

La traque

Par Gwénohé Bigot, adapté (très légèrement) par Christophe Osswald

La chasse au loup la plus pittoresque se pratique avec des aigles.

Barry H. Lopez, des loups et des hommes

Toute ressemblance avec « L'aigle de Sibérie » de Joseph Heywood est parfaitement normale. On trouve son inspiration où on peut, même dans des polars à 2F...

Ce scénario a été joué lors des Secondes Rencontres Rôlistes de l'X, à l'Ecole Polytechnique, en mai 1998.

Synopsis

L'action de ce scénario se passe en mai 45. Les PJs peuvent être des Archontes, envoyés du Conseil des Brujahs qui dirige l'URSS. Les PJs ne sont pas nécessairement eux-mêmes tous Brujahs, mais ceux qui ne le sont pas ne risquent guère d'être choisis pour diriger la mission. S'il n'est pas nécessaire qu'ils soient Archontes de longue date, ni même qu'ils le soient tous, il faudrait qu'ils soit estimés - ou jugés estimables - par le conseil Brujah.

Ils ont pour mission de traquer Hitler et de le capturer. Le Conseil veut découvrir si Hitler a agi de son propre chef ou s'il a été manipulé, et Staline veut se venger de l'ennemi des Russes. Les PJs vont donc devoir poursuivre Hitler dans une Allemagne en ruine, juste au moment de la capitulation. L'ambiance étrange d'un pays en perdition va servir de toile de fond à leurs pérégrinations.

Pendant la poursuite, le groupe sera confronté à de nombreuses difficultés :

- d'autres poursuivants. Les Russes ne sont pas les seuls à vouloir Hitler.
- des créatures surnaturelles qui profitent de la débâcle de l'Allemagne nazie pour agir en toute impunité.
- Hitler est aidé et guidé dans sa fuite par Günter von Brumm, un homme exceptionnel, qui laissera une trace difficile à suivre. Et cet homme a des alliés parmi les Fils de Fenris, des loups-garous particulièrement dangereux.
- la fuite d'Hitler est protégée par l'Eglise catholique. Et certains des prêtres disposent de la Vraie Foi...
- enfin, ils seront confrontés dans leurs rêves au monde intérieur d'Hitler. Un mage fou et corrompu veut qu'Hitler s'évade, et il agit sur les rêves des personnages pour le protéger.
- de probables dissensions internes : les vampires n'ont pas l'habitude de s'unir fortement, et tous n'auront sans doute pas eu les mêmes motivations pour entamer la chasse. Lors du final, l'adversité ne sera plus là pour les unir, et la personnalité des vampires pourra primer sur la chasse.

Thème, ambiance et compagnie

Thème

Le thème de ce scénario, c'est la bestialité. Les Vampires ne sont pas les seuls à être déchirés par la Bête : elle existe en tout être humain, et l'Etreinte ne fait que la sublimer. Dans des circonstances exceptionnelles, les humains peuvent être aussi monstrueux que les Vampires.

Les nazis l'ont montré.

Les PJs vont donc être confrontés à la bestialité : la leur, lorsqu'ils seront sous tension ; celle des nazis dont ils poursuivront le meneur ; celle des humains qui dans certaines circonstances retrouvent leurs instincts animaux...

Le thème secondaire, lié au premier est celui de la traque, de la chasse. Tout le scénario tourne autour de la poursuite d'Hitler.

Ambiance

L'ambiance de ce scénario devrait être malsaine. Les PJs poursuivent un être humain qui s'est révélé aussi ignoble que le plus abject des monstres qui peuplent les nuits du Monde de Ténèbres, et qui a entraîné des pays entiers dans sa folie.

Pendant cette traque, ils seront confrontés à des scènes cauchemardesques, l'Allemagne est en pleine déliquescence. Pour échapper à la purge, les Allemands se dénoncent mutuellement, se vendent, des gamines de 12 ans se prostituent, certains deviennent cannibales... Bref, les êtres humains se comportent comme des bêtes. Il faut donner l'impression d'une véritable apocalypse. Les PJs vont traverser un pays à l'agonie.

D'autre part, les PJs seront confrontés à des choix impossibles entre instinct et raison, miséricorde et mission. Ils devront veiller précieusement sur leur humanité.

Et compagnie

Avertissement sans frais : en un sens, ce scénario est très libre. Vous y trouverez surtout des éléments que vous pourrez agencer à votre

convenance. L'ordre dépendra de ce que vous voulez en faire, des actions des PJs, de vos idées, du temps dont vous disposerez.

En gros, c'est un scénario en kit. J'espère que vous trouverez de quoi faire...

Voici le programme :

- Dans la partie « le Scénar », vous trouverez les différentes parties de l'histoire, avec les PNJs associés. Ces éléments sont plutôt figés dans l'ordre. Et aussi la chronologie. C'est-à-dire ce qui se passe dans un scénar sans PJs, ou si les joueurs sont apathiques. Il y a fort à parier que les actions des joueurs perturberont la chronologie...
- Dans la partie « Grains de sel », vous trouverez tout ce que vous pouvez utiliser à votre gré pour compliquer ou simplifier le scénar.
- Enfin, les « Annexes » : Carte de l'Allemagne avec la position des armées, chronologie de la guerre et en particulier des derniers jours de celle-ci, et un petit topo sur la fin des grands dignitaires nazis, si les PJs partent sur des fausses pistes ou pour improviser avec d'autres monstres qu'Hitler. Deux documents que vous pouvez imprimer (joie du webzine) pour vos joueurs.

Une dernière chose

Le scénar est normalement prévu pour que les PJs ne capturent pas Hitler avant les 5/6 du scénario, grosso modo. Ce qui veut dire que les PJs ne devraient arriver à Hitler qu'au bout de 10h de jeu, environ. Pourquoi ça ?

Et bien, d'une part, les événements les plus intéressants se passent avant la capture, et d'autre part, après la capture, les intérêts conflictuels des PJs peuvent faire éclater le groupe.

Les « grains de sel » n'auraient alors guère de difficulté à contrer les Vampires s'ils sont isolés et blessés, il vaut mieux les introduire avant, et faire sentir aux joueurs qu'unis ils constituent une faction dans la Chasse, mais que tant que l'adversité n'est pas supprimée ils ne peuvent pas se permettre de se séparer.



Le scénario

L'ordre de mission

Les PJs

Le conseil Brujah ne peut pas se permettre de se passer de tous ses Archontes pendant les deux mois que devrait durer la mission, d'autant que la période, riche en troubles, requiert une vigilance accrue de la part des immortels. Certains PJs ont pu être nommés Archontes depuis peu, particulièrement s'ils sont Brujahs ou s'ils ont embrassé l'idéologie communiste. Les autres PJs ont pu être appelés pour cette mission si le conseil estime qu'ils seront motivés par la traque d'Adolf Hitler. Cette motivation peut être trompeuse, et le PJ vouloir - au final - sauver Hitler plutôt que de le livrer au Conseil. Ce dernier peut facilement être trompé là-dessus, n'imaginant pas qu'un vampire puisse vouloir sauver un tel homme.

Et si un PJ ne remplissait aucune de ces conditions ? C'est à dire ni Brujah, ni communiste, ni intéressé par Hitler ? A moins d'être amené par un vampire dont la motivation est forte, il n'a pas de raison d'être présent. Notez bien qu'il n'aurait aucune raison de s'impliquer dans la suite, et notamment de s'acharner après les premières difficultés. Mieux vaut qu'il ne soit pas là du tout.

Les PJs devraient être de génération 8 à 10, disposant de 7 à 9 points de discipline.

Les éléments

29 avril 1945, la fin de la guerre en Europe, l'Allemagne nazie est sur les genoux, Berlin est sur le point de tomber aux mains des Russes.

Dimitri et Hagen, deux Vampires appartenant au Conseil des Brujahs qui dirigent la Russie dans l'ombre depuis la révolution bolchévique, font venir les PJs au Kremlin. Ils ont une mission à leur confier.

La rencontre se fait en présence de Staline, qui n'est qu'un simple témoin, dans une gigantesque salle de réunion.

Sauf à une occasion, Staline restera un spectateur passif durant toute la scène. Les PJs ne le sauront pas, mais il est parfaitement au courant de l'existence des Vampires et du Conseil des Brujahs. Il a un statut privilégié, grâce au fait qu'il ne puisse pas être Dominé.

Dimitri et Hagen expliqueront, à tour de rôle, la mission dont sont chargés les PJs. Ils doivent se saisir d'Hitler. Les études psychologiques dont ils disposent les induisent à

penser qu'Hitler ne va pas se suicider, malgré l'écroulement total du Reich (cf. aide de jeu, à donner aux PJs). Au contraire, il va certainement chercher à fuir. Ils refusent de croire en l'authenticité du corps qu'a découvert le maréchal Joukov.

Les PJs doivent donc capturer Hitler vivant, et le ramener au Conseil.

Celui-ci veut en effet savoir si c'est Gustav, le prince de Berlin, qui a manipulé Hitler depuis le début, ou si celui-ci a agi de sa propre initiative. La Russie a souffert énormément de cette attaque, et les Russes sont du genre à vouloir se venger.

Une seule chose importe : ramener Hitler, et le faire discrètement, sans que les humains ne l'apprennent. Les PJs ont deux mois pour cela.

Là, Staline interviendra et dira d'une voix chargée de menace que le Conseil doit lui laisser Hitler, lorsqu'il en aura fini avec lui. Dimitri et Hagen ne relèveront pas cette insolence, surprenante de la part d'un simple humain.

Si les PJs demandent quels sont les moyens mis à leur disposition pour mener cette mission à bien, Hagen leur donnera à tous un Badge Rouge, laissez-passer absolu et quasi-légendaire pour tous les Russes. Avec ceci, les PJs pourront faire appel à l'aide de l'Armée Rouge et du reste de l'état soviétique, et se procurer à peu près tout ce qu'ils veulent, dans la limite du raisonnable (pas d'armées personnelles, mais ils pourront disposer d'escouades de soldats, de tous les renseignements dont disposent les services secrets russes, de l'expertise de spécialistes, de moyens de déplacement...).

Cependant, tout cela doit se faire dans la discrétion la plus absolue. Seule une poignée de personnes doit être au courant du but de la mission des PJs. Le seul humain au courant est, et doit rester Staline.

Si les PJs demandent la position des Vampires allemands à propos d'Hitler, Dimitri leur répondra que la Camarilla approuve officiellement la mission (ou du moins que le Conseil Russe a fait suffisamment pression sur le Cercle Intérieur de la Camarilla pour que celui-ci accepte de rester neutre). Et les Vampires berlinois sont suffisamment préoccupés par leur survie, à cause des bombardements de la ville.



Les PJs sont considérés comme des Archontes officiels du Conseil. Seuls les Princes des cités et les Justicars sont au-dessus d'eux.

Les PNJs :

Staline est bien entendu le maître absolu de l'URSS. Ce n'est qu'un homme, mais il est au courant d'énormément de choses. Il est insensible à la Domination, et aucun membre du Conseil des Brujahs n'a reçu l'autorisation de le Lier par le Sang. C'est un petit bonhomme assez laid, et déformé, mais il émane de lui une aura de pouvoir surprenante chez un humain. Utilisez-le pour mettre les PJs mal à l'aise.

Dimitri est un Ancien Brujah de 7^{ème} génération. Il fait partie des meneurs du Conseil de Russie. Il agit d'ailleurs en tant que porte-parole de celui-ci. La plupart des PJs le connaissent bien, puisque c'est lui qui donne les missions aux Archontes (et que deux d'entre eux sont ses rejetons, alors qu'il a été le mentor d'un troisième). C'est un homme d'une soixantaine d'années, grand et sec, profil d'aigle, particulièrement intelligent, un fervent défenseur de la cause du marxisme et de l'expérience russe. Habituellement, il est plutôt doux, dans le style pédagogue, mais là il fera clairement comprendre qu'il ne s'agit pas d'une mission comme les autres

Hagen est un autre Brujah du Conseil. Il est de 8^{ème} génération, et bien plus jeune que Dimitri. Il fait partie de la garde montante du Conseil, les jeunes loups aux dents longues, alors que les Anciens sont des Idéalistes qui sont convaincu que la révolution russe était un moyen d'améliorer les choses.

Hagen, habituellement, est un ennemi acharné de Dimitri. Pour cette mission, cependant, il est prêt à faire une trêve avec Dimitri. La capture d'Hitler passe avant tout. C'est un colosse, typiquement slave, au style martial. Il affecte d'ailleurs encore de porter des tenues d'officier soviétique, et se fait actuellement passer pour un général de l'Armée Rouge. Pendant la conversation, pour une fois, il sera d'accord avec Dimitri, ce qui ne devrait pas manquer de surprendre les PJs qui connaissent leurs relations.

Berlin et le bunker

Les PJs disposeront d'un avion de l'armée, qui les amènera jusqu'à Poznan, en Pologne. Ensuite, ils devront se débrouiller pour parvenir jusqu'à Berlin. Laissez-leur l'initiative. Au mieux, ils devraient mettre quatre jours pour parvenir jusqu'à Berlin, soit le 5 mai.

La ville est en ruine, à cause des bombardements. Les Russes l'occupent, et les Allemands ne se battent même plus sauf quelques fanatiques, des résistants qui se nomment eux-mêmes *Werewolf*, loup-garou. Il s'agissait de l'ultime plan de défense conçu par Hitler, qui prévoyait que chaque Allemand se transformerait en partisan prêt à se battre.

Dans les faits, les Allemands ont compris qu'ils ont perdu. Les Russes se conduisent comme une armée d'occupation, mais se relâchent singulièrement. Le maréchal Joukov leur laisse la bride sur le cou, une sorte de récompense après tout ce qu'ils ont subi.

Ce qu'on trouve à Berlin à ce moment ? En vrac, des colonnes de soldats allemands capturés, des troupeaux de civils qui se déplacent pour fuir les Russes, quelques combattants acharnés, des Russes qui jouent au polo, des gamines de 12 ans qui se prostituent... A vous de compléter le tableau.

Les PJs devraient parvenir sans encombre jusqu'au bunker d'Hitler, un gigantesque immeuble souterrain, avec des bureaux, des salles d'état-major, des casernements, des postes de garde, et les appartements des grands du régime. Les Russes l'occupent sans y faire particulièrement attention.

Après quelques difficultés, ils apprendront qu'Hitler s'est officiellement suicidé le 30 avril, et que son cadavre a été retrouvé, enterré à l'extérieur du bunker, à moitié calciné. A partir de là, ils devront chercher à prouver qu'il ne s'agit pas d'Hitler, et tenter de découvrir ce qu'il a bien pu devenir.

L'enquête

Qu'est devenu Hitler?

Le scénario repose sur le fait qu'Hitler a senti venir sa défaite. Il a donc tout prévu pour s'échapper en Argentine, et relever le Reich après quelques années.

Pour réussir à échapper à tous ceux qui voudraient sa peau, il a pensé à faire croire à son suicide. Pour cela, il lui suffisait de faire appel à un de ses sosies, qui prendrait sa place. Il lui fallait aussi trouver l'homme de confiance qui pourrait lui permettre d'échapper au monde entier, au cas où le subterfuge se révélerait inefficace.

Cet homme, c'est Günter von Brumm, un officier SS d'élite. Il s'agit d'un des commandos du Colonel Skorzeny, l'inventeur des commandos aéroportés, l'homme qui a trompé les Alliés en déguisant ses hommes en



Américains et en sautant avec eux derrière les lignes alliées, celui qui a sauvé Mussolini après sa capture. Von Brumm est un des meilleurs officiers de Skorzeny. Et surtout, c'est un membre de la Parentèle des Fils de Fenris, cette tribu de loups-garous d'origine germanique, dont un grand nombre a pris fait et cause pour l'Allemagne nazie. Von Brumm ne dispose donc pas de pouvoirs particuliers, mais il est bien protégé par ses cousins lupins. Et il sait que les mortels ne seront pas les seuls à vouloir Hitler.

Il faut préciser qu'Hitler sait beaucoup de choses sur les êtres qui s'agitent dans l'ombre. Il a lui-même été aidé dans sa montée au pouvoir par Gustav, le Prince de Berlin (voir le paragraphe sur la Camarilla Berlinoise, plus bas). Il est loin d'être au courant des détails, mais il sait que le surnaturel existe, en tout cas. Et il sait aussi que von Brumm a sans doute des liens avec un groupe occulte, c'est pour ça qu'il l'a choisi.

Le plan prévu par Hitler et von Brumm est de remplacer Hitler par un de ses sosies, et de "suicider" celui-ci. Ce sosie a bien entendu subi différentes opérations afin que ses plombages, par exemple soient identiques à ceux d'Hitler. Le 30 avril, von Brumm amène le sosie au bunker en utilisant les passages souterrains creusés depuis longtemps sous Berlin.

Pendant ce temps, Hitler fait ses adieux à ses derniers fidèles, s'enferme dans une pièce avec Eva Braun en demandant 10 minutes de tranquillité. C'est à ce moment-là que la substitution prend place, bien sûr, puisque le passage secret arrive sous le bureau ; c'est un boyau souterrain qui rejoint les égouts. Ensuite, Hitler et von Brumm s'enfuient en utilisant les égouts, les souterrains du métro, etc. Ils ressortent de Berlin derrière les lignes russes.

Ensuite, le plan prévu, c'est de rejoindre un refuge aménagé par von Brumm dans le massif du Harz, pour qu'Hitler s'y repose : il a subi une tension nerveuse énorme, et pour donner le change et préparer sa fuite, il se droguait depuis quelques mois, ce qui a paralysé sa main gauche et l'a fait boiter de la jambe droite. Il lui faut quelques jours pour retrouver un état normal. Dès qu'Hitler est prêt, les deux hommes doivent fuir vers l'Italie, afin de prendre un cargo en direction de l'Amérique du Sud, cargo relayé par un sous-marin allemand. Dans leur fuite, les deux hommes doivent se faire aider par un réseau mis en place par l'église catholique, afin de permettre aux criminels nazis de fuir.

Von Brumm et Hitler

Günter von Brumm est un soldat d'élite. Né dans le massif du Harz, dans le village de Heimerburg, fils d'officier, envoyé en école militaire dès ses 10 ans, très bon élève. Sert dans la Werhmarcht, participe à la campagne de Russie, monte en grade excessivement vite, puis entre dans les SS afin de faire partie des commandos de Skorzeny. Colonel à 28 ans.

C'est un véritable colosse, le prototype de l'aryen, à cela près qu'il a les cheveux bruns. C'est un soldat de métier, un génie militaire. Et un chasseur émérite, qui va mener la vie dure aux PJs. Il connaît toutes les astuces pour éviter de se faire repérer. Il sert son pays par sens du devoir, et n'est pas pro-nazi. Il est écœuré par les excès du nazisme, mais pense que ce régime a fait de l'Allemagne une grande puissance.

Adolf Hitler est méconnaissable de prime abord. On lui a rasé les cheveux, coupé la moustache, cassé le nez, et mis des lunettes. Malgré tout, si on le regarde de près, on peut le reconnaître. Et lorsque la fatigue ne se fait plus sentir, son magnétisme réapparaît naturellement. Le problème, c'est qu'il est complètement fou.

L'enquête

Les PJs devront faire deux choses :

- Comprendre qu'Hitler n'est pas mort, et le prouver
- Trouver la piste d'Hitler

Pour le premier point, c'est facile. Le premier niveau d'Auspex permet de se rendre compte immédiatement que le corps à moitié calciné n'est pas celui d'Hitler (l'homme avait une cicatrice d'opération d'appendicite, les Russes ont accès à un dossier médical assez complet sur Hitler, ils ont capturé les médecins personnels d'Hitler, et jamais Hitler n'a été opéré). La Psychométrie simplifiée encore la tâche.

Il est à noter que les mortels Russes ont vite accepté la version de la mort d'Hitler, et que le maréchal Joukov, en charge à Berlin, refusera de croire une autre version. C'est politique, il est ainsi celui qui a tué la bête... Pour les PJs, pas question de faire des vagues.

Pour trouver la piste d'Hitler, ils disposent de différentes pistes, à vous de voir comment gérer ça. N'oubliez pas que le Badge Rouge leur laisse énormément de champ auprès des Russes. Et le Conseil peut intervenir en cas de blocage.

Actions possibles



- Après avoir trouvé le passage souterrain, ils peuvent tenter de suivre la piste des deux hommes. Malheureusement, les bombardements ont fait des dégâts, et des éboulements titanesques vont vite les bloquer.
- Ils peuvent interroger les témoins, c'est-à-dire les dernières personnes qui ont vu Hitler avant sa "mort". Cela permet de recomposer l'emploi du temps des derniers jours du Führer (cf. la chronologie), mais il faut auparavant retrouver les témoins (cf. ci-dessous). Cette piste devrait leur permettre d'identifier le Colonel von Brumm, qui a rendu visite à Hitler quelques jours plus tôt et qui a passé quelques heures avec lui.
- Recouper les renseignements militaires dont ils disposent. S'ils se posent les bonnes questions, ils pourront constater que les mouvements de troupes allemands cachent quelque chose. Même si la fin des combats fut désordonnée au possible (l'état-major allemand ne disposait plus de renseignements corrects et déplaçait ses troupes au hasard), une chose peut attirer leur attention : un mouvement semble ne pas coller avec le reste. Hitler a fait déplacer les vestiges d'une armée afin de couvrir sa fuite : les Russes avançaient vers le massif du Harz, et il fallait donc faire une diversion efficace. Les Allemands ont donc reçu l'ordre de s'enfoncer comme un coin dans l'armée russe. Un vrai suicide.
- Obtenir le dossier de von Brumm. Pour ça, ils devront se rendre en zone occupée par les Américains, près de Nuremberg, afin de rejoindre le camp d'entraînement de Skorzeny. Camp typique de commandos (en avance pour l'époque), et surtout un dossier qui indique que von Brumm est un élément d'élite, qui a passé sa jeunesse dans le Harz (voir ci-dessous).

A eux de recoller les morceaux. Gérez bien les informations qui arrivent pour qu'ils ne rattrapent pas Hitler tout de suite.

Les témoins

Frau Gertrud Christian et Frau Gilda Junge, veuves de guerre, secrétaires personnelles d'Hitler, qui ont déjeuné avec lui à midi; Elles ont essayé de s'échapper en se faufilant dans le flot des civils. Il va falloir les récupérer auprès de soldats russes qui en font des jouets sexuels.

Constanze Manzialy, la cuisinière végétarienne de Hitler, laissée pour morte dans un hôpital, après un viol.

Leinz Linge, le valet de chambre d'Hitler, le dernier à l'avoir vu ; capturé alors qu'il tentait de fuir Berlin.

Arthur Axmann, chef des Jeunesses Hitlériennes, arrivé après le suicide d'Hitler, convaincu qu'il est impossible qu'Hitler se soit suicidé, même s'il a vu le corps.

Rudolf Ernst, un garde du bunker capturé par les soldats russes en fuyant, a vu von Brumm lorsqu'il a rencontré le Führer quelques jours avant.

Etc.

A retenir simplement : Goebbels est mort, Himmler sera capturé par les Américains (apparemment), et Goering n'était pas à Berlin à la fin, et il se rendra aux Américains.

La poursuite jusqu'au massif du Harz

A noter : pour les besoins du scénario, le massif du Harz a été placé au sud-ouest de Berlin, à 200 km, entre Leipzig et Prague. Il se trouve à la limite de la zone d'occupation de l'Armée Rouge.

L'enquête

Une fois que les PJs auront compris qu'il leur faudra poursuivre les recherches dans le massif du Harz, ils pourront s'y rendre. La grosse difficulté qu'ils vont rencontrer est due au fait que le massif du Harz est énorme, plein de coins et de recoins, et qu'ils n'ont aucune idée de l'endroit où chercher.

Que pourront-ils faire?

Se renseigner dans le village natal de von Brumm, Heimerburg. Il est possible d'extirper des informations aux villageois, mais certains d'entre eux sont des membres de la Parentèle des Fils de Fenris, il vaut mieux éviter de trop les bousculer. Mais cela, les PJs ne peuvent pas le prévoir...

Les seuls renseignements intéressants, c'est que les villageois ont peur d'un endroit en particulier, dans le Harz, un complexe caverneux qui a vu disparaître pas mal de curieux.

Ne pas oublier que les PJs sont Russes. Suivant les villageois, le comportement envers eux va varier de méfiant à outrageusement coopératif (certains Allemands ne veulent pas être pris pour des nazis...)

Ils peuvent aussi faire appel à l'Armée Rouge pour faire des recherches. A vous de voir.

Qu'en est-il vraiment?



En fait, von Brumm a amené Hitler dans un ancien Caern (un lieu de pouvoir) des Fils de Fenris, abandonné à cause de la guerre. Ce Caern a une réputation malsaine auprès des humains, et c'est parfaitement normal : le Delirium que provoquent les Garous a marqué les villageois. Et certains humains trop curieux ont vraiment disparu...

En tout cas, von Brumm et Hitler se cachent pendant quelques jours au cœur du complexe caverneux, dans un monde minéral particulièrement étrange et d'une beauté à couper le souffle.

Au bout de 5 jours, ils vont quitter ce refuge, et partir à pied en direction du sud, afin de rejoindre la prochaine étape de leur périple, le premier maillon de la chaîne d'évasion des catholiques.

A noter

C'est peut-être quand les PJs trouveront la cache d'Hitler que vous pourrez faire intervenir un des grains de sel : les cousins lupins de von Brumm (voir le chapitre suivant), qui n'apprécieront pas que des Vampires souillent un de leurs Caerns. Et qui chercheront à protéger la fuite de leur cousin.

La poursuite jusqu'à la frontière italienne

Les PJs devraient donc trouver à un moment ou à un autre les restes du campement d'Hitler. Encore une fois, celui-ci leur aura sans doute glissé entre les mains.

Que peuvent-ils donc faire pour retrouver sa trace?

Ils peuvent compter sur les talents de chasseur d'Erzdovo, et aussi sur leurs pouvoirs surnaturels. Dans Berlin en ruine, difficile de suivre la trace de deux hommes, surtout quand on ne sait pas d'où part la piste. Dans la nature, avec un point de départ, c'est beaucoup plus facile.

Le temps va jouer contre les PJs, puisque Hitler et von Brumm peuvent se déplacer de jour comme de nuit, et que le militaire fait mener un train d'enfer à son Führer, qui a retrouvé une certaine santé.

En tout cas, en suivant la piste, qui se dirige quasiment plein sud, les PJs devraient arriver à un monastère en ruine, dans les alentours de Munich, c'est-à-dire en territoire occupé par les Américains. Ce monastère, situé dans une zone complètement désertique, est un point de rendez-vous pour des nazis en fuite. C'est là que des prêtres catholiques, qui y ont élu

domicile momentanément, les aident à fuir vers l'Italie... Ca peut paraître choquant, mais le pape Pie XII est germanophile, malgré son origine italienne. Et l'Eglise, pour des raisons à la fois économiques et politiques, a donc tout intérêt à protéger les nazis en fuite.

Lorsque les PJs arriveront, quelques familles camperont à l'intérieur de l'enclos.

Le problème, pour les PJs, c'est que Hitler et von Brumm auront sans doute déjà filé pour une destination inconnue. Et ils disposent désormais de moyens de transport rapides (après avoir été accueillis au monastère, ils ont pu se déplacer en camion).

Comment savoir où ils se rendent ? Une seule personne sait quels sont les relais de l'église : le prêtre qui sert de relais dans le monastère. Le problème, c'est qu'il dispose de la Foi Véritable.

Ce prêtre, le père Antione, est un jeune arriviste fermement convaincu que les catholiques doivent être sauvés, et que les nazis ont obéi à un devoir sacré en éliminant les juifs... Un dangereux et sinistre con, mais qui croit fermement en son Dieu.

Les PJs auront donc du mal à l'interroger, puisqu'ils ne pourront même pas l'approcher. Peut-être tenteront-ils de le faire parler en menaçant de tuer des réfugiés, mais Antione s'accrochera à ses convictions envers et contre tout...

Ce qui sauvera les PJs, ce sera l'intervention du père Kristofer. Ce prêtre est fermement convaincu que l'Eglise catholique est en train de faire une véritable erreur en protégeant les nazis en fuite. S'il apprend le but véritable des PJs, il leur proposera une alliance contre-nature, et acceptera d'extirper des informations au père Antione. Mieux vaut s'allier avec des Vampires que de laisser Hitler s'échapper. Mais bien sûr, il refusera son aide si les PJs ont maltraité des enfants ou des femmes innocentes.

En tout cas, d'une façon ou d'une autre, les PJs devraient apprendre que l'étape finale de la chaîne est le port italien de Gênes.

La poursuite jusqu'à Gênes

En arrivant à Gênes, le changement d'ambiance sera total. Il s'agit en effet d'une ville qui n'a quasiment pas été touchée par les ravages de la guerre. Il faut se rappeler que les Italiens ont signé l'armistice bien avant les Allemands. Ils font presque partie des vainqueurs.

Il s'agit d'un port, d'une cité cosmopolite, latine. Donc les nuits sont agitées. Il est évident



pour tous ceux qui sont présents que l'afflux de réfugiés qui encombrant la ville dissimule un exode de nazis, mais tout le monde laisse faire, du moment qu'il y a de l'argent à récolter. Gênes a toujours été une métropole marchande.

Si les PJs enquêtent quelque peu auprès des marins ou des réfugiés, ils apprendront facilement que deux hommes s'occupent de trouver des places sur les navires pour les Allemands en fuite. Il s'agit en fait d'une alliance contre nature entre un prêtre du Vatican, le père Heinrich Gantz, et un "homme d'affaires" italien à sympathies nazies, Emmanuel Volchiano. Gantz est un homme sec et cynique, Volchiano est un gros porc gluant et cynique. S'ils sont approchés sous le bon angle (ce qui devrait être facile sachant que le père Gantz ne dispose pas de la Foi), ils apprendront que Hitler et von Brumm ont embarqué le 6 juin sur un cargo battant pavillon italien, le Michelangelo en direction d'Haïti.

A noter : les deux personnes ne savent pas qui est cet homme qu'ils ont aidé. Brumm disposait des bons mots de passe et des liquidités, et c'est tout ce qui comptait pour eux. En se renseignant sur le cargo, les personnages apprendront qu'il doit faire escale à Gibraltar avant de traverser l'Atlantique.

La poursuite jusqu'en Espagne

A Gibraltar, dans les bas-fonds des docks et des marins, une rumeur circule prétendant qu'un grand dignitaire nazi est passé par le port récemment, à bord d'un bateau italien. Si on remonte jusqu'à la source de cette rumeur, on peut apprendre qu'un marin d'un bateau nommé le Michelangelo a trop parlé lors d'une soirée avinée.

Le problème, pour les PJs, c'est que les membres du Sabbat, qui domine Gibraltar, ont aussi eu vent de cette rumeur. Ils mèneront donc eux aussi une enquête parallèle, mais sans grande conviction. Il s'agit de Julian, un Lasombra relativement jeune, et de Bandera, un Brujah antitribu, lui aussi très jeune. Ils ne devraient pas poser beaucoup de problèmes aux PJs, vu leur jeune âge.

La poursuite jusqu'en Argentine

La dernière astuce d'Hitler, c'est qu'il a prévu une dernière diversion : le Michelangelo est bien à destination d'Haïti, mais un sous-marin allemand, le U-Boot 567, interceptera le

cargo pour récupérer Hitler. Et ensuite, il le coulera. Au bout de quelques jours, Hitler et von Brumm débarqueront d'un zodiac, sur une plage argentine. Le réseau nazi déjà sur place viendra l'accueillir, et une opération de chirurgie esthétique est prévue rapidement...

Il est à espérer que les PJs auront retrouvé Hitler avant que l'on n'en arrive là.

La capture et la suite

A un moment ou à un autre, il va bien falloir que les PJs rattrapent Hitler et von Brumm. Comment va se passer la capture d'Hitler ? Difficile à dire, sachant que ça peut se passer n'importe où et n'importe quand, suivant vos joueurs et suivant vos choix...

En tout cas, von Brumm vendra chèrement sa peau. Même s'il réalise qu'il est complètement surclassé, même s'il sait qu'il a affaire à des vampires, il tentera de défendre sa mission jusqu'au bout. Il sera difficile de le capturer vivant.

Quant à Hitler, ce sera une loque. S'il se rend compte que les PJs le veulent vivant, il les agressera verbalement. Il essaiera aussi de les acheter, avec de l'or, des promesses de pouvoir dans son futur Reich, des allusions à des secrets occultes d'une puissance incroyable. c'est somme toute un être assez pitoyable.

Il y a une chose essentielle à noter : si un des PJs tente d'utiliser la Domination sur Hitler, il risque d'aller au devant de grosses difficultés. Voir le chapitre suivant, à propos des rêves.

L'épilogue

Il y a bien une fin logique à la traque : c'est que les PJs ramènent Hitler vivant au Conseil. Dans ce cas, ils devraient logiquement prévenir le Conseil à l'avance, et celui-ci se réunira donc au grand complet pour les accueillir. Lorsqu'ils débarqueront à Moscou, une forte escorte les attendra.

Comme au début, la scène se passera au Kremlin. Cette fois-ci, ce sera dans une pièce en forme d'amphithéâtre. Une dizaine de Vampires sont présents. Ils ne diront pas un mot. Tous auront les yeux fixés sur Hitler. Silence glacial. On fera sortir les PJs. A ce moment-là, Hitler, très calme, leur adressera une dernière fois la parole :

« Félicitations. Vous auriez mérité une place dans le Reich. J'ai toujours aimé les gens obstinés. »

Chronologie



- *16 avril* : Les Russes commencent l'offensive contre Berlin. La ville commence à être pilonnée. Hitler fait venir von Brumm dans son bunker. Ils affinent le plan d'évasion. Von Brumm sort de Berlin pour les derniers préparatifs.
- *24 avril* : Berlin est encerclée. Le maréchal Joukov avertit Staline, qui en informe Dimitri et Hagen.
- *26 avril* : Une division allemande éloigne les armées américaines du massif du Harz, en faisant diversion, sur ordre d'Hitler, qui veut protéger sa fuite.
- *29 avril* : Von Brumm entre de nouveau à Berlin pour récupérer Hitler.
- *30 avril* : Von Brumm rejoint le bunker, et s'enfuit avec Hitler, après avoir "suicidé" le double de celui-ci. Fin des combats dans Berlin. Munich et Nuremberg tombent aux mains des Américains.
- *1^{er} mai* : Dimitri et Hagen font venir les PJs au Kremlin, pour expliquer leur mission. Début du scénario.
- *5 mai* : Les PJs parviennent au bunker d'Hitler, l'enquête commence.
- *7 mai* : Le gouvernement allemand capitule sans condition. Le général Jodl signe la capitulation sans condition, à Reims.
- *8 mai* : A la demande de Staline, la cérémonie de capitulation est répétée au QG russe, à Berlin, devant le maréchal Joukov.
- *15 mai, tard dans la soirée* : Hitler et von Brumm atteignent leur refuge dans le cœur du Harz.
- *20 mai, au petit matin* : Ils fuient leur refuge.
- *25 mai, à midi* : Ils parviennent au premier relais du réseau d'évasion, dans le monastère en ruine. Déplacement en camion à partir de là.
- *5 juin, en fin d'après-midi* : Ils parviennent à Gênes.
- *6 juin, tard le soir* : Ils embarquent sur le cargo Michelangelo.
- *11 juin à l'aube* : Le cargo fait escale à Gibraltar. Hitler et von Brumm ne sortent pas du navire, mais un marin saoul parle trop devant témoins.
- *13 juin, dans la matinée* : Le cargo repart, direction l'Amérique du Sud.
- *24 juin, en milieu d'après-midi* : Le cargo rencontre le U-Boot 567. Hitler change de bord. Le sous-marin coule le cargo.
- *30 juin* : Hitler débarque en Argentine.

Les grains de sel

Les rêves

Durant la seconde guerre mondiale, les Mages ont été très partagés. Initialement, certaines conventions de la Technocratie pensaient que l'Allemagne nazie d'Hitler permettrait de créer plus rapidement un monde unifié. Ils appuyaient donc l'Allemagne. Cependant, lorsque les camps de concentration ont commencé à être connus, ils ont retiré leur soutien. L'Ascension ne devait pas être payée à ce prix-là.

Une alliance extraordinaire s'est même mise en place entre la Technocratie et les Mages des Traditions. Le but était de pouvoir chasser de la Terre les Nephandis, des Mages complètement corrompus, qui utilisaient l'énergie malsaine dégagée par les horreurs nazies pour alimenter leurs pouvoirs. Ils ont réussi, et en 44, les Nephandis sont incapables de revenir sur le plan d'existence des humains.

Une d'entre eux, cependant, du nom de Virginia Osterson, a refusé de rendre les armes.

Certes, elle ne pouvait plus agir directement, mais elle pouvait utiliser des voies détournées pour continuer à aider les nazis. Elle a donc réussi à s'introduire dans les rêves d'Hitler, et à les utiliser. En effet, les rêves d'Hitler sont particulièrement vivaces, et même puissants. Virginia a donc décidé d'utiliser cela comme une arme. Elle veut donc protéger la fuite d'Hitler. Pour cela, elle va petit à petit attirer les PJs dans ces rêves. Elle ne peut les atteindre directement, mais elle espère bien les piéger dans les rêves du Führer.

Jour après jour, les PJs vont donc vivre des cauchemars perturbants. Au fur et à mesure de la traque, ils vont se rappeler ces cauchemars, qui vont devenir de plus en plus vivaces. Il viendra même un moment où ils partageront les mêmes rêves. A vous de construire ces rêves, mais voici quelques idées : un monde complètement nazi, une sorte d'uchronie dans laquelle les plans d'Hitler ont fonctionné et où le nazisme a submergé le globe ; les camps de concentration, peuplés de morts en sursis ; un



monde peuplé de Vampires, sans aucun humain...

Dans tous ces rêves, sous une forme ou sous une autre, ils croiseront Virginia. Elle prendra différentes formes afin de jouer avec eux. Une chose cependant : elle est piégée par les règles du monde en question. Une fois qu'elle a pris une forme, elle ne peut utiliser que les pouvoirs de celle-ci. Pour finir, dès qu'un d'entre eux plongera dans l'esprit d'Hitler (lorsqu'ils l'auront capturé), ils seront tous entraînés dans l'esprit de celui-ci, pour une confrontation finale avec Virginia. Lors de cette confrontation finale, qui se fera dans le monde mythique de la trilogie de Wagner, elle prendra la forme d'un dragon, bien sûr...

Les loups-garous

Les cousins lupins de Günter von Brumm. Il s'agit de Fils de Fenris (il s'agit de la tribu de garous d'origine germano-nordique). A l'intérieur de la Tribu, il y a eu une scission : certains Fils de Fenris allemands ont décidé de soutenir le régime nazi (la pureté de la race, et une Allemagne puissante et éternelle, le bla-bla classique... mais auquel les Fils de Fenris sont assez réceptifs).

Cependant, au fur et à mesure de l'avancement de la guerre, les autres Fils de Fenris ont pris conscience du fait que la simple existence du nazisme était une insulte envers Gaïa. Quant aux horreurs perpétrées par les nazis, elles sont impardonnables. En 45, les Fils de Fenris se livrent à une purge de leurs éléments pro-nazis.

Bien entendu, les cousins de Günter, Heinrich et Hans, deux frères, font partie de la faction pro-nazie. Et ils peuvent être appelés à la rescousse par Günter, en cas de difficultés majeures. Plutôt que de mettre en scène un combat entre les PJs et les deux Garous, vous pouvez faire intervenir une meute de Fils de Fenris engagée dans la purge, qui va massacrer les deux cousins et bien faire comprendre aux PJs que pour une fois, ils vont laisser des Vampires en paix. A condition qu'ils détalent très vite.

Considérez que sous forme *Crinos*, les loups-garous disposent des caractéristiques physiques suivantes : Force 7, Dextérité 5, Endurance 7. Leurs compétences (utiles) sont les suivantes : Vigilance 3, Athlétisme 2, Bagarre 4, Esquive 2, Armes à feu 1, Intimidation 3, Mêlée 3, Furtivité 3 et Survie 4. Leurs griffes font des dégâts aggravés, et ils se remettent de façon quasi-instantanés des

dégâts normaux. Les griffes et les crocs des vampires leurs font de vraies blessures, et l'argent leur laisse un plaie profonde.

Le double

Pour corser un peu les choses : Hitler a prévu une diversion pour éloigner des poursuivants. Un de ses doubles suit à peu près le même chemin que lui. Sa route peut croiser celle des PJs quand ça vous arrange. Par exemple s'ils sont trop proches de la capture d'Hitler...

Ce double est en fait Jacob, un juif qui a le malheur d'être le parfait sosie de Hitler. Il pense qu'il va sauver sa femme en faisant ça. On lui a dit qu'elle était en Argentine, aux mains des nazis. Inutile de dire qu'elle est morte depuis longtemps dans un camp de concentration...

Les vengeurs juifs

Les PJs peuvent aussi, à un moment ou à un autre, rencontrer des survivants des camps de concentration, qui ont formé une troupe de tueurs qui se vengent sur tous les Allemands qui leur tombent sous la main.

Les Américains

Les Services Secrets américains peuvent avoir suivi la piste d'Hitler. Ils pensent qu'Hitler est mort, mais ils croient que des nazis sont en train d'emporter son cadavre. Peut-être une aide ou une entrave pour les PJs. A votre choix...

Il ne s'agit que d'humains, a priori.

La Camarilla en Allemagne

Les Vampires d'Allemagne vont poser peu de problèmes aux PJs. Ils sont occupés à survivre dans la tourmente, normalement. En cas de problème avec un d'entre eux, les PJs peuvent utiliser leur statut d'Archonte, normalement encore.

Pour clarifier les choses, cependant, voici la situation politique en Allemagne lors de la défaite : Gustav, le Prince de Berlin, un Ventrue 5^{ème} génération, a manipulé Hitler pendant des années, par l'intermédiaire de Heinrich Himmler. En effet, Gustav voulait que l'Allemagne soit une grande nation (et il voulait se venger des Brujahs russes, et des Toréadors français). Il avait vu en Hitler un homme capable de faire de l'Allemagne une nation puissante. Il n'avait pas tort. Ce qu'il n'avait pas prévu, c'est que les Ventrues anglais

refuseraient de s'allier à lui. Et la participation des Américains.

Gustav est actuellement en pleine panique. Son Primogène aussi. Survivre dans Berlin sous

les bombardements est particulièrement difficile pour les Vampires. Beaucoup d'entre eux sont morts, ou ont été enfouis sous des décombres.

Annexes

Annexe 2 : Chronologie de la guerre

- *1er septembre 1939* : invasion de la Pologne par la Wehrmacht
- *3 septembre 1939* : la France et Angleterre entrent en guerre contre l'Allemagne
- *28 septembre 1939* : la Pologne est partagée entre Allemagne et URSS
- *30 novembre 1939* : l'URSS envahit la Finlande, après l'Estonie, la Lettonie et la Lituanie
- *10 mai 1940* : invasion de la Hollande et de la Belgique
- *13 mai 1940* : les Panzerdivisionen entrent en France
- *17 juin 1940* : Pétain demande l'armistice
- *22 juin 41* : plan Barbarossa, les Allemands attaquent la Russie par surprise. Ils vont parvenir jusqu'à Léningrad et Moscou, mais l'hiver les surprendra, ainsi que les sacrifices auxquels les Russes se livrent
- *Début de l'été 42* : l'Allemagne relance l'offensive en Russie
- *Août 42* : siège de Stalingrad, les Russes résistent
- *Novembre 42* : les Russes dégagent Stalingrad, les Allemands sont sur la défensive
- *31 janvier 43* : von Paulus se rend aux Russes
- *Juillet 43* : débarquement de Sicile, Mussolini doit démissionner
- *3 septembre 43* : les Italiens signent l'armistice, mais les Allemands bloquent les Alliés. Les Russes veulent l'ouverture d'un second front
- *6 juin 44* : débarquement de Normandie
- *Juillet 44* : un complot contre Hitler échoue
- *16 décembre 44* : contre-offensive désespérée dans les Ardennes. Les Allemands échouent
- *Février 45* : Churchill, Roosevelt et Staline, à Yalta, décident de lancer une offensive parallèle. Hitler renonce à toute offensive à l'Ouest, mais refuse de donner l'ordre d'évacuer la rive gauche du Rhin
- *Fin mars 45* : les Alliés tiennent toute la rive gauche du Rhin
- *16 avril 45* : les Russes commencent leur offensive sur Berlin et pilonnent la ville
- *24 avril 45* : Berlin est encerclée
- *30 avril 45* : Munich et Nuremberg tombent
- *30 avril 45* : Hitler se suicide, fin des combats
- *7 mai 45* : le gouvernement allemand capitule sans condition. Le général Jodl signe la capitulation sans condition, à Reims
- *8 mai 45* : à la demande de Staline, la cérémonie de capitulation est répétée au QG russe, à Berlin, devant le maréchal Joukov. Badge que reçoivent les PJs lors du départ en mission

Badge que reçoivent les PJs de Staline



Pour tout membre du Parti et
fonctionnaire de l'URSS

Vous devez pleine et entière
obéissance à tout porteur de ce
badge.



Par ordre direct de Josef Staline, secrétaire général du Parti.



Profil psychologique d'Adolf Hitler

Dossier Hitler, réf. 657/43,
Profil psychologique

Comme prévu, mon équipe a brossé pour vous un profil psychologique d'Adolf Hitler. Nous nous sommes servis pour cela des discours qu'il a fait, de ses actions menées depuis le début de son adolescence, et bien sûr des interviews de ceux qui l'ont rencontré et qui ont fui l'Allemagne. Nous avons d'ailleurs eu l'avantage de disposer de Johann Braüm, qui lui a servi de médecin personnel pendant une période de 6 mois (avant qu'Hitler n'apprenne qu'il était juif).

Bien sûr, nous avons suivi à la lettre vos recommandations. Aucun des témoins interrogés ne sait à quoi ont servis les informations que nous avons récoltés, et nos agents on travaillé sous des couvertures de journalistes, la plupart du temps.

Adolf Hitler souffre visiblement d'une schizophrénie légère, et d'un complexe de persécution.

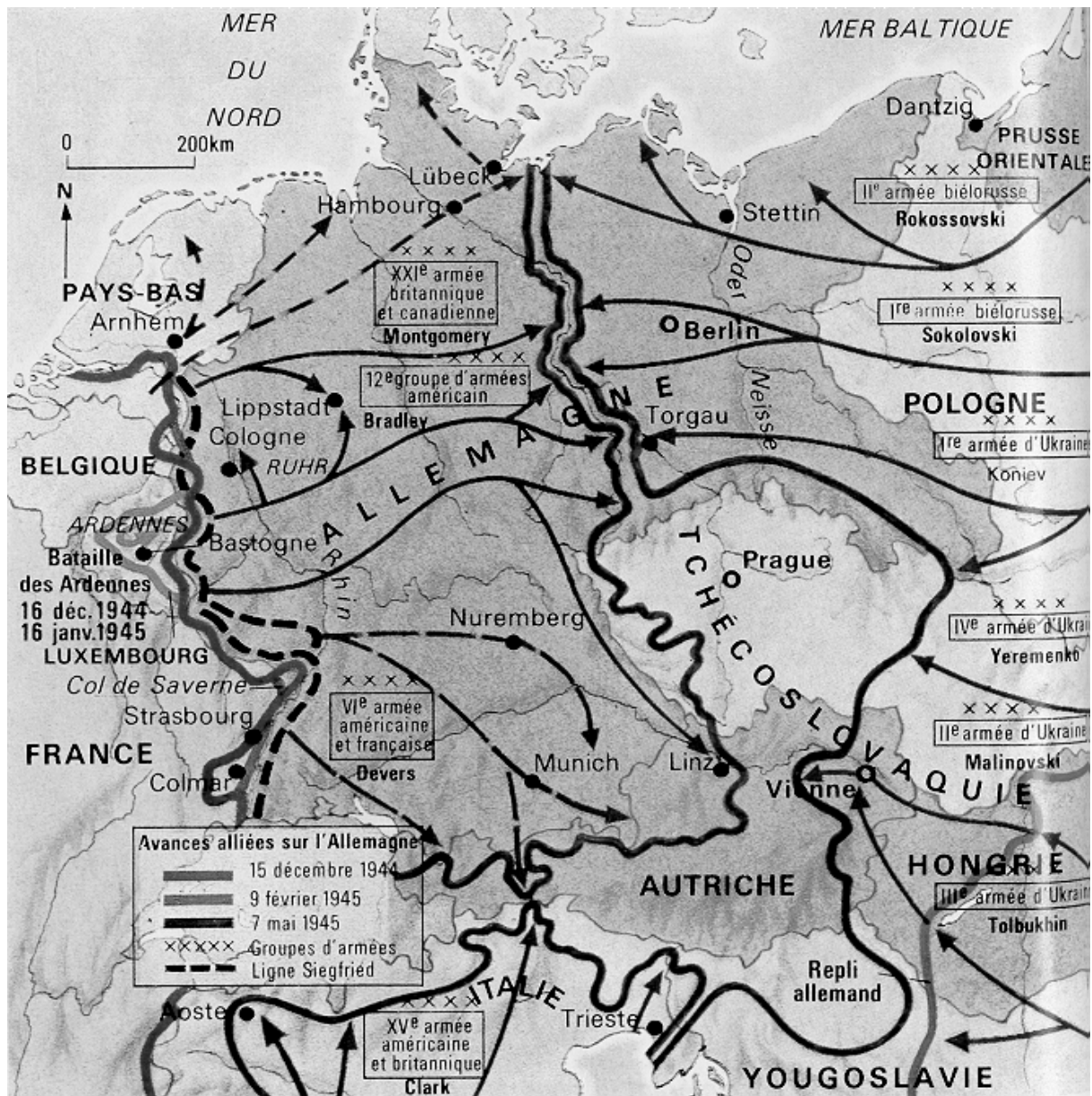
Nous arrivons aux hypothèses suivantes, en cas de chute du Reich et d'encerclement de Berlin par les armées communistes :

- 72% de chances qu'Hitler choisisse Dönitz comme "successeur"
- 88% de chances pour qu'il se débarrasse de plusieurs de ses proches en les accusant d'avoir trahi
- 95% de chances pour qu'il tente de prendre la fuite

Les probabilités pour qu'il se suicide, même dans la configuration la plus négative pour l'Allemagne, sont quasiment nulles.

Washington, ce 12 février 1945
Pr. Maltman

Annexe 1 : Carte des positions des armées



Annexe 3 : La fin des grands pontes du régime nazi

Hermann Goering, maréchal, responsable de la Luftwaffe, grand pilote durant la première guerre mondiale. Se rendra aux Américains le 9 mai 1945, près de Zell-am-See.

Heinrich Himmler, chef de la Gestapo : se suicidera le 23 mai, après être tombé aux mains des Américains. Il essayait de fuir en se faisant passer pour un simple soldat, après s'être rasé les moustaches et s'être mis un bandeau sur l'œil. Ses papiers d'identité parfaitement en état ont attiré l'attention des MPs américains... Dans le monde des Ténèbres, il a été transformé en Vampire par un Tremere, quelques mois avant la fin de la guerre, et il a feint son suicide.

Joseph Goebbels, ministre de la Propagande, se suicide au cyanure, dans le même bunker qu'Hitler, le 30 avril 1945, avec sa femme Magda et leurs 6 enfants.