

Dans la gueule de l'HOGDR

Synopsis : entre Istanbul, Bucarest et la Transylvanie, les investigateurs sont confrontés à un culte de la mort circulant à bord d'un train blindé pour fabriquer le corps dans lequel s'incarnera un Grand Ancien peu connu, Hogdr. L'action prend pour toile de fond l'arrivée au pouvoir des fascistes de la Garde de Fer en Roumanie.

Le scénario peut être joué en assez peu de temps (disons trois séances), car il est assez linéaire tout en confrontant les joueurs à des problèmes tactiques assez conséquents qui leur permettront de retrouver une grande liberté de manœuvre dans le détail des opérations.

THE HERMETIC ORDER OF THE GOLDEN DAWN OF RETRIBUTION

(...) et ils feront croître pour lui un corps de gloire et il le chevauchera pour broyer entre ses mâchoires les os des Fils de l'Homme et se repaître de la moelle de leur âme et il les nourrira d'un lait de blasphème tiré à ses mamelles noires (...). Et en son sein, le multiple connaîtra l'unité et l'unité l'éternité.

Libellus superstitionis Valachorum

Ce qui suit servira essentiellement au Gardien à nourrir les recherches des joueurs au cours de l'aventure s'il y a parmi eux des maniaques du *Library Use*. Toutes les informations ne sont pas directement pertinentes, mais cela permettra de nourrir leurs spéculations.

Le culte d'Hogdr a pour centre le sud-est de la Transylvanie où se trouve le portail au-delà duquel dort le dieu dément auquel certaines tribus daces vouaient un culte orgiastique. Leurs sanctuaires souterrains bénéficiaient des richesses aurifères révélées par leur dieu. En 1211, les chevaliers teutoniques reçurent

d'André II de Hongrie cette région, dite du Burzenland, afin de la protéger contre les invasions coumanes. Ils y édifièrent la ville de Kronstadt (Brasov) et le château de Dietrichstein, devenu la forteresse de Bran.

En 1225, l'ordre ayant tenté d'échapper à la tutelle du roi de Hongrie en se plaçant sous celle du pape Honorius III, ils furent expulsés de ces terres, au grand dam d'une petite minorité que les sectateurs d'Hogdr ont totalement corrompue après que les chevaliers ont établi leurs quartiers dans une ancienne forteresse bâtie sur l'ancien sanctuaire du grand ancien. Obligés de partir, les Teutoniques laissèrent néanmoins des disciples parmi les Saxons de Transylvanie (*Siebenbürger Sachsen/ Erdélyi szászok/ Sași*; en fait essentiellement des Franconiens) qu'ils avaient établis autour de leurs forteresses. De nouveau, les mines sacrées furent mises en exploitation. En 1242, les Mongols détruisirent Dietrichstein. En cette occasion, les conquérants furent confrontés à l'horreur qui se terre sous la montagne. Sa légende se perpétua au sein de la horde et certaines des tribus composant celle-ci s'installèrent dans les décennies qui suivirent en Anatolie.

Après l'installation des Teutoniques le long de la Baltique à l'appel de Konrad de Mazovie (1226), les maîtres du culte durent adorer leur dieu depuis leurs nouvelles terres et profitèrent de la dureté des croisades menées contre les Prusses et Lithuaniens pour tenter sans succès de forger le Corps Glorieux. Ils profitèrent de l'absorption des Porte-Glaives (en 1236) pour accroître leur autonomie, se taillant un véritable fief en Livonie autour de Kokenhusen. Leurs rites furent à l'origine des rumeurs d'atrocités commises par l'Ordre. Ils ne cessèrent toutefois jamais d'ourdir complots et machinations pour retourner vers leur sanctuaire transylvain. En 1429 enfin, à la Conférence de Luts, l'empereur germanique et roi de Hongrie Sigismond demandèrent aux Teutoniques d'établir à nouveau une garnison face aux Ottomans

Dans la gueule de l'HOGDR

dans le Burzenland. Malheureusement, dès 1432, les janissaires turcs infligèrent une cuisante défaite aux frères. L'invasion turque entraîna en outre la mort des supérieurs de la secte de Hogdr, lesquels emportèrent avec eux les secrets les plus importants du culte du Grand Ancien. Or, le lancement de cette campagne ottomane devait beaucoup à l'influence secrète des supérieurs de l'ordre bektashi qui assuraient l'encadrement spirituel des janissaires. Né en Anatolie, l'ordre avait en effet récupéré le savoir transmis au sein des tribus mongoles depuis 1242. Soucieux de faire obstacle au culte païen, les Bektashi firent pression sur le sultan pour obtenir la conquête de la région. Les derviches pratiquèrent ensuite un rite pour sceller la prison de Hogdr et un tekke (couvent et caserne) de janissaires fut établi à proximité. Désormais et jusqu'en 1711, la région relève de la principauté de Transylvanie, officiellement vassale de la Porte. Les agents des Bektash surveillent étroitement le sanctuaire et font obstacle à toute tentative de la secte pour reprendre contact avec son dieu. Même lorsque les Habsbourg prennent le contrôle de la région, les Bektashi du tekke continuent à œuvrer en secret.

Fin XVI^e siècle, la secte subit un nouveau coup qui la détruit presque totalement. En 1561, l'Ordre Livonien est sécularisé, devenant le duché de Courlande. Les frères membres de la secte se scindent en deux groupes. Le premier demeure sur place et intègre le nouvel Etat. Les autres sont pourchassés par les hommes du nouveau duc auquel ils s'étaient opposés. Ils fuient vers l'ouest rejoignant Mergentheim en Franconie. Non seulement la région est la terre d'origine de l'essentiel des « Saxons » de Transylvanie, mais la ville est le siège de l'Ordre teutonique depuis la conversion du Grand maître Albert, devenu duc de Prusse, au Protestantisme. Les derniers membres de la secte s'intègrent alors à l'empire Habsbourg. Au XVII^e siècle, en jouant sur l'engouement pour l'occultisme en vogue à la cour de Rodolphe II, puis en profitant de l'atmosphère millénaristes et des massacres de la Guerre de Trente ans, ils

évoluent et opèrent derrière la façade d'un cénacle ésotérique nommé *Hermetischen Ordens der Goldenen Dämmerung von Rache* (Hermetic Order of the Golden Dawn of Vengeance) ou HOGDR, acronyme cachant le nom de leur véritable divinité. Peu à peu la mémoire des origines de la secte s'estompe et ses membres ne sont plus véritablement conscients de l'objet de leur culte, évoluant vers des activités occultes plus innocentes. La secte connaît alors de multiples schismes, donnant naissance à divers mouvements dont le plus fameux sera l'*Hermetic Order of the Golden Dawn in the Outer* (HOGDO), né en Angleterre en 1888. Si vous faites jouer des membres du Temple d'Edinburg de ce cénacle occultiste, les adversaires de vos joueurs seront donc de « lointains cousins » de leurs personnages ! En 1711, lorsque les Habsbourg reprennent le contrôle de la Transylvanie, la localisation du sanctuaire d'origine et la nature primitive du culte d'Hogr est déjà oubliée.

En 1826, un premier événement essentiel se produit qui va conduire à son réveil. Le sultan Mahmud II dissout les janissaires et ordonne le massacre de l'ancienne troupe d'élite. Les derviches bektashis subissent le contrecoup de cette réforme sanglante et se retranchent en Albanie. L'ancien tekke surveillant en secret le sanctuaire de Hogdr est alors abandonné, les protecteurs des lieux ayant eux-mêmes oublié la raison d'être de leur surveillance.

La deuxième étape essentielle intervint durant le premier conflit mondial. L'un des fronts opposant la Triple Alliance à la Triple Alliance passait par la Transylvanie. Y combattirent des forces russes aux côtés des troupes roumaines. Le 4 octobre, la seconde armée roumaine attaqua les Austro-Hongrois à Brasov, mais fut repoussée. Or, lors de la contre-attaque autrichienne, un jeune officier de l'armée du tsar se retrancha avec ses hommes dans les ruines d'anciennes fortifications. Il s'agissait d'un aristocrate germano-balte de Lettonie, Alexander von Kokenhusen, lointain héritier des secrets du culte d'Hogdr. Quelle ne fut pas surprise de découvrir

Dans la gueule de l'HOGDR

dans les ruines des marques et symboles semblables à ceux en usage dans les rites au sens oublié qu'observait toujours en secret sa famille. Les aléas de la guerre ne lui permirent pas de mener des recherches pour percer le mystère à jour. Puis vint la Révolution bolchevique et, pour le jeune aristocrate, l'exil vers l'Allemagne après plusieurs années de guerre inutile aux côtés du général Wrengel. Il échoua comme tant d'autres en Allemagne et se mêla aux cercles réactionnaires férus d'occultisme alors si nombreux et si actifs. Il lui fallut évidemment peu de temps pour s'aviser des ressemblances entre ses traditions familiales et certains des symboles en usage dans un petit cénacle occultiste, l'HOGDR. S'étant fait initier, il relata sa découverte aux maîtres de la loge, et notamment à Karl August Steinthor, et ceux-ci décidèrent d'enquêter plus avant. La Transylvanie ayant été donnée à la Roumanie en 1918, les occultistes allemands jouèrent de leurs relations pour obtenir des positions à la cour de Michel I^{er}, puis de Carol II. Ils s'infiltrèrent surtout dans l'entourage de la mère de ce dernier, la reine Marie d'Edinburgh. Celle-ci en effet résidait régulièrement dans le château de Bran, la grande forteresse médiévale à proximité immédiate des ruines découvertes par Kokenhusen dans le Burzenland. Karl August Steinthor devint ainsi l'astrologue favori de la souveraine. Inspectant les archives, fouillant les ruines dans lesquelles s'était réfugié Alexander von Kokenhusen et se lançant dans de longues prospections, les membres de l'HOGDR finirent par redécouvrir le sanctuaire originel de leur secte et rencontrèrent alors leurs Anciens, les survivants des chevaliers vaincus en 1432. Réduits à l'état de goules, ceux-ci hantent les vieilles mines, profitant de complicités dans les communautés saxonnes auxquelles ils révèlent de nouveaux filons, pour recevoir un tribut en sacrifices. Les êtres monstrueux révèlent le secret d'Hogdr à leurs lointains descendants, éliminant ceux qui se rebellent contre la vérité. L'alliance des goules, des occultistes proches du pouvoir royal et de la bourgeoisie minière

« saxonne » va permettre un nouvel essor de la secte qui se reprend à rêver de réveiller son maître. Les nouveaux frères de l'Hogdr multiplient alors les contacts et les recrutements parmi les cercles occultistes autrichiens et allemands pour se doter d'une couverture. Ils se concentrent particulièrement sur la noblesse germano-balte chassée vers l'Allemagne par les Soviétiques et particulièrement ouverts aux doctrines ésotériques et raciales, au premier rang desquels Alfred Rosenberg. La secte se sert à présent à l'hiérarque SS à infiltrer le parti nazi afin de pousser à une guerre totale à même de favoriser la forge du Corps Glorieux.

Le culte aujourd'hui

Le cœur du pouvoir de l'HOGDR demeure toujours la Roumanie, mais ses maîtres ont décidé qu'il était plus « prometteur » d'unifier leurs forces en promouvant l'intégration de ce royaume au Reich. Elle espère ainsi étendre son contrôle en s'appuyant sur l'autorité de Rosenberg. L'objectif premier est de permettre à l'Abatoar (voir chapitre 3) de circuler plus librement, puisque pour l'instant, il ne peut rejoindre le réseau du Reich que par l'étroite frontière entre le Roumanie et les anciennes Tchécoslovaquie et Pologne. L'HOGDR a donc orchestré plusieurs actes de terreur visant à accroître les tensions en Transylvanie. Le culte soutient en outre la Garde de Fer en raison de l'exaltation de la mort qui joue un rôle essentiel dans l'idéologie de ce mouvement. On trouvera plus de détails sur la complexe situation politique prévalant en Roumanie et qui va servir de toile de fond aux aventures des personnages dans l'épisode 2.

En parallèle à cet agenda politique, l'HOGDR s'est lancé dans une grande rafle d'objets et de tomes occultes via l'*Einsatzstab Reichsleiter Rosenger für die Besetzen Gebiete* (Institut du Reichsleiter Rosenberg pour les territoires occupés), ou *ERR*. Cette

Dans la gueule de l'HOGDR

branche de la machine de guerre allemande officiellement en charge du Kunstschutz, ou « protection de l'art », est dans les faits à la tête d'une vaste entreprise de pillage qui permet à l'HOGDR, via Rosenberg de s'emparer des artefacts dont elle estime avoir besoin pour accomplir son œuvre. L'objectif principal de la secte est de réunir les documents ottomans liés à la conquête de leur sanctuaire en 1432 afin de comprendre la nature et les faiblesses du gardien que les Bektashi ont placé à la garde de la porte derrière laquelle dort Hogdr. Une fois celui-ci éliminé, ils pourront inviter leur divinité dans le Corps de Gloire qu'ils préparent pour lui. Ici la secte fait usage de l'influence de Rosenberg pour bénéficier des efforts de divers agents de l'Abwehr et notamment du KO (*Kriegsorganisationen*) d'Istanbul. Elle a également envoyé des agents en Albanie, dernière région au monde où les Bektashi demeurent puissants et actifs depuis la dissolution des janissaires et les réformes laïques de la République de Turquie.

Episode 1 : Débuter à toute vapeur

Introduire les joueurs par le cri du muezzin... décrire la lune au-dessus des coupôles de Sainte-Sophie et de la Mosquée bleue ; les caïques qui évoluent élégamment entre les cargos qui remontent le Bosphore... Leurs personnages sont à Istanbul, en bordure du l'ancien hippodrome...

Honnêtement, pour la clarté des choses, un petit flashback s'impose...

Celui-ci les ramène à Londres dans une salle de briefing de l'Hotel Metropole, siège du tout nouveau et ultra secret SOE. Un officier du MI-6 les charge de se rendre à Istanbul où les actions d'un agent allemand, Kaspar Luttwach, non seulement menace la sécurité du réseau anglais, mais risque de compromettre la neutralité observée par le président turc Mustafa İsmet İnönü. Or un ralliement

turc pourrait offrir à Hitler les forces qui lui manquent pour réussir une invasion de l'URSS. Il est souhaitable qu'il commette cette erreur stratégique pour soulager le front occidental, mais sans l'appui d'un second front dans le Caucase. L'existence probable d'une taupe au sein du réseau anglais à Istanbul rend nécessaire de faire intervenir des « extérieurs » pour régler le problème. Les personnages sont donc chargés de se rendre à Istanbul, de prendre contact avec un responsable du réseau anglais local (s'ils sont trahis, on saura par qui !), nommé Aleister MacIntyre, et de s'emparer de Kaspar Luttwach. Ils devront ensuite « l'accompagner » jusqu'au large des Dardanelles pour être récupéré par un sous-marin britannique, le HMS *Hastings*. Simple, non ?

A partir de là, laissez-les poser leurs questions et répondez y au mieux, sachant que les responsables présents ne connaissent pas grand-chose de la situation sur le terrain en Turquie. La guerre en est à ses débuts, les services anglais sont encore peuplés de joyeux amateurs. Bien entendu, on leur présente une photo de leur contact en Turquie, avec une série de phrases codées pour établir le contact ou signaler un problème. L'agent de liaison en Turquie lui-même n'aura pas eu leur photo et il faudra donc qu'ils entament les contacts eux-mêmes.

Cette mission semble bien « profane » et les joueurs souhaiteront sans doute contacter leur « commanditaires » du Temple n°6. Il a été décidé de les impliquer dans cette mission car certains rapports des agents anglais d'Istanbul indiquent que Kaspar Luttwach y a contacté à plusieurs reprises le vieux baron Rudolph von Sebottendorf, le fondateur de la *ThuleGesellschaft* et l'un des inspirateurs des occultistes œuvrant au sein du NSDAP. Il se peut donc que les activités de Luttwach aient trait à l'occulte ou qu'il soit

Dans la gueule de l'HOGDR

en mesure de fournir des informations sur les organisations occultes agissant au sein du Reich¹.

Il est prévu que les personnages prennent un vol de la toute récente *British Oversea Airways Corporation* à destination de Lisbonne, le Portugal étant neutre. Ils embarqueront ensuite sur un cargo à destination d'Istanbul, le capitaine étant à la solde des services britanniques. Ils descendront à Istanbul parmi l'équipage en graissant la patte aux douaniers². Ensuite, ils pourront reprendre une « allure décente » pour des gentlemen et faire usage de faux-papiers (laissez-les choisir un alter ego). Des chambres les attendent au Pera Palace. Le soir l'agent anglais, Aleister MacIntyre, les attend au bar du palace, mais bien évidemment, il ne peut prendre l'initiative. Il sera en outre possible de repérer qu'il semble lui-même surveillé par deux hommes (des agents soviétiques de l'*Inostrannyi Otdel* du NKVD [*Narodnii komissariat vnoutrennikh diel* ; Commissariat du peuple aux Affaires intérieures GPU]).

Une fois le contact établi sans être repéré par ces deux agents, l'agent de liaison, Aleister MacIntyre, fournira aux personnages toutes les informations souhaitables. Laissez-le le pressurer car l'épisode stambouliote n'est qu'une « mise en bouche ».

Selon MacIntyre, Kaspar Luttwach vit sous la couverture d'ingénieur du Bagdadbahn, la grande ligne ferroviaire reliant Berlin à Bagdad, via le territoire turque et qui, commencée en 1903 vient tout juste d'être finie. L'homme est extrêmement prudent, mais un

¹ N.B. : à partir de 1942, Sebottendorf (qui était un vrai spécialiste du soufisme) travailla à Istanbul pour les services secrets allemands et fut même peut-être un agent double pour les Alliés. Il est donc tout à fait possible que les personnages aient des contacts positifs avec lui, voire qu'ils soient à l'origine de son retournement.

² Merci à Merlock de Casusno pour les infos sur les meilleurs moyens de se rendre discrètement à Istanbul à l'époque.

rapport récent indique que sa faille est une homosexualité secrète. Il lui arrive d'assouvir son « vice » en se rendant tard le soir dans un hamam du quartier de Kuçuk Agya Sofia, l'Arslan Gule hamami. Sans doute serait-ce le meilleur moment pour l'enlever. La question de l'extraction est à la charge des personnages, mais leur contact peut évidemment fournir tout le matériel souhaitable, armes, plans, canot à moteur etc. Evidemment, il n'a pas d'hydravion sous la main, si l'un de vos joueurs y pense. Il pourrait éventuellement organiser la chose, mais ce n'est pas exactement l'option la plus discrète. En revanche, si on le lui demande, il peut arranger la récupération des personnages et du colis par un navire commercial anglais en route pour l'Egypte.

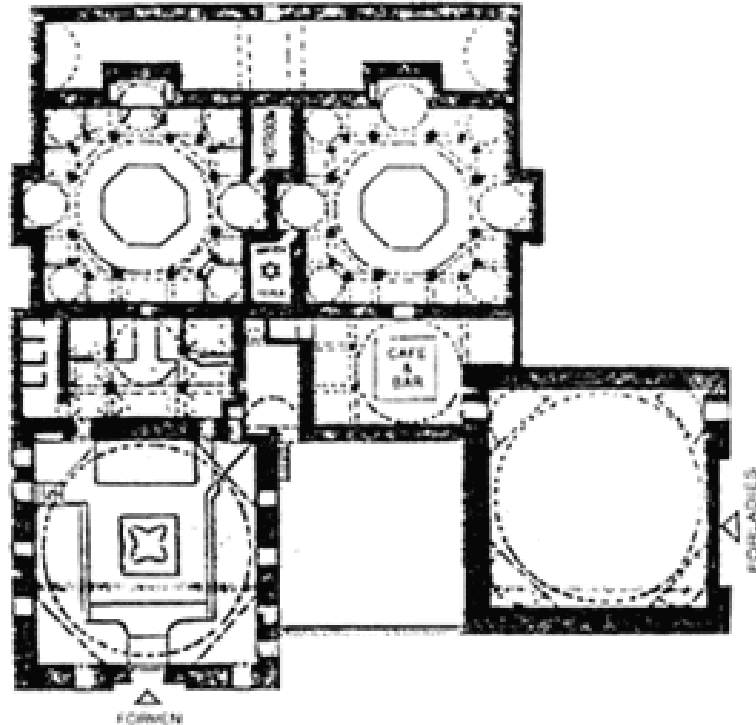
Si les personnages n'ont pas réussi à éviter d'être repérés par les Soviétiques, ils seront dès lors également l'objet d'une filature, voire d'une tentative d'enlèvement. Les Soviétiques pourraient d'ailleurs également intervenir à l'Arslan Gule hamami. Notamment, s'il convient que quelqu'un se prenne une balle en lieu et place des personnages... A ce stade vous pouvez être gentils, la suite leur rappellera à quoi ils jouent...

Arslan Gule hamami

Ce magnifique petit hamam du XVII^e siècle offre le plan classique de l'établissement thermal oriental. Il est en outre situé à à peine plus de deux cent mètres de la ligne de côte. Il est fréquenté le soir par divers représentants de la communauté occidentale partageant « des goûts que la morale réproouve ». Leurs largesses en faveur du propriétaire, un Cilicien à l'œil torve nommé Shafkat Hekimoğlu, leur assure discrétion et tranquillité. Il serait délicat de tenter de le corrompre car la « sécurité » de son établissement est une condition de sa rentabilité. Le hamam est gardé en toute occasion par deux grands noirs à l'air morne, lesquels font

Dans la gueule de l'HOGDR

également fonction de masseurs. Les soirs « réservés », le hamam accueille généralement une demi-douzaine de gentlemen et autant de « mignons » locaux qui s'observent et fraternisent dans l'atmosphère embrumée des salles voûtées.



Une surveillance attentive des lieux avant l'opération permettra de repérer qu'au premier étage de la yalı (maison traditionnelle de bois) faisant face au hamam quelqu'un se cache pour observer derrière le volet ajouré (on peut repérer l'extrémité incandescente de sa cigarette). Il s'agit d'un homme des services secrets turcs doté de catalogues des étrangers de marque et en charge d'identifier les clients du hamam. Il faudra bien entendu le

neutraliser en prélude à toute action dans l'établissement de bain, mais cela servira d'échauffement aux personnages. De toute façon, en cas de problème, l'espion ne pourra pas faire grand-chose d'autre qu'observer et appeler la police... En revanche, il pourrait ensuite décrire les personnages ce qui pourrait leur être un jour préjudiciable s'ils reviennent en Turquie.

Kaspar Luttwoch arrivera à bord d'une puissante voiture conduite par son garde du corps, Kurt Merzen. Celui-ci, impavide, se stationne à peu de distance et attend que son patron ait fini de « se baigner ». Toutefois, la nuit où les personnages interviennent, Luttwoch ne s'est pas rendu au hammam pour son plaisir, mais pour rencontrer un contact à qui il doit rendre compte de ses activités. De fait, son homosexualité est une pure façade et c'est en prétendant dissimuler son vice qu'il leurre ses éventuels « surveillants ». Cette nuit, en outre, il ne vient pas rencontrer son contact habituel, mais le responsable d'une mission parallèle (voir L'INTERROGATOIRE). Celui-ci, ce qu'ignore évidemment Luttwoch, est un membre important de l'HOGDR, une ancienne goule née d'un chevalier teutonique « mort » au XV^e siècle : Dietrich von Staffenberg.

La goule, accompagnée d'un serviteur roumain, va entrer dans le hammam via un tunnel en soulevant une dalle donnant dans les bains. Luttwoch aura auparavant « réservé » la salle comme à son habitude et l'accès à celle-ci sera gardé par l'un des deux colosses noirs du hamman.

Lorsque les personnages déboucheront dans la salle emplies de vapeur, ils ne pourront qu'entrevoir une silhouette voûtée, enveloppée dans un grand manteau sombre, en train de s'entretenir avec leur cible. Ils ne pourront toutefois pas manquer de remarquer sa voix éraillée, cassée et chevrotante et ses renflements constants. Dès qu'il perçoit le danger (ce qui ne devrait pas être difficile, vu son odorat), Dietrich prend immédiatement la fuite, après avoir tenté d'abattre le pauvre Luttwoch d'un coup de Mauser... Son garde

Dans la gueule de l'HOGDR

roumain, dissimulé auparavant dans un recoin, le couvre en ouvrant le feu sur les personnages (avec une arme tchèque). Dès que Dietrich a rejoint les tunnels (s'il le faut en sautant par-dessus les personnages, grâce à sa force et son agilité surhumaine), il a l'avantage car sa morphologie lui permet de courir à quatre pattes dans l'étroit espace disponible... En revanche, sa puissante odeur corporelle, mélange de musc et de terre, saturera vite l'espace restreint, ce qui permettra de lui donner une « identité olfactive » pour le reconnaître plus tard. Une fois qu'il aura pris un peu d'avance, il utilisera sa magie pour convoquer une horde de rats qui attaquera les éventuels poursuivants. Piégés dans l'étroit tunnel, le premier d'entre eux est plus ou moins condamné à une mort atroce qui entraînera également pour les autres un jet de Trauma de Puissance 4 (6 pour la victime de l'attaque), s'il ne rebrousse pas immédiatement chemin. Même ainsi, il subira sans doute des blessures sérieuses. Il est peu probable qu'après cela la traque continue... De toute façon, elle serait vaine, la goule est trop bien adaptée aux espaces confinés et privés de lumière pour être capturée...

Il est d'ailleurs meilleur pour la suite du scénario que Dietrich s'échappe ; ce n'est qu'une mise en bouche. Au pire, il n'a rien sur lui qui puisse servir de piste. Emporter le corps ne sera pas facile et faire accepter à bord du sous-marin cette « chose malsaine » sans certificat assurant qu'il n'y a pas de risque médical sera des plus délicats.

Il en va autrement avec le garde roumain. Il tente de combattre jusqu'à la mort et dispose d'une capsule de cyanure, mais il serait de bon ton qu'il soit capturé, par exemple suite à un résultat au jet de dégâts qui le plongerait dans l'inconscience.

Quoi qu'il en soit, il faudra ensuite aux joueurs procéder à leur extraction, avec probablement un ou deux prisonniers grièvement blessés sur les bras. En outre, il est probable que la

police ait été alertée par les responsables du hammam. Evidemment, les autres « clients » opteront pour la discrétion...

A terme, les personnages se retrouveront donc à attendre le HMS *Hastings*, ce qui vous donnera l'occasion d'une belle description de la sortie du sous-marin sous le ciel étoilé de l'Égée. Les personnages seront accueillis par le capitaine Elias Beamfleet, dont l'étrange apparence vous permettra de jouer sur la paranoïa des joueurs qui « en savent trop ». En effet, l'officier a un étrange visage au menton et au front fuyants qui, associés à des yeux globuleux, ne manqueront pas d'évoquer le « masque d'Innsmouth »... Du coup, gageons qu'entendre la trappe de métal se rabattre et l'étrange personnage ordonner « immersion » leur procurera la désagréable sensation d'être pris au piège... Tout cela est bien innocent car le capitaine n'a rien d'un adorateur du Grand Cthulhu (mais sait-on jamais, libre à vous de le frapper d'un « réveil génétique » dans un scénario futur, notamment s'il sauve un jour la vie des personnages les mettant ultérieurement devant un cas de conscience...). Le HMS *Hastings* navigue ensuite sans encombre vers Alexandrie, même s'il faudra faire attention à bien lancer les dés d'un air pénétré au passage de Rhodes en évoquant le péril de la flotte italienne. Une petite séquence suspens avec lancé de grenades sous-marines serait du meilleur goût pour rappeler aux joueurs que leurs personnages sont en guerre.

Les personnages seront conduits dans une petite salle où les attendent deux agents du SIS, le capitaine Howard Grant-Nansen et Georges Withers. Ceux-ci sont là pour prendre en charge les premiers interrogatoires du prisonnier et refuseront que les personnages y assistent. En revanche, ils remettent également une lettre au groupe. Celle-ci donne autorité au chef du groupe des personnages pour mener un interrogatoire parallèle sur les questions liées aux activités du DPW (*Department of Psychological Warfare*).

Dans la gueule de l'HOGDR

La lettre est signée d'un nouveau responsable du SOE en charge de la « propagande noire », Harold Adrian Russel, dit Kim, Philby... Bien entendu, leurs personnages n'ont aucun moyen de savoir qu'il s'agit du maître espion soviétique qui parvint à la tête du MI-6 d'où il œuvra dans l'ombre durant près de trente ans. En revanche, les joueurs le sauront sans doute ce qui devrait les émoustiller. Bref, laissez-les se vautrer un peu dans la boue délicieuse de la rivalité inter-service, avant de passer à l'interrogatoire.

Luttwoch sera assez peu résistant, car la mission dont il venait rendre compte ne lui semble pas d'une importance considérable. Il avait rendez-vous avec le représentant d'un « réseau alternatif » pour lequel il a été prié de travailler par les instances dirigeantes de l'Abwehr, il y a environ trois mois. Son travail a consisté à localiser les éventuelles archives anciennes de l'ordre derviche des Bektashi encore conservées à Istanbul et plus particulièrement celles afférent à un tekke dit de « Etsevenlerçukur » (« le Puits des Mangeurs de Chairs ») édifié vers le milieu du XV^e siècle quelque part en Transylvanie. C'est dans ce cadre qu'il a été rencontrer l'occultiste Sebottendorf, qui lui a fait l'impression d'un vieux sénile. En effet, celui-ci, avant de se passionner pour les mythes nordiques, fut d'abord un spécialiste de la mystique islamique et tout spécialement des Bektashi. Pour assurer que le vieil occultiste le reçoive, son commanditaire lui avait remis une vieille pièce d'argent. De petit diamètre, elle portait d'un côté une épée surmontée d'une étoile et la légende *Fratres Militiae Christi* (Frères des Milices du Christ) et de l'autre une Croix encerclée de la légende *Habens Omnia Gratia Dei Redemptoris* (« Ayant tout reçu de la grâce du Dieu rédempteur »). Grâce au vieux Sebottendorf, Luttwoch a pu entrer en contact avec le baba (supérieur) de la petite communauté bektashi clandestine de Constantinople. Malheureusement, le derviche a refusé obstinément de répondre aux questions de Luttwoch, qu'elle qu'ait été l'importance des sommes

qu'il lui a proposé. Sebottendorf lui-même est ensuite rentré en Allemagne³. La mission de Luttwoch a donc complètement échoué et son contact en a été furieux, ce qui explique sans doute en partie qu'il lui ait tiré dessus !

Luttwoch ignore tout de l'identité de ce contact, mais pense qu'il s'agit d'un homme assez âgé, sans doute un ancien combattant, car sa voix ne peut guère s'expliquer que par les effets d'une attaque au gaz. Vu la nature des plus inhabituelles de la mission, Luttwoch pense qu'elle a été commanditée par l'un des « instituts culturels » en charge de la promotion des théories raciales et de l'héritage culturel aryen, comme la *Hohe Schule der NSDAP* (Ecole supérieure du Parti National Socialiste Allemand) en train d'être fondée par le *Einsatzstab Reichsleiter Rosenberg* (Office Rosenberg ou Commissariat pour la supervision de l'éducation intellectuelle et idéologique du NSDAP) ou bien la *Forschungs- und Lehrgemeinschaft das Ahnenerbe e.V.* (Fondation pour l'étude et l'enseignement de l'héritage ancestral) de Walther Wüst ou le *Rasse- und Siedlungshauptamt-SS* (l'Office SS pour la Race et la Colonisation) de Karl Maria Wiligut. La première organisation sera inconnue des personnages puisque la *Hohe Schule* est encore en phase d'organisation. En revanche, ils peuvent connaître l'*Einsatzstab Reichsleiter Rosenberg*, fondé en 1939 avec pour mission le « Kunstschutz », ou « Protection de l'art », c'est-à-dire en réalité le pillage du patrimoine artistique et culturel des territoires occupés. Il a également déjà vu le garde du corps. Celui-ci parle avec le vieil homme en roumain, langue que ne connaît pas Luttwoch. En revanche, il a à plusieurs reprises entendu un mot récurrent, sans doute un nom propre, « Abator » (voir DAS SCHLACHTHAUS).

³ Cela a pour seul but d'éviter que les joueurs ne décident d'aller l'enlever pour lui arracher toutes ces connaissances sur les réseaux occultes au sein du Reich ce qui emmènerait le Gardien trop loin.

Dans la gueule de l'HOGDR

LES PISTES POUR LES JOUEURS

Une fois parvenus à Alexandrie, les personnages pourront faire le point en sirotant un *limun* (citronnade) sous les auvents de quelque club rempli d'officiers de l'armée et de la marine de Sa Gracieuse Majesté et, de façon plus surprenante, de Polonais. En effet, les dernières divisions polonaises ont été évacuées par la Mer noire et conduit à Alexandrie où elles attendent d'être intégrées aux forces britanniques. N'oubliez pas non plus de mettre en scène des cipayes, des Highlanders et autres troupes du Commonwealth pour l'ambiance. Les journaux leur offriront également les dernières nouvelles, pas enthousiasmantes, du Vieux Continent.

Ils pourront alors décider de la suite à donner à leurs aventures stambouliotes, car l'homme entrevu dans le hammam était clairement un « initié » doté de pouvoirs magiques ! Lors de l'enquête, rappelez-vous que les personnages sont à Alexandrie dont les ressources bibliographiques ne sont pas celles de Londres ! Il est possible de communiquer par câble ou radio avec la capitale, notamment avec Ian Fleming, mais l'accès au service est réglementé, les communications militaires ayant la priorité. Il faudrait pour les joueurs en passer par les représentants locaux du *SOE*, le capitaine Howard Grant-Nansen et Georges Withers.

Le baba d'Istanbul : le temps que les personnages organisent une seconde mission à Istanbul, cette piste sera froide. Dès que Luttwach a fait son rapport, Dietrich a été s'emparer du vieil homme. Les journaux turcs mentionnent la découverte de son corps atrocement mutilé le lendemain soir de l'opération au Arslan Gule Hammami. Ils peuvent en revanche apprendre auprès des autorités musulmanes (notamment la grande mosquée al-Aqsa du Caire) quelques informations de base sur les Bektashi, secte soufi née en Anatolie,

adorant une trinité Allah-Mahomet-Ali et reconnaissant un sens caché au Coran, supérieur à son sens littérale. La secte jouissait d'une influence puissante sous les Ottomans, fournissant l'encadrement spirituel des janissaires. Elle les suivit dans leur chute en 1826. Enfin, Mustapha Kemal a déclaré illégaux leurs couvents (tekke) en 1925. Pour l'essentiel, les autorités bektashi sont à présent en Albanie et donc actuellement (1940) en territoire italien. Cette piste est froide : tout comme le baba d'Istanbul, les maîtres de l'ordre en Albanie refuseraient tout net de partager leurs secrets.

La vieille monnaie : il s'agissait de l'une des très rares frappes précoces de l'Ordre livonien des Porte-Glaive. De fait, ce type n'est connu qu'à de très rares exemplaires. Dans l'Allemagne de l'époque moderne (XVII^e-XVIII^e siècle), une poignée de ces pièces a ensuite servi de signes de reconnaissance au sein de l'*Hermetischen Ordens der Goldenen Dämmerung von Rache* (HOGDR), car la légende monétaire offrait en acrostiche le nom de leur cercle (*H[abens] O[mnia] G[ratia] D[ei] R[edemptoris]* ou HOGDR). En réalité ces pièces ont été émises par les hommes de la commanderie balte dédiée au culte d'Hogdr et la légende de revers forme aussi en acrostiche le nom du Grand Ancien. Il semble a priori difficile d'établir un autre lien entre cette loge et les Chevaliers Porte-Glaive à ce stade de l'aventure.

L'origine de la pièce peut être établie par un bon numismate ou un historien reconnaissant la légende de recto et le symbole de l'ordre. En revanche, il est impossible de préciser l'atelier exact de la frappe. En raison de l'acrostiche, le lien avec les occultistes allemand de l'HOGDR sera assez aisé à établir si votre groupe possède un occultiste digne de ce nom : n'oubliez pas que l'*Hermetic Order of the Golden Dawn in the Outer*, à laquelle se rattachent les personnages-joueurs, tire ses origines de l'HOGDR.

Dans la gueule de l'HOGDR

En revanche, il faut sans doute laisser les joueurs réaliser eux-mêmes la présence de l'acrostiche dans la légende monétaire.

Evidemment, les joueurs s'interrogeront sur les liens entre cette loge occultiste allemande et un tekke transylvain ou entre les Porte-glaive et la Transylvanie. De fait, vous pouvez pour alimenter leurs recherches puiser dans la présentation historique de la secte. Par ailleurs, ils peuvent savoir que la Transylvanie a une importante communauté de Saxons depuis la fin du XII^e siècle et surtout le XIII^e siècle. La Transylvanie a également vu l'ouverture de loge maçonnique dès le milieu du XVIII^e siècle, à Brasov (1749), puis à Sibiu, ville clefs des « Saxons ».

Rien n'interdit d'ailleurs d'offrir aux joueurs des informations parfaitement vraies mais sans rapport réel avec le scénario. Ainsi, par exemple, l'Ahnenerbe a mené dans les années 30 des fouilles dans les tombes de plusieurs familles « arbëreshë », c'est-à-dire d'Albanais d'Italie, dans le village de Santa Sofia d'Epiro en Basilicate (famille Baffa Trasci, Miracco et Masci). Le fait est véridique, les Albanais sont très liés aux Bektashi et l'Ahnenerbe est toujours soupçonnée du pire, mais en l'occurrence cela n'a rien à voir avec le schmilblick !

En outre, cette bonne vieille Ahnenerbe a également envoyé en août 1938 l'un de ses membres le Dr Franz Altheim prospecter les terres roumaines à la recherche de « ruines daces » et Hermann Goering paya personnellement une partie de l'expédition. Voilà qui devrait permettre de faire mariner les joueurs sur l'identité potentielle de leurs véritables ennemis.

Le garde roumain : il sera dans un premier temps tout simplement impossible de communiquer avec lui puisqu'il est peu probable qu'un personnage parle roumain et que personne a bord du *HMS Hastings* ne peut servir d'interprète. Il ne porte rien de distinctif sur lui, mais son biceps porte le tatouage d'un ange agrémenté d'un

ruban portant les initiales LAM, qui peuvent permettre (Politique) de l'identifier avec un membre de la *Légion de l'archange Michel* (*Legiunea Arhanghelului Mihail*), l'actuelle Garde de Fer.

Même à Alexandrie, trouver un interprète parlant roumain sera difficile jusqu'à ce qu'un officier anglais indique aux joueurs le représentant local du *Serviciul maritim Român* (Service maritime roumain), Ovidiu Moldovanu. Cet homme fut l'un des principaux artisans de l'extraordinaire entreprise de cette compagnie maritime qui transporta le gouvernement, le trésor et les dernières divisions de l'Etat polonais à Alexandrie en 1939 ! Il vit depuis en exil. De nouveau, un occultiste peut savoir que l'intervention du SMR fut déterminée en grande partie par un groupe de membres du conseil d'administration composé d'initiés de la *Steaua Dunării* (l'Etoile du Danube), une loge maçonnique originellement créée à Bruxelles en 1848 par des exilés roumains. Le groupe est hostile à l'Allemagne et il sera dès lors possible d'arguer de la fraternité maçonnique pour obtenir un rendez-vous et la collaboration de l'homme d'affaire roumain.

Moldovanu peut informer les joueurs sur la situation politique en Roumanie, mais avoue ne rien savoir d'une quelconque implantation de tekke bektashi en Transylvanie. Quant à l'HOGDR, il se souvient avoir entendu parler de cette loge allemande lors d'une intervention de l'un de ses frères de l'Etoile du Danube, vers le milieu des années 1920. Elle a bien quelques représentants en Roumanie. En revanche, il peut leur donner le nom et l'adresse à Bucarest du frère en question, très versé dans les questions occultes de l'histoire roumaine : Cezar Vasiliu, prof. de philologie romane à l'université. Le cas échéant, il peut rédiger une lettre d'introduction pour les joueurs, car il faudra agir avec doigté, toutes les loges ayant été interdites en 1938. Si on l'interroge sur « Abator », il se souviendra avec entendu ce nom en connexion avec des attentats sur la frontière roumano-hongroise. Il pense qu'il pourrait s'agir de l'un

Dans la gueule de l'HOGDR

des escadrons de la mort de la Garde de Fer, d'autant plus qu'il n'aura aucune difficulté à identifier le tatouage du garde de Dietrich.

Bien évidemment, Moldovanu peut aider à interroger le Légionnaire. L'exercice sera assez frustrant car il s'agit d'un véritable fanatique voué corps et âme à la doctrine de la Garde de Fer d'exaltation de la mort au service de la patrie. En outre, son initiation au sein du culte l'a convaincu qu'il existe bien pire que la mort... Comme Moldovanu se dissocierait de tout interrogatoire ayant recours à la torture, les moyens de pression sont limités.

L'homme s'appelle Dan Belimace et est un vétéran de l'armée. Il confirmera qu'il appartient à la Garda de Fier, ce dont il est très fier. Il tait ses origines (Brasov), mais Moldovanu reconnaît l'accent transylvain. Il ne livrera rien de précis sur Dietrich, mais ricanera en regardant qui l'interroge et se passera la langue sur les lèvres en sifflant « devoratorul »... que Moldovanu traduira par en anglais par « devorer ». Si on l'interroge sur « Abator », il partira d'un grand rire hystérique et hurlera « mama a corpului glorios », « la mère du corps glorieux », puis se suicidera en se mordant la langue, imposant un petit jet de Trauma 1. Quoi qu'il en soit, il sera impossible d'en tirer davantage.

En fait, l'utilité scénaristique de ce salopard est d'amener les personnages à se mettre en contact avec Moldovanu pour se lancer sur la piste de Cezar Vasiliu. S'ils veulent en savoir davantage, il leur faudra se rendre en Roumanie... Si leur rapport à Fleming l'en convainc, celui-ci se charge de donner à l'affaire un tour officiel, les personnages étant alors censé aller prendre langue avec des personnalités locales éventuellement à même d'organiser la résistance au Reich au cas où Hitler envahirait ce grand pays producteur de pétrole.

Episode 2 : peur bleue et chemises vertes

Les personnages vont devoir organiser leur voyage pour Bucarest, où réside Cezar Vasiliu. La ville est alors réputée pour sa beauté qui lui a valu le nom de Micul Paris, « le petit Paris ». Le royaume est alors officiellement neutre et il leur est donc possible de s'y rendre en avion, via Istanbul ou Athènes, deux destinations que desservent les lignes aériennes depuis le Caire. En revanche, il ne leur sera bien entendu pas possible d'obtenir qu'un sous-marin les amène au-delà des Détroits. De même, l'extraction pourrait poser problème. Des pays limitrophes de la Roumanie, la Yougoslavie serait le meilleur choix, cet Etat étant le plus hostile à l'Allemagne et n'ayant pas de conflit en cours avec la Roumanie. Tous les autres pays limitrophes, URSS, Hongrie et Bulgarie viennent de s'emparer de territoires roumains et les frontières sont extrêmement bien surveillées. Il est également possible de prévoir un départ par la Mer noire et dans ce cas Moldovanu peut fournir le nom d'un officiel de la capitainerie du port de Bucarest (Nicolae Ionescu) qui pourrait les aider à trouver une place discrète sur un cargo. Il est également possible que les personnages soient accueillis à l'aéroport par un ancien serviteur de Moldovanu ou un membre de l'ambassade britannique en Roumanie, une option évidemment moins discrète.

Ceci étant posé, il faut dire quelques mots de la situation dans le Royaume de Roumanie puisque la rapide évolution de la situation politique dans la région et l'implication de la secte dans cette dynamique va servir de toile de fond au chapitre final de l'aventure.

Le roi Carol II a renforcé son pouvoir et exerce depuis le 10 février 1938 une véritable dictature, mais souhaite demeurer neutre dans le conflit européen en cours. Il se heurte sur ce point, comme sur d'autres, à la *Garda de Fier* (Garde de Fer ou Chemises

Dans la gueule de l'HOGDR

vertes). Celle-ci prône une idéologie mêlant fascisme et mysticisme ultra-orthodoxe et contrôle divers escadrons de la mort (notamment les Nicadori, Decemviri et Răzbunători). Ceux-ci se lancent dans divers assassinats politiques. Face à cette opposition le roi s'appuie à la fois sur le puissant ministre de l'intérieur Călinescu et sa police secrète (*siguranta*), sur une organisation d'encadrement de la jeunesse obligatoire, la *Straja Țării* (Sentinelle de la Mère-Patrie) et sur une autre milice fasciste, les *Lăncieri*, issue de la *Liga Apărării Național Creștine* ou LANC (Ligue de Défense nationale chrétienne). La répression frappe des milliers de membres et sympathisants de la Garde de Fer et son fondateur Corneliu Zelea Codreanu est étranglé en prison fin novembre 1938. La Garde riposte en assassinant Călinescu (septembre 1939). Ces tensions favorisent l'influence du chef de l'armée Anton Ionescu, qui sert d'arbitre pour éviter que le royaume ne sombre dans l'anarchie. Bien qu'ultra autoritaire, il n'a pas de sympathie particulière envers l'Allemagne, ce qui lui vaut l'appui de la France et de l'Angleterre. La crise s'accélère durant l'été 1940.

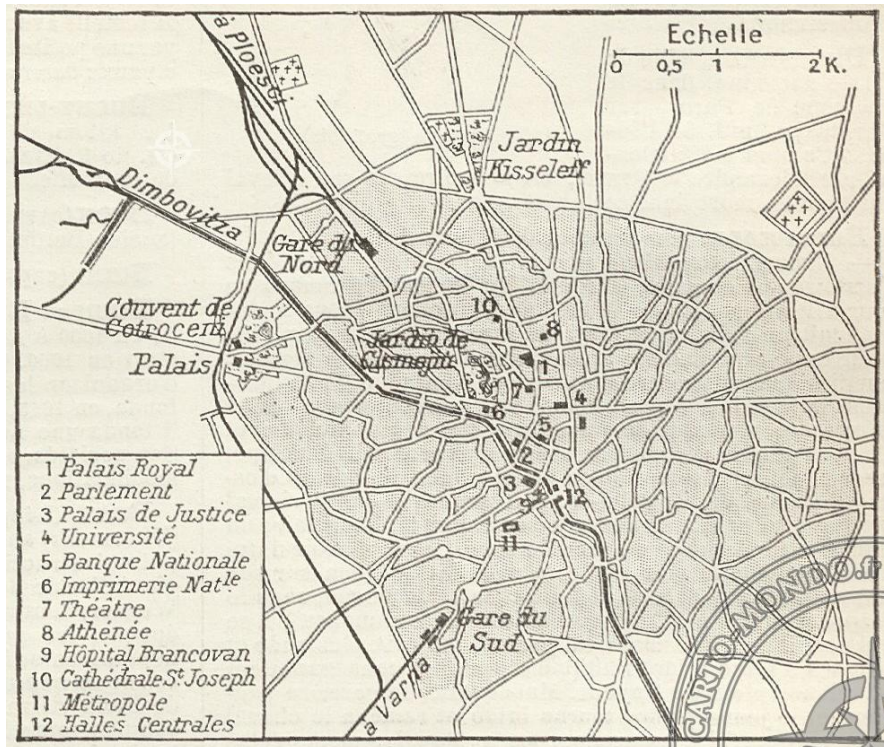
La tension en Transylvanie entre Roumains et Hongrois débouche le 30 août 1940 sur le « second arbitrage de Vienne » par lequel Berlin et Rome obligent le roi de Roumanie à concéder la Transylvanie septentrionale à la Hongrie. Parallèlement, l'Union Soviétique, renforcée par le Pacte germano-soviétique, obtient par la menace d'une invasion la Bessarabie et la Bucovine du Nord. Ces humiliations affaiblissent le roi qui doit faire face à des manifestations orchestrées par la Garde de Fer. Le 4 septembre, il tente un coup de force et ordonne d'exécuter quinze membres de cette organisation. Quand son Premier ministre refuse d'appliquer l'ordre et à la veille d'une nouvelle concession territoriale (la Dobroudja passe à la Bulgarie par le Traité de Craiova), le roi doit se résoudre à l'abdication en faveur de son fils Michel le 6 septembre.

Le même jour, le roi fuit le pays dans un train chargé de trésors, lequel est mitraillé à la frontière par les membres de la Garde de Fer.

Le nouveau roi Michel n'est toutefois qu'un fantoche contrôlé par le chef des armées, le général Ion Antonescu, devenu chef effectif du gouvernement le 5 septembre 1940, avec l'appui d'Horia Sima, chef des Gardes de Fer, et des membres de la mission diplomatique allemande. Le 14 septembre, Antonescu devient *conducator* du *Statul Național Legionar* (l'Etat national légionnaire), qui tire son nom de la première désignation de la Garde de Fer, la *Légion de l'archange Michel* (*Legiunea Arhanghelului Mihail*). Celle-ci devient le seul parti autorisé et Antonescu en assume la direction. Le Pacte Germano-soviétique rendant impossible d'envisager une résistance militaire, il s'aligne davantage sur le Reich. Le 8 octobre des troupes allemandes entrent en Roumanie : elles sont bientôt 500.000 à attendre le déclenchement de l'Opération Barbarossa. Le 23 novembre, la Roumanie rejoint officiellement l'Axe. Le 27 novembre, 64 dignitaires du régime précédent sont assassinés en prison par la Garde de Fer. Dès que cet Etat fasciste à la botte du Reich s'installe, l'HOGDR a les mains libres pour perpétuer les massacres qui permettront de forger le Corps de Gloire d'Hogdr.

Le scénario prévoit idéalement que les personnages soient présents en Roumanie lors de la crise décisive du début septembre 1940, mais on n'est pas à quelques jours près et il faut se sentir libre de décaler un peu les événements tant que cela n'a pas un impact réel sur le cours de la guerre. Cela peut aider à déstabiliser des joueurs aux excellentes connaissances historiques ou faisant des stages wikipedia avant chaque session. Ils sont rares et on peut considérer que leur SAN est déjà bien entamée, mais ils sont bien parmi nous !

Dans la gueule de l'HOGDR



Dès que les personnages arrivent à Bucarest, il convient de les plonger dans une atmosphère de grande violence. Malgré l'heure avancée, des groupes défilent avec des flambeaux en brandissant des banderoles incompréhensibles ; des échauffourées ont lieu dans les rues, qui dégénèrent parfois en véritables batailles rangées entre chemises vertes de la *Garda de Fier*, chemises bleues des *Lancieri* et chemises noires des jeunes membres de la *Straja Țării*. Des voitures flambent, ainsi que des boutiques. Des commerces juifs sont attaqués et l'on assiste à de véritables lynchages. Les personnages verront un corps accroché la tête en bas à un réverbère. Il a été égorgé et une flaque de sang s'étend sous lui. Sur son torse est épinglée une

pancarte marquée « kasher »⁴. Etrangement, les forces de l'ordre brillent par leur absence : aucun soldat n'est en vue.

L'adresse donnée par Moldovanu correspond à une élégante villa dans un faubourg aisée de la capitale, non loin du magnifique monastère de Plumbuita. Lorsque les personnages y arrivent, la Garde de Fer est malheureusement entrée en action contre cet « ennemi de la nation roumaine ». La grille menant à la demeure est largement ouverte et une grosse voiture est garée devant l'escalier menant au perron. Les portières sont peintes au symbole de la Garda de Fier... A l'intérieur, cinq légionnaires sont en train d'asperger les meubles d'essence et un combat a de fortes chances de provoquer l'embrasement de la demeure. Une fois les gardes neutralisés, il sera possible de leur arracher que le professeur Vasiliu a été emmené aux abattoirs de Bucarest. Si les personnages n'interviennent pas, les Gardes mettront le feu à la propriété puis se rendront aux abattoirs avec leur voiture. Il ne sera guère difficile de les suivre discrètement dans le chaos qui s'est emparé des rues de la capitale.

Que ce soit de leur propre chef ou en suivant les Gardes, les personnages arriveront à l'enceinte des abattoirs, situés en périphérie, entre les jardins Kisseleff et la Gare du Nord. La grande grille surmontée d'une inscription en fer forgée identifiant les lieux est surveillée par quatre Gardes armés. Dans la cour sont garés trois voitures et un camion type pick-up dont l'arrière porte une mitrailleuse protégée par des sacs de sable. Deux hommes sont en faction à côté de l'arme. Les verrières de l'un des bâtiments laissent entrevoir la lumière mouvante de feux ou de torches... Des hurlements assourdis se font entendre...

⁴ Je reprends ici le schéma d'une véritable atrocité commise par la Garde de Fer, mais dans un abattoir, pas en pleine rue. Il faut toutefois que les joueurs réalisent qu'ils n'arrivent pas dans un petit pays folklorique : la violence est plus que réelle et la cruauté la plus extrême peut se manifester à tout moment.

Dans la gueule de l'HOGDR

Il s'agit d'un grand hangar pour le débitage des viandes dans lequel il est assez aisé de se dissimuler. Des passerelles traversent l'espace au-dessus du sol pour permettre d'entretenir les diverses machines et palans servant au traitement de la viande. A l'intérieur de ce vaste espace, à la lumière de feux allumés dans des bidons, a lieu une cérémonie d'initiation au culte d'Hogdr visant à renforcer l'influence de la secte au sein de la Garda de Fier. A l'odeur écœurante du sang se mêle celle de terre et de musc caractéristique du contact de Luttwoch.

Une grande poutrelle soutient des crochets de boucher, mais en lieu et place des pièces de bœuf ce sont des prisonniers (12) qui pendent la tête en bas à environ deux mètres du sol. Parmi eux se trouvent le professeur Vasiliu. Une crémaillère électrique actionnée depuis une petite plate-forme permet de faire avancer un à un dans un cliquetis obscène les prisonniers hurlants. Une fois parvenu au-dessus d'une espèce de surface grillagée, la victime est égorgée par un membre du culte vêtu de noir à la façon d'un pope, son crâne luisant de sueur. Le sang coule alors sur l'impétrant désireux de rejoindre le culte, alors que lui et le prêtre échange des serments et des formules « liturgiques » dans lesquelles le nom d'Hogdr revient sans cesse (le tout est en roumain et les joueurs ne comprennent sans doute rien, donc ne vous inquiétez pas pour votre interprétation de la scène !). Le corps est ensuite détaché et jeté par une trappe qui s'ouvre dans la grille, par laquelle le sang s'écoule également. Il est possible d'entendre d'étranges bruits, mélanges de couinements et de gargouillis montant des profondeurs... De fait, trois goules sont là, cachées, en train de se repaître du sang et de la chair des victimes. Contempler la mise à mort des victimes entraîne un test de Trauma 2.

Voilà, il ne reste plus aux personnages qu'à intervenir. Ils seront évidemment très inférieurs en nombre (prévoyez quelque chose comme 3 adversaires par personnages), mais bénéficieront de

la surprise car les Gardes de Fer sont fascinés par la cérémonie. Même si un jet de Trauma a entraîné des hurlements, il est possible que ceux des pauvres victimes les aient couverts. En outre, une partie des initiés est déjà entièrement nue et leurs armes sont posées à côté de leurs vêtements. Quant au prêtre, il ne risquera pas sa vie, mais tentera immédiatement de fuir en sautant dans la trappe qui s'ouvre dans la grille. S'il venait à être capturé, il ne serait d'aucune aide, étant totalement fanatique et dénué de la moindre once de raison. De même, les goules tenteront de fuir par les couloirs souterrains. La meilleure stratégie pour les personnages est sans doute de neutraliser les gardes dans la cour afin de s'armer et de faire une entrée spectaculaire dans le hangar avec le camion armé de la mitrailleuse...

S'ils descendent par la trappe après avoir sauvé Vasiliu, l'odeur des goules deviendra presque irrespirable et ils découvriront les restes à demi dévorés, comme par de gros chiens, des premières victimes, ce qui entrainera un jet de Trauma 2. Les traces de sang sur le sol permettent de traquer les fuyards à travers le labyrinthe des caves et des couloirs de l'abattoir. Si vous vous sentez d'humeur joueuse et que les personnages ne sont pas trop blessés, l'une des goules peut rester en arrière pour les retarder... Tapie dans une vaste cave que n'éclaireront que les éventuelles torches que les personnages auront pu fabriquer ou une pauvre pile électrique, elle lancera en hurlant des assauts sauvages avec un crochet de boucher avant de se replier dans les ombres entre les caisses et d'émettre des ricanements déments, l'écho de la cave voûtée rendant difficiles les tentatives pour la localiser... Etant donné sa résistance aux armes à feu, elle devrait leur donner bien du fil à retordre.

Au final, les personnages devraient déboucher à l'air libre à proximité d'une voie ferrée desservant les abattoirs et rejoignant de là le réseau desservant la Gare du Nord. Devant eux, un énorme monstre couronné d'une noire fumée est en train de s'éloigner, un

Dans la gueule de l'HOGDR

monstre d'acier, hérissé de canons... Ils contemplent *das Schlachthaus*, le temple mobile d'Hogdr.

Gageons que les joueurs auront pu sauver Vasiliu, sinon il faudra au Gardien se débrouiller pour les remettre sur la piste de l'Abatoar. Le vieux professeur saura heureusement les récompenser en répondant à l'essentiel de leurs questions car il surveille la secte depuis longtemps. Il sait que l'HOGDR descend d'une branche des chevaliers teutoniques qui naguère furent installés au Burzenland et vaincus par les Ottomans. La loge hermétique lui apparaît bien comme la couverture d'un culte plus ancien et plus terrible remontant aux Daces, même s'il ignore l'identité et la nature de l'objet du culte. Il a toutefois noté que les membres du culte semblent utiliser HOGDR comme un nom propre plutôt que comme une référence à leur groupe. L'un de ses amis qui enquêtait sur le culte est même parvenu à lui transmettre (posté depuis Brasov) un fragment de la première édition d'un rarissime ouvrage de 1534 traitant de la secte (extrait plus haut en début de la présentation de la secte) le *Libellus superstitionis Valachorum*. L'extrait provient d'une page expurgée des éditions postérieures.

Il sait également que le culte jouit de hautes protections du fait de l'influence de l'un de ses maîtres, Karl August Steinthor, sur la reine-mère Marie d'Edinbourg. Depuis la mort de celle-ci, l'astrologue de cour est le véritable maître du château de Bran, l'ancienne résidence de la souveraine. La forteresse est devenue un véritable bastion des Gardes de Fer affiliés à la secte. Son enquête l'a également amené à identifier l'Abatoar, l'ancien instrument de terreur de Calinescu, avec le sanctuaire mobile de l'HOGDR. Si on le lui demande, il peut également mettre les personnages en contact avec des militants hostiles à la dictature. Dirigé par un vétéran de la Première Guerre Mondiale, le capitaine Ion Dumitrescu, ce groupe d'une dizaine de personnes assez bien entraînées (pour l'essentiel

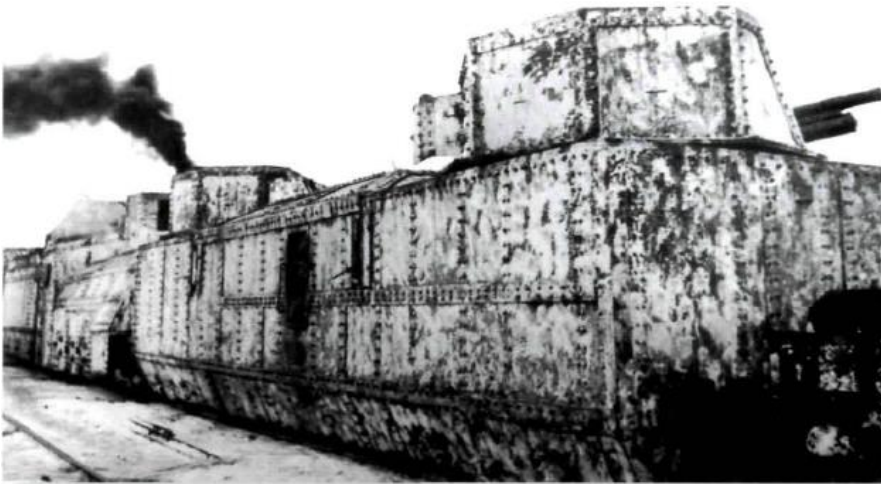
des étudiants et des cadets de l'armée issus de bonne famille) pourra appuyer une éventuelle opération coup de poing et fournir un armement de base.

Enfin, et surtout, Vasiliu a surpris lors de sa captivité une discussion entre le prêtre chauve et les goules (« ces étranges êtres difformes et malodorants »). Apparemment, le maître de la secte les a pressés d'amener « l'Albanais », tout juste capturé, au sanctuaire... Bien entendu, il s'agit du bektashi dont la mort pourra permettre de renvoyer le Gardien du Seuil (voir plus bas, Episode 4). Le temps presse donc ! Il faut libérer le bektashi, prisonnier de l'Abatoar !

Episode 3 : DAS SCHLACHTHAUS

Les maîtres du culte du Grand Ancien font usage depuis peu d'un train blindé surnommé l'Abattoir (roumain « abatoar » ; allemand « *das Schlachthaus* ») datant de la première guerre mondiale. Cet énorme engin de mort est une sorte de croquemitaine en Roumanie. Il fut remis en service par l'impitoyable Calinescu pour en faire une prison et un centre d'exécution mobile lorsqu'il décida de briser la Garde de Fer. Après son assassinat en 1939, le roi accepta de le transférer à certains chefs de cette même Garde, espérant se les concilier pour profiter de la crise de succession qui s'était ouvert au lendemain de la mort de Codreanu, fondateur de la Garde de Fer. Bien entendu, les heureux bénéficiaires du don furent les maîtres du culte. Depuis, le train a échappé à tout contrôle dans le chaos ambiant et tout le monde se claquemure chez soi lorsqu'il traverse une agglomération crachant son épaisse fumée noire... Non seulement, il a servi à perpétrer des actions de terreur sur es frontières pour déstabiliser Carol II, mais surtout l'Abatoar est l'instrument de la formation du Corps de Gloire destiné au Grand Ancien.

Dans la gueule de l'HOGDR



Le train est toujours précédé d'une petite draine portant un nid de mitrailleuse et cinq Gardes. Elle assure la reconnaissance, vérifie l'état des voies et éventuellement saute à la place du train.

L'Abatoar lui-même se compose de neuf éléments :

LOCOMOTIVE. Un nid de mitrailleuse servi par trois Gardes est placé devant, juste derrière le puissant chasse-pierre blindé.

WAGON DE GARNISON. Il accueille 15 Gardes et est surmonté d'une tourelle armée d'un obusier. Deux mitrailleuses montées sur des soufflets articulés protègent chaque flanc du wagon.

WAGON LOGISTIQUE. Cuisine, mess et couchettes pour les quatre cuisiniers et les serveurs.

WAGON DES MAITRES DE LA SECTE. Il recèle une série de cellules individuelles et accueille généralement 3 goules, dont Dietrich von Staffenberg, grand-prêtre de l'Abatoar, et deux humains en charge des relations quotidiennes avec les autorités. L'une des cellules accueille à présent le bektashi, Hadji Reshat baba.

WAGON-TEMPLE. Dédié au culte d'Hogdr, ses murs sont ornés de dessins cabalistiques et il est doté d'un autel supportant une grande structure cristalline à six branches, modèle réduit de la prison de Hogdr (voir Episode 4). Le sang des sacrifices dévorés par les goules est évacué par de petits orifices dans le bas des parois, laissant des écoulements rouges sortir le long du wagon à l'extérieur. La porte donnant accès à la « mangeoire » est en épais métal et des piles de crânes en soulignent les montants. Un tabernacle ouvragé fermé à clef contient deux volumes précieux, le *Liber Servitudinis Carnum* et le *kitab alxxxx (Book of seals and gates)* (voir ci-dessous pour le contenu des livres). La couverture de ce dernier est couverte d'éclaboussures de sang très récentes, quelques jours tout au plus. De fait, il a été volé dans le tekke albanais où les hommes de l'Abwehr ont enlevé Hadji Reshat baba. Visiter le temple est un Trauma 1.

WAGON CITERNE DIT « LA MANGEOIRE ». Ce wagon-citerne contient en fait la partie du « Corps de Gloire » (*die Herrlichkeit Körper*) que le culte est en train de produire pour Hogdr. Un rite magique monstrueux a donné naissance à une sorte de chaos de chair agité de spasmes au sein duquel des éléments de corps humains sont encore partiellement discernables. L'ensemble est doté d'une rudimentaire conscience entièrement tournée vers l'absorption d'autres victimes et peut se déplacer par une reptation hideuse accompagnée d'un obscène bruit de succion. Contempler le Corps de Gloire est un Trauma 5, se faire attaquer et sentir sa chair s'unir au monstrueux amalgame, un trauma 7. Deux passerelles courent à mi-hauteur le long des parois internes. On y accède par de petites échelles flanquant les portes d'entrée. Au centre bouillonne la masse informe du Corps de Gloire. Le wagon citerne est relié au précédent et au suivant par une sorte de soufflet de caoutchouc très résistant fermé de part et d'autre par des portes. La citerne est également dotée d'une valve fermée par une manivelle dans sa partie inférieure, au-

Dans la gueule de l'HOGDR

dessus des rails. Quiconque l'ouvre se trouve nez à nez avec le dessous du Corps de Gloire que l'on peut traiter techniquement comme un shoggoth.

WAGON DE MARCHANDISES. Ce vaste espace vide sert avant tout de prison et reçoit les victimes désignées des sacrifices au Corps de Gloire.

WAGON DE MARCHANDISE. Y sont stockés les provisions, munitions et équipement de tout genre. Les personnages qui y auront accès seront libres de s'armer jusqu'aux dents pour affronter le dernier épisode du scénario.

WAGON CITERNE. Le second wagon de ce type est rempli de gaz toxique incapacitant. Plusieurs valves sont visibles sur les côtés de la citerne et deux énormes bobines soutiennent des tuyaux de type lance à incendie. Le wagon est surmonté d'une plate-forme accueillant un nid de mitrailleuse servi par deux Gardes.

WAGON DE GARNISON. Il accueille 10 gardes. Le wagon est surmonté d'une tourelle armée d'un obusier et d'une mitrailleuse montée sur soufflet articulé sur chaque flanc du wagon.

La garnison du train compte au total 40 gardes, plus les serviteurs et les maîtres du culte. Les nids de mitrailleuses sont toujours servis ainsi que les tourelles à obusiers où veillent deux gardes par tourelles. Le reste de la garnison (26 hommes) est de repos.

Le processus de production du Corps de Gloire est le suivant. L'Abatoar s'arrête dans ou à proximité une petite localité frontalière. Les Gardes de Fer razzient la population. Eventuellement, si le village est conséquent et que le train peut stationner à proximité, le gaz est lâché dans les rues pour faciliter la tâche. Bien évidemment, les gardes ont des masques et les goules non seulement se moquent bien de ses effets, mais peuvent agir sous couvert de la nuée

jaunâtre. Le seul défaut est la perte de sensibilité de leur odorat. Les victimes de la rafle sont jetées dans le wagon prison et le train repart. Commence alors le rituel d'adoration du Corps de Gloire au terme duquel, une goule traverse depuis le wagon temple la citerne du Corps de Gloire via les passerelles pour aller ouvrir les portes donnant accès au wagon prison. La masse immonde commence alors à progresser vers ses victimes hurlantes en tâtonnant avec des pseudopodes rosâtres... Peu à peu les hurlements cessent, hommes, femmes et enfants s'étant unis au Gloire de Gloire.

L'Abatoar offre un défi majeur aux joueurs car monter à l'assaut d'un train blindé n'arrive pas tous les jours... Ne vous privez pas d'en coincer au moins un dans le wagon des prisonniers lorsque la porte s'ouvre et que le Corps de Gloire vient se repaître de nouvelles victimes : on ne meurt pas tous les jours d'un mort aussi abominable. Il y a une certaine fierté à raconter une telle mort.

Il est également possible que, via Vasiliu, ils aient obtenu l'appui de forces d'appoint recrutées parmi les opposants à la dictature, mais n'oubliez pas que le temps presse. Il est évidemment plus facile d'entrer en action lorsque le train est arrêté et il se peut que les personnages interviennent alors que la secte est en pleine opération de rafle. Un beau combat dans un village envahi par le gaz contre les silhouettes fantomatiques des Gardes et des goules peut être une bonne « prise de contact » avant l'attaque finale...

Si le train déraille, n'oubliez pas que le gaz va s'échapper et surtout que le Corps de Gloire va en faire autant. Faites donc courir vos joueurs dans un vieux village en bois ou une forêt clairsemée poursuivis par une immonde masse de chair quasi invulnérable qui défonce arbres et parois sur son passage, ils vous en seront reconnaissants dans quelques années...

Le *Liber Servitudinis Carnum* est le recueil manuscrit des enseignements du culte de Hogdr, rédigé en latin, mâtiné de Vieil-

Dans la gueule de l'HOGDR

Haut Allemand, au début du XIV^e siècle par un maître anonyme de la secte. Sa lecture assure une croix en Mythe de Cthulhu et constitue un Trauma 4. Si l'on parvient au bout (pas plus d'un succès au jet de Stabilité), on peut repérer les trois sorts qu'il contient et les apprendre sur un jet d'Intelligence associé au multiplicateur associé dans la description :

- *Enfanter le rejeton du Corps de Gloire* : Le sort permet d'animer un zombi à même de comprendre des ordres extrêmement simples. Lancer le sort est un Trauma 3. Le sort dure un nombre d'heure égal à la volonté du lanceur et celui-ci peut maintenir en « vie » un nombre de zombi égal à la moitié de sa volonté. Multiplicateur 4.
- *Revêtir les oripeaux de Gloire* : ce sort terrible contient une promesse d'immortalité dans sa description, mais de fait il lance la procédure de transformation en goule de celui qui le lance. L'immortalité promise devient bien vite une malédiction. Initialement toutefois, la transformation n'est pas sans mérite. En effet, les blessures n'occasionnent plus que des dC1. En revanche, ceux-ci guérissent très lentement, les jets de Constitution étant affectés d'un malus cumulatifs de 1 tous les quinze jours. A terme, on ne peut plus se soigner qu'en dévorant de la chair humaine, ce qui permet de diminuer le dC courant de 1, mais impose un test de Trauma de 5. A terme, le corps commence à émettre la répugnante odeur classique. Chaque mois, le personnage obtient une croix d'expérience en Repérage, Odorat... Il faut des années avant que le physique évolue assez pour imposer des jets de Trauma à ceux qui croisent la nouvelle goule. Lorsque le lanceur comprend ce qui lui arrive, il subit un jet de Trauma 5. Multiplicateur 4.
- *Le Festin nu* : ce sort d'attaque inflige les effets d'une morsure énorme infligée par une créature située sur un autre plan d'existence à un adversaire que voit le sorcier. La chair de la

cible est brutalement arrachée sans cause apparente. La Puissance de l'attaque est de 6 et entraîne à tous les observateurs un jet de Trauma 4. Multiplicateur 3

Le *kitab alxxxx (Book of seals and gates)* est pour sa part un livre mystique secret de l'ordre bektashi. Rédigé dans un mélange de persan et d'arabe très hermétique. A priori, les personnages auront besoin pour le lire d'en passer par Hadji Reshat baba, le haut dignitaire bektashi enlevé en Albanie par la secte. Sa lecture est un Trauma 2 et apporte une croix en Mythe de Cthulhu sur un jet d'Intelligence x 3. Il contient, entre autres, le récit de la découverte du temple d'Hogdr et de la création du tekke de « Etsevenlerçukur » (« le Puits des Mangeurs de Chairs »). Enfin, il recèle surtout la description du rituel ayant servi à interdire aux adorateurs d'Hogdr de fréquenter leur dieu. Le passage finit ainsi :

« L'efreet viendra du fond des Abysses d'Iblis à l'appel des noms de Dieu et quatre sceaux le lieront dans l'espace et le temps. Et il sera établi gardien par-delà le seuil. Et ses liens seront éternels tant que vivra le sang des sceaux ; mais quand celui-ci se tarira et qu'aucune chair n'en sera plus l'écrin, alors les chaînes seront brisées et le gardien repartira dans le sein d'Iblis ; que les sceaux soient donc reforgeés avec soin quand il n'en restera qu'un et que les nouveaux soient trempés dans le sang du dernier pour y puiser leur force et que les noms soient prononcés (suit une longue invocation dans une langue incompréhensible, mais translittérée en arabe) ».

Bien évidemment, le passage n'est pas de la plus grande clarté, mais Hadji Reshat baba pourra en expliquer la teneur. Ses prédécesseurs ont invoqué un être de noirceur pour veiller sur la prison du démon. Afin de l'ancrer à notre monde, quatre derviches se sont liés à lui. Ce fardeau s'est transmis de génération en

Dans la gueule de l'HOGDR

génération de père spirituel en fils spirituel. Malheureusement, une lignée s'est éteinte en 1826 et une autre lors de l'installation en Albanie en 1925. Enfin, un troisième « sceau » a été tué par les Allemands lorsqu'ils ont tenté de l'enlever avec Hadji Reshat baba. Ce dernier est donc le seul survivant et la secte entendait le sacrifier sur le seuil de la prison d'Hogdr pour briser l'enchantement assurant la présence du Gardien du Seuil. Malheureusement pour le vieux bektashi, le rituel est clair : si l'on veut rétablir la puissance du sort assurant la présence du Gardien, il faut que quatre nouvelles personnes en deviennent les « sceaux » en participant au sacrifice du dernier de la tétrade précédente. Les joueurs sont donc devant un dilemme : risquer de laisser l'enchantement à son point de rupture en protégeant dorénavant le bektashi ou se résoudre à aller dans le sanctuaire d'Hogdr pour le tuer et devenir les nouveaux sceaux... Bien entendu, la seconde solution, pour atroce qu'elle soit, est la seule viable à long terme. N'oubliez toutefois pas dans la suite de la campagne que si tous les personnages devenus « sceau » meurent, le culte d'Hogdr aura à nouveau accès à son dieu...

A ce stade, trouver le tekke n'est pas très difficile puisque n'importe quel survivant de la garnison du train peut indiquer quelle est sa destination finale : le Burzenland...

Episode 4 : Dans la gueule de l'HOGDR

En effet, lorsque le corps a atteint une masse critique, il est conduit jusqu'au sanctuaire central dans le Burzenland, à l'ouest du château de Bran. Il est évidemment possible que les joueurs décident de s'attaquer à cette forteresse : montrez-leur quelques photos sur internet et laissez-les observer les lieux qui grouillent de Gardes de Fer. En effet, en raison du chaos qui règnent à Bucarest, Horia Sima,

le chef de la *Garda de Fier* s'est retranché ici avec ses fidèles. S'ils insistent pour se lancer contre cette place forte, tant pis pour eux.



Le château de Bran

L'Abatoar se rend en fait dans une station désaffectée construite pour desservir une mine abandonnée. Là, le wagon central est détaché de l'Abatoar et il est ensuite tiré par un attelage de dix chevaux le long d'une petite voie secondaire qui débouche sur une esplanade entourée de pierres dressées et ornées de pétroglyphes remontant à la plus haute antiquité... Un peu plus haut sur la pente se dresse un édifice de style ottoman, le fameux tekke d'« Etsevenlerçukur » (le Puits des Mangeurs de Chairs). C'est là que résident les Gardes en charge de protéger le site.

Dans la gueule de l'HOGDR

Le wagon est conduit à l'aplomb d'un puits cerclé de pierres et une énorme valve située sous le wagon citerne permet de laisser couler la masse de chair produite par les sacrifices dans ledit puits.

En y glissant, la chair mouvante débouche dans une immense caverne où elle vient s'agglomérer à l'énorme Corps de Gloire déjà constitué et qui, une fois atteint la masse critique atteinte et le portail ouvert pourra accueillir le dieu extérieur. Lorsque les joueurs arriveront sur les lieux, le Corps de Gloire est déjà titanesque : suffisant pour remplir une piscine olympique, il s'étend et se rétracte sur le sol, ses chairs venant lécher les parois comme une marée gluante, tandis que des pseudopodes s'enroulent à l'aveuglette le long des stalagmites... Un Trauma 7 s'impose ! De loin en loin des tunnels débouchent dans les parois de la grotte. Ils conduisent aux grottes où résident les quelques dizaines de goules qui vivent au contact d'Hogdr parfois depuis des siècles en récompense de leur dévotion...

Au fond de la caverne s'étend un lac aux eaux immobiles... Qui fixe celles-ci s'aperçoit qu'elles reflètent les étoiles alors même qu'il n'y a aucune ouverture dans le plafond de la grotte, d'où un jet de Trauma 4. Les eaux sont en fait plus qu'immobiles : elles sont parfaitement figées, telle une surface vitrifiée. La surface est toutefois entaillée d'un vaste motif, semblable à un labyrinthe dessiné au sol. Lorsque l'on est assez près, on peut constater que les étoiles bougent lentement, mais que la focale de l'étrange surface semble fixée sur un corps céleste cristallin, pulsant d'une lueur verte... Il s'agit évidemment de la prison d'Hogdr (pensez à celle de l'Ogdru Jahad dans Hellboy) et le labyrinthe inscrit sur la surface vitrifiée est une sorte de parcours qui, correctement effectué, donne accès aux tréfonds de l'espace. L'adorateur se retrouve de l'autre côté du seuil, protégé du vide et du froid par la magie de l'étrange lentille. Il fait alors face à son dieu et est à même de communiquer avec lui et de tenter de le libérer de ses chaînes. Malheureusement pour les adorateurs d'Hogdr, ce rite n'est

plus possible depuis le XV^e siècle. En effet, les magiciens actifs au sein de l'ordre bektashi ont invoqué des tréfonds du vide, une horreur sans nom. Celle-ci vit tapie dans les anfractuosités de la prison cristalline et se précipite régulièrement contre le seuil vitrifié. Ne vous privez pas de cet effet : lorsqu'un personnage arpentera la surface du « lac », une énorme masse flasque hérissée de cils viendra s'écraser avec un bruit écœurant de « l'autre côté » du seuil et un œil titanesque s'ouvrira, de la pupille duquel dardera une répugnante langue rouge sang... Bref, un Trauma 6 ! Evidemment, les personnages ne risquent rien tant qu'ils sont de l'autre côté de la lentille, mais inutile de le dire aux joueurs.

Dès que les personnages entament le rituel de réitération des sceaux, Hogdr va s'agiter dans sa prison. La palpitation verdâtre s'accélère et le Corps de Gloire commence à être agité de convulsions ! Les goules, vêtues de vieux oripeaux de l'ordre teutonique, ne tardent pas à sortir des couloirs encerclant les personnages... A priori, la meilleure solution pour eux consiste à lancer une attaque massive sur le Corps de Gloire, par exemple avec des explosifs : irrité il se met alors à attaquer tout ce qui passe à sa portée, notamment les goules qui tentent de rejoindre les personnages. Au point culminant du rituel, Hadji Reshat baba ordonne aux personnages de lui inciser les veines. Il commence ensuite à tourbillonner sur lui-même en suivant le labyrinthe. Sa course folle l'amène de l'autre côté du Seuil où il se tient immobile à l'aplomb des personnages. Puis, en un éclair, le Gardien se jette sur lui et le courageux bektashi est écrasé contre la paroi vitrifiée en une gerbe de sang et d'os pulvérisés (Trauma 5).

Il est temps pour les personnages de se tailler un chemin vers la sortie et de rejoindre Bucarest pour s'embarquer sur un cargo à destination de l'Égypte !! En attendant de s'inscrire dans un coûteux sanatorium des Midlands pour reposer leurs nerfs certainement bien éprouvés.

Dans la gueule de l'HOGDR

Annexe

On trouvera ci-dessous un petit tableau permettant d'improviser des Psj roumains.

| Prénoms masculins | Noms | Prénoms masculins | Noms |
|--------------------------|--------------|--------------------------|--------------|
| Ion | Alexandrescu | Cleobul | Mihail |
| Emil Silviu | Beldiceanu | Mircea | Mischevca |
| Nestor | Bratu | Alexander | Moga |
| Vasile | Camariano | Ștefan | Moisil |
| Sextil | Christu | Ioan Michael | Moșin |
| Nicolae | Ciobanu | Dan | Olar |
| Sever | Condurachi | Prénoms féminins | Panaitescu |
| Aurelian | Cristea | Cornelia | Păpacostea |
| Victor | Dersca | Ileana | Pușcariu |
| Adrian | Dragomir | Laura | Rotaru |
| Ovidiu | Elian | Maria Matilda | Sacerdoțeanu |
| Ion-Radu | Gregori | Medeea | Simonescu |
| Constantin | Ionescu | Mirela | Tsurkas |
| Octavian | Lascaris | Tamara | Tufescu |
| Vlad | Marinescu | Zemfira | Zegheru |

Dans la gueule de l'HOGDR

Le 10 novembre 1940 eut lieu un puissant tremblement de terre centré sur la région de Brasov. Ce fait réel advenu au lendemain de la défaite d'Hogdr rejoint au mieux la fiction. Est-il une conséquence de la victoire des joueurs ou le signe avant-coureur d'une nouvelle menace ?

2 READING EAGLE, TUESDAY, NOVEMBER 12, 1940

READING EAGLE
November 12, 1940
Published Every Day in the Year by
READING EAGLE COMPANY
30 North Fourth St., Reading, Pa.
73d Year, No. 290

Entered as second-class matter at
the post office at Reading, Pa.,
under the act of March 3, 1879.
Hawley Quier, President-Treasurer.
William J. Rohn, Secretary.
James E. Keller, General Manager
Walter S. Dillon, Managing Editor
A. N. Burkholder, Editor Emeritus

MEMBER OF THE ASSOCIATED PRESS
The Associated Press is exclusively en-
titled to the use for republication of all
news dispatches credited to it or not
otherwise credited in this paper and also
local news published herein.

National Representatives
John H. Ferris Associates
SUBSCRIPTION RATES
Single copy, Sunday 5c; Daily 1c. De-
livered by carrier, daily 18c a week Sun-
day only 5c a week. Delivered by mail
or throw route daily 59.00 a year 63c mail
subscriptions must be paid for in advance.


NOTICE
Please notify the Circulation De-
partment of any change of address,
or notify your carrier boy, giving
your name, former address and new
address.
If at any time you are not re-
ceiving satisfactory service, please
notify the Circulation Department,
30 North Fourth St., or telephone
3-4221.

Daily Almanac
Sun rises, 6:46; sets, 4:51. Length
of day, 10 hours and five minutes.
Temperature, 7 a. m., 62. Raining.
Moon sets, 4:12 a. m. This is the
317th day of the year, leaving 49.
Time to light vehicles, 4:51.

**Friendly Diplomat
May Come to U. S.**

**Nomura Reported Slated
As Japanese Ambassador**

Rumanian Earthquake Upsets German Plans

Preparation of Military Bases Abandoned as Nazi Troops Start Rescue and Organize Reconstruction Work

Bucharest, Rumania, Nov. 12 (AP)—The German Army's preparation of military bases in Rumania was abandoned temporarily today as Nazi troops did rescue work among the ruins of homes, shops and factories razed by Sunday's devastating earthquake.

Reports from the quake-wrenched oil fields indicated damage to refineries was widespread, but enough oil remained in undamaged reservoirs to assure undiminished shipments for the Reich war machine.

Some observers, however, pointed out another handicap to the German program in the earthquake's partial disruption of agriculture. Much fall plowing is not yet completed, and tens of thousands of peasants will be called from the land to aid in reconstruction, putting a drain on the nation's labor supply.

German army tanks and trucks, as well as men, are participating in the rehabilitation and relief work. Even some Rumanians who are opposed to German military control of the country have expressed appreciation for the prompt aid.

Tainted Food Fatal to 12

43 Others Are Seriously Ill After Eating Pancake Breakfast

Pittsburgh, Nov. 12 (AP)—A former chef was questioned in Philadelphia today about the poison deaths of 12 men and violent illness of 43 others as result of eating pancakes tainted with sodium fluoride, a roach powder resembling flour.

The poisoning took place yesterday at the Pittsburgh Salvation Army Center during the Monday morning "handout." The men sat down to a breakfast of pancakes, bacon and coffee. A few hours later they began dying, writhing in pain, and were taken to hospitals. Two men died at the center before they

Hamilton's Bride



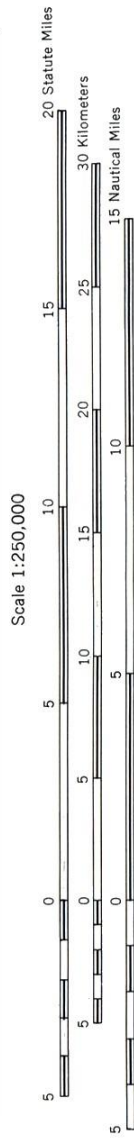
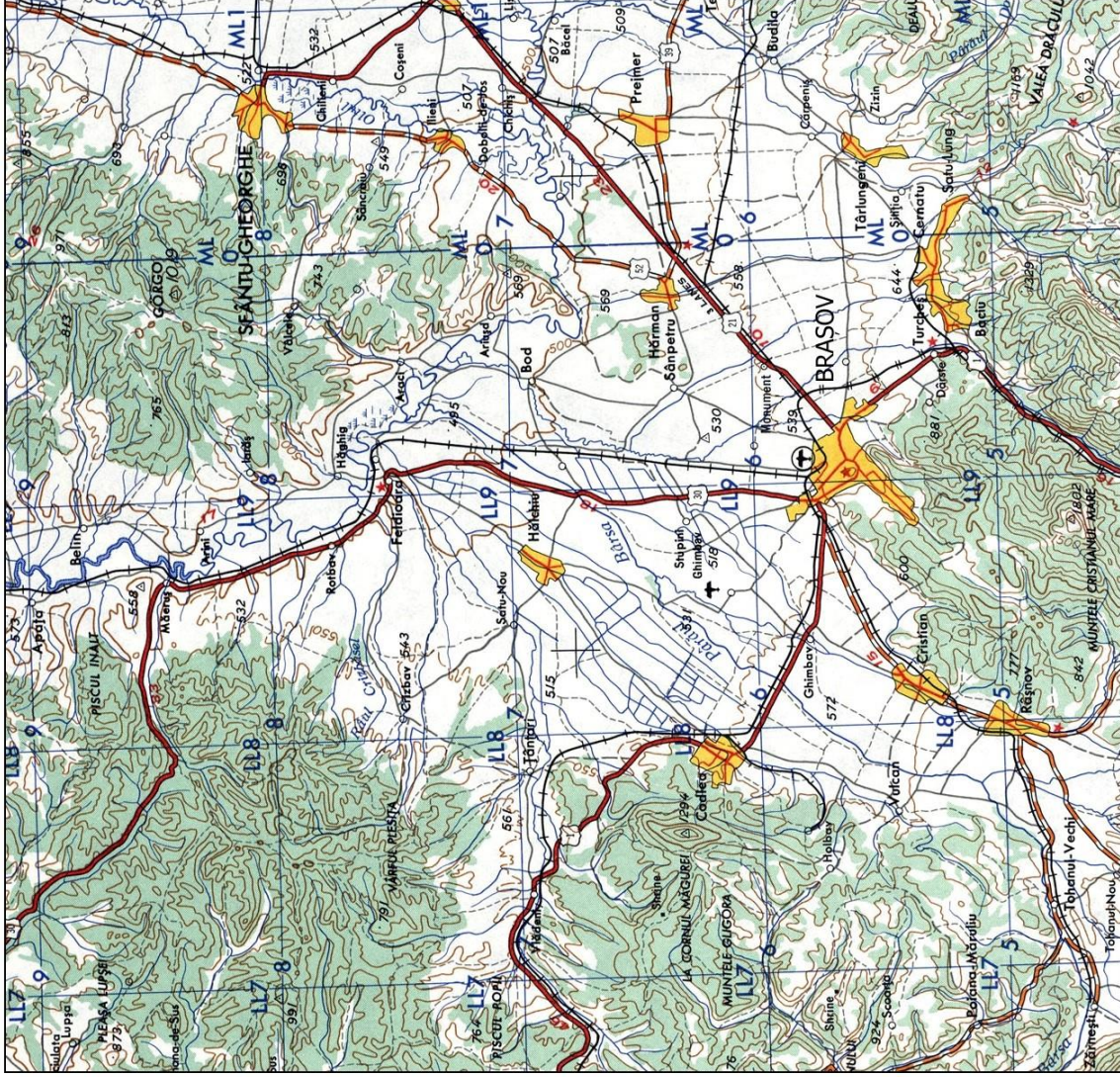
John D. M. Hamilton, former chairman of the Republican National Committee, and Mrs. Jane Kendall Mason (above), prominent in Washington society, arrive by air in Tampa, Fla., and a short time later were married quietly in Mrs. Mason's Tampa home. Mrs. Mason recently obtained a divorce from her first husband, George Grant Mason Jr., of Washington, a member of the Civil Aeronautics Board.

Lutheran Pastors Plan for Meeting

Lutheran pastors of the Reading area are planning a meeting to discuss the situation in Rumania and the needs of the refugees. The meeting will be held at the Lutheran church on Tuesday evening, November 13, at 8 o'clock.

BURZENLAND

Dans la gueule de l'HOGDR



LEGEND

On this map, a lane is considered as being 3 to 5 meters (10 to 16 feet) in width unless otherwise indicated on the face of the map.

- POPULATED PLACES**
- Over 100,000 **SOFIYA**
 - 50,000-100,000 **NOVI SAD**
 - 10,000-50,000 **DEVA**
 - 2,000-10,000 **Bosarkány**
 - Less than 2,000 **Rodberg**
- RAILROADS**
- Normal gauge (4'8½")
 - Narrow gauge
 - Landmark feature: School; Church
 - Woods-brushwood; Plantation
- ROADS**
- All weather, hard surface, two or more lanes wide
 - All weather, loose or light surface, two or more lanes wide
 - All weather, hard surface, one lane wide
 - Fair or dry weather, loose surface
 - Cart track; Footpath, trail
 - Route markers: Primary, Secondary
- Other Features:**
- Landplane airport
 - Landing area
 - Horizontal control point
 - Spot elevation in meters