

CTHULHU IN BERLIN

Cadre de jeu et scénario cross-over Cthulhu/Cold City

AVANT-PROPOS

Cthulhu in Berlin est un scénario cross-over entre l'Appel de Cthulhu et Cold City.

Comme dans Cold City, les PJ font partie de la Reserve Police Agency (RPA). Cette organisation semi-officielle a pour mission de lutter contre les résidus des expériences occultes menées pendant la guerre, essentiellement par les nazis.

Les agents de la RPA sont recrutés dans les rangs des services de renseignements ou militaires des pays alliés: France, Angleterre, Etats Unis et Russie.

On ne peut s'empêcher de faire le rapprochement entre la RPA et le Delta Green. Et c'est là que m'est venue l'idée d'écrire ce scénario reprenant le background de Cold City et les mécanismes éprouvés de l'Appel de Cthulhu.

Ce scénario a donc pour cadre le Berlin de l'immédiat après-guerre, en novembre 1945 plus précisément – ce qui correspond à peu de chose près à l'époque de jeu de Cold City – et est jouable avec les règles de l'Appel de Cthulhu.

UN PEU D'HISTOIRE

Notre histoire commence à Berlin au lendemain de la seconde guerre mondiale. Nous sommes au début de l'hiver 1945. L'Allemagne nazie est tombée il y a seulement quelques mois. La mort d'Adolf Hitler et la capitulation sans condition de l'Allemagne ont marqué la fin du rêve de domination du IIIe Reich.



Libération de Berlin par l'Armée Rouge

En août, à l'autre bout du monde, c'est un autre empire, celui du soleil levant, qui rendait les armes après les destructions des villes d'Hiroshima et Nagasaki sous le feu atomique.

La guerre est finie. Le monde pousse un soupir de soulagement.

A Potsdam, près de Berlin, les nouveaux maîtres du monde, Churchill, Truman et Staline ont fixé le sort des vaincus et ont déjà semé les graines d'une nouvelle guerre, une guerre secret, insidieuse et politique, une guerre froide qui opposera l'est à l'ouest pendant près d'un demi-siècle.



Conférence de Potsdam

Pour l'heure, l'Allemagne et une bonne partie de l'Europe ne sont plus que ruines.

La ville de Berlin, du moins ce qu'il en reste, est sous le contrôle des quatre nations alliées: France, Angleterre, Etats Unis et Russie.

Chacun de ces nations contrôle une portion de la ville, un périmètre clairement défini, des zones où on ne peut circuler qu'avec des laissez-passer et des papiers en règles.

Chacune des nations assure la sécurité des personnes et des biens dans sa zone d'influence.

Le passage d'une zone à l'autre se fait via des points de contrôle obligatoires et surveillés par des soldats.

Même si sur le papier, les vainqueurs sont des « alliés », il y a des tensions entre les autorités françaises, britanniques, américaines et russes.

La situation politique est tendue.

Avec le partage de Berlin et de l'Allemagne, on devine déjà le partage futur de l'Europe et l'émergence des deux super-puissances que deviendront les Etats Unis et l'Union Soviétique.

Dans ce contexte, la France et l'Angleterre devront tôt ou tard se positionner, trouver leur place sur cet échiquier politique complexe.

Sur le terrain, les soldats américains et russes se regardent en chiens de faïence; ceux qui hier étaient alliés contre les nazis commencent à se voir comme les ennemis de demain.



Economiquement parlant, la situation à Berlin et dans la majeure partie de l'Europe est désastreuse.

Les industries ont été détruites par les bombardements. Celles qui ont échappé à la destruction ne fonctionnent qu'au ralenti faute de main d'oeuvre.

Les trafics en tout genre sont légions à Berlin. Certains soldats et même des officiers des deux camps n'hésitent pas à user de leur privilège (laisser-passer) pour faire passer des marchandises d'une zone à l'autre et pour jouer sur la valeur du dollar et du rouble.

Le marché noir est quasiment devenu la règle dans un pays où l'économie n'existe plus et la distribution des denrées est strictement réglementée par un système de tickets de rationnement.

Pour survivre, la population se débrouille comme elle peut, ou va grossir les flots de réfugiés qui quittent la ville pour rejoindre les campagnes ou d'autres villes où les attendent des parents ou des amis, espérant échapper à l'horreur de l'après-guerre.

On n'est guère loin de ce qu'on pourrait qualifier de nos jours de catastrophe humanitaire.

C'est dans ce contexte chaotique que les PJ vont évoluer.

RESERVE POLICE AGENCY (RPA)

Très tôt, les alliés avaient soupçonné que les savants du IIIe Reich menaient des recherches dans le domaine de l'occulte à des fins militaires.

Pour le Führer, tout était bon pour assurer sa domination sur le monde.

Des expériences furent menées et des découvertes furent faites dans des domaines dépassant l'esprit et l'entendement humain.

Ces recherches portaient sur les possibilités d'améliorer les facultés humaines afin de créer des super-soldats mais s'étendaient aussi à l'étude de la sorcellerie et de la magie noire.

Des invocations de créatures et d'entités d'outre-espace furent invoquées et des pactes furent signés. Fort heureusement, cela ne suffit pas à contrebalancer la débacle de l'armée allemande.

L'Allemagne nazie tomba.

Il ne restait plus que des laboratoires vides, des bibliothèques pleines de poussière...

Aujourd'hui, la Reserve Police Agency a pour mission d'investiguer sur ces « résidus » : créatures ou entités d'outre-monde, artefacts, manuscrits et grimoires anciens, etc.

Le but premier de la RPA est la collecte et l'étude de ces choses. Mais très vite, les dirigeants des nations alliés se sont dit que peut-être les découvertes des occultistes nazis pourraient leur assurer une certaine puissance « militaire », d'autant que chaque nation possédait déjà chacune de leur côté une organisation dont l'objet était précisément la même que la Reserve Police Agency: le Delta Green pour les USA, le PISCES pour l'Angleterre, l'organisation Félicie pour la France et le GRU-SV8 pour l'Union Soviétique.

CREATION D'UN PERSONNAGE ET CONSTITUTION D'UN GROUPE

Au début de notre histoire, la Reserve Police Agency n'a que quelques mois d'existence.

Elle regroupe une vingtaine d'agents issus des quatre groupes alliés qui contrôlent la ville: USA, France, Angleterre et Russie.

Les PJ peuvent être des militaires ou des civils, scientifiques ou experts, travaillant pour l'armée.

Chaque groupe d'enquêteurs compte trois ou quatre agents. Ainsi on compte quatre ou cinq groupes d'agents du RPA pour le secteur de Berlin.

La création d'un personnage suit les règles standards de l'Appel de Cthulhu.

Vu le cadre de jeu particulier (Berlin 1945), les PJ sont invités à créer des personnages liés à l'armée.

Un groupe devrait idéalement se composer d'une majorité de militaires (au moins la moitié).

Les PJ sont tous des sous-officiers (au minimum).

Le choix de la nationalité est très important.

En effet, les personnages auront plus facilement accès aux lieux situés dans le secteur sous contrôle de leur pays que dans les autres secteurs; idem pour les sources d'information, le matériel, les laisser-passer, etc.

De plus, chaque pays a ses propres intérêts dans le contexte berlinois, intérêts entrant parfois en opposition avec ceux des autres pays (voir plus loin). Chaque personnage aura aussi ses propres missions à mener, en dehors ou en opposition avec les missions des autres membres du groupe.

ORDRES DE MISSION ET HIERARCHIE

Les PJ reçoivent les ordres de mission directement des quatre officiers en charge de la direction de la Reserve Police Agency.

Ces quatre officiers sont le Major Jean Courbertin pour la France, le Lieutenant Colonel Arkady Kazakov pour l'Union Soviétique, le Major Joseph Spiegelmann pour les USA et le Major Myles Wright pour l'Angleterre.

Cette équipe est secondée par Magda Bremmer, une berlinoise issue de la résistance allemande et travaillant auprès des alliés comme interprète depuis la fin du conflit.

Pendant la guerre, elle a été témoin de certains faits étranges. Son témoignage ainsi que sa connaissance de Berlin font d'elle un atout d'importance pour la RPA.

Au cours de leurs nombreuses missions, les PJ ne devront en répondre qu'à ces quatre officiers. Chaque ordre de mission sera accompagné d'un dossier contenant les informations connues de la RPA ainsi que divers documents utiles comme des plans, des laissez-passers, des coupons de rationnement (notamment pour le carburant). Dans certains cas, l'équipe recevra du matériel spécifique (en plus de leur équipement militaire standard). Ce matériel supplémentaire devra être rendu aux autorités de la RPA une fois la mission menée à son terme.

LES RESPONSABLES DE LA RESERVE POLICE AGENCY

Afin de vous aider à donner vie aux PNJ de la RPA, voici quelques indications sur ces derniers.

Magda Bremmer est l'unique responsable de la RPA à ne pas faire partie de l'armée et l'unique allemande à ce poste.

A la fin de la guerre, elle a mis sa connaissance de Berlin et son expérience dans la résistance aux services des alliés.

Elle considère son travail à la RPA comme une occasion d'essayer de réparer le mal commis pendant la guerre et de retrouver pour son peuple une certaine fierté. Elle ne rate jamais une occasion de rappeler à ses collègues du RPA que l'agence est avant tout au service du peuple berlinois.

Son expérience du terrain et ses connaissances font qu'elle est présente à la plupart des briefings de mission; elle est au courant de beaucoup de choses et se montre généralement très enthousiaste et prête à aider les agents dans la mesure de ses moyens.

Magda Bremmer faisait partie de la résistance allemande pendant la guerre.

De cette période, elle a conservé des contacts qui seront sans aucun doute très utiles aux PJ pour glaner des informations.

Au cours de son action de résistance, Magda Bremmer a découvert l'existence d'une organisation secrète au sein même du parti nazi: la Société de Thulé. Le but de ce groupe occulte est le soutien et le maintien du pouvoir des SS grâce à la magie noire et aux forces surnaturelles.

Bien avant la défaite de l'Allemagne nazie, les membres influents de la Société de Thulé avaient pressenti la fin du III^e Reich. Beaucoup avaient déjà pris la fuite en Amérique du Sud.

Pourtant certains sont restés et tentent aujourd'hui de récupérer ce qui peut l'être: artefacts, antiques manuscrits, etc.

Aujourd'hui plus que jamais, Magda Bremmer et ses anciens frères d'armes de la résistance allemande continuent le combat. Ils se sont regroupés et ont formé une organisation secrète qu'ils ont baptisée « la Main Blanche ». Pour eux, la guerre n'est pas terminée. Elle est devenue une guerre de l'ombre contre les membres de la Société de Thulé.

Le **Major Jean Coubertin** est un officier français. Ce militaire a débuté la guerre comme simple soldat et l'a terminé avec le grade de capitaine.

D'origine bretonne, il aime les plaisirs simples.

Il a un caractère jovial et se montre généralement amical et bienveillant avec les agents de l'agence.

Sa priorité est toujours d'assurer la sécurité des membres du RPA et des berlinois. Il n'hésite pas à insister sur ce fait au cours des briefings.

Au RPA, il fait un peu figure de « grand frère ».

Si un agent a des ennuis, il peut se tourner vers le major Coubertin; il fera le maximum pour le tirer d'affaire.

Le France est intéressée par toutes connaissances ou technologies susceptibles d'être utilisées dans la reconstruction de leur pays, profondément meurtri par la guerre.

Le major Coubertin oeuvre dans ce sens.

Pourtant le major Jean Coubertin a un secret.

Il travaille pour le compte des communistes; c'est un espion. A noter que cette information est inconnue du Lieutenant Colonel Arkady.

Les convictions du major Coubertin, le respect des droits fondamentaux de l'homme et la lutte pour l'amélioration de la condition humaine l'ont poussé à se mettre aux services de l'Union Soviétique.

Il ne se considère pas comme un traître mais plutôt comme un homme avide d'humanisme et oeuvrant pour le bien de tous.

le **Lieutenant Colonel Arkady Kazakov** représente l'Union Soviétique au sein de la RPA.

C'est un soldat exemplaire et maintes fois décoré et un officier loyal au Parti.

Il ne s'encombre pas de détails et va droit au but.

Il veut des résultats.

L'objectif premier pour le Kremlin est la récolte d'informations et d'artefacts technologiques à des fins militaires. Le Lieutenant Colonel Kazakov a reçu des ordres en ce sens. Il sait que sa participation au RPA fait l'objet de l'attention toute particulière de Lavrenty Beria, le chef de la police politique secrète de Staline.

Kazakov travaille indirectement pour le GRU-SV8.

Son supérieur hiérarchique direct, Lavrenty Beria, fait partie du groupe occulte.

Les Russes ont eux aussi mené des travaux dans le domaine du paranormal dans leurs centres secrets de l'Oural ou en Sibérie.

Les savants russes ont étudié le nécronomicon et d'autres écrits impies annonçant le retour des Grands Anciens.

Ils sont donc très intéressés par les découvertes que le RPA pourrait faire dans ce domaine.

Plusieurs agents du GRU-SV8 ont été envoyés à Berlin pour encadrer les travaux du RPA.

L'une des autres grandes préoccupations du Parti est que les Américains ne s'emparent de secrets technologiques ou occultes avant eux.

Il est donc primordial pour Kazakov de veiller à ce que les agents russes du RPA gardent les yeux ouverts en ce qui concerne cette délicate question.

On ne parle pas encore de Grande Froide entre l'URSS et les Etats Unis mais certains dirigeants soviétiques ont déjà pressenti l'avenir du monde et la division de celui-ci entre les deux puissances.

Le **Major Joseph Spiegelmann** fait partie du corps des Marines. Il a servi dans le Pacifique et n'a qu'une expérience réduite de l'Europe.

Sa vision de l'Allemagne d'après guerre et des allemands est fortement influencée par les atrocités découvertes au lendemain de la guerre, crimes de guerre perpétrés par le régime nazi porté au pouvoir par le peuple allemand.

Pour lui, la résolution du problème berlinois et allemand en général ne peut passer que par une solution militaire.

Le RPA est et doit resté un organisme contrôlé par l'armée.

Les autorités US cherchaient quelqu'un qui ne soit pas trop impliqué émotionnellement avec la guerre en Europe et qui pourrait avoir une vue plus objective de la situation; c'est pour cette raison qu'ils ont choisi Spiegelmann.

Le Major Spiegelmann est un ingénieur, diplômé du MIT. Sa tâche au sein du RPA est l'étude des technologies étranges et occulte des nazis.

Officiellement Spiegelmann s'affiche comme le représentant des Etats Unis à la RPA; il garde ses véritables opinions politiques secrètes.

Il a une forte attirance pour la doctrine socialiste; cela modifie un peu son point de vue sur les soviétiques qu'il ne considère pas nécessairement comme des ennemis, au contraire de la plupart de ses compatriotes. Il prend bien garde de ne rien révéler de ses idées en public et est finalement loin d'être communiste.

En tant que scientifique, il encourage les techniques d'analyse scientifiques des découvertes faites par les agents sur le terrain.

Il prend ses distances vis-à-vis des agents français et britanniques et réduit le plus possible sa collaboration avec les agents allemands. Il est plus enclin à collaborer avec les agents russes.

Il considère que la RPA doit devenir une affaire strictement russo-américaine et que les anglais, les français et les allemands n'ont rien à y faire.

Le **Major Myles Wright** est le stéréotype de l'officier anglais. Il porte un monocle, est toujours tiré à quatre épingles et fume la pipe.

Wright fait partie du SOE (Special Operations Executive), une organisation chargée d'opérations de résistance durant la guerre.

Le Major Wright a participé à de nombreuses opérations; il a été parachuté à trois reprises en France et a combattu au côté de groupes de maquisards français.

Beaucoup ne voit en lui qu'un dandy jouant au agent secret, et le Major Wright ne fait rien pour changer cette image de lui-même.

Myles Wright fait partie de la branche britannique du Delta Green. Il a consulté les dossiers de l'organisation et sait certaines choses concernant ce que les chercheurs du DG appellent les Grands Anciens.

Il entretient des relations avec la Main Blanche, une organisation secrète née de l'ancienne résistance allemande. Certains rapports de la dite organisation mentionnent des éléments liés au Mythe des Grands Anciens. Les sorciers nazis seraient entré en contact avec des entités d'outre-monde et auraient tenté, en vain, de signer des pactes avec ces créatures afin d'assurer la victoire du IIIe Reich. L'histoire a montré qu'ils avaient échoué mais le Delta Green sait que des preuves existent encore, des éléments matériels qu'il faut récupérer avant qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains.



Berlin, 1945.

La situation économique en Grande-Bretagne est préoccupante et la participation de l'Angleterre aux opérations du RPA coûtent très chers.

Aussi le Major Wright a-t-il reçu des ordres l'encourageant à mener promptement les dites opérations afin de très rapidement clôturer ce dossier ruineux.

Les briefings de mission avec Wright sont toujours accompagnés d'une tasse de thé et d'un verre de Sherry. Il suit scrupuleusement la procédure et les ordres de mission sont empruntés d'une justesse toute britannique.

VISITE GUIDÉE DE BERLIN

Avant de vous lancer dans l'aventure et de prendre part à votre premier briefing de mission, il est important de vous familiariser avec les lieux où vous devrez mener vos enquêtes: Berlin.

Au lendemain de la guerre, Berlin n'était plus qu'un immense champ de ruines.

Les bombardements et les combats avaient réduit à néant des siècles d'histoire et d'architecture.

Le métro de surface était coupé à de nombreux endroits et le métro souterrain était sous eaux (inondé volontairement par les nazis dans les derniers temps de la bataille de Berlin).

A la veille de l'hiver 1945, une partie du réseau du métro de surface a été remis en état.

Le métro souterrain reste quant à lui hors service.

De nombreux tronçons sont encore inondés et le reste du réseau est insalubre et dangereux.

On le dit hanté. Des choses rôdent dans les sombres couloirs et les stations désertes.
Un dossier est ouvert à ce sujet au RPA.

La majorité se déplace donc à pied ou via le réseau de bus mis en place par les alliés et les russes.

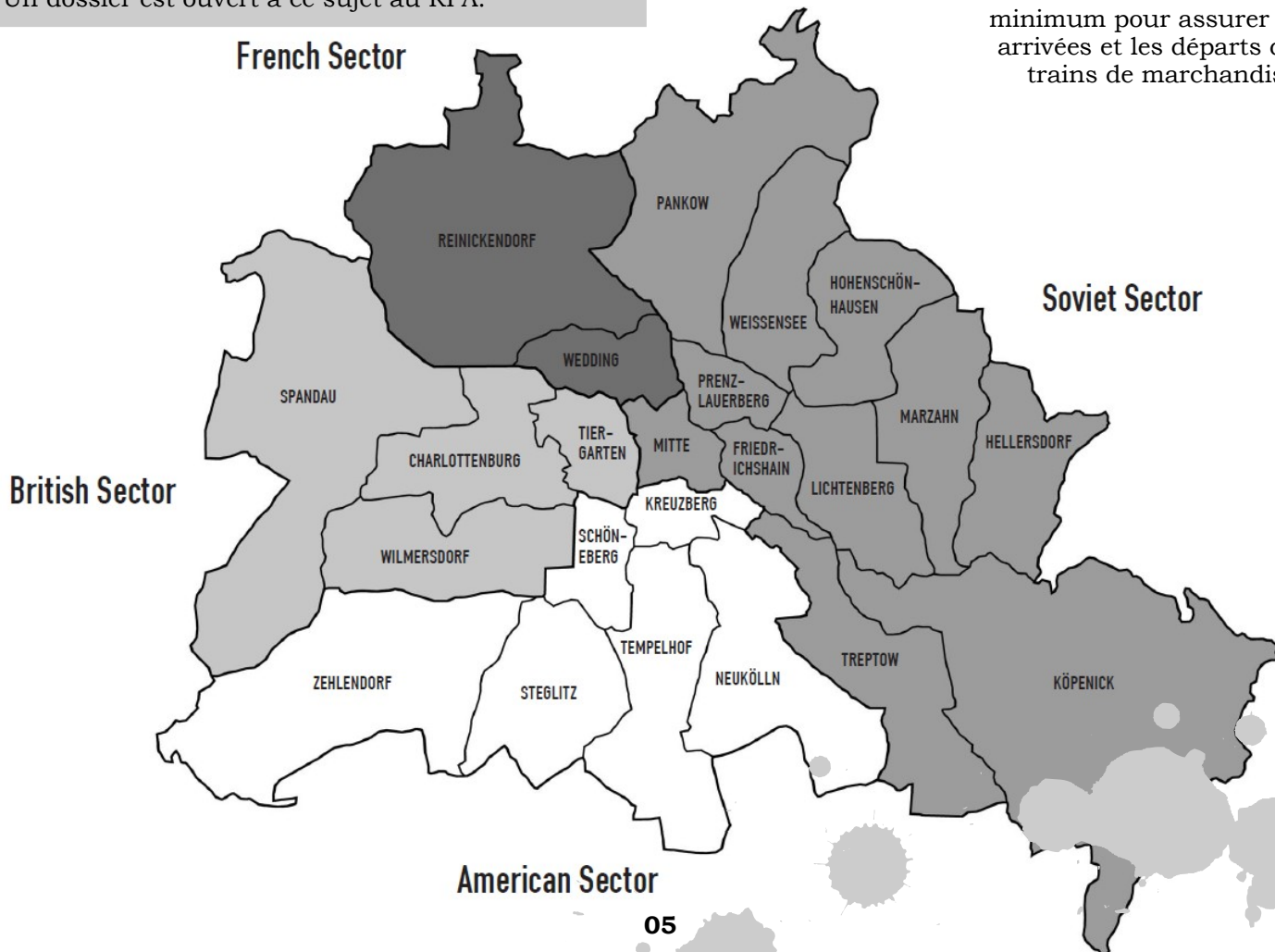
La ville étant divisée en quatre secteurs, les contrôles sont réguliers. Chaque point de passage entre les différents secteurs est surveillé des soldats. Des patrouilles sont organisées et un couvre-feu est d'application à partir de 18h00.

L'accès à la ville à partir de l'extérieur peut se faire par le fleuve *Spree*. Les installations portuaires étant en piteux état, l'accès à la ville par voie fluviale reste marginal.



Un accès par voie ferroviaire est possible à l'est et à l'ouest mais sous contrôle strict des militaires américains et russes. L'approvisionnement de la ville passe par ce vecteur. A noter que les gares ont fortement souffert des bombardements.

Les militaires des deux camps ont remis en état une partie des installations ferroviaires, le minimum pour assurer les arrivées et les départs des trains de marchandises.



L'aérodrome de Tempelhof, en zone américaine, est en cours de reconstruction et permet déjà un trafic aérien réduit.



Historiquement cet aérodrome permettra à Berlin d'être ravitaillé entre 1948 et 1949 lors du blocus mis en place par l'Union Soviétique.

Pour l'heure, ce sont presque exclusivement des avions américains et anglais qui atterrissent et décollent de Tempelhof. L'aérodrome est sous contrôle de l'armée US bien entendu.

QUELQUES LIEUX NOTABLES DE LA VILLE

Nous allons maintenant passé en revue quelques lieux notables de la ville de Berlin, notables du point de vue de la Reserve Police Agency, câd des lieux où des événements étranges se sont produits ou peuvent se produire.

Anhalter Bahnhof

Il s'agit de la gare principale de Berlin.

Elle est située dans le district de Friedrichshain-Kreuzberg, au centre de la ville.

Cet endroit a été fortement endommagé par les bombardements et les combats et il ne reste plus qu'un vaste champ de ruines.

Seule une partie de l'infrastructure a été remise en état pour permettre un trafic minimum.

Les ruines du Anhalter Bahnhof ont très mauvaise réputation. On dit que d'étranges créatures errent dans ce lieu dévasté.

De plus, de nombreuses sections se sont effondrées et on peut à tout moment recevoir un pan de mur sur la tête tant la structure des bâtiments est endommagée, sans compte les risques de chute dans des trous béants donnant sur un labyrinthe de caves abandonnées.

La RPA a un dossier ouvert concernant les choses qui rôdent dans les ruines du Anhalter Bahnhof. Les PJ seront certainement amenés à visiter les lieux.

Flak towers

Il s'agit du système de défense anti-aérienne de Berlin: trois immenses forteresses de béton ayant supporté des batteries de DCA.

Chaque forteresse est composé d'une structure double comprenant une tour DCA (G-Tower) et une tour de contrôle de tir (L-Tower).

Ces bastions sont situés dans les secteurs suivants: Tiergarten-Zoo, Freidrichshain et Humbolthain.

Les tours de Tiergarten-Zoo et Freidrichshain ont été en grande partie détruites par les bombardements. Il n'en reste plus guère que des ruines. Humbolthain est la plus préservée des trois édifices de défense.

Ces ruines sont un terrain de chasse fertile pour les équipes du RPA. Plusieurs dossiers sont ouverts concernant les phénomènes surnaturelles.

Le QG de la Reserve Police Agency

La RPA a ses quartiers dans le bâtiment ayant abrité la Cour Suprême de l'Etat Prussien.

Ce bâtiment est officiellement occupé par le Berlin Air Safety Center (BASC).

Le BASC n'occupe qu'une quarantaine de pièces sur les 550 que compte l'édifice.

Les autres occupants sont la RPA et divers autres organismes qui préfèrent garder l'anonymat et ne s'occupent pas des affaires de leurs voisins.

Une grande partie du bâtiment est resté inoccupée.

Des rumeurs concernant des fantômes circulent déjà concernant ces longs couloirs et ces bureaux à l'abandon.

La RPA n'occupe qu'une petite portion du bâtiment, essentiellement des salles de briefing et des armureries. Il y a aussi plusieurs salles où les agents assurent une permanence et attendent de recevoir leurs ordres de mission.

La zone occupée par la RPA est sécurisée et suffisamment éloignée des bureaux du BASC pour garantir une relative confidentialité.



La prison Spandau

C'est dans cette célèbre prison berlinoise située dans le quartier de Spandau que sont incarcérés les criminels de guerre nazis en attente de jugement.

Spandau était initialement construite pour recevoir une population de plusieurs centaines de prisonniers. Elle est construite en brique et enclose par quatre hauts murs: un premier mur de 5 mètres de haut, un second mur de 10 mètres de haut, une clôture électrifiée et des barbelés.

En plus des lourdes portes, il y a des nids de mitrailleuses et des gardes 24 heures sur 24.

L'administration et la surveillance de la prison sont assurés alternativement par les quatre nations contrôlant Berlin. Les responsables de la prison changent tous les 3 mois.

La maintenance de la prison n'est pas très onéreuse: il n'y a que 5 prisonniers (Karl Donitz, Walther Funk, Rudolph Hess, Konstantin von Neurath, Erich Raeder, Baldur von Schirach and Albert Speer) à surveiller.

Des rumeurs circulent sur d'étranges phénomènes survenus dans l'enceinte de la prison. Des enquêtes ont été ouvertes par le RPA, en vain jusqu'à présent.

Institut Kaiser Wilhelm

Un peu à l'extérieur de Berlin, dans la petite ville de Dahlem se trouve l'Institut Kaiser Wilhelm (qui sera rebaptisé plus tard Institut Max Planck).

C'est là que les nazis ont tenté de construire la bombe atomique. Ces recherches n'aboutirent pas, bien heureusement, mais d'autres travaux furent menés à bien dans les laboratoires de l'Institut, des recherches dont les résultats dépassent les rêves mais aussi les cauchemars les plus fous.



L'Institut abrita plusieurs projets d'importance, plus secrets même que les recherches sur l'atome. C'est dans les caves de l'Institut que les savants nazis créèrent des zombies, des choses non-mortes. Ils construisirent également d'étranges machines, des artefacts afin d'entrer en contact avec des entités extraterrestres et impies et les inviter dans notre monde.

A la fin de la guerre, l'Institut fut occupé par l'Armée Rouge. Les artefacts et les machines nazis furent détruites ou transportées à Moscou.

Mais peut-être subsiste-t-il encore quelque chose à l'Institut Wilhelm? Et les choses non-mortes créées dans les laboratoires errent toujours dans les ruelles sombres de Berlin. Elles doivent être pourchassées et détruites.

Plusieurs dossiers sont ouverts à la RPA concernant l'Institut Kaiser Wilhelm. Les agents sont régulièrement mobilisés pour neutraliser des zombies issus des sinistres expériences des savants nazis.

CORPS D'ARMEE PRESENTS A BERLIN

Berlin est sous contrôle militaire depuis la fin de la guerre. Les Américain, les Russes, les Français et les Anglais occupent la ville et contrôlent chacun un secteur bien défini.

Les corps d'armées présents à Berlin sont nombreux. En voici quelques-uns.

Les Forces Britanniques

Composées de trois brigades (environ 3000 hommes + artillerie et support aérien), les Forces Britanniques ont leur GQ à la Lancaster House dans le district de Wilmersdorff, dans la banlieue de Berlin.

Le contingent britannique utilise également l'aérodrome RAF Gatow dans le district Spandau, près de la prison du même nom.

Les Forces Françaises

Les français sont arrivés à Berlin en été 1945 et se sont installés dans le quartier Napoléon.

Les Forces Françaises ont un rôle plus spécifiquement logistique dans la réorganisation et la reconstruction de Berlin: armement, ingénierie et service de police militaire. Ils oeuvrent aussi à la remise en état de l'aérodrome Tegel (nord-ouest de Berlin).

Police Militaire US

A l'instar des britanniques, l'armée américaine a déployé trois bataillons (3000 hommes) pour assurer la sécurité dans la ville de Berlin.

Comme les anglais, les soldats US contrôlent également un aérodrome (ici Tempelhof au sud de la ville. Ce pont aérien leur permet d'acheminer plus aisément soldats et marchandises à Berlin.

Stasi et police est-allemande

Nous sommes en 1945. Les services de police sont pour l'instant assurer uniquement par l'occupant mais dans les années à venir, des services de police allemands vont se mettre en place, notamment la Volkspolizei et la sinistrement célèbre Stasi.

A l'heure actuelle, la collaboration des allemands dans la sécurité de la ville se fait sous contrôle total des occupants tant du côté Alliés que du côté Soviétique.



L'Armée Rouge

Les Russes entretiennent une présence militaire importante à Berlin.

Elle est estimée à près de 4500 hommes + de l'artillerie, des blindés et un support aérien.

Le secteur soviétique couvre près de la moitié de la ville, ce qui explique l'important dispositif militaire mis en place par les autorités russes.

Chaque point de passage est lourdement gardé.

Le contingent russe est sous le commandement du général Gueorgui Joukov, un héros de guerre plusieurs fois décoré et fort populaire, trop peut-être aux yeux de Lavrenti Beria, le chef de la police secrète de Staline qui réussira à l'écarter de Berlin et à le faire muter à Odessa en 1946.

LES ENNEMIS

Les ruines de Berlin sont encore hantées par le résultat des expériences impies des savants nazis: mutants, zombies, entités surnaturelles issues d'autres mondes.

Ces créatures forment ce que nous appellerons les « ennemis ».

Il n'existe pas de liste officielle d'ennemis mais les dossiers du RPA contiennent des notes concernant plusieurs spécimens rencontrés au cours de leurs missions.

Les Altérés

Les créatures connues sous l'appellation d'Altérés ressemblent à des humains normaux, ce qu'ils étaient à l'origine. Exposés à d'étranges et sombres technologies ou victimes de rituels impies, ils n'ont plus guère d'humain que l'apparence extérieure.

Dans leur tentative pour créer des surhommes, les savants nazis ne sont parvenus qu'à donner naissance à des mutants sans âme.

Les Altérés sont fous et animés d'un désir de destruction, de vengeance envers l'humanité.

C'est pour cette raison qu'ils doivent être neutralisés et éliminés.

Certains d'entre eux tentent de se fondre dans la population et de mener une vie normale, à passer inaperçu en se mêlant au flot de réfugiés.

Ceux qui réussissent à passer entre les mailles du filet sont les Altérés n'ayant été que peu exposés aux expérimentations contre-natures des nazis.

Les mutations des Altérés peuvent être de différentes natures: yeux rouges, vision nocturne, peau blafarde, force surhumaine, violence incontrôlable, soif de sang, capacité de respiration aquatique, membres surnuméraires, moeurs anormales, griffes, etc.

Si vous utilisez des Altérés comme ennemis dans un scénario, il est important de clairement définir leurs mutations, comment ils sont devenus des créatures altérées, comment ils ont réussi à survivre, bref d'étoffer un peu leur histoire.

Les chiens de l'enfer (exemple d'Altérés)

Les expérimentations des nazis ne visaient pas uniquement les sujets humains. Les animaux ont eux aussi été la cible des expériences impies des savants du IIIe Reich.

Les chiens de l'enfer sont les chiens de garde ultimes, des machines à tuer sauvages et brutales, des monstres aux canines d'acier, des armes de guerre terrifiantes et imprévisibles.

Leur force physique a été décuplée; leur instinct de combat amplifié par la torture et l'usage massif de drogues. Au final, les savants nazis ont obtenu des créatures à peine contrôlables aussi dangereux pour leurs maîtres que pour leurs ennemis.

À la fin de la guerre, ces créatures ont été détruites ou simplement abandonnées à elles-mêmes sur les champs de bataille. Seuls les plus vigoureux ont survécu.

Des rapports du RPA signalent la présence de chiens de l'enfer dans les souterrains de Berlin.

Le jour, ils se cachent; la nuit, ils rôdent dans les ruelles sombres à l'affût d'une proie.

Ce sont de redoutables créatures.

Ils ne connaissent pas la peur et sont très résistants. Ils semblent d'ailleurs totalement insensibles à la douleur et n'éprouvent aucune pitié, juste un instinct de mort.

Ils sont une menace pour les agents du RPA ainsi que pour la population de Berlin.

Chiens de l'enfer

FOR 2D6+3 CON 2D6+1 DEX 3D6

TAI 2D6+3 INT 1D6+1 POU 2D6

PdV 20 Magie: -

Bonus aux dégâts: +1D6

Armes: crocs 80% (1D6), griffes 70%(1D4+1)

Armure: 2 points de cuir

Perte de SAN: 1D3/1D6

Les veilleurs de la nuit (exemple d'Altérés)

Les veilleurs sont des altérés ayant conservé une grande partie de leur humanité. Ils ont été créés en vue de fournir au IIIe Reich des soldats experts dans l'art de la furtivité et le combat de nuit.

À première vue, le veilleur est un homme normal mais en y regardant de plus près, les différences avec l'homo sapiens apparaissent sans équivoque.

Leurs oreilles sont plus grandes, leurs yeux sont surdéveloppés et leur bouche est étrangement formée.

Toutes ces altérations ont été faites dans un unique but: transformer le sujet en un soldat furtif et pouvant se mouvoir dans l'obscurité la plus complète.

Les oreilles sont sensibles au moindre bruit et peuvent percevoir des sons inaudibles par une oreille humaine normale.

Le veilleur possède la faculté de vision nocturne.

La bouche est ainsi déformée qu'elle peut émettre des ultrasons à la manière d'une chauve-souris et permettre le déplacement dans l'obscurité totale.

Le RPA estime que peu de veilleurs ont été créés ou du moins ont survécu au conflit.

Leurs facultés surprenantes sont aussi leurs principaux défauts: ils sont extrêmement sensibles à la lumière du jour et leur sens de l'ouïe est tellement délicat qu'un son puissant peut les neutraliser pendant plusieurs minutes.

Les veilleurs survivants se cachent dans les profondeurs obscures des tunnels, dans les caves et les égouts, loin de la lumière du soleil et de l'activité bruyante des hommes.

Ils ne sortent qu'à la nuit tombée et évitent autant que possible le contact des hommes.

Veilleurs de la nuit

FOR 1D6+2 CON 1D6+1 DEX 3D6+2

TAI 2D6 INT 2D6 POU 2D6

PdV 12 Magie: 9

Bonus aux dégâts: +1D3

Armes: (suivant l'arme utilisée)

Armure: -

Pouvoirs: vision nocturne, audition accrue (75%), faculté de se mouvoir dans l'obscurité totale

Perte de SAN: 1D3/1D4

Les Intrus

Les entités reprises sous l'appellation « intrus » sont sans aucun doute la création la plus étrange des savants nazis. Issus d'au-delà du temps et de l'espace, ce sont des créatures aux formes anormales, des choses tentaculaires, d'un monde totalement différent du nôtre, d'une horreur indicible et d'une nature tellement impie qu'il est difficile de clairement la définir.

Si ces artefacts semblaient extraordinaires et étranges aux yeux de leurs créateurs, ils sont de véritables énigmes pour leurs nouveaux propriétaires.

Ils sont actuellement gardés dans des lieux secrets et sévèrement gardés et font l'objet d'intenses recherches de la part des chercheurs alliés.

Les premières conclusions des savants sont que ces machines sont des portails permettant d'ouvrir des passages entre notre monde et des espaces mystérieux et hors-monde, des dimensions où évoluent des entités fabuleuses et terribles.

Il est difficile de savoir à l'heure actuelle si des portails ont été ouverts et combien de temps ils le sont restés. Toujours est-il que des intrus ont pénétré dans notre monde.

Aujourd'hui, le RPA traque ces intrus et tente de les neutraliser. Leur nature étrange et la dangerosité de cette chasse rendent cette entreprise hasardeuse et coûteuse en hommes et en moyen.

Le Musicien (exemple d'Intrus)

L'entité connue sous le nom de « musicien » est classée dans les intrus répertoriés par le RPA.

Il se présente sous la forme d'une sphère translucide et flottant à quelques mètres du sol.

Sa surface est parcourue en permanence par de petits tentacules transparents.

Il doit son nom à d'étranges sons que l'entité émet, une mélodie fantomatique, hypnotique.

Une exposition trop longue aux rayonnements de cette chose semble plonger les sujets humains dans un état de catatonie.

Au réveil, les victimes du Musicien présentent d'évidents signes de troubles mentaux, de folie, ou au contraire de prostration silencieuse.

Le RPA a mené plusieurs opérations en vue de capturer et de neutraliser le Musicien, en vain.

Certains rapports mentionnent d'étranges lueurs aperçues aux abords des stations de métro désaffectées et on a retrouvé des promeneurs inconscients, plongés dans un profond coma, à plusieurs endroits dans Berlin.

Le dossier reste ouvert.

Le Musicien

FOR - CON - DEX -
TAI 3D6 INT 3D6 POU 4D6+4
PdV 50 Magie: 15

Bonus aux dégâts: -

Le Musicien n'a pas de corps matériel.

C'est un être éthéré. Son influence sur notre monde passe par la caractéristique POU. Ses scores de FOR, CON et DEX n'ont aucune application dans notre monde matériel.

Perte de SAN: 1D6/1D10

Le Sculpteur (exemple d'Intrus)

Cette chose a la forme d'une mélasse noirâtre et tentaculaire. Elle se déplace dans les tunnels et les ruines, cherchant ses proies à l'aide de ses multiples tentacules toujours en mouvement.

Elle absorbe ses victimes et laisse derrière elle des restes pétrifiés, comme d'étranges sculptures.

Le RPA n'a pas encore réussi à ce jour à neutraliser cette entité qui semble insensible aux armes à feu.

Les techniciens de l'agence cherchent toujours un moyen de capturer cette surprenante et dangereuse créature.

Pour l'heure, le Sculpteur est toujours en activité, errant quelque part dans les tunnels inondés du métro berlinois et laissant sur son passage de sinistres restes humains statufiés.

Le Sculpteur

FOR 3D6+2 CON 5D6+2 DEX 1D6
TAI 5D6+5 INT 1D6 POU 3D6+1
PdV 50 Magie: 10
Bonus aux dégâts: 1D6

Le Sculpteur est lent mais sa progression est inéluctable. Il semble résister à toutes les formes d'attaques physiques et absorbe ses proies en les attirant à lui à l'aide de ses tentacules de matière visqueuse. Il n'est pas très haut mais occupe une grande surface au sol.

Perte de SAN: 1D3/1D6

Les Morts

Au cours de leur offensive à l'est, les troupes allemandes d'abord victorieuses furent stoppées net par l'hiver et les hordes communistes.

En vue de débloquer la situation, les savants nazis imaginèrent un sinistre plan: ramener à la vie les soldats morts et les renvoyer au combat.

Après des mois de recherches, ils réussirent à mettre au point une procédure permettant de ranimer les morts.

Par un impie procédé alliant de violentes décharges électriques et l'utilisation d'un fluide préservant pour un temps les corps de la décomposition, les savants du IIIe Reich créèrent une armée de soldats morts-vivants.

Ces soldats zombies furent utilisés sur les fronts de l'est, en Pologne et finalement en Allemagne.

Ils étaient très résistants et ne connaissaient ni la douleur ni la peur.

Aujourd'hui, il ne reste plus de ces Spezialeinsatztruppen que quelques petits groupes errant dans les ruines du IIIe Reich, les « survivants » des forces anti-invasion créées pour résister à l'avancée des alliés.

Ils sont lents mais restent mortels.

Certains se sont vidés de leur fluide conservateur et sont dans un état de décomposition avancée.

Soldat mort-vivant

FOR 2D6 CON 2D6+1 DEX 1D6
TAI 2D6+3 INT - POU -
PdV 15 Magie: -
Bonus aux dégâts: 1D3

Perte de SAN: 0/1D3

LA PART DU MYTHE

Et le Mythe dans tout ça. Et bien il est clair que les technologies étranges, les effroyables expériences, les découvertes impies et les contacts avec des entités d'outre-monde ont pour une grande part été initiés par des sorciers et des chercheurs ayant une connaissance plus ou moins étendue du Mythe.

Abhoth

L'entité connue sous le nom de « Sculpteur » est un avatar du Dieu Extérieur Abhoth, une chose liquide, toujours en ébullition et capturant et absorbant ses proies à l'aide de tentacules noirâtres et visqueux.

Dans les derniers temps de la guerre, les sorciers nazis survivants ont invoqué cette chose pour qu'elle hante les tunnels inondés du métro et freine l'avancée des soldats russes vers le centre de Berlin.



Glaaki

Les Spezialeinsatztruppen, ces soldats morts-vivants créés pour contrer les russes sur le front de l'est, sont le fruit d'un culte abominable, celui du Grand Ancien Glaaki, une des nombreuses divinités connues et priées par les membres de la sinistre Société de Thulé (qui deviendra la Karotéchia).

La trace du Dieu Hypnos

Ce Dieu est peu connu, presque oublié.

La manifestation fantomatique répertoriée sous l'appellation « Musicien » pourrait bien être un avatar de cette très ancienne mais très puissante divinité.

Les livres maudits

Les créatures altérées comme les Chiens de l'enfer ou les Veilleurs sont le résultat d'innombrables expérimentations dont les sombres formules figurent dans le Nécronomicon, les De Vermiis Mysteriis ou encore les Unaussprechlichen Kulten. Le Delta Green et son homologue soviétique le GRU-SV8 savent de source sûre que les savants nazis possédaient plusieurs de ces ouvrages maudits.

Le RPA a eu l'occasion dans les premiers temps de son activité à Berlin de récupérer quelques-uns de ces livres dans les bibliothèques en ruines.

Les optimistes pourraient croire qu'une grande partie des écrits occultes de l'Allemagne nazie a été détruite par les bombardements et les incendies.

Ils se trompent grandement.

La Société de Thulé a déjà récupéré plusieurs de ces précieux grimoires pour les mettre en lieu sûr. D'autres sont sur le point d'utiliser les connaissances impies contenus dans ces pages pour contrecarrer les efforts du RPA et de ses alliés.

L'invocation d'Azathoth

Devant l'incapacité des savants nazis à maîtriser les forces de l'atome (les nazis menaient depuis plusieurs années des recherches en vue de créer une bombe atomique), les dirigeants du IIIe Reich se tournèrent vers l'occulte.

Plusieurs sorciers menèrent donc des recherches afin d'invoquer Azathoth, le Chaos Nucléaire.

Les premières invocations se soldèrent par de cuisants échecs parmi lesquels la destruction totale du château de Naudabaum, encore que dans ce cas spécifique, l'invocation fut techniquement un succès. C'est précisément Azathoth qui fut à l'origine de l'annihilation du château.

A la fin de la guerre les derniers occultistes d'Hitler s'enfermèrent dans un laboratoire secret quelque part sous Berlin pour tenter une ultime invocation.

On suppose qu'ils n'y parvinrent pas mais à ce jour l'emplacement du laboratoire reste un mystère.

On ne sait pas non plus si les occultistes ont survécu ou non. Peut-être sont-ils toujours à l'oeuvre quelque part dans les profondeurs de la ville.

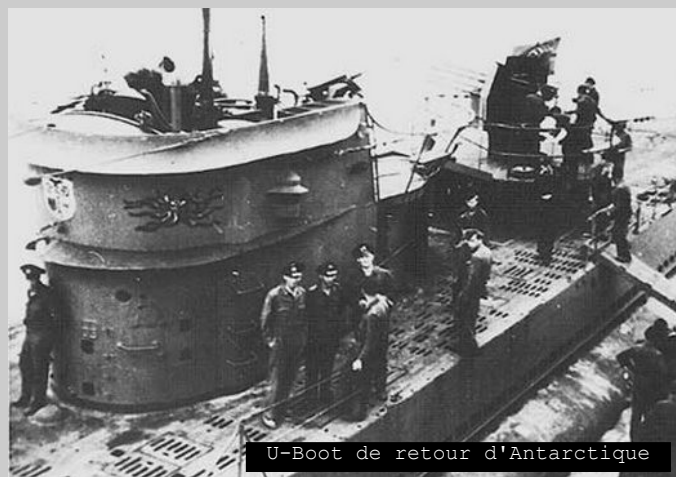
La recherche de ce laboratoire reste une des priorités du RPA.

Ruines antiques

Le Delta Green sait de sources sûres que les nazis menèrent durant plus de 10 ans des recherches pour retrouver l'emplacement exact de la cité de Ryel'h où repose le Grand Cthulhu.

Le Société de Thulé fut très impliquée dans cette entreprise.

Un des U-boats de la marine allemande découvrit lors d'une de ces expéditions en Antarctique les restes d'une antique cité préhumaine.



On sait que certains objets ont été ramenés en Allemagne avant la fin de la guerre, et parmi ces objets des choses très anciennes qu'il aurait mieux valu laisser à leur sanctuaire glacé.

On ne sait pas à l'heure actuelle où sont entreposés les vestiges prélevés par les nazis en Antarctique; certains membres d'équipage sont peut-être encore en vie. Encore un des nombreux dossiers en attente à la RPA.

LA BIBLIOTHEQUE SECRETE

Le scénario « La bibliothèque secrète » vous propose une première aventure dans Cthulhu In Berlin.

SYNOPSIS

La découverte d'une bibliothèque secrète dans un immeuble en ruines du quartier du Kreuzberg va mettre les agents du RPA sur la piste d'un dangereux groupe occulte.

Une patrouille de police a découvert au cours d'un contrôle de routine un corps en état de décomposition avancée dans un immeuble soit-disant inoccupé du quartier de Kreuzberg.

Le cadavre se trouvait dans une pièce cachée derrière un mur coulissant. Il pourrait s'agir d'une bibliothèque clandestine.

Un dossier est ouvert à la RPA concernant les manuscrits anciens et les ouvrages d'occultisme potentiellement aux mains des nazis et dont on n'a retrouvé aucune trace.

Une équipe est donc envoyée sur les lieux pour évaluer la situation et récupérer ce qui peut l'être.

Les PJ forment cette équipe.

BRIEFING DE MISSION

22 octobre 1945, Berlin, quartier de Schöneberg.

Les PJ sont convoqués au QG du RPA pour un briefing dans le bureau du Major Spiegelmann.

Il est encore tôt et les PJ ne croisent personne dans les couloirs poussiéreux de l'ancien bâtiment de la Cour Suprême Allemande.

La secrétaire du Major Spiegelmann les fait patienter quelques minutes; il semblerait que le Major ait passé la nuit à son bureau.

Au bout d'un moment, la secrétaire sort du bureau et prie les PJ américains et russes d'entrer; elle demande aux autres de patienter dans le couloir; elle referme la porte derrière eux.

Après un petit quart d'heure, les PJ ressortent du bureau du Major une large enveloppe brune sous le bras: leur ordre de mission.

Que s'est-t-il passé dans le bureau du Major?

Le Major Spiegelmann n'approuve pas la politique en vigueur au sein du RPA. Il estime que la gestion de l'agence devrait être assurée uniquement par les autorités américaine et soviétiques; pour lui, les français et les anglais n'ont rien à y faire; et on ne peut pas faire confiance aux allemands. Et il l'a déjà déclaré ouvertement à maintes reprises.

C'est pour cette raison qu'il n'a convoqué dans son bureau que les agents américains et russes, laissant les autres membres de l'équipe dans le couloir.

Voici ce qui s'est passé dans le bureau du Major .

Les PJ entrent dans le bureau. La secrétaire ferme la porte derrière eux et va s'installer derrière son bureau dans un coin de la pièce.

Le bureau du Major Spiegelmann est assez grand. Trois hautes fenêtres laissent entrer la pâle lueur de l'aube hivernale.

Il y a plusieurs tables couvertes de papiers, des étagères qui débordent de dossiers aux couvertures froissées, des caisses en carton dans les coins...

Plusieurs cartes de Berlin sont punaisées au mur, avec de nombreuses annotations et des repères de couleur.

L'air est froid malgré le petit chauffage à essence posé au milieu de la pièce.

Debout face à la fenêtre, le Major Spiegelmann fume une cigarette.

Vu de l'atmosphère bleutée de la pièce, ce n'est pas sa première cigarette.

Une forte odeur de tabac froid flotte dans l'air.

Il se retourne à l'entrée des PJ.

« Messieurs, voici votre ordre de mission », annonce-t-il d'une voix fatiguée en pointant du doigt une épaisse enveloppe posée sur le bord de son bureau.

« Vous aurez tout le loisir de consulter ce dossier lorsque vous aurez quitté ce bureau. Pour faire bref, des ouvriers de la construction ont découvert ce qui semble être une bibliothèque clandestine dans le quartier du Kreuzberg. Hormis plusieurs rayonnages de livres, ils ont découvert le cadavre d'un homme dont l'identité reste à déterminer. »

« L'homme en question était dans un état de décomposition avancée, ce qui complique encore nos efforts pour l'identifier. »

« Vos ordres sont simples: déterminer l'importance de cette découverte pour le RPA et donner un nom au cadavre, déterminer les causes et les circonstances de sa mort pour autant que cela ait un intérêt pour les activités du RPA. »

« Vous savez comme moi l'importance du secret dans nos investigations. Je vous demande donc la plus grande discrétion; il va de soi que vos conclusions intéresseront directement notre département ainsi que la section soviétique de l'agence. »



Le Major a volontairement laissé les PJ français et anglais dans le couloir; cette manière d'agir traduit clairement sa volonté de mettre les deux nations à l'écart des enquêtes du RPA. Les PJ peuvent ou non être d'accord avec sa façon d'agir.

Le Major remet le dossier aux PJ.

« Une partie des livres a déjà été transféré dans nos murs. Pour le corps, il a été transporté à la morgue du quartier Spandau, près de la prison. Rompez ! »

Ainsi se termine le briefing du Major Spiegelmann.

La secrétaire de Spiegelmann raccompagne les PJ dans le couloir.

Il ne leur reste plus qu'à prendre connaissance du contenu du dossier que leur a remis le Major.

CE QUE CONTIENT LE DOSSIER

Le dossier remis par Spiegelmann contient le rapport de police établi suite à la découverte du cadavre par des ouvriers du bâtiment.

Le quartier du Kreuzberg est une des zones qui a le plus souffert des bombardements pendant la dernière phase de la guerre. Actuellement, les autorités alliées ont lancé un vaste plan de reconstruction, et c'est en inspectant un bâtiment avant démolition que des ouvriers ont découvert une pièce remplie de vieux livres et un corps en décomposition.

Ils ont immédiatement alerter la police militaire.

Le rapport de police indique que le corps a été transféré à la morgue de la prison Spandau.

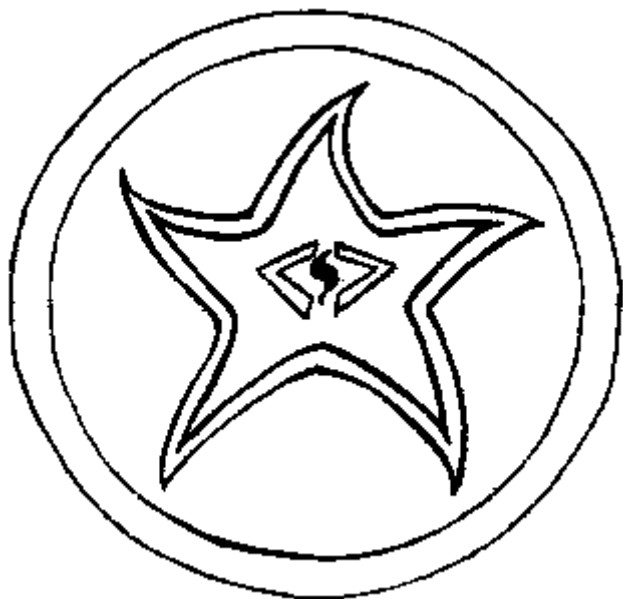
Les livres ont été remis à un administratif, le soldat Robert Matteson, en fait un agent du RPA.

Jusqu'à la fin de l'enquête, le bâtiment a été placée sous la surveillance de la police militaire.

Le dossier contient un plan de Berlin avec une indication concernant l'emplacement de la bibliothèque.

Il y a également des photos de l'endroit et du cadavre.

Les PJ constatent que le corps était effectivement dans un état de décomposition avancée (d'après ce qu'on peut en juger sur les photos); il remarque aussi un dessin étrange sur un des panneaux de la bibliothèque. Ce dessin se retrouve également sur la porte donnant dans la bibliothèque cachée.



Un test d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu réussi permet aux PJ de reconnaître le glyphe peinte sur la porte de la bibliothèque: il s'agit du signe des Anciens, un symbole de protections contre d'antiques divinités maléfiques.

Les portes scellées par ce pictogramme ne pouvaient en aucun cas être franchies par les entités cosmiques connues sous le nom de « Dieux Très Anciens » ou « Anciens ».

Le reste du dossier contient les autorisations nécessaires pour mener l'enquête ainsi que quatre laissez-passer spéciaux permettant aux PJ de circuler librement dans les différents secteurs de Berlin.

INVESTIGATIONS

A partir d'ici, les PJ sont libres de décider de la marche à suivre pour mener à bien leurs investigations.

Ils peuvent se rendre dans le quartier du Kreuzberg pour y inspecter la bibliothèque cachée.

Il y a peut-être d'autres indices à y collecter.

Ils peuvent aussi entamer des recherches en bibliothèque concernant le symbole visible sur les photographies.

Les archives municipales de Berlin ont été en partie détruites par les bombardements et les incendies mais il est encore possible de consulter les registres actuellement stockées au QG US.

Il serait intéressant de savoir à qui appartient l'immeuble où a été découverte la bibliothèque.

L'appartement a sans doute été loué par quelqu'un avant la guerre et la chute de Berlin.

D'après le dossier, la bibliothèque contenait un nombre appréciable d'ouvrages. Ce n'est donc pas une cachette récente. Il est tout à fait vraisemblable que la bibliothèque existait bien avant la guerre.

Le soldat Robert Matteson a reçu en dépôt les livres trouvés dans la bibliothèque. Son bureau et le dépôt se trouvent au QG de la RPA, au sous-sol.

Les PJ peuvent s'y rendre et examiner les ouvrages.

RECHERCHES EN BIBLIOTHEQUE

Le RPA ne dispose pas à Berlin d'une bibliothèque occulte comme il en existe à Boston, Londres, Paris ou Moscou. Nombreux sont les précieux ouvrages qui ont été détruits par la guerre.

C'est pourquoi le RPA attache autant d'importance à la découverte d'une bibliothèque clandestine.

Un test de Bibliothèque permet aux PJ de mettre la main sur une série de rapports intéressants.

Un test d'Occultisme leur donnera quelques informations sur le Nécronomicon.

Le Nécronomicon est un antique ouvrage écrit par l'arabe dément Abdul Al-Hazred. Il décrit le culte impie des Grands Anciens, des divinités préhumaines qui doivent un jour revenir sur terre et anéantir l'humanité.

Ce livre a connu de très nombreuses versions à travers l'histoire. Il existe une traduction en gothique; cette version pourrait avoir été retrouvée par les sorciers nazis, avec toutes les conséquences néfastes qu'on peut imaginer.

Il y a pourtant plusieurs rapports établis par les agents du RPA où il est question du signe des Anciens. A chaque fois le symbole avait été tracé pour protéger un endroit contre l'intrusion d'entités d'outre-espace connues sous l'appellation de Dieux Très Anciens.

Dans un des rapports consultés par les PJ, on fait mention du Nécronomicon, un grimoire très ancien où une prophétie fait état du retour des Grands Anciens, des êtres préhumains qui devraient revenir sur terre lorsque les étoiles seraient propices.

L'auteur du rapport est Magda Bremmer.

Il serait peut-être judicieux de la questionner sur ce rapport et sur le signe des Anciens.

CE QUE SAIT MAGDA BREMMER

Magda Bremmer reçoit les PJ dans la matinée.

Interrogée sur le contenu du rapport, elle est tout à fait disposée à aider les PJ dans leurs investigations.

Ce rapport d'enquête n'est que la partie visible d'une guerre secrète qui oppose entre eux les nazis et leurs anciens alliés.

Même si la guerre a officiellement pris fin en mai 1945, une guerre de l'ombre lui a succédé, opposant les occultistes nazis et leurs anciens alliés, des membres d'un culte ancien.

Ce sont eux qui ont apporté aux nazis leurs sciences impies et ont soutenu le III^e Reich en échange de promesses de pouvoir.

Quand ils ont compris que la guerre était perdue, ils ont voulu se retirer de la partie. Mais bien entendu, les SS ne l'entendaient pas ainsi.

Certains parmi les cultistes ont continué à servir les nazis. D'autres ont tenté de leur échapper.

Magda Bremmer et le RPA commencent seulement à entrevoir l'ampleur de ce conflit secret.

Le dossier que les PJ ont trouvé dans les archives de l'agence est un des éléments visibles de cette guerre de l'ombre.

Dans ce dossier, il est question d'une cache où plusieurs cadavres auraient été découverts dans un état de putréfaction avancée. Et sur les murs de cette cachette figurait le signe des Anciens.

Magda Bremmer a une certaine connaissance des choses occultes et a établi des liens entre ce glypghes et le sinistre Nécronomicon dont elle est certaine que les sorciers SS ont possédé au moins un exemplaire de la traduction allemande (gothique ancien).

Elle n'a hélas jamais mis la main sur l'ouvrage en question mais elle est certaine qu'il existe.

L'affaire en cours (celle des PJ) pourrait selon elle permettre de retrouver la trace du précieux livre.

Peut-être fait-il partie des ouvrages découverts dans cette bibliothèque privée?

Elle encourage les PJ à se rendre au dépôt du RPA, au sous-sol, pour y prendre connaissance des livres découverts dans la cache.

Magda Bremmer en sait un peu plus que ce qu'elle a bien voulu dire aux PJ.

Avec son organisation « La Main Blanche » composée d'anciens résistants allemands, elle traque les membres de l'étrange culte avec lequel les sorciers SS s'étaient alliés.

Il s'agit d'un culte voué à une divinité ancienne nommée Glaaki, le seigneur des morts-vivants.

D'après ce qu'en a appris Magda Bremmer au cours de ses recherches, les adeptes de Glaaki seraient tous des morts-vivants; chaque cultiste porterait dans sa chair une épine de Glaaki. Cet artefact aurait la propriété de transformer son porteur en une créature mort-vivante, esclave du dieu.

La création des immondes Spezialeinsatztruppen, ces soldats zombies utilisés sur le front de l'est et dont un certain nombre erre encore dans les ruines de Berlin, serait un des services rendus aux nazis par les adorateurs de Glaaki.

Si l'épine de Glaaki est retirée du corps du mort-vivant, celui-ci succombe à une mort prompte et son corps est alors soumis à une décomposition rapide, ce qui correspond apparemment à ce qui est décrit dans le dossier de mission des PJ.

Après la visite des PJ, Magda Bremmer mettra deux agents à elle sur l'affaire. Ils devront suivre les PJ, les observer et les protéger discrètement.

Si Magda Bremmer a eu connaissance de l'ensemble du dossier de mission des PJ, elle ne doutera plus du lien entre cette affaire, le culte de Glaaki, le Nécronomicon et les sorciers nazis.

Le cadavre découvert dans la bibliothèque ne peut être qu'un membre de ce culte, victime de la vengeance de ses anciens alliés.

Soupçonnant cela, Magda Bremmer fera tout ce qui est en son pouvoir pour aider les PJ, discrètement.

LES ARCHIVES MUNICIPALES

Une grande partie des documents administratifs de Berlin ont été détruits par les bombardements, les incendies ou simplement par les nazis avant la prise de la ville par les forces alliées.

Certaines archives ont échappé à la destruction et sont consultables au QG US.

Les PJ peuvent s'y rendre et demander à consulter les archives concernant les biens fonciers du quartier du Kreuzberg.

Quelques heures et une lecture fastidieuse (Bibliothèque) leur permettront d'établir que l'immeuble où a été découvert la bibliothèque appartenait à un certain Anton Muller.

L'appartement était loué par un dénommé Klaus Dinkel.

Les archives mentionnent que Anton Muller est mort sur le front de l'est en 1943.

Klaus Dinkel n'est mentionné nulle part hormis dans une notice attachée aux documents d'enregistrement foncier de l'immeuble, notice comportant les noms des locataires de l'immeuble en question.

Klaus Dinkel occupait l'appartement depuis 1934 à en croire la dite notice.

Le cadavre de la bibliothèque pourrait bien être celui de Klaus Dinkel.

VISITE AU DEPOT DU RPA

Sur présentation de leurs cartes d'accréditation, le soldat Robert Matteson présente aux PJ la liste des ouvrages répertoriés dans la bibliothèque.

« Ils sont là, dans ces caisses », explique-t-il en leur montrant trois caisses dans un coin de son bureau. L'homme laisse les PJ examiner en détails la liste des ouvrages et le contenu des caisses mais on le sent tendu, stressé par la présence des enquêteurs. Il ne les quitte pas des yeux.

Examiner les livres prendra un certain temps aux PJ, au moins une heure pour un examen rapide (Bibliothèque), plus s'ils veulent un examen plus poussé.

Les livres récupérés dans la bibliothèque sont certes très anciens et ont une certaine valeur mais il n'y a là rien d'alarmant, rien en rapport avec l'occultisme, le surnaturel ou ce genre de choses.

Une des conclusions à laquelle les PJ pourraient arriver est qu'il manque des ouvrages.

Interrogé à ce sujet, Matteson devient blême et explique aux PJ qu'il manquait apparemment certains ouvrages dans les rayonnages de la bibliothèque. On a donc volé des ouvrages. Il s'agit non seulement d'un vol mais vraisemblablement aussi d'un meurtre.

Le corps retrouvé dans la bibliothèque pourrait bien être Klaus Dinkel, le locataire de l'appartement (ou peut-être Anton Muller, le propriétaire). Il est peut-être temps de se rendre à la morgue de Spandau pour examiner le cadavre.

FUSILLADE AU BAR VICTORIA

Si les PJ prennent la peine d'attendre devant le bureau du RPA, ils verront le soldat Matteson quitter précipitamment le QG du RPA.

Ils peuvent tenter de le suivre discrètement.

Matteson monte dans un bus (le réseau de transport est encore incomplet mais certaines lignes ont été rétablies il y a quelques semaines) pour le quartier Zehlendorf.

Matteson descend du bus et s'engouffre dans une ruelle conduisant dans l'arrière-cour du Bar Victoria.

Vu l'heure matinal, le bar est encore fermé.

Lorsque les PJ arrivent dans la cour, Matteson a disparu. Il est sans doute entré par la porte de service.

Si les PJ tentent d'entrer dans le bar, ils constateront que la porte est verrouillée.

S'ils frappent, un portier les examinera depuis un petit juda et finira par les envoyer balader.

Si les PJ forcent la porte, ils devront d'abord neutraliser le portier.

Un couloir étroit et mal éclairé donne vraisemblablement dans une partie privée de l'établissement (les autres portes donnant sur une cave et sur la salle).

Un coup de feu retentit.

Deux individus surgissent et font feu sans sommation sur les PJ. S'en suivra donc une petite fusillade.

Les assaillants tenteront de perdre la fuite par la porte de devant.

L'issue de la confrontation dépendra de l'habileté des PJ, et de la chance aussi.

Dans un petit bureau, les PJ découvriront le corps sans vie de Robert Matteson; on l'a abattu d'une balle dans la tête.

Dans le cas où un des assaillants serait tué dans la fusillade, les PJ pourront l'examiner.

Ce sont vraisemblablement des professionnels, d'anciens militaires sans aucun doute.

Sous l'aisselle gauche, ils portent une espèce de tatouage représentant une épée sur fond de croix gammée stylisée.

Ce tatouage est la marque de la Société de Thulé, une organisation secrète nazie qui semble être à l'origine de la course au paranormal du IIIe Reich. Robert Matteson est donc un traître qui était lié à cette sinistre société occulte, sans doute pour voler les ouvrages précieux de la bibliothèque.

Reste à retrouver les livres en question.

Matteson ne les avait pas avec lui (les PJ l'ont vu quitté le QG du RPA les mains vides).

Ils peuvent aller fouiller son logement, son bureau et son casier au QG US.

Dans les poches du mort (Matteson), les PJ trouveront un trousseau de clés (les clés de son bureau, de son casier et de son logement) ainsi qu'un petit bout de papier où il est indiqué l'adresse du Bar Victoria.

FOUILLES EN REGLES

Les PJ peuvent aller fouiller le bureau de Matteson, son casier et son logement. Ils ont normalement trouvé les clés de ces différents endroits sur le cadavre de Robert Matteson après la fusillade du Bar Victoria.

Le bureau de Matteson ne contient rien d'intéressant. Il y a des dossiers à classer, un peu de courrier et quelques notes.

Le casier de Matteson contient, outre quelques effets personnels, une clé étiquetée « E143 ».

Il s'agit du numéro d'un entrepôt dans la zone de l'aérodrome de Tempelhof.

Matteson a peut-être été caché les livres là-bas.

La porte du logement de Matteson a été forcée.

L'endroit a subi une fouille en règles. Tout a été retourné. Le matelas du lit et les coussins du sofa ont été éventrés. Tous les tiroirs sont renversés.

Lorsque les PJ sortent de l'immeuble où logeait Matteson, ils sont pris sous un feu nourri.

Il y a au moins quatre hommes.

Les assaillants sont postés dans deux ruelles en face et derrière une voiture garée un peu plus haut dans la rue.

Si les PJ s'en sortent vivants et mettent hors d'état de nuire leurs assaillants, ils pourront les examiner. Encore une fois, il semble qu'ils aient eu affaire avec des membres de la sinistre société de Thulé (cfr. Fusillade au Bar Victoria).

L'implication et le rôle joué par la société de Thulé dans cette affaire ne fait plus aucun doute.

Ce sont des ennemis puissants et très dangereux.

Les PJ devront se montrer prudents.

EXAMEN DU CADAVRE

Le corps retrouvé dans la bibliothèque est dans un état de décomposition avancé.

Le responsable de la morgue Spandau se réjouit de voir des agents se charger de ce « dépôt » nauséabond.

L'homme (car il s'agit bien d'un homme) semble mort depuis plusieurs semaines.

Les photos prises lors de l'enquête préliminaire montrent qu'on l'a retrouvé couché sur le ventre.

On n'a pas encore réussi à déterminer les causes de la mort.

Un examen minutieux permettra aux PJ de découvrir une marque dans le dos, juste à la base du coup. Il s'agit de la marque laissée par un objet fin et pointu, comme une grosse épine.

Il s'agit de la marque de l'épine de Glaaki qui assurait à Klaus Dinkel l'immortalité sous la forme de mort-vivant.

Alors que les PJ examinent le corps, Magda Bremmer entre dans la salle d'examen.

Elle a décidé de partager ses informations avec les PJ (cfr. Ce que sait Magda Bremmer).

Mis à part cette anomalie, le corps ne porte aucun autre signe distinctif ou remarquable.

Il porte un complet gris usé d'un style plutôt vieillot mais aucune pièce d'identité, aucun effet personnel.

LA BIBLIOTHEQUE SECRETE

L'endroit est gardé depuis le début de l'enquête.
Ce sont des soldats de la police militaire US.

L'immeuble et l'appartement sont bien comme sur les clichés qui accompagnaient le dossier: un bâtiment ancien, vétuste mais n'ayant pas subi de dommages importants (un vrai miracle ?!)

Il y a une station de métro en bas de la rue mais elle est désaffectée; une grande partie de tunnels de métro sont encore inutilisables.

En face de l'immeuble, les ruines d'un autre bâtiment qui a eu moins de chance.

Le quartier n'est pas habité et il y a plusieurs chantiers pour réhabiliter les immeubles qui peuvent encore offrir le couvert. En fait, tout le quartier fait l'objet de travaux de reconstruction initiés par les autorités US.

Le jour, ça grouille d'ouvriers.

La nuit, il n'y a pratiquement personne.

La bibliothèque était dissimulé derrière une cloison.
Un panneau coulissant cachait l'entrée.
Tout semble être en place à l'exception du cadavre.

En fouillant minutieusement la bibliothèque, et en examinant le plancher, les PJ mettent la main sur un étrange objet: il s'agit d'une espèce d'épine longue d'une dizaine de centimètres. L'objet était coincé entre deux lattes disjointes du plancher.

Alors que les PJ font cette découverte, Magda Bremmer entre dans l'appartement. Elle a décidé de partager ses informations avec les PJ.

Si les PJ s'attardent dans le quartier à la nuit tombée, ils risquent de rencontrer Anton Muller, le soldat zombie.

Ce dernier est avide de vengeance et les attaquera sans hésiter.

Dans le cas contraire, Anton sera abattu par les gardes en faction près de l'immeuble.

Le RPA sera prévenu et les PJ envoyés sur place dès le lendemain matin.

Sur le corps décomposé, les PJ trouveront une plaque d'identité militaire portant le nom d'Anton Muller. La malheureuse créature portait encore les restes de son uniforme de soldat, caché sous un vieux manteau.

L'ENTREPOT E143 (TEMPELHOF)

Si les PJ se rendent à l'aérodrome de Tempelhof, munis de la clé, ils trouveront assez rapidement l'entrepôt « E143 ».

Derrière la porte métallique marquée à la peinture blanche « US WARHOUSE E143 », les PJ découvriront du matériel divers, des pièces détachés, des outils et... un barda militaire (un gros sac en toile épaisse) contenant une dizaine de livres à couverture de cuir.

Ce sont des livres anciens, sans nul doute provenant de la bibliothèque (de Klaus Dinkel).

Certains sont fermés par des cadenas, d'autres simplement maintenus clos par un lien en cuir.

Si les PJ en ouvrent certains, ils constateront qu'il s'agit de manuscrits en latin et en allemand.

Identifier précisément ces ouvrages et leurs valeurs véritables demandera une étude plus approfondie.

Le barda porte le nom de Robert Matteson cousu dans la doublure. C'est donc bien Matteson qui a escamoté certains ouvrages et les a caché dans l'entrepôt « E143 ».

Les PJ sont en train de faire l'inventaire du contenu du barda quand des coups de feu retentissent.

Plusieurs individus les prennent pour cible à partir de l'extérieur.

Encore une fois, ce sont les acolytes de la société de Thulé qui les ont suivi et tentent de s'emparer des précieux ouvrages.

Si la fusillade dure plus de dix minutes, les soldats en faction à l'aérodrome tout proche donneront l'alerte et très vite des MP interviendront.

Les assaillants prendront la fuite.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Ci-dessous la liste des antagonistes auxquels les PJ risquent d'être confrontés.

Les hommes de la société de Thulé

FOR 15 CON 14 DEX 13

TAI 15 INT 12 POU 6

PdV 15 Magie: -

Bonus aux dégâts: 1D4

Attaques: pistolet Mauser (45%) 1D8

Anton Muller, soldat mort-vivant

FOR 2D6 CON 2D6+1 DEX 1D6

TAI 2D6+3 INT - POU -

PdV 30 Magie: -

Bonus aux dégâts: 1D3

Attaques: griffes (50%) 1D4, morsure (30%) 1D6

Perte de SAN: 0/1D3

Robert Matteson, soldat US

FOR 13 CON 12 DEX 13

TAI 12 INT 10 POU 5

PdV 10 Magie: -

Bonus aux dégâts: -

Attaques: arme de service (35%) 1D6+1

LES LIVRES OCCULTES

Les livres dérobés par Robert Matteson sont:

- un exemplaire du Unaussprechlichen Kulten, très recherché et dont certains passages furent recopiés par les sorciers SS.

- une traduction en gothique des Révélation de Glaaki, un des ouvrages clés des cultistes de ce Grand Ancien

- une compilation de certains passages du Nécronomicon dans son édition allemande

- une étude d'un philosophe allemand nommé Endrich Schaeffer sur une entité nommée Azathot.

Tous ces ouvrages sont en latin ou en allemand (gothique); les étudier demandera de longues heures de travail et de recherche et ce que les PJ risquent d'y découvrir ne sera pas sans conséquence sur leur santé mentale.

A ce stade de leur carrière au sein du RPA, il vaut peut-être mieux confier ces livres aux services d'archives du RPA.

Une des premières constatations concernant ces textes anciens, c'est qu'ils ont tous en commun les divinités impies Azathot et Glaaki, deux entités étroitement liés avec le IIIe Reich occulte.

EPILOGUE

Au terme de cette enquête, les PJ auront toutes les cartes en main pour reconstituer le puzzle de cette étonnante histoire.

Ils auront neutraliser le mort-vivant Anton Muller (l'assassin de Klaus Dinkel).

Ils auront également récupéré les précieux ouvrages de Klaus Dinkel et mis en échec la société de Thulé.

Bien entendu, tout ne se passera pas nécessairement comme décrit dans ces pages.

Si les PJ tardent à fouiller le casier de Matteson, ce sont les membres de la société de Thulé qui mettront la main sur la clé de l'entrepôt « T143 » et récupéreront les ouvrages.

Dans ce cas, la mission des PJ sera un échec (même si ceux-ci n'en ont pas pleinement conscience).

Le mort-vivant Anton Muller sera neutralisé tôt ou tard, que ce soit par les PJ ou les gardes en faction près de l'immeuble.

Les événements ne se passeront pas nécessairement dans l'ordre décrit ci-avant.

A partir du moment où les PJ auront le dossier d'enquête en main, ils pourront mener leurs investigations comme bon leur semble; ils pourront rester grouper ou se séparer pour aller examiner plusieurs endroits simultanément.

S'ils ne sont pas aller parler à Magda Bremmer, celle-ci suivra l'évolution de leur enquête et interviendra au moment opportun.

Les informations dont elle dispose aideront les PJ à démêler les fils de l'intrigue.

Pour finir, le paragraphe suivant intitulé « La guerre de l'ombre » reprend la chronologie des faits qui ont abouti à la découverte de la bibliothèque de Klaus Dinkel.

Avec les informations de Bremmer et les éléments qu'ils ont collecté au cours de l'enquête, les PJ devraient pouvoir reconstituer toute l'histoire.

Laissez-les échafauder des théories et proposer une chronologie des faits et voyez si leurs suppositions et leurs conclusions collent avec la réalité.

Cette courte aventure ne montre qu'une facette de l'univers étrange de Cold City et de Cthulhu: les Spezialeinsatztruppen, les grimoires anciens et le Grand Ancien Glaaki (qui a joué un rôle important dans l'histoire du IIIe Reich).

Au cours de missions à venir, les PJ découvriront d'autres aspects encore plus effroyables de l'alliance entre les entités malveillantes d'outre-espace, les divinités impies du Mythe et les abominables SS.

LA GUERRE DE L'OMBRE

Ce paragraphe explique toute l'intrigue. Il n'est donc pas destiné à être lu aux joueurs. Y sont repris toute la chronologie des faits depuis l'installation de Klaus Dinkel à Berlin en 1934 à la découverte de la bibliothèque en 1945.

Klaus Dinkel arriva à Berlin en 1934; à cette époque, il était déjà membre d'un groupe voué au culte de Glaaki et était en passe de recevoir l'épine de l'immortalité et ainsi devenir un serviteur mort-vivant du Grand Ancien.

Il s'installa dans un immeuble du quartier du Kreuzberg appartenant à un certain Anton Muller.

Après quelques années, Klaus Dinkel (alors devenu serviteur à part entière de Glaaki) réussit à amener son propriétaire Anton Muller à intégrer le groupe.

Avec son aide, il construisit une bibliothèque secrète derrière une cloison de son appartement; cette pièce devait accueillir au cours des années qui ont suivi plusieurs ouvrages de grande valeur.

En 1939, lorsque la guerre éclata, le IIIe Reich était déjà entré en contact avec la secte de Glaaki.

Un accord fut établi entre les cultistes et les membres de la société de Thulé (occultistes SS).

Les connaissances occultes des uns devaient soutenir la puissance du IIIe Reich, en échange des promesses de pouvoir et de prospérité au sein du nouvel ordre à venir.

En 1943, Anton Muller et d'autres membres du culte de Glaaki furent envoyés sur le front russe dans le cadre du projet « Spezialeinsatztruppen »

En tant que soldat, Anton Muller intégra une des fameuses unités zombies.

Avec la débâcle de l'armée allemande, les contacts entre les membres du culte de Glaaki envoyés à l'est et ceux restés à Berlin furent rompus.

La défaite du IIIe Reich précipita la séparation deux anciens alliés qui s'opposèrent alors dans une nouvelle guerre de l'ombre.

D'un côté, les sectateurs de Glaaki tentant de se cacher pour échapper à la fois aux alliés et aux nazis, et de l'autre côté les SS survivants, membres de la société de Thulé, cherchant à s'appropriier les connaissances impies des cultistes.

Loin à l'est, les rescapés des Spezialeinsatztruppen se sont sentis abandonnés, trahis.

Les ruines de Berlin furent donc le cadre dans les mois qui suivirent la fin du conflit d'une guerre secrète opposant plusieurs factions: les cultistes de Glaaki, la société de Thulé et les agents du RPA (qui commencent seulement à discerner la vérité).

C'est en octobre 1945 qu'Anton Muller (toujours mort-vivant) arrive à Berlin en se mêlant aux flots de réfugiés). Il est avide de vengeance. Depuis 2 longues années, il cherche à regagner Berlin pour assouvir cette vengeance.

C'est lui qui a débusqué Klaus Dinkel qui se cachait dans la bibliothèque qu'ils avaient aménagé ensemble.

Il lui a arraché l'épine de Glaaki qui lui assurait une vie non-humaine et l'a laissé là, se tordant dans les affres de l'agonie.

Anton Muller se cache dans une station de métro désaffectée proche de l'immeuble.

Mis au courant par un espion, la société de Thulé a soudoyé l'agent du RPA Robert Matteson pour récupérer certains ouvrages de la bibliothèque de Klaus Dinkel.

Robert Matteson doit leur livrer les livres dans un bar du quartier Zehlendorf, le Bar Victoria, le soir du jour où les PJ se voient confier l'enquête par le Major Spielgelmann.

ENDE

(Fin)

PERSONNAGES PRETS A JOUER

Dans cette section quatre personnages prêt à jouer vous sont proposés.

Les fiches de ces personnages figurent à la fin de ce livret.

Ce ne sont que des canevas de base que vous pouvez adapter, étoffer, modifier selon vos besoins et les demandes de vos joueurs.

Un groupe de personnage à Cold City étant normalement constitué d'agents issus des quatre forces en présence à Berlin, nous vous proposons les personnages suivants: le Lieutenant Jack Maddux (officier de l'armée US), le Sergent Julien Moreau des Forces Françaises, le Major Allister MacFerson (un officier britannique) et le Major Irina Spalko (officier russe).

Le **Lieutenant Jack Maddux** est officier dans l'armée américaine.

Avant la guerre, il faisait partie de la police de New-York. De son expérience professionnelle, il a conservé une bonne forme physique ainsi qu'un esprit d'investigation et d'analyse.

Il sait se faire comprendre et « persuader » les gens de l'aider.

Il est habile à mettre en place surveillance et filature (encore des compétences acquises au cours de sa carrière dans la police).

Il a participé au débarquement en Normandie et à la campagne des Ardennes.

C'est un soldat aguerri et expérimenté.

A la fin de la guerre, il a été affecté à Berlin et intégré à la Reserve Police Agency.

Le **Sergent Julien Moreau** fait partie des Forces Françaises de Libération.

Médecin de formation, il s'est retrouvé dans la résistance pendant l'occupation allemande.

Dans les derniers mois du conflit, il a rejoint les rangs des Forces Françaises du Général De Gaulle.

Son régiment est venu renforcer les forces françaises à Berlin où il a été affecté à la RPA.

En tant que médecin, il porte son attention sur les énigmes médicales, les créatures à la biologie anormale et les examens post-mortem (autopsies).

Le **Major Allister MacFerson** est un officier de l'armée britannique.

Pendant la guerre, il faisait partie du MI5 et a assuré plusieurs missions en territoire ennemi.

Il possède des compétences en matière d'infiltration, de sabotage et d'espionnage, très utiles pour les missions du RPA nécessitant un minimum de discrétion.

Le **Major Irina Spalko** est un officier de l'armée rouge, membre du GRU-SV8 (équivalent russe du Delta Green) en tant que parapsychologue.

La Russie possède un programme d'étude des phénomènes paranormaux et de l'occultisme dont Irina est une des collaboratrices.

Elle possède une certaine connaissance des projets occultes menés par les nazis pendant la guerre ainsi que du Mythe de Cthulhu.

Des ouvrages comme le Nécronomicon ou le De Vermiis Mysteris ne lui sont pas inconnus.

SYNOPSIS

Ci-après, quelques idées pour de futures enquêtes.

La pierre atlante

Berlin a fortement souffert des bombardements et les musées de la ville n'ont pas échappé aux ravages de la guerre.

Au cours d'un inventaire d'un des nombreux musées berlinois, un conservateur a mis la main sur une pierre sculptée d'origine inconnue.

Intrigué par la nature impie de cet artefact du fond des âges, il prévient les instances du RPA.

Quelques jours plus tard, le malheureux conservateur est retrouvé mort dans son bureau: apparemment il s'agirait d'un suicide.

La pierre atlante est une des nombreuses pièces ramenées à Berlin par les expéditions antarctiques menées par les allemands. Elle provient d'une des antiques cités qui reposent sous les glaces polaires. De cette pierre émane la malveillante magie des Choses Très Anciennes.

C'est cet aura maudit et les altérations qu'il suscite qui ont poussé le conservateur au suicide, non sans avoir d'abord libéré de sa prison souterraine où elle était enfermée une entité d'outre-monde.

Les expéditions antarctiques du IIIe Reich ramenèrent du pôle sud des vestiges très anciens mais aussi une créature étrange, un fossile croyaient-ils datant de la préhistoire, en vérité une Chose Très Ancienne en stase depuis des millions d'années et qui sous l'influence de la pierre atlante a repris vie et a poussé le conservateur à la libérer de la cellule sous le musée où les nazis l'avaient enfermée.

Les méchants zombies nazis...

Un bunker à moitié enfoui sous les décombres d'un immeuble vient d'être mis à jour par des ouvriers. Ce bunker renfermait une dizaine de soldats morts-vivants, des Spezialeinsatztruppen.

Après avoir tué plusieurs personnes, les zombies se sont dispersés dans la ville.

Plusieurs équipes du RPA sont envoyés sur place pour neutraliser les morts-vivants.

Ce synopsis peut être le point de départ d'une petite aventure pulp où les PJ vont arpenter les ruines de Berlin à la recherche des morts-vivants.

Certains d'entre eux se sont réfugiés dans les tunnels en partie inondés du métro. Encore une occasion de se faire une petite chasse aux zombies.

Berlin Experiment

L'Institut Kaiser Wilhelm, anciennement lieu de recherches sur la bombe atomique, est aujourd'hui fermé et sous la surveillance de l'armée.

Cet endroit fut également de cadre d'expériences étranges, notamment sur le temps.

Il y a trois jours, les soldats en faction devant l'institut ont aperçu une lueur suspecte derrière les fenêtres du 2e étage du bâtiment. Peu après il arrêta un homme qui errait dans le corridor de l'institut. L'homme était étrangement vêtu; en fait, il portait des vêtements du XVIIIe siècle.

Cet accroche peut être le point de départ d'une curieuse aventure sur la manipulation du temps et ses conséquences.

CTHULHU IN BERLIN

Fiche de personnage

Nom: Lieutenant Jack Maddux

Profession: Ancien agent de police de NY

Nationalité: US

Caractéristiques

FOR 13 DEX 6 INT 9 Idée 45%
CON 10 APP 6 POU 11 Chance 55%
TAI 15 SAN 55 EDU 12 Connais. 60%

Santé mentale

Folie permanente: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- | | | | | |
|--|---|------------|---|------------|
| <input type="checkbox"/> Anthropologie (01) | <input type="checkbox"/> Droit (05) | <u>45%</u> | <input type="checkbox"/> Occultisme (05) | |
| <input type="checkbox"/> Archéologie (01) | <input type="checkbox"/> Ecouter (25) | <u>35%</u> | <input type="checkbox"/> Persuasion (15) | <u>45%</u> |
| <input type="checkbox"/> Arts (05) | <input type="checkbox"/> Electricité (10) | | <input type="checkbox"/> Pharmacologie (01) | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2) | <u>50%</u> | <input type="checkbox"/> Photographie (10) | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Géologie (01) | | <input type="checkbox"/> Physique (01) | |
| <input type="checkbox"/> Arts martiaux (01) | <input type="checkbox"/> Grimper (40) | | <input type="checkbox"/> Piloter (01) | |
| <input type="checkbox"/> Astronomie (01) | <input type="checkbox"/> Histoire (20) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Baratin (05) | <input type="checkbox"/> Histoire naturelle (10) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque (25) | <input type="checkbox"/> Lancer (25) | | <input type="checkbox"/> Premiers soins (30) | <u>50%</u> |
| <input type="checkbox"/> Biologie (01) | <input type="checkbox"/> Langue maternelle (EDU x5) | <u>60%</u> | <input type="checkbox"/> Psychanalyse (01) | |
| <input type="checkbox"/> Bloquer (DEX x2) | <input type="checkbox"/> Langues étrangères (01) | | <input type="checkbox"/> Psychologie (05) | <u>45%</u> |
| <input type="checkbox"/> Chimie | <input type="checkbox"/> <u>Allemand</u> | <u>40%</u> | <input type="checkbox"/> Sauter (25) | |
| <input type="checkbox"/> Comptabilité (10) | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Se cacher (10) | <u>40%</u> |
| <input type="checkbox"/> Conduire automobile (20) | <input type="checkbox"/> Marchandage (05) | | <input type="checkbox"/> Serrurerie (01) | |
| <input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01) | <input type="checkbox"/> Mécanique (20) | | <input type="checkbox"/> Suivre une piste (10) | <u>40%</u> |
| <input type="checkbox"/> Crédit (15) | <input type="checkbox"/> Médecine (05) | | <input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25) | <u>35%</u> |
| <input type="checkbox"/> Criminologie (01) | <input type="checkbox"/> Monter à cheval (05) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Déguisement (01) | <input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Discrétion (15) | <input type="checkbox"/> Nager (25) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Dissimulation (15) | <input type="checkbox"/> Navigation (10) | | <input type="checkbox"/> | |

Compétences de combat

Arme		Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	Pdv	Mun.
<input type="checkbox"/> Arme de poing	<u>48%</u>	<u>1D6+2</u>	<u>15m</u>	<u>99</u>	<u>99</u>	<u>2</u>	<u>99</u>	<u>8</u>
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/> Coup de pied (25)								
<input type="checkbox"/> Coup de poing (50)								
<input type="checkbox"/> Coup de tête (10)								
<input type="checkbox"/> Lutte (25)								

Points de Vie

Mort 0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Magie

0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Bonus aux dégâts: +1D4

CTHULHU IN BERLIN

Fiche de personnage

Nom: Sergent Julien Moreau

Profession: Medecin

Nationalité: Français

Caractéristiques

FOR 15 DEX 12 INT 16 Idée 80%
CON 8 APP 12 POU 5 Chance 25%
TAI 11 SAN 25 EDU 13 Connais. 65%

Santé mentale

Folie permanente: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- | | | | |
|--|---|---|------------|
| <input type="checkbox"/> Anthropologie (01) | <input type="checkbox"/> Droit (05) | <input type="checkbox"/> Occultisme (05) | <u>10%</u> |
| <input type="checkbox"/> Archéologie (01) | <input type="checkbox"/> Ecouter (25) | <input type="checkbox"/> Persuasion (15) | |
| <input type="checkbox"/> Arts (05) | <input type="checkbox"/> Electricité (10) | <input type="checkbox"/> Pharmacologie (01) | <u>35%</u> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2) | <input type="checkbox"/> Photographie (10) | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Géologie (01) | <input type="checkbox"/> Physique (01) | |
| <input type="checkbox"/> Arts martiaux (01) | <input type="checkbox"/> Grimper (40) | <input type="checkbox"/> Piloter (01) | |
| <input type="checkbox"/> Astronomie (01) | <input type="checkbox"/> Histoire (20) | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Baratin (05) | <input type="checkbox"/> Histoire naturelle (10) | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque (25) | <input type="checkbox"/> Lancer (25) | <input type="checkbox"/> Premiers soins (30) | <u>50%</u> |
| <input type="checkbox"/> Biologie (01) | <input type="checkbox"/> Langue maternelle (EDU x5) | <input type="checkbox"/> Psychanalyse (01) | <u>15%</u> |
| <input type="checkbox"/> Bloquer (DEX x2) | <input type="checkbox"/> Langues étrangères (01) | <input type="checkbox"/> Psychologie (05) | <u>15%</u> |
| <input type="checkbox"/> Chimie | <input type="checkbox"/> <u>Allemand</u> | <input type="checkbox"/> Sauter (25) | |
| <input type="checkbox"/> Comptabilité (10) | <input type="checkbox"/> <u>Latin</u> | <input type="checkbox"/> Se cacher (10) | |
| <input type="checkbox"/> Conduire automobile (20) | <input type="checkbox"/> Marchandage (05) | <input type="checkbox"/> Serrurerie (01) | |
| <input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01) | <input type="checkbox"/> Mécanique (20) | <input type="checkbox"/> Suivre une piste (10) | |
| <input type="checkbox"/> Crédit (15) | <input type="checkbox"/> Médecine (05) | <input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25) | <u>55%</u> |
| <input type="checkbox"/> Criminologie (01) | <input type="checkbox"/> Monter à cheval (05) | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Déguisement (01) | <input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Discrétion (15) | <input type="checkbox"/> Nager (25) | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Dissimulation (15) | <input type="checkbox"/> Navigation (10) | <input type="checkbox"/> | |

Compétences de combat

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	Pdv	Mun.
<input type="checkbox"/> <u>Arme de poing</u> <u>35%</u>	<u>1D6+2</u>	<u>15m</u>	<u>99</u>	<u>99</u>	<u>2</u>	<u>99</u>	<u>8</u>
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Coup de pied (25)							
<input type="checkbox"/> Coup de poing (50)							
<input type="checkbox"/> Coup de tête (10)							
<input type="checkbox"/> Lutte (25)							

Points de Vie

Mort 0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Magie

0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Bonus aux dégâts: +1D4

CTHULHU IN BERLIN

Fiche de personnage

Nom: Major Allister MacFerson

Profession: Militaire

Nationalité: Anglais

Caractéristiques

FOR	<u>14</u>	DEX	<u>16</u>	INT	<u>17</u>	Idée	<u>85%</u>
CON	<u>10</u>	APP	<u>12</u>	POU	<u>8</u>	Chance	<u>40%</u>
TAI	<u>13</u>	SAN	<u>40</u>	EDU	<u>18</u>	Connais.	<u>90%</u>

Santé mentale

Folie permanente: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- | | | | | | |
|--|------------|---|------------|---|------------|
| <input type="checkbox"/> Anthropologie (01) | | <input type="checkbox"/> Droit (05) | | <input type="checkbox"/> Occultisme (05) | |
| <input type="checkbox"/> Archéologie (01) | | <input type="checkbox"/> Ecouter (25) | <u>30%</u> | <input type="checkbox"/> Persuasion (15) | |
| <input type="checkbox"/> Arts (05) | | <input type="checkbox"/> Electricité (10) | | <input type="checkbox"/> Pharmacologie (01) | |
| <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2) | | <input type="checkbox"/> Photographie (10) | |
| <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Géologie (01) | | <input type="checkbox"/> Physique (01) | |
| <input type="checkbox"/> Arts martiaux (01) | | <input type="checkbox"/> Grimper (40) | | <input type="checkbox"/> Piloter (01) | <u>35%</u> |
| <input type="checkbox"/> Astronomie (01) | | <input type="checkbox"/> Histoire (20) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Baratin (05) | <u>35%</u> | <input type="checkbox"/> Histoire naturelle (10) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque (25) | | <input type="checkbox"/> Lancer (25) | <u>40%</u> | <input type="checkbox"/> Premiers soins (30) | |
| <input type="checkbox"/> Biologie (01) | | <input type="checkbox"/> Langue maternelle (EDU x5) | | <input type="checkbox"/> Psychanalyse (01) | |
| <input type="checkbox"/> Bloquer (DEX x2) | | <input type="checkbox"/> Langues étrangères (01) | | <input type="checkbox"/> Psychologie (05) | |
| <input type="checkbox"/> Chimie | | <input type="checkbox"/> <u>Allemand</u> | <u>45%</u> | <input type="checkbox"/> Sauter (25) | |
| <input type="checkbox"/> Comptabilité (10) | | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Se cacher (10) | <u>50%</u> |
| <input type="checkbox"/> Conduire automobile (20) | <u>50%</u> | <input type="checkbox"/> Marchandage (05) | | <input type="checkbox"/> Serrurerie (01) | <u>30%</u> |
| <input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01) | <u>35%</u> | <input type="checkbox"/> Mécanique (20) | <u>40%</u> | <input type="checkbox"/> Suivre une piste (10) | <u>50%</u> |
| <input type="checkbox"/> Crédit (15) | | <input type="checkbox"/> Médecine (05) | | <input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25) | <u>40%</u> |
| <input type="checkbox"/> Criminologie (01) | | <input type="checkbox"/> Monter à cheval (05) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Déguisement (01) | | <input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Discrétion (15) | <u>30%</u> | <input type="checkbox"/> Nager (25) | <u>50%</u> | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Dissimulation (15) | | <input type="checkbox"/> Navigation (10) | | <input type="checkbox"/> | |

Compétences de combat

Arme		Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	Pdv	Mun.
<input type="checkbox"/> Arme de poing	<u>50%</u>	<u>1D6+2</u>	<u>15m</u>	<u>99</u>	<u>99</u>	<u>2</u>	<u>99</u>	<u>8</u>
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/> Coup de pied (25)								
<input type="checkbox"/> Coup de poing (50)								
<input type="checkbox"/> Coup de tête (10)								
<input type="checkbox"/> Lutte (25)								

Points de Vie

Mort 0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Magie

0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Bonus aux dégâts: +1D4

CTHULHU IN BERLIN

Fiche de personnage

Nom: _____

Profession: _____

Nationalité: _____

Caractéristiques

FOR _____ DEX _____ INT _____ Idée _____

CON _____ APP _____ POU _____ Chance _____

TAI _____ SAN _____ EDU _____ Connais. _____

Santé mentale

Folie permanente: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Compétences

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Anthropologie (01) _____ | <input type="checkbox"/> Droit (05) _____ | <input type="checkbox"/> Occultisme (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Archéologie (01) _____ | <input type="checkbox"/> Ecouter (25) _____ | <input type="checkbox"/> Persuasion (15) _____ |
| <input type="checkbox"/> Arts (05) _____ | <input type="checkbox"/> Electricité (10) _____ | <input type="checkbox"/> Pharmacologie (01) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x2) _____ | <input type="checkbox"/> Photographie (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Géologie (01) _____ | <input type="checkbox"/> Physique (01) _____ |
| <input type="checkbox"/> Arts martiaux (01) _____ | <input type="checkbox"/> Grimper (40) _____ | <input type="checkbox"/> Piloter (01) _____ |
| <input type="checkbox"/> Astronomie (01) _____ | <input type="checkbox"/> Histoire (20) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Baratin (05) _____ | <input type="checkbox"/> Histoire naturelle (10) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque (25) _____ | <input type="checkbox"/> Lancer (25) _____ | <input type="checkbox"/> Premiers soins (30) _____ |
| <input type="checkbox"/> Biologie (01) _____ | <input type="checkbox"/> Langue maternelle (EDU x5) _____ | <input type="checkbox"/> Psychanalyse (01) _____ |
| <input type="checkbox"/> Bloquer (DEX x2) _____ | <input type="checkbox"/> Langues étrangères (01) _____ | <input type="checkbox"/> Psychologie (05) _____ |
| <input type="checkbox"/> Chimie _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Sauter (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Comptabilité (10) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Se cacher (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Conduire automobile (20) _____ | <input type="checkbox"/> Marchandage (05) _____ | <input type="checkbox"/> Serrurerie (01) _____ |
| <input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01) _____ | <input type="checkbox"/> Mécanique (20) _____ | <input type="checkbox"/> Suivre une piste (10) _____ |
| <input type="checkbox"/> Crédit (15) _____ | <input type="checkbox"/> Médecine (05) _____ | <input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25) _____ |
| <input type="checkbox"/> Criminologie (01) _____ | <input type="checkbox"/> Monter à cheval (05) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Déguisement (01) _____ | <input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Discrétion (15) _____ | <input type="checkbox"/> Nager (25) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Dissimulation (15) _____ | <input type="checkbox"/> Navigation (10) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |

Compétences de combat

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	Pdv	Mun.
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Coup de pied (25) _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Coup de poing (50) _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Coup de tête (10) _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Lutte (25) _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Points de Vie

Mort 0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Magie

0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Bonus aux dégâts: _____

TABLE DES MATIERES

Avant-propos	01
Un peu d'histoire	01
Reserve Police Agency	02
Création d'un personnage et constitution d'un groupe	02
Ordres de mission et hiérarchie	02
Les responsables de la Reserve Police Agency	03
Magda Bremmer	03
Le Major Jean Coubertin	03
Le Lieutenant Colonel Arkady Kazakov	03
Le Major Joseph Spiegelmann	04
Le Major Myles Wright	04
Visite guidée de Berlin	05
Quelques lieux notables de la ville	06
Anhalter Bahnhof	06
Flak towers	06
Le QG de la Reserve Police Agency	06
La prison Spandau	06
Institut Kaiser Wilhelm	07
Corps d'armée présents à Berlin	07
Les Forces Britanniques	07
Les Forces Françaises	07
Police Militaire US	07
Stasi et police est-allemande	07
L'Armée Rouge	07
Les ennemis	08
Les Altérés	08
Les chiens de l'enfer	08
Les veilleurs de la nuit	08
Les Intrus	09
Le Musicien	09
Le Sculpteur	09
Les Morts	09
La part du Mythe	10
Abhoth	10
Glaaki	10
La trace du Dieu Hypnos	10
Les livres maudits	10
L'invocation d'Azathoth	10
Ruines antiques	10
La bibliothèque secrète (scénario)	11
Synopsis	11
Briefing de mission	11
Que s'est-il passé dans le bureau du Major?	11
Ce que contient le dossier	12
Investigations	12
Recherches en bibliothèque	12
Ce que sait Magda Bremmer	13
Les archives municipales	13
Visite au dépôt du RPA	13
Fusillade au bar Victoria	14
Fouilles en règles	14
Examen du cadavre	14
La bibliothèque secrète	15
L'entrepot E143 (Tempelhof)	15
Les personnages non-joueurs	15
Les livres occultes	15
Epilogue	16
La guerre de l'ombre	16
Personnages prêts à jouer	17
Synopsis	17
Fiches des personnages prétrirés	18
Fiche de personnage	22

Sources:

L'Appel de Cthulhu, jeu édité par Chaosium
<http://www.chaosium.com/> et les Editions
Sans Détour <http://www.sans-detour.com/>

L'oeuvre d'Howard Phillips Lovecraft

Trouvé Objet Caché
<http://www.tentacules.net/>

Cold City, jeu édité par Contested Ground
<http://www.contestedground.co.uk>

Illustrations:

Sites internet sur la Seconde Guerre
Mondiale et spécialement Berlin en 1945.

Dead Snow <http://www.deadsnow.com/>
(film d'horreur norvégien mettant en scène
des méchants zombies nazis venus du froid).