Les Chevaliers d'Hitler

Dans la peau de soldats soviétiques, revivez une heure désespérée de la défense russe qui se met à ressembler à une autre heure tout aussi désespérée.

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Weird War II* convertie en édition *Adventure*.

LA GUERRE TELLE QU'ELLE SE PRÉSENTE

Nous sommes le 28 juin 1941. Le juggernaut allemand a écrasé les défenses soviétiques à la frontière et avance rapidement dans la région de la Baltique. Après la bataille de Raseiniai, dans laquelle le 41e corps de panzers allemands a non seulement résisté à la contre-attaque de deux corps de chars lourds mais les a anéantis, les personnages ont reçu l'ordre de défendre une position près de Daugavpils, avec l'ordre de repousser l'avance allemande. La retraite n'est pas une option.

La compagnie des héros est déployée le long de la route menant à un pont sur la rivière Daugava. Leur position a été construite à la hâte, avec des sacs de sable, des murs de terre et un toit en bois plus ou moins là pour les camoufler contre les bombardiers Stuka. Il y a aussi un lieutenant mort de trouille, mais qui a encore plus peur d'aller à l'encontre de ses ordres de tenir jusqu'à ce qu'il soit relevé, ainsi que deux fois plus d'Extras que le nombre de héros.

Les Russes sont équipés de fusils standards, de deux grenades chacun ainsi que d'un canon anti-tank 1-K 37mm (Portée 50/100/200, munitions PA 4d8 PA 4, munitions HE 3d6 PA 3 sur Gabarit moyen, Recharger 1, Notes : AL, 3 servants).

Une fois installés dans la position, donnez aux héros une chance de planifier leur défense avant que les Allemands n'attaquent avec une compagnie complète de Pzkpfw III, qui a devancé les troupes principales du Panzer Corps.

Jouez quelques rounds de combat, mais il devient rapidement clair que les Russes sont surclassés. Si les héros tentent de battre retraite, leur lieutenant sort son pistolet et déclare qu'il tirera sur tous ceux qui partiront. Avant que quiconque puisse réagir à cette menace, la position des héros est touchée par un obus. Que tout le monde fasse un jet de Force. Un échec signifie qu'ils prennent une blessure, un échec critique signifie deux blessures. L'explosion fait perdre conscience à tout le monde pendant un moment.

TOUT DEVIENT NOIR…

Lisez le passage suivant aux joueurs :

> *Vos oreilles bourdonnent, puis la douleur vous frappe et vous clignez des yeux, une fois, deux fois. Un épais nuage de brouillard, sans poussière, plane autour de vous, vous empêchant de distinguer ce qui vous entoure. Vous portez vos mains à vos yeux pour voir qu'elles sont couvertes de sang et de saleté. Quelqu'un vous saisit et vous tire vers le haut, puis vous voyez le corps de votre lieutenant, déchiqueté, le visage figé dans une expression de stupéfaction. À travers le bourdonnement, vous pouvez entendre le jeune Yevgenij hurler pour réclamer sa mère, le sang jaillissant des moignons de ses bras. Un autre obus explose sur la droite, on remarque à peine le sol trembler. Puis on entend les moteurs des chars allemands qui se rapprochent. Il est temps de partir !*

Alors que les héros sortent en titubant des décombres de leur bunker dans l'épaisse fumée de l'explosion, ils voient que d'autres troupes russes sont arrivées sur les lieux, mais un jet de Perception réussi révèle que ces troupes ne portent pas d'uniformes soviétiques, mais des armures de cuir de fortune et autres, armées de lances, de haches, de fléaux, de massues, de masses et d'épées. Un officier de cavalerie solitaire apparaît, chevauchant à l'avant des troupes, ses cheveux blonds-roux liés par un bandeau d'or sur le front, sa barbe méticuleusement taillée. Il lève son épée haut et crie :

> *Mes amis, je sais que vous êtes fatigués ! Vous avez marché toute la nuit, maintenant de jour vous allez faire front ! Ceux qui viennent à nous l'épée à la main périront par l'épée ! Sur ce point la Russie est inébranlable, et le restera à jamais ! Nous les arrêterons ici aujourd'hui ! On ne laissera pas ces chiens poser un pied sur le sol russe !*

Édition *Adventure* Copyright © 2020. *Savage Worlds*, *Weird War II* et tous les personnages, images et logos associés sont protégés par le droit d'auteur. *Pinnacle Entertainment Group*. Tous droits réservés.

Puis il fait faire volte-face à son cheval et charge à travers la fumée en direction des lignes allemandes. S'ils le suivent à travers la brume, ils voient que les chars ont disparu, faisant place à des centaines de chevaliers et leurs montures, portant des casques entièrement fermés à cornes tordues et des surmanteaux blancs avec des croix noires sur leurs armures de plates.

L'infanterie l'acclame et avance à la rencontre des chevaliers, en criant « *Nevskij ! Nevskij !* », emportant les personnages dans leur sillage, poussant les héros vers les cavaliers.

Alexandre Nevskij (1220-1263), ou Nevskiy, prince de Novgorod, remporte en 1242 une victoire décisive sur les Chevaliers Teutoniques qui menaient alors une croisade en Baltique contre les païens et leurs rivaux orthodoxes. Même s'il était vassal de la Horde d'Or mongole, on date de son règne la fondation d'une véritable nation russe autonome. Il est devenu un saint orthodoxe.

UN ENGAGEMENT – TRANSFORMÉ

Les héros se retrouvent au milieu d'une bataille médiévale, mais avec leurs armes modernes toujours en leur possession et en état de marche. La bataille fait rage tout autour d'eux, mais ne vous embêtez pas avec les règles de combat de masse. Concentrez-vous uniquement sur les personnages et leurs actions. Des dizaines de soldats russes sont tués ou blessés dans le combat, tandis que des chevaliers Teutoniques sont arrachés de leur selle et battus à mort. Quand les héros entreprennent leur première action offensive, donnez-leur un Jeton, ils pourraient en avoir besoin !

Jouez autant de rounds de combat que vous le souhaitez, 10 étant un bon chiffre, mais ajustez-le en fonction de ce que font les héros. Lorsque vous décidez que le dernier round a été joué, les chevaliers Teutoniques se retirent du champ de bataille. Nevskij lève à nouveau son épée en signe de triomphe et s'écrie : « *Nous avons gagné la bataille ! Gloire à la Russie et à nous tous ! Notre sang n'a pas été versé en vain !* » Et les soldats répondent par « *Nevskij ! Nevskij !* » encore une fois - les héros pourraient bien faire chorus eux aussi.

Soudain, les Russes médiévaux disparaissent. De l'est, quelques chars alliés arrivent, accompagnés de troupes d'infanterie. Quand les héros regardent autour d'eux, ils voient les chars allemands se retirer vers l'ouest, tandis que le champ est jonché de tanks en feu et de soldats ennemis morts.

CONTRECOUP

Ce qui reste de la compagnie des héros est repoussé à travers la rivière Daugava. S'ils parlent à qui que ce soit de leur expérience, ils seront mis à l'écart des autres troupes. Les personnages seront interrogés par le commissaire Boris Dragonuv du NKVD (voir Le NKVD dans Weird Wars II pour plus de détails), qui considère les récits fantasques relevant du surnaturel comme un signe certain de penchants capitalistes. Le commissaire ne manquera pas de garder un œil sur les personnages à l'avenir.

Une fois ce processus pénible terminé et les héros libérés, le BPO sera au courant de leur existence, et les aura à l'œil. Le Kapitan médecin Nadia Terminev, l'un des agents les plus compétents du BPO, est chargée de soigner les blessures subies lors de la bataille ou pendant l'interrogatoire qui a suivi. Au cours de ces soins, elle se lie d'amitié avec les héros, ce qui lui permettra d'obtenir d'eux des informations dans le futur et de les guider vers des événements que le BPO souhaiterait éclaircir.

CHEVALIERS TEUTONIQUES

Ces apparitions ne font que masquer le fait que les héros combattent en réalité les chars allemands au corps à corps.

CHEVALIERS TEUTONIQUES

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigeur
d8	d10	d10	d8	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d6, Équitation d10, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d6.

Handicaps : Arrogant.

Parade	Résistance
9 (2)	11[+2] (4)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳ ***Combatif :*** annuler Secoué ou Sonné +2.
- ✳ ***Sang-froid :*** pioche 2 cartes d'action en plus et en choisit une.

ACTIONS

- ***Épée longue :*** Combat d10, d10+d8.
- ***Dague :*** Combat d10, d10+d4.
  - **+ *Frénésie :*** peut ajouter un 2nd dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.

ÉQUIPEMENT

Armure de plate (+4), heaume complet (+4) bouclier moyen (Parade +2), épée longue, dague.

CHEVAL DE GUERRE

Allure : 8 (d8).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigeur
d6	d6	d12+2	d4 (A)	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Perception d6.

Atouts : Véloce.

Parade	Résistance
6	10

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✳ ***Taille 3.*** Les chevaux de guerre sont sélectionnés et élevés pour leur puissance et leur stature.

ACTIONS

- ***Ruade :*** Combat d8, d12 + d4 + 2. Vers l'avant ou l'arrière suivant le besoin.

CRÉDITS

- **Titre original** : *Hitler's Knights*
- **Écriture** : Markus Finster
- **Traduction** : Reno
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et LaTeX