages entendent le bruit de pas qui approchent et aperçoivent soudain trois formes indistinctes. Il s'agit des trois Incarnats. La maison de Kalenko se situe désormais au cœur d'un gigantesque hall du palais de Chagidiel. La Madone tente de détruire cet édifice alors que l'Ange de la Mort s'y oppose par tous les moyens. Cette lutte accapare toute leur attention, aussi les personnages et les Népharites se retrouvent libres de poursuivre leur propre destinée. Les Népharites se dressent devant eux et leur lance un regard enjôleur.

"Accomplissez votre destin. Libérez les enfants. Notre temps est venu," leur dit Aliona.

Ils se retournent vers les portes de la demeure et se préparent pour le violent assaut que Chagidiel ne manquera pas d'envoyer contre eux. Les personnages sont alors censés aller délivrer les enfants retenus prisonniers à l'intérieur, afin que ceux-ci puissent bannir Chagidiel et savourer leur revanche. Ils ont déjà pu libérer leurs âmes au sein du rêve. Maintenant, ils doivent aussi libérer leurs corps.

Les enfants ont atteint un seuil primitif d'Eveil. Leurs expériences ont permis de mettre à jour une portion de leur potentiel divin. Seul un centième de cette puissance est éclose, mais ils sont au nombre de 700, ce qui suffit largement pour détruire l'Incarnat de l'Ange de la Mort. Afin d'éviter un réel anéantissement, Chagidiel choisit de battre en retraite et de rompre tout lien avec notre Réalité. Alors, les enfants et les personnages seront enfin libres. Les Népharites sont également libérés de leur lien avec l'Ange de la Mort, mais restent damnés.

Les portes de la maison de Kalenko s'effondrent. Les personnages voient une marée vivante de créatures issues d'Inferno se précipiter à l'intérieur. Accompagnés par le grondement effroyable émis par les centaines de gorges d'êtres difformes qui attaquent vague après vague. Les trois Népharites les retiennent comme ils peuvent, usant de tous leurs talents et pour le moment parviennent à contenir l'assaut.

Mettez la pression sur les joueurs. Faites leur ressentir qu'ils ne disposent que d'une ou deux minutes pour libérer les enfants avant qu'il ne soit trop tard. Obligez-les à courir dans toute la demeure afin de sauver leur peau. Si vous avez besoin d'un artifice pour augmenter la tension, vous pouvez faire apparaître une créature qui leur donne la chasse. Lorsque tous les enfants se retrouvent libres, tout devient subitement calme pendant quelques instants. Ils sortent de leurs chambres, fixent les autres enfants et les Personnages. Soudain, un éclair de compréhension illumine leurs visages. Lentement, cette expression cède la place à une colère inhumaine. Ils se détournent des personnages et leur flot s'écoule hors de la demeure alors que les créatures d'Inferno s'écartent de leur chemin. Leurs corps se déforment, mais pas horriblement, ils ne sont juste plus totalement humains.

Devant les portes, la bataille cesse aussitôt, et un rugissement de terreur et de démence fait vibrer l'essence même d'Inferno. Si les personnages se précipitent dehors, ou à une fenêtre, ils assistent à la mise en pièce de Purgatov par les enfants. La Madone fuit la colère des enfants qui l'autorisent à s'échapper. Ils n'ont rien contre elle. Son image vacille puis s'évanouit.

Les personnages perçoivent les enfants en train de mutiler Purgatov, mais en fait ils commencent à détruire la Citadelle. Face au risque réel d'être à son tour anéanti, Chagidiel préfère battre en retraite et rompre tout lien avec notre Réalité.

Alors, les enfants et les personnages sont libérés. Les personnages sont aussitôt guéris de cette infection parasitaire et toutes les blessures subies disparaissent également. Lentement, Inferno, le présent et le passé se séparent. Notre Réalité se reconstitue. Leningrad et la maison de Kalenko se matérialisent progressivement autour des PJ. Les enfants leur jettent un dernier regard et les remercient d'un signe de tête avant de disparaître pour suivre leur propre destin. Leurs silhouettes s'évanouissent lentement dans l'air et l'on peut entendre leur rire résonner dans le lointain.

Les personnages sont de retour à Leningrad. La demeure est vide. Il ne reste que des cadavres desséchés là où sont tombés les hommes de main. Plus aucun signe des enfants. Les portes et les fenêtres sont grandes ouvertes. Lorsqu'ils se retournent, ils aperçoivent derrière eux les trois Népharites. Ils entourent un Kalenko terrorisé et regardent intensément les personnages.

"Quittez la maison. Désormais, tout cela ne vous concerne plus," dit Aliona.

Les Népharites les abandonnent au milieu de la bruyante avenue Bolsyoy, en 1991. Les portes se referment derrière eux. Ils entendent encore pendant un moment les hurlements abominables de Kalenko avant que ceux-ci ne soient couverts par le trafic. Pour certain, l'enfer et la souffrance ne prennent jamais fin.

Si les personnages se montrent assez butés pour croire Chezenko et refuser de libérer les enfants, les Népharites tentent de les y convaincre à tout prix.

S'ils n'y parviennent pas, ils abandonnent et laissent les hordes d'Inferno se déverser dans la maison. La Madone Noire attire temporairement l'Ange de la Mort hors de Leningrad et dans Inferno. Lorsque Purgatov est abattu, la Madone s'élève au-dessus des ruines et disparaît. Les personnages restent en Inferno. Les Népharites leur expliquent en ricanant qu'ils appartiennent désormais à Chagidiel et les emmènent afin de subir leurs éternels tourments. Espérons que cela ne finira pas de cette manière, tâchez de l'éviter à tout prix

Une fois que les personnages ont délivrés les enfants et banni Chagidiel, Leningrad retourne lentement à la normale. Le présent, le passé et Inferno se séparent progressivement et ce que nous nommons notre Réalité reprend ses droits dans la cité. Les habitants refoulent le fait qu'ils ont failli être aspirés au cœur d'Inferno. Ils le chassent de leur esprit comme un mauvais rêve et l'oublient aussitôt. La Citadelle est la première chose qui disparaît. Les fissures dans les rues se referment et les créatures d'Inferno quittent Leningrad. Le martèlement rythmique provenant du sous-sol s'amenuise puis cesse complètement. La loi martiale est levée et les autorités annoncent que la menace d'une épidémie de cholera est passée. Il ne

reste aucune trace de ces événements. La cathédrale noire dans Kaptyeno se dresse toujours, vide. Aucune trace d'Ivan Chezenko ou de Sacharin. Les deux Licteurs évitent les personnages, mais n'oublient pas qu'ils ont transgressé les ordres qu'ils leur avaient donnés. Les personnages sont expulsés d'Union Soviétique vers l'Allemagne sans autre cérémonie. La campagne se termine, ils se trouvent à Berlin et regardent les véhicules du KGB qui repartent vers la Russie. Ils ont pu récupérer toutes leurs possessions et leur argent. Ils se sont fait de puissants ennemis en Allemagne et il serait avisé de leur part de ne pas s'y éterniser. Il ne subsiste aucune trace de l'infection parasitaire. L'excroissance portant la marque de Chagidiel a disparu. L'Ange de la Mort s'est, pour le moment, complètement retiré de notre monde.

Plans de la maison de Kalenko

Rez-de-chaussée

1. Hall. Cela ressemble à ce que les personnages ont vu dans leur Rêve, mais en bien plus abîmé. Les portes débouchent sur un hall sombre au plafond bas. L'enduit du mur s'est totalement décollé. Un tapis oriental tâché de sang séché et d'immondices recouvre le sol. Un vieux lustre de cristal où brûlent des chandelles pend au plafond, illuminant la pièce d'une lueur fantomatique. Au mur, sont accrochés des portraits d'aristocrates, les ancêtres de Kalenko. Les tableaux sont sombres et les visages semblent tordus de douleur. Lorsque les personnages les observent, ils paraissent bouger et tenter de hurler quelque chose. Les escaliers mènent à l'autre étage. Il y a des portes verrouillées sur la droite et sur la gauche. Face à eux, deux portes qui mènent à un vaste salon. Il fait 0°C à l'intérieur et il flotte une odeur de charogne et une autre, indéfinissable. Un homme grand et maigre, aux cheveux gris et portant un petit bouc, se tient dans le hall. Il s'agit de Nikolay Kalenko. Il porte le même vêtement noir que dans le rêve. Deux sbires de Purgatov se trouvent également ici.

2. Salon. Autrefois, il y avait des bancs le long des murs et de petites tables. La pièce a été dégagée. Un grand lustre de cristal pend du plafond. Six gardes de Purgatov attendent ici.

3. Bibliothèque. Les livres ont été renversés sur le sol. Les portes vitrées des meubles sont brisées et des éclats de verre recouvrent le parquet. Sur les étagères s'alignent des centaines de crânes d'enfants, certains sont déjà dénudés d'autres commencent juste à pourrir. Des fauteuils en mauvais état sont posés au milieu de la pièce. Un lustre éclaire difficilement le plafond, et la lumière atteint à peine le sol. Des ténèbres profondes pèsent sur la bibliothèque. Aucune lumière ne peut les pénétrer. Il y fait un froid intense. Ivan Purgatov, l'Incarnat de Chagidiel, attend ici les personnages et la Madone noire.

4. Chambre. Tous les meubles, hormis une lourde table de chêne dans un coin et une vitrine brisée ont été jetés à l'extérieur. Un mélange de verre et de sang recouvre le sol. Dix enfants à moitié nus et affamés sont enfermés ici. Ils sont sur le point de se jeter sur l'un d'entre eux afin de le dévorer.

5. Chambre. Il ne reste que deux chaises et une petite table de lecture dans cette pièce.
Il fait sombre. Un tapis persan maculé de sang recouvre le sol. Deux cadavres de jeunes garçons sont attachés sur les chaises, en partie dépecés et en décomposition. Il reste huit autres enfants ici.

6. Chambre. Un fauteuil et une armoire à la porte de verre brisée constituent le seul mobilier. Des tessons de verre et de porcelaine sont éparpillés sur le sol. Des motifs particuliers ont été peints avec du sang sur les murs. Ils paraissent bouger lorsqu'on les observe. Quinze enfants se tiennent là, tous couverts de coupures infectées sur tout leur corps. Les personnages remarqueront peut-être que les motifs sur les murs reproduisent les blessures des enfants.

7. Salon. Deux divans, huit chaises et deux tables en chêne massif forment le mobilier. Les tables sont cassées et leurs morceaux traînent au sol. Quatorze enfants affamés et à moitié nus sont enfermés ici. Leurs corps présentent de vilaines blessures. Personne ne semble avoir ouvert cette porte depuis des semaines, et la puanteur est insoutenable.

8. Cuisine. Deux gardes de Purgatov sont assis ici, mâchonnant quelque chose d'indicible. La pièce est sale et très froide. Un énorme poêle de fer est installé contre un mur. Le seul serviteur survivant de Kalenko, un garçon de cuisine émacié, se tient accroupi et se balance sur un banc.

9. Remise. Une réplique exacte de la remise que les personnages ont vue en rêve dans la clinique de Francfort, mais ici les morceaux de corps ne bougent pas.

10. Salle des serviteurs. Les serviteurs de Purgatov vivent dans cette pièce, mais ne s'y trouvent pas en ce moment. Il y a quatre matelas de paille posés par terre. Trois enfants nus et presque battus à mort y sont enfermés.

11. Salle des serviteurs. Des serviteurs de Purgatov vivent dans cette pièce, mais personne ne s'y trouve en ce moment. Il y a les mêmes matelas sales que dans l'autre pièce et deux enfants un peu plus âgés que les autres y sont enfermés.

12. Réserves. Le linge de maison a été jeté sur le sol. De longs lambeaux ont été arrachés aux draps.

13. Réserves. Toute la vaisselle est en grande partie en morceaux. Un cadavre exsangue et décapité, couvert de coupures provoquées par des éclats de porcelaine gît sur le sol. La tête n'est pas dans la pièce.

14. Salon. Trois petites tables basses et de lourds fauteuils sont posés dans un coin. Dix cadavres sont amassés dans un autre. Ils présentent divers stades de décomposition et dégagent une odeur horrible.Les têtes manquent également.

15. Salle de réception. Deux divans et une table sont appuyés contre un mur. Les hommes de Purgatov se reposent ici en général. Il y a du feu dans un fourneau et deux bouteilles de vodka presque vides sur la table.

Étage

1. Hall. Des bancs sont empilés contre un mur. Le même type de portraits noircis et tourmentés des ancêtres de Kalenko décorent la pièce. Un lustre de cristal s'est détaché du plafond et a projeté des éclats dans tout le hall. Un corridor mène à une petite antichambre de la salle à manger. Des tables et des chaises ont été renversées.

2. Chambre. Il s'agissait de la chambre de Yelena. Un large lit à baldaquin est appuyé sur le mur du fond . Quatorze gamins couverts d'ecchymoses passent leur temps à se tourmenter mutuellement. Deux sont morts et trois si mutilés qu'ils ne survivront pas à leurs blessures. La pièce est sombre

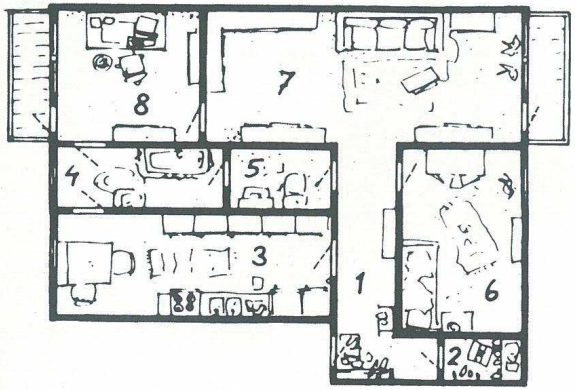
3. Salle de bain. Une grande baignoire en pierre est encastrée contre un mur, à moitié remplie d'eau mêlée de sang. Un corps boursouflé et sans tête y flotte.

4. Remise. Au milieu des objets gisent trois cadavres décapités.

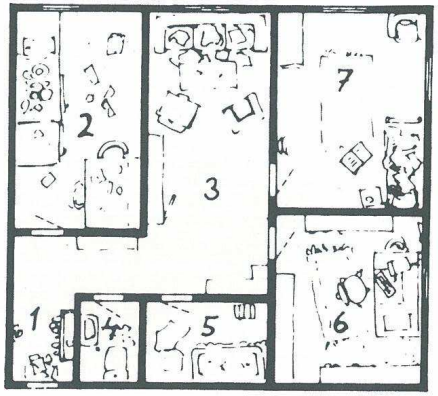
5. Remise. Du linge et de la vaisselle brisée répandus sur le sol. Les corps décomposés des filles de Kalenko gisent sous les débris.

6. Toilettes. Couvertes de vomissures et de crasse.

Appartement de Magda à Hambourg

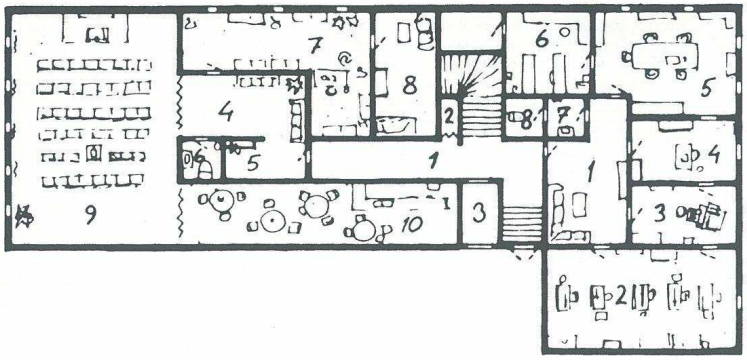


Appartement de Magda à Berlin



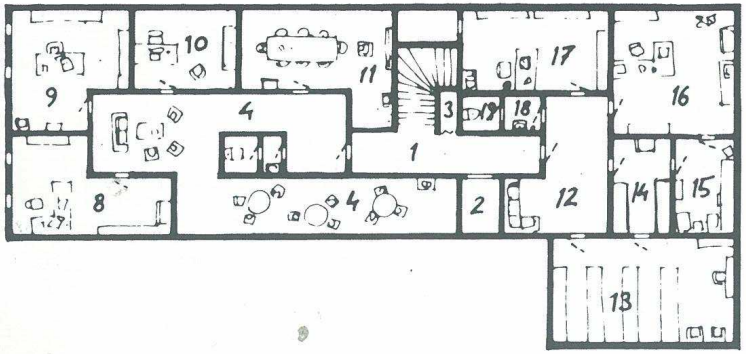
Association Slave-RDC

Soleil Noir

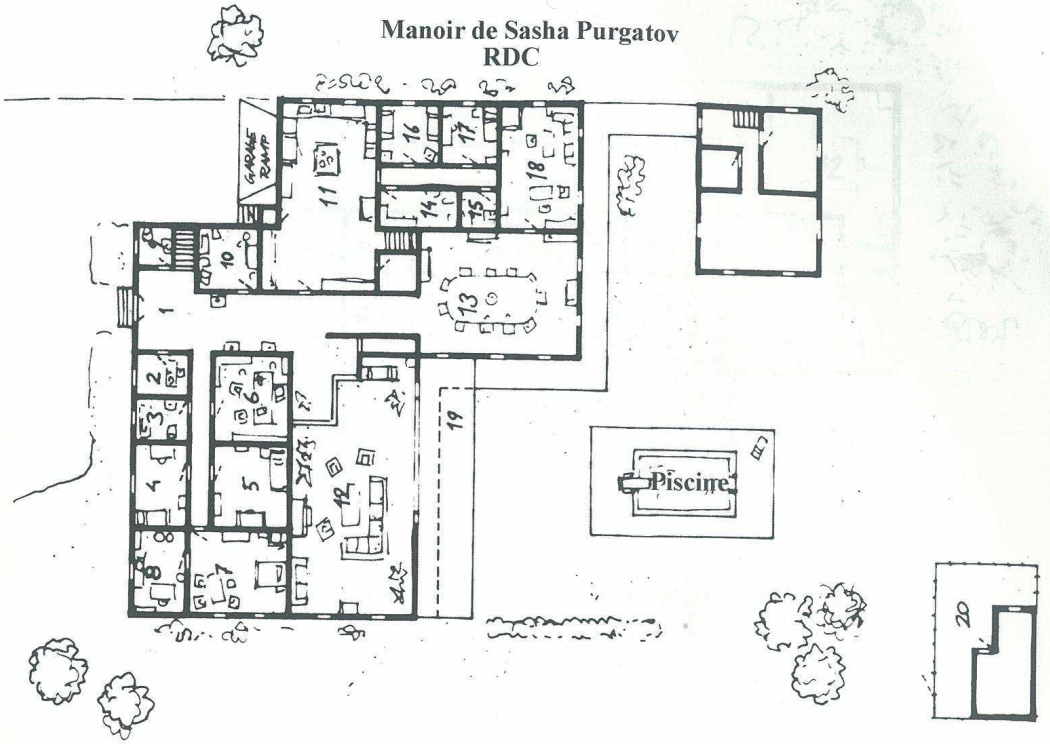


Association Slave-Etage

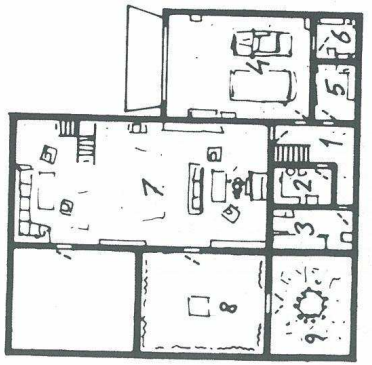
Soleil Noir



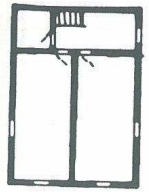
Manoir de Sasha Purgatov
RDC



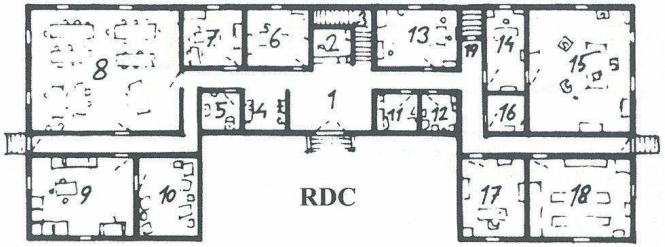
Manoir de Sasha Purgatov
Sous-sol

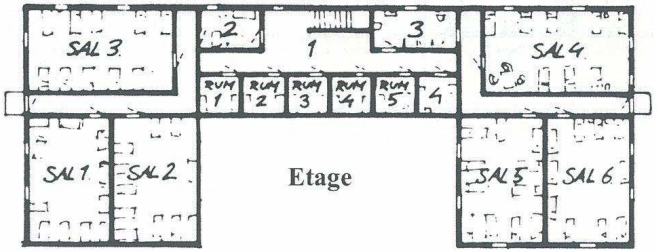


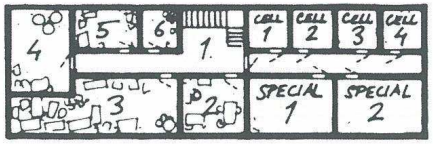
Maison des gardes du corps
Etage



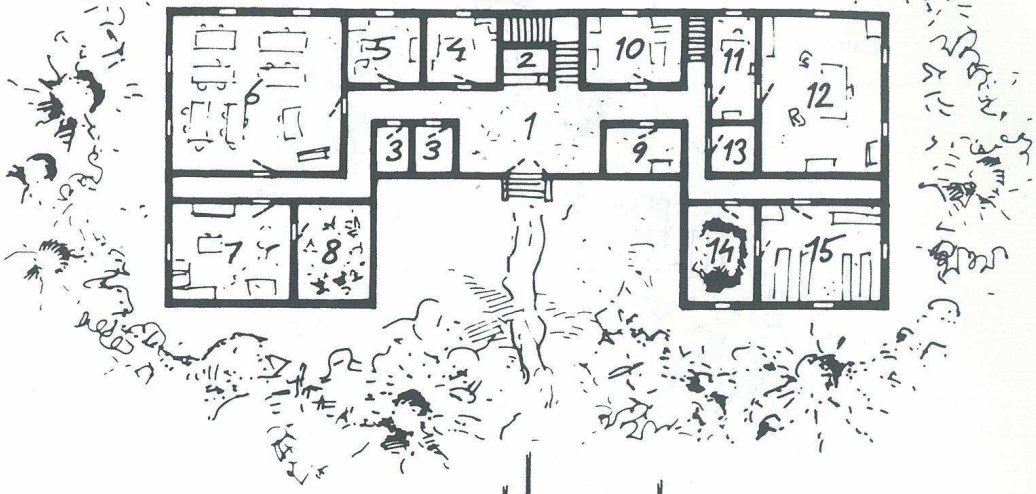
Clinique de Francfort-sur-l'Oder

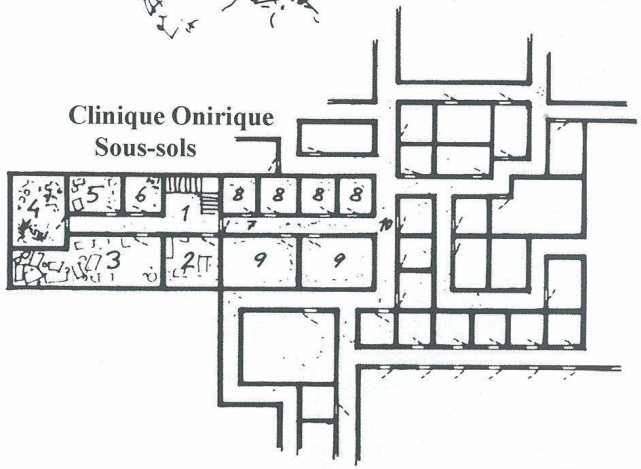


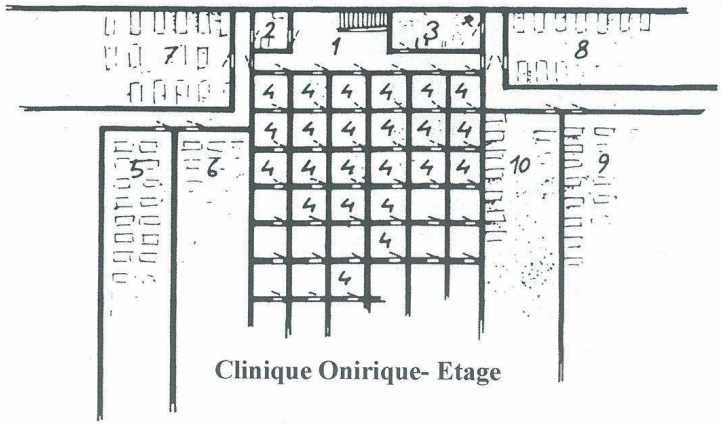


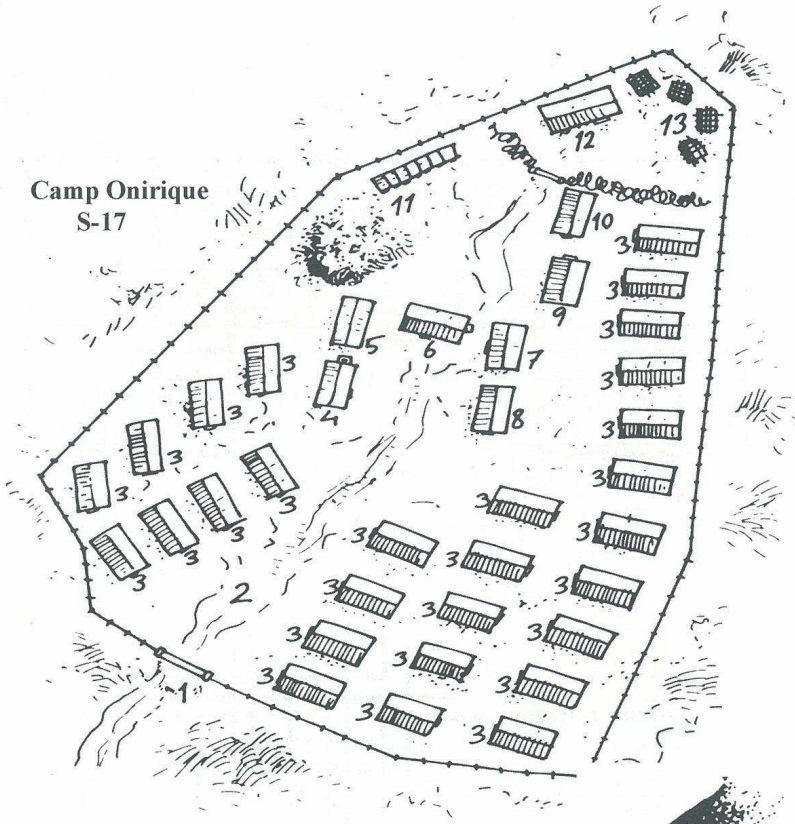


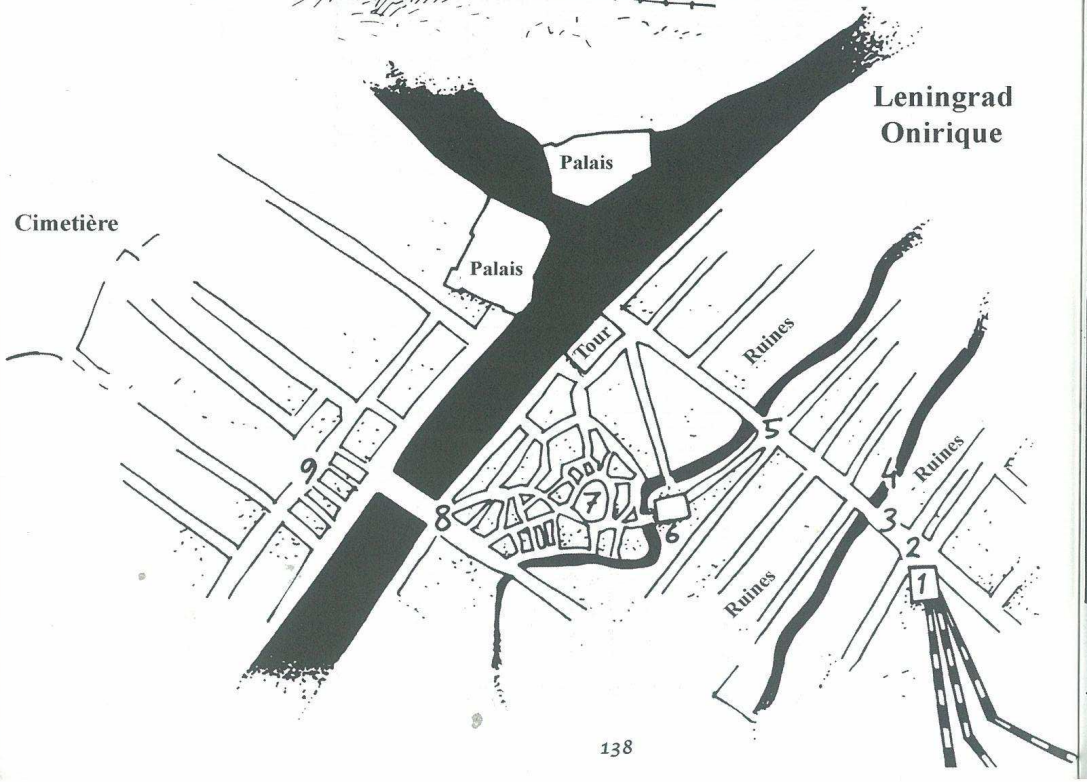
Clinique Onirique

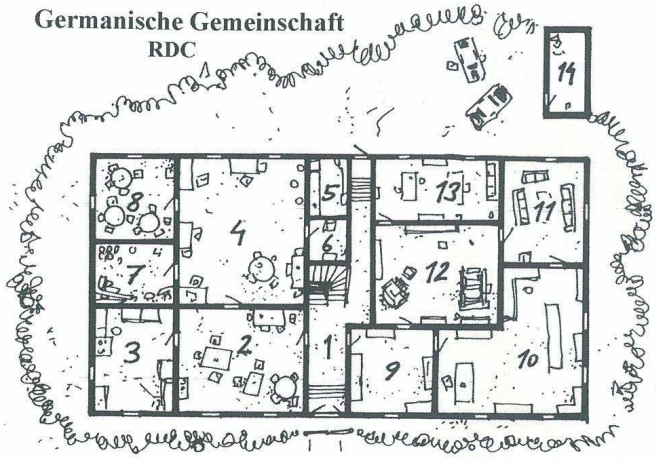


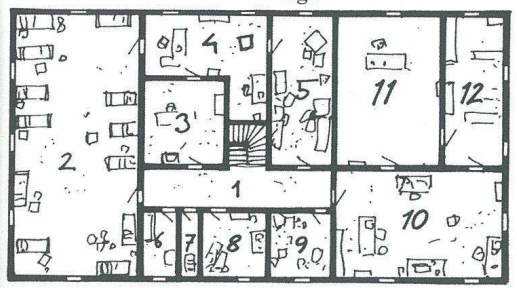


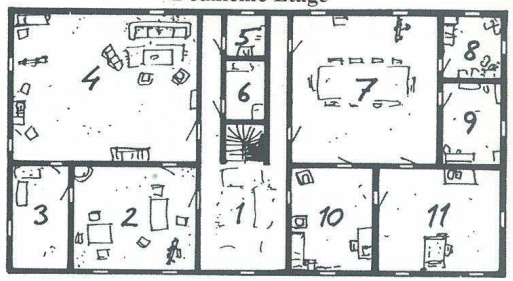


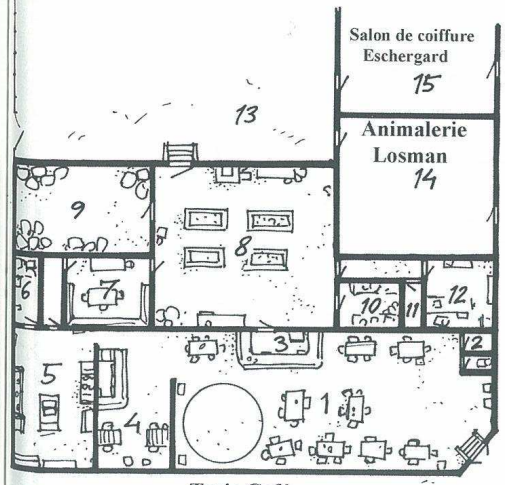

Camp Onirique
S-17

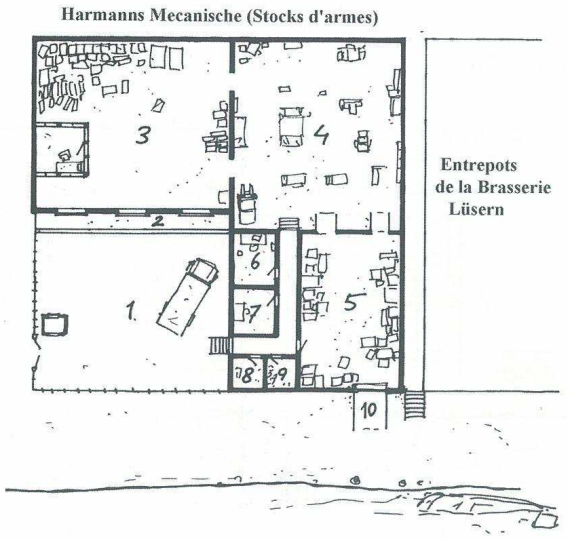

Leningrad
Onirique
Cimetière
Palais
Palais
Tour
Ruines
Ruines
Ruines

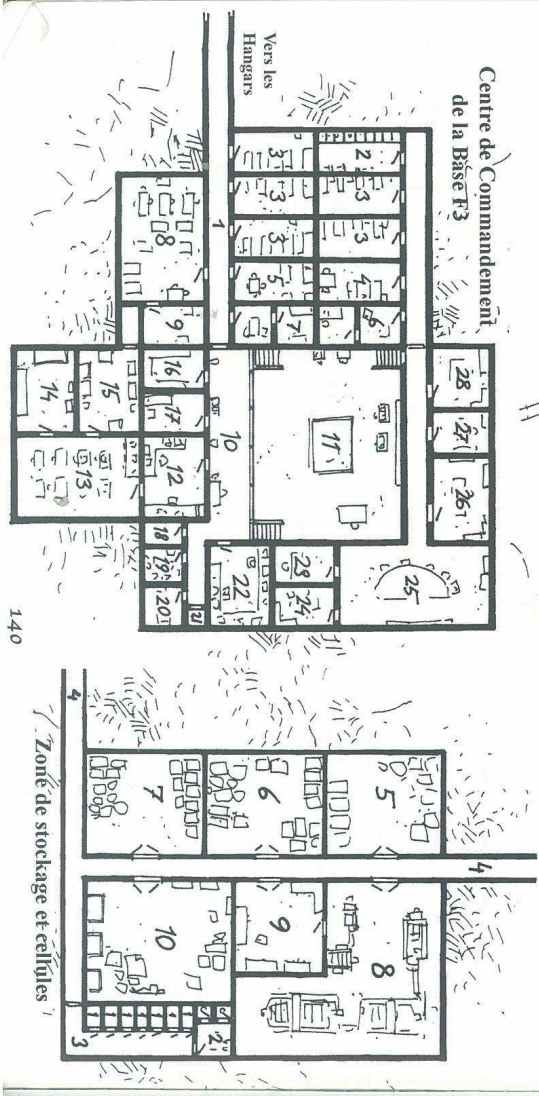

Germanische Gemeinschaft
RDC

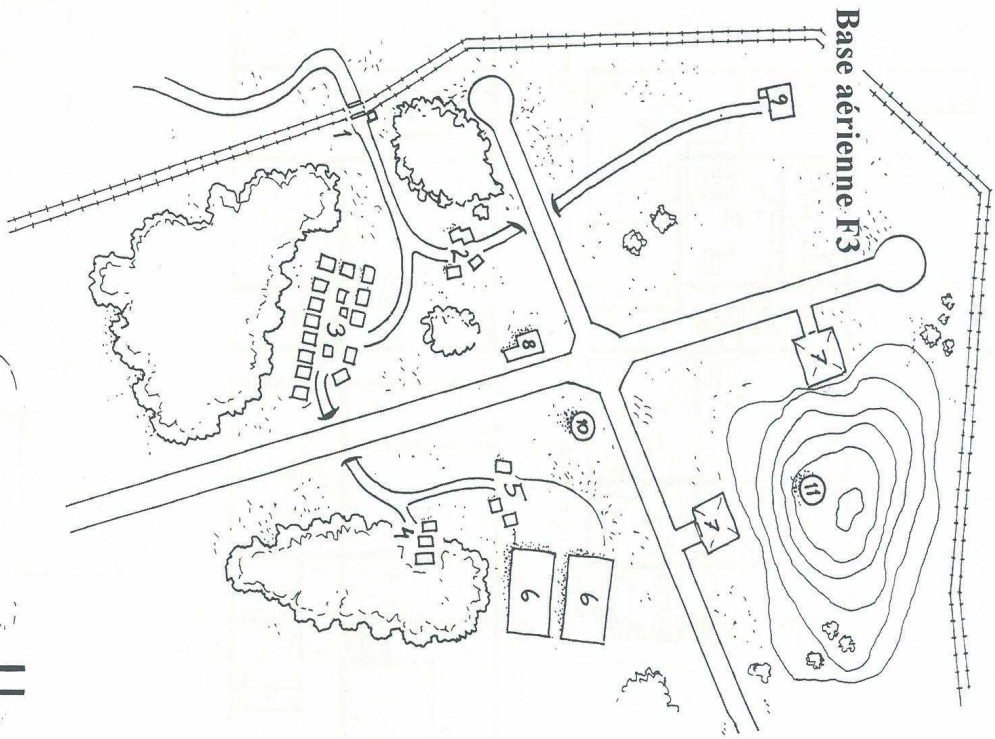

Premier Etage

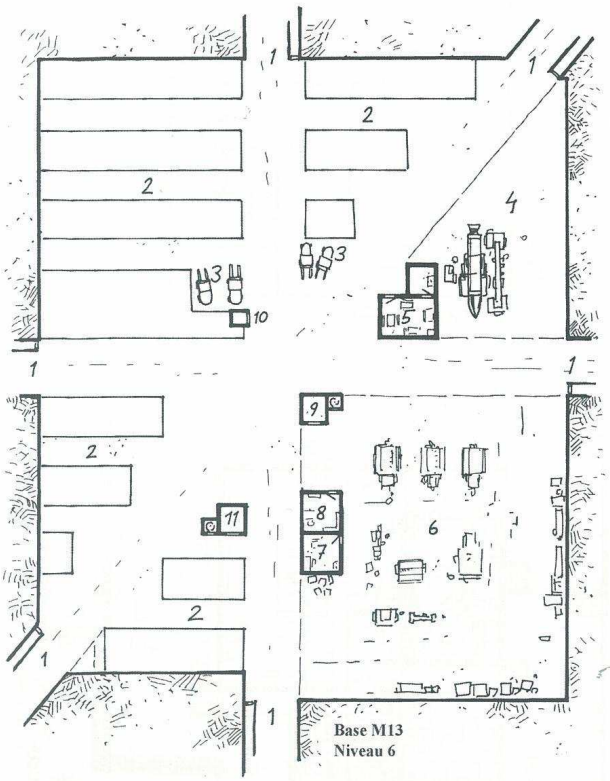

Deuxième Etage

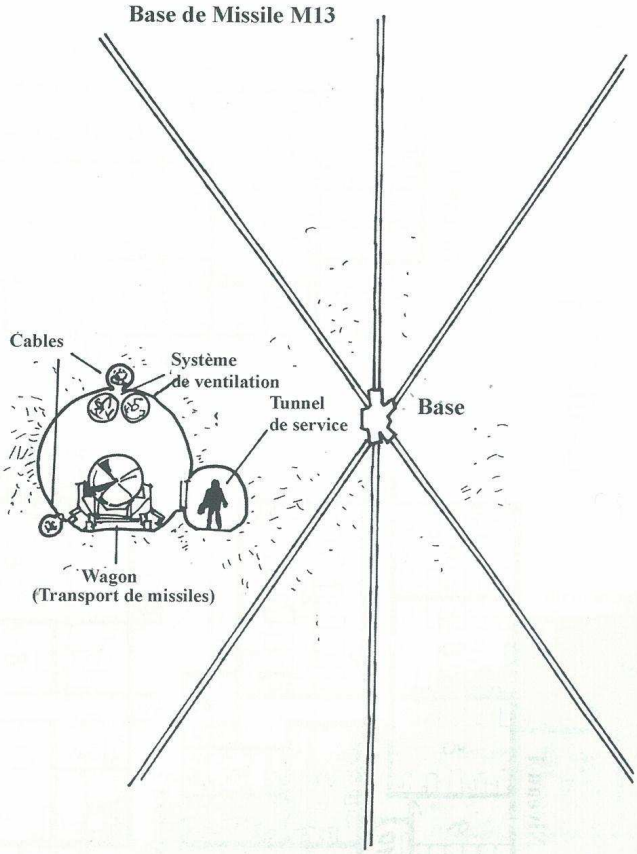

Salon de coiffure
Eschergard
15
Animalerie
Losman
14
Toxic Café
(labo de drogue)

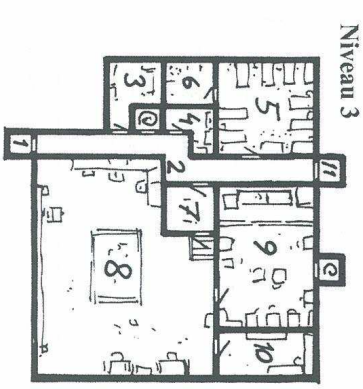

Harmanns Mecanische (Stocks d'armes)
Entrepots
de la Brasserie
Lüsern

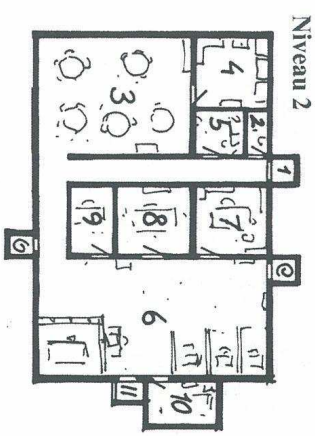

Vers les Hangars
Centre de Commandement de la Base F3
Zone de stockage et cellules

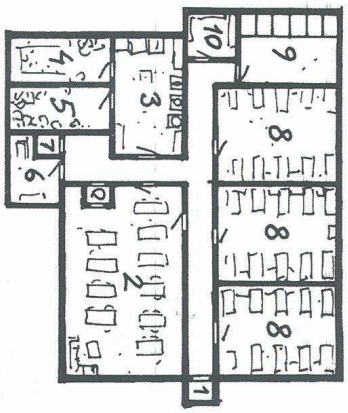

Base aérienne F3


Base M13
Niveau 6

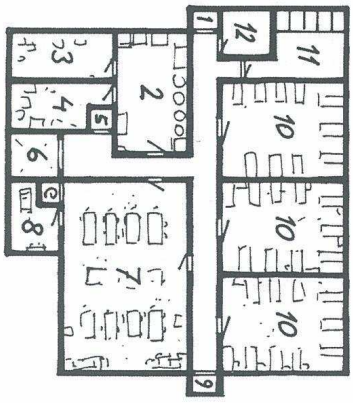

Base de Missile M13
Cables
Système de ventilation
Tunnel de service
Base
Wagon (Transport de missiles)

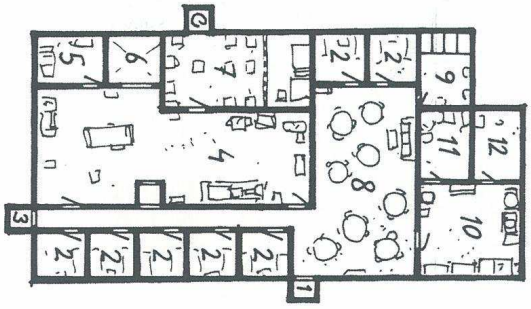




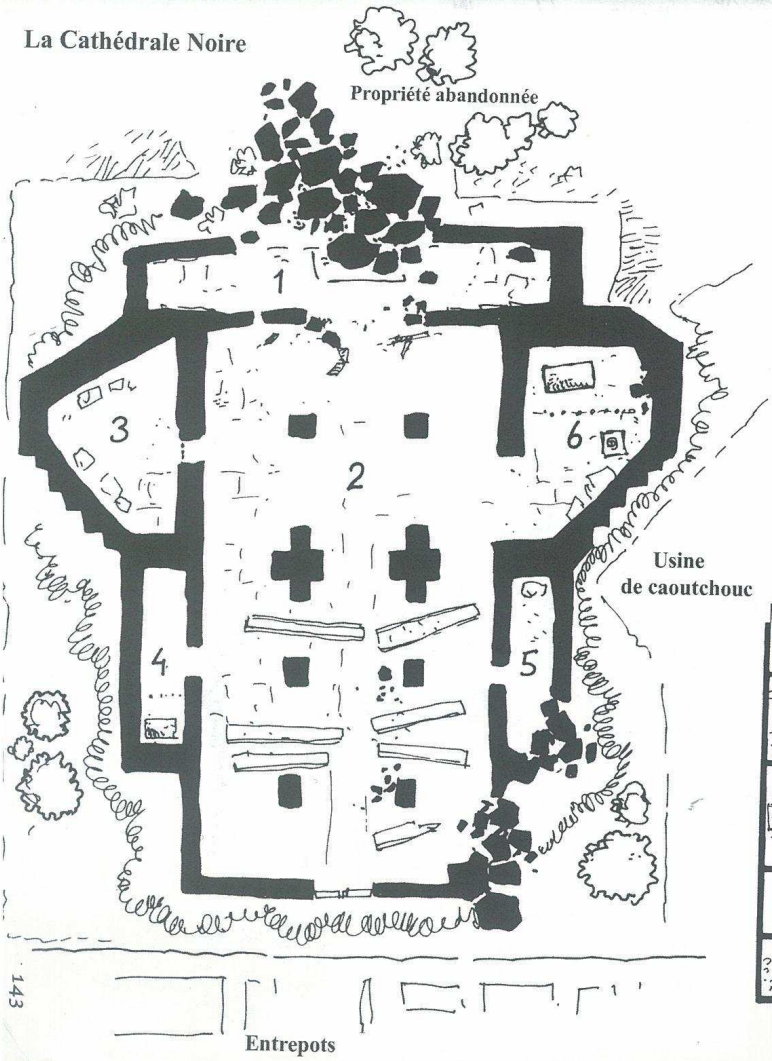


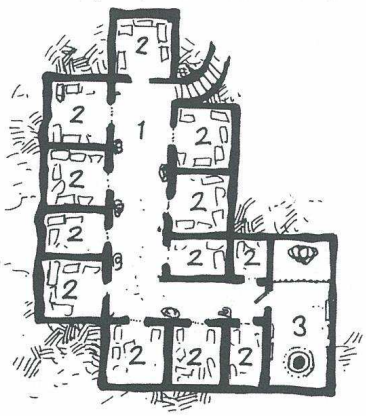
Base M13



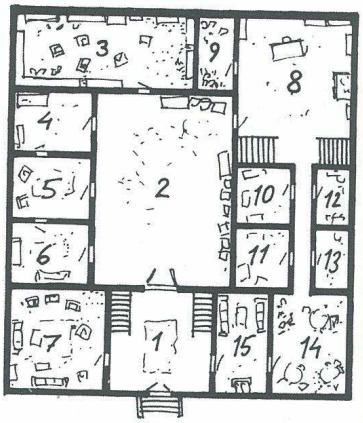


La Cathédrale Noire



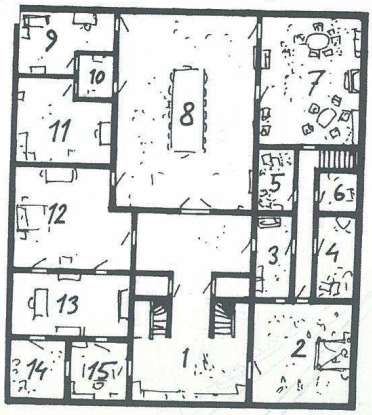


Cryptes sous la Cathédrale Noire

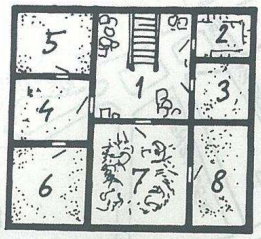


Maison de Kalenko-RDC

Maison de Kalenko-Etage



Maison de Kalenko-Sous-sol



Berlin.
SCHLOSS GARTEN
TIER GARTEN
ALTMOABIT
SPREE
OTTO-SUHR ALLEE
BISMARKSTR.
KAISERDAMM
ERNST-REUTERPL.
TEKN. UNIVERITET.
TIERGARTEN
TIERGARTENSTR.
STR. DES 7. JUNI
BRANDENBURGER TOR.
UNTER DEN LINDEN
POTSDAMER PLATZ
LEIPZIGER STRASSE
FRIEDRICHSTRASSE
WILHEMSSTR.
ALEXANDER-PLATZ
ORANIENBURGER STR.
WILHEM PIECK STR.
INVALIDENSTR.
ACKERSTRASSE
CHAUSSEESTRASSE
BIHENSSTR.
PRENZLAUER ALLEE
GREIFSWALDER ALLEE
HEINRICH HEINE STR.
ZOO
TAUENTZIENSTR.
BÜLOWSTR.
KURFÜRSTENDAMM
LIEBNITZSTR.
CHARLOTTENBURG
HOHENZOLLERDAMM
BUNDESALLE
WILMERSDORF
SCHÖNEBERG
POTSDAMMER STR.
VORCKSTR.
KREUZBERG
NEUKÖLLN
1.
2.
3.
4
5
6
8
9
10
11
12.
14.
15.
16
17

«Le froid transperçait mon corps amaigri. Le vent balayait les rues et faisait voler les couches de neige, découvrant les cadavres raidis par le froid. Une main déformée d'un gris sale émergeait de la masse de corps gelés et semblait me faire signe de ses doigts recroquevillés. Au loin, l'artillerie grondait. Mais ici, on n'entendait que le vent. Le froid retenait les autres bruits au loin. Je franchis la porte noire en bas des escaliers. Le four était froid lorsque je pénétrai dans le petit cellier. Je vis le corps déformé de Yuri qui gisait sur le sol. Mort. Je le retournai et en eu la confirmation. Son visage osseux était gris. Magda était pelotonnée dans ses bras morts. Elle me regarda de ses yeux vides. Mais elle était vivante.»

Ces événements se sont déroulés dans la ville assiégée de Leningrad, au cours de la Seconde Guerre Mondiale. Pendant 900 jours, la ville fût isolée par les troupes allemandes et finlandaises. Des centaines de milliers de personnes moururent de faim et de froid.
La famine et la souffrance dans une Leningrad assiégée détruisirent les frontières entre Inferno et notre monde et permirent à l'Ange de la Mort Chagidiel de s'incarner.

Les personnages devront, de Berlin au Monde Onirique, et de Leningrad à Moscou, participer au dénouement d'une lutte acharnée et vieille d'un demi-siècle entre Chagidiel le Patriarche Sanglant et Binah, la Madone Noire.

La Madone Noire est une campagne inédite pour Kult. La lecture des suppléments, le Guide du Conjureur et Inferno est conseillée au Meneur de Jeu.
Cette campagne nécessite le Livre du Meneur de jeu pour Kult, «Au-delà du Voile»

Prix de vente : 25,00€
ISBN : 2-914892-25-X