

## L'horreur dans les tranchées

« DÉMÉTRIUS : Je vois le décès, mais je ne vois pas le dé.

En tout cas, c'est un as, car il est tout seul ;

LYSANDRE : Alors, c'est un as à sein ; car il se l'est percé.

THÉSÉE : Un chirurgien qui le guérirait n'en ferait pas un as saillant. »

*Songe d'une Nuit d'Été*, Shakespeare

### I. Boîte à outils

#### 1. A propos

- Jeu pour MJ débutant ou confirmé. Toutefois une petite recherche historique et une bonne connaissance des règles de base sont requises. Le MJ devra principalement gérer la horde de monstres du scénario et la mise en place.
- Joueurs éprouvés. Aucune connaissance en Mythe et scénario assez simple à interpréter. Connaissance du système de combat nécessaire. Scénario mortel.
- 7 pré tirés sont proposés. Cette aventure peut être jouée idéalement de 2 à 5 joueurs. Un ou plusieurs Gardiens des Arcanes téméraires pourraient éventuellement mettre en scène l'ensemble d'une escouade de poilus, composée de 15 joueurs et leur caporal.
- Le scénario est un one shot, il pourra se jouer en une soirée.
- C'est un scénario écrit pour l'Appel de Cthulhu V.6 dans le style Aventure Pulp, mais il peut, facilement s'adapter à des version antérieures ou à d'autres jeux d'ambiance.

#### 2. Pitch

Les investigateurs sont confrontés à l'horreur du Mythe au cœur d'une bataille de la Première Guerre Mondiale.

#### 3. Synopsis / résumé

Les investigateurs appartiennent à un régiment d'infanterie de la Grande Guerre. Le 2 décembre 1914, ils se lancent à l'assaut de la Tête de Faux, une position stratégique qui se trouve à côté de la ville de Cernay en Alsace. Après la victoire, ils poursuivront les déserteurs jusqu'à la ville et ils y découvriront une horreur réveillée par les tirs d'artillerie de la veille. Au final, ils se rendront compte qu'ils sont les personnages d'un sombre cauchemar.

- **Mise en scène** : 1er et 2 décembre 1914 à Cernay (Alsace)
- **Historique** : du 1er au 2 décembre 1914, l'artillerie française tire sur les positions allemandes. Endormi dans les profondeurs de Cernay, le grand ancien Nyogtha se réveille et se prépare à recevoir les investigateurs qui arriveront la nuit du 2 au 3 décembre 1914.



- **Chronologie des événements**

1er déc. 1914	9h00	12h00	Nuit	2e déc. 1914	Journée
	L'attente dans les tranchées	L'artillerie française tire, les allemands répondent	Nyogtha se réveille. Il envoie des songes aux investigateurs. Réveil d'1D4xNombre de joueurs de goules à Cernay. Nyogtha attire Puck et s'accouple avec lui. Appel d'1D3 de Byakhees.		Préparation de l'offensive. Massacre à Cernay.
18h00	19h00/19h30		21h00		
Début de l'offensive sur la Tête de Faux.	Fin de l'offensive. Poursuite des fuyards.		Arrivée à Cernay. Mort du caporal Thésée. Visite de la ville. Une musique vient du cimetière...		

#### 4. A l'affiche

- Le caporal Thésée
- Le sniper allemand Robin Guterkerl dit Puck
- Nyogtha
- Les personnages du *Songe d'une Nuit d'Été*

#### 5. Implication des joueurs

A travers ce scénario, les joueurs découvriront d'une façon surprenante comment le Mythe s'est immiscé dans le conflit de la Grande Guerre.

#### 6. Enjeux et récompenses

Les joueurs, placés au cœur d'un conflit qu'ils n'ont pas choisi, devront survivre à une guerre de tranchées et à l'horreur du Mythe.

#### 7. Ambiance

- Le scénario scindé en deux parties, le Gardien des Arcanes devra dans un premier temps relater la vie des tranchées, l'âpreté des combats pour ensuite dépeindre l'horreur du Mythe dans une ville en ruine.

## II. Au fil du scénario

**Note concernant le scénario :** dans le cadre d'une convention ou d'une partie rapide, le Gardien a la possibilité de faire démarrer l'action au moment où les investigateurs entrent dans la ville, au point 7 *Déroulement de l'assaut, les phase de combats*. Le Gardien prendra alors soin de résumer aux investigateurs ce qui s'est passé avant et de leur transmettre les songes qu'ils ont fait.

Les événements antérieurs n'ont aucun lien avec le Mythe, ils ont été décrits pour poser l'action et pour faire vivre aux joueurs des moments palpitants dans les tranchées. Libre au Gardien d'agrémenter l'attente par des interactions sociales dans la boue. Il trouvera de nombreux exemples en faisant quelques recherches ou en lisant les BD de Tardi sur le sujet.

### 1. Introduction historique : la Grande Guerre

La Première Guerre mondiale est un conflit militaire qui s'est déroulé en Europe de 1914 à 1918. L'étincelle qui provoqua la guerre survint le 28 juin 1914, lorsque des Serbes de Bosnie parvinrent à assassiner l'archiduc François-Ferdinand, héritier du trône austro-hongrois. Les exigences de vengeance de l'Autriche-Hongrie à l'encontre du Royaume de Serbie menèrent à l'activation d'une série d'alliances qui obligèrent plusieurs puissances européennes à s'engager sur la voie de la guerre.

Cette guerre fut surtout le fait de deux grandes alliances : la Triple-Entente et la Triple Alliance. La Triple-Entente était composée de la France, du Royaume-Uni et de la Russie. La coalition de la Triple Alliance était initialement constituée

de l'Allemagne, de l'Autriche-Hongrie et des empires qu'elles contrôlaient.  
Quand les investigateurs entrent en scène, le 1er décembre 1914, nous n'en sommes qu'au début du conflit.

## 2. **Structure géographique et temporelle** : l'Alsace durant la Guerre, les tranchées, la ville de Cernay

« ... Le tapissier H., qui remet en état les matelas de la maison Ott me disait ce matin : « Si seulement c'était la volonté de Dieu que nous redevenions français et que ces damnés Schowebittel soient f... hors du pays ! Et puis, vous savez, il y a des chances que cela arrive. »... »

Charles Spindler, *l'Alsace pendant la guerre : 1914-1918*

L'Alsace-Lorraine est un territoire annexé par l'Empire allemand depuis 1871. De nombreux allemands immigrèrent malgré une opposition très forte au régime prussien. Dès le début de la guerre, français et allemands multiplièrent maladroites et vexations à l'égard des alsaciens considérés, d'un côté comme de l'autre comme des espions. Du fait de la proximité du front, on fut amené à loger l'armée chez l'habitant.

Un réseau parallèle de tranchées s'établit de la Mer du Nord à la Suisse. Les deux armées étant de forces égales, les assauts frontaux étaient la seule solution pour sortir de l'impasse et provoquèrent des pertes monstrueuses. Les premières tranchées étaient simples. Elles manquaient de solidité et, en accord avec les doctrines d'avant-guerre, étaient remplies de soldats côte à côte. Ce qui menait à de lourdes pertes du fait des tirs d'artillerie. L'importance des barbelés fut vite reconnue et, chaque nuit, les soldats sortaient de la tranchée pour les réparer. Les premières tranchées se transformèrent rapidement en un réseau de plus en plus complexe pouvant résister à la fois aux bombardements d'artillerie et aux assauts de l'infanterie.

Dès le mois d'août 1914, des observateurs allemands s'installent au sommet de la Tête des Faux. Ils y dirigent les tirs de l'artillerie sur le col de Bonhomme. Fin novembre, un de ces pilonnages détruit le camp du commandant de l'armée française. Le 2 décembre 1914, le 213<sup>ème</sup> régiment d'infanterie et le 15<sup>ème</sup> bataillon de chasseurs donnent l'assaut sur la Tête des Faux. Ils rejettent les hommes du Bayerische Landwehr Infanterie Regiment (LIR) 12 dans la pente Est de la montagne. Les fuyards sont poursuivis jusqu'aux villages avoisinants malgré la nuit.

Arrosée par la Thur, bordée par le massif vosgien, Cernay est traditionnellement un lieu de passage, à 6km de Thann, 12km de Guebwiller, 18km de Mulhouse, 36km de Colmar et 35km de Belfort.

La ville a été en grande partie détruite durant la bataille de Mulhouse (août 1914) et n'est plus qu'un vaste champs de ruine quand les investigateurs y pénètrent.

Les quelques habitants survivants, les femmes et les enfants, vivent dans les décombres comme des pouilleux. Les cadavres de soldats allemands et français pourrissent sur les routes, ce qui provoque une invasion de rats qui viennent s'en nourrir.

**Particularité du lieu** : Saint-André, lieu-dit situé à 2km de la mairie au Sud de la ville, accueille depuis 1891 un institut de personnes handicapées mentales. Pendant la Seconde Guerre mondiale, l'asile servit de centre d'instruction pour les sous-officiers de la Waffen-SS comme la division Charlemagne.

## 3. **Nyogtha**, la chose qui dort, ses objectifs, ses intentions.

Nyogtha est décrit en détail p.223 du *Malleus Monstrorum*. J'ai repris la description complète du Grand Ancien dans les aides de jeu.

Dans notre histoire, il faut juste savoir que Nyogtha s'est endormi dans les profondeurs de la ville il y a des siècles. Les raisons du pourquoi et du comment en sont mystérieuses et pourront faire l'objet d'une enquête à part. Les bruits de la Grande Guerre finissent par le réveiller.

Durant son long sommeil, Nyogtha a lu dans l'avenir du monde. Il a vu la victoire des français et de leurs alliés. Pour lui, il sera dans le camps des vainqueurs. Il veut que les investigateurs s'accouplent avec lui, qu'ils portent ses larves et deviennent ses émissaires à l'aube d'un nouveau conflit annoncé. Profitant de la crise de 1929, ils prendront les postes clés de l'administration. Car Nyogtha sait qu'une nouvelle guerre arrivera et, qu'alors, il pourra imposer au monde sa volonté de métal et de sang.

Dés lors, il attire les soldats français, les investigateurs à ses tentacules en leur faisant mille promesses, jusque dans leurs rêves. Les investigateurs arriveront-ils à résister à la tentation du Mythe ?

## 4. **Journée du 1er décembre 1914** : l'attente, le bombardement, l'horreur des tranchées

Les investigateurs prennent leur place inconfortable dans les tranchées, le matin du 1er décembre 1914. Appartenant à la même escouade sous les ordres du caporal Thésée, ils ont été réquisitionnés au début de la guerre pour protéger les intérêts de la France. Patriotes, ils sont partis sur le front la fleur au fusil, mais vont très rapidement déchanter quand ils connaîtront les premières horreurs de la guerre et qu'ils comprendront que le conflit ne cesse de s'enliser.

Au matin du 1er décembre, tout est calme, il fait un temps de chien. Les investigateurs gardent leurs positions dans la tranchée boueuse, sous une pluie fine et humide.

« Et ici, la tranchée est toute foudroyée. Avec ses murs blancs écroulés, elle semble en cet endroit l'empreinte vaseuse,

amollie d'un fleuve anéanti dans ses berges pierreuses, avec, par places, le trou plat et arrondi d'un étang tari aussi... »  
Henri Barbuse, *Le Feu*

Fort heureusement, l'ennemi n'a pas chargé depuis quelques jours et l'artillerie ennemie s'est tue. C'est le calme avant la tempête, les soldats sentent bien que quelque chose se trame. Ils ont vu le 15<sup>ème</sup> régiment de montagnards compléter leurs rangs et ils se sont fait passer le mot de pour se tenir prêts. Mais, comme d'habitude, ils ne connaissent rien, ni de l'objectif, ni de quand l'assaut sera ordonné. Même les gradés, passés hier pour l'inspection n'ont rien pu dire.

A midi pile, à l'heure où l'on mange son bout de pain moisi, on entend les gars de l'artillerie commence à tirer vers les positions allemandes. Et c'est à ce moment là qu'il faut s'activer, se caler dans son coin de tranchée et se cacher sans bouger, sans quoi on risquerait de recevoir un obus en représailles sur le coin du casque.

**---Encart---**

### **Focus : comment gérer la situation avec les règles de combat de l'AdC ? Règles spéciales d'artillerie.**

Cf. Règles des combats livre de base p. 83 ; Manuel des armes p.108 ; aides de jeu 3.8

Tant qu'ils restent dans les tranchées, l'artillerie allemande a très peu de chance de toucher les investigateurs. Elle n'est pas très précise et ils ne sont pas les cibles principales (ils essaient de détruire l'artillerie française). Mais personne n'est à l'abri d'un obus perdu, il va falloir jauger la chance, ou plutôt la malchance des investigateurs.

L'artillerie tire de 12h00 aux environs de 23h00 et elle a 15% de chance (25% s'ils sont à découvert) de toucher un investigateur. Le Gardien estime cette chance pour chaque investigateur présent autour de la table. En cas de réussite, l'investigateur n'est pas touché.

**En cas d'échec**, demandez un jet d'athlétisme :

- En cas de **réussite critique** : l'investigateur n'est pas touché.
- En cas de **réussite spéciale**, l'investigateur réussit une pirouette au dernier moment et évite l'impact, il perd 1D6 de points de vie.
- En cas de **réussite**, l'investigateur est touché par quelques débris, il perd 2D6 de points de vie.
- En cas d'**échec**, l'investigateur est touché et perd 5D6.
- En cas de **maladresse**, l'investigateur se trouve à l'épicentre de l'impact et perd 10D6.

### **Règle optionnelle, pour être plus sympa :**

Si un investigateur est mortellement touché, le Gardien des Arcanes peut lui proposer de faire « corps » avec son escouade et ainsi de répartir les dommages de manière équitable.

Par exemple : Démétrius n'a vraiment pas de chance avec les dés, non seulement le Gardien lui annonce qu'un obus arrive directement sur lui, mais en plus, il a raté son jet d'athlétisme. En tirant les 5D6, il risque de perdre 16 points de vie. Le Gardien demande alors à ses compagnons Bottom, Philistrate et Lecoin s'ils se trouvent à proximité lors de la chute de l'obus et s'ils peuvent le protéger des dégâts. Ils acceptent et les points de dégâts sont divisés par 4 pour chaque investigateur soit 4 points chacun. Eh oui, c'est aussi ça, la solidarité militaire !

**---Fin de l'encart---**

**--Encart--**

### **Focus : la vie du poilu dans les tranchées**

En plus de l'horreur de la guerre, il faut noter les conditions déplorables dans lesquelles les hommes vivaient. Ils souffraient de malnutrition. Les cuisines étant à l'arrière, on désigne un soldat dans chaque compagnie pour la corvée du ravitaillement. La nourriture, quand elle arrive, est froide. Les soldats dorment dans des casemates, souvent protégées sous d'importantes masses de terre. Elles sont parfois décorées, mais l'atmosphère y est souvent humide et insalubre.

*“Depuis hier, nous avons changé de logis. C'est toujours le même bon marché, mais c'est aussi toujours les mêmes logements souterrains où le confortable est un mot inconnu. Amélioration toutefois, nous avons touché 8 paillasses pour 17. Comme elles sont très étroites et qu'un seul peut y coucher il y en a qui se mette la ceinture ; c'est toujours pour la France.”* Lettre d'un poilu à sa mère.

Les tranchées n'étaient pas éclairées la nuit. Ils vivent dans la boue avec une absence totale d'hygiène, les maladies ne sont pas rares et se propagent rapidement. Le Gardien trouvera facilement de nombreuses informations concernant leur mode de vie ainsi que des films traitant du sujet.

--Fin de l'encart--

Si un investigateur meurt, proposez lui une nouvelle fiche de pré tirés pour qu'il puisse réintégrer l'escouade immédiatement.



5. **Nuit du 1 décembre au 2 décembre 1914** : Pendant ce temps à Cernay : réveil de Nyogtha, arrivée des goules, accouplement avec Puck, appel des Byakhees. Les investigateurs rêvent des promesses de Nyogtha.

Aux environs de 23h00, l'artillerie française et allemande cesse de tirer. Un épais brouillard givré glisse le long des tranchées, empêchant les artilleurs de viser correctement. Les investigateurs prennent leurs positions de nuit et arrivent à trouver quelques heures de sommeil. Ils rêvent des promesses que leur fait Nyogtha que le Gardien peut trouver en détail dans les aides du jeu 4.2. En résumé, les investigateurs rêvent de leurs meilleurs fantômes envoyés par Nyogtha pour les soudoyer.

Pendant ce temps, à Cernay, Nyogtha est en grande effervescence depuis son réveil.

D'ID4xNbre de joueurs de goules ont été chassées de leurs galeries souterraines par le réveil de Nyogtha (se reporter à l'aide de jeu 3.8 :

recommandation et répartition des goules dans la ville). Ils vont l'assister dans ses incantations et vont hanter les ruines de Cernay. Un sniper allemand isolé du nom de Robin Guterkerl (Puck) tombe sous l'influence de Nyogtha. Il est forcé de s'accoupler avec lui et porte ses premières larves. Nyogtha en pleine forme finit par appeler ID3 de Byakhees qui harcèlent les pauvres survivants de Cernay.

6. **2 décembre 1914** : préparation de l'opération militaire.

Au petit matin, un silence glacial s'installe dans les tranchées. Le brouillard, toujours très épais, empêche l'artillerie de tirer. Les soldats sont dans l'attente et l'angoisse d'une attaque imminente.

En début d'après midi, l'ordre est donné aux soldats : en fin de journée, à la tombée de la nuit, ils devront partir à l'assaut d'un objectif qui leur est inconnu. Ils savent seulement qu'ils doivent suivre leur chef d'escouade. Si le caporal Thésée est interrogé, il leur dévoilera qu'il s'agit d'une position « en hauteur », sans plus de précision.

Les investigateurs ont du temps pour vérifier leurs armes et écrire une dernière fois à leurs proches. L'assaut sera rapide et brutal. Ils ont comme consigne de prendre le strict nécessaire. Ces éléments sont détaillés dans leur inventaire. Il s'agit principalement de leurs armes et d'un kit de survie, réparti entre les membres de l'escouade (gourde, matériel de cuisine, rations, pansements, tente, lanternes pliables...).

7. **Déroulement de l'assaut, les phase de combats.**

A 18h00 précise, les soldats français sortent des tranchées et chargent. Leur objectif est la prise d'une colline se trouvant à 250m de là, la Tête de Faux (voir plan dans les aides de jeu). La stratégie est la suivante : profiter du brouillard et de l'obscurité du soir pour prendre la position allemande.

Les investigateurs vont devoir traverser un champs de mines. Ils ont 25% de chance d'en toucher une. Si c'est le cas, le Gardien leur demande un test en Vigilance pour voir s'ils arrivent à l'éviter au dernier moment. En cas d'échec, un test d'Agilité ou d'Athlétisme permet de modérer les dégâts qui sont d'ID6/6D6 de perte de points de vie.

Arrivés au bas de la colline, les investigateurs devront essayer les tirs des mitrailleuses allemandes qui visent à l'aveugle les troupes. Ils ont 25% de chance de prendre une balle perdue occasionnant 2D6+4 points de vie.

Arrivés en haut, ils ont 50% de chance de se retrouver « corps à corps » avec un ennemi. Les combats sanglants se terminent souvent à la baïonnette.

Si un investigateur succombe, permettez lui de reprendre un pré tiré. S'il est lourdement blessé, il est laissé aux soins

des infirmiers qui l'emmèneront dans les hôpitaux à l'arrière des tranchées et succombera à ses blessures. Pour poursuivre l'aventure, l'investigateur devra prendre un nouveau prêtiré. S'il n'y a plus de pré tirés, le Gardien peut lui donner le « mot de la fin » (2.2 aides de jeu) ; c'est un one shot après tout ;).

## 8. Gestion de la nuit, de l'obscurité (pleine lune) et du froid.

Concernant l'environnement, les généraux ont eu la bonne idée de lancer l'attaque dans les pires conditions. Les investigateurs devront suivre leur chemin un soir de pleine lune mais devront aussi survivre au froid et au brouillard. Lors de l'attaque, les températures chutent et sont proches du 0°C. Même s'ils sont équipés d'un tout nouvel uniforme bleu « camouflage » (+10 en Se Cacher), il n'est pas hermétique au froid. Comme il est rappelé dans le Livre de Base concernant le froid (p.153) « Durant la Première Guerre mondiale, 120 000 soldats français et 300 000 Italiens sont morts à cause du froid ». Faites régulièrement des test de froid en opposant la CON à un froid de FOR 9 sur la table des résistances. En cas d'échecs, les investigateurs souffriront de gelures aux mains (p.162 du LdB). Ces gelures peuvent occasionner des pénalités de -5 à -10% dans les compétences d'armes.



Extrait du film *La Bataille de la Somme*. Image du domaine public.

## 9. La victoire. Poursuite des fuyitifs. La route vers Cernay.

Si les investigateurs survivent, ils connaîtront l'exaltation de la victoire : la position a été prise, la France est victorieuse ! Ils déchanteront très rapidement quand ils verront les cadavres tout autour d'eux et qu'ils se rendront compte que tous les autres membres de l'escouade, à part eux-même et le caporal Thésée, sont morts. Pour savoir s'ils sont affectés par la mort de leurs camarades, le Gardien procède à un test de SAN avec des pertes de 1/1D6 points de santé mentale.

Mais la bataille n'est pas terminée. Le Caporal Thésée vous donne l'ordre de le suivre à la poursuite des déserteurs. Les investigateurs prennent la morne route vers Cernay et passent la porte de Thann, aux alentours de 21h00. Le brouillard en se dissipant laisse entrevoir par intermittence quelques rayons de lune.

**Note concernant la réaction du Caporal Thésée :** les investigateurs pourraient se demander pourquoi le Caporal Thésée a choisi cette route. Faites leur dans ce cas des test de Vigilance, Intuition, Toc ou Écouter. Ils prendront conscience d'ombres qui se faufilent devant eux. S'agit-il de fuyards ? Le Gardien devrait aussi savoir que le Caporal Thésée a reçu également des rêves la nuit dernière et qu'il est probablement sous l'influence de Nyogtha.

## 10. La désertion, mort aux déserteurs !

Profitant du chaos de la bataille, les investigateurs pourraient aussi avoir la brillante idée de désertir. Dans ce cas, ils seront attendus par le régiment de gendarmes qui les arrêtera et les fusillera sans procès.

Arrivés à la ville, privés de commandant, les investigateurs seront pris dans un ensemble d'actions qui les empêchera de quitter la ville avant le dénouement final. S'ils décident de prendre la fuite, ils se perdront dans le brouillard. Libre au gardien de leur prévoir une mort atroce (mines anti-personnels, errance et épuisement, régiment allemand ou monstres en tout genre...).

## 11. Arrivée à la ville. Mort du Caporal.

Lorsque les investigateurs arrivent à Cernay, ils découvrent la ville en ruine. Le Caporal Thésée les emmène vers le centre ville. Ils aperçoivent rapidement la masse sombre d'un clocher se dessiner dans le ciel. A cet instant, une détonation retentit et le Caporal tombe raide mort. Les investigateurs, grâce à un jet en Écouter, Vigilance ou Toc



pourront deviner l'origine du tir, en haut du clocher. Ils ont quelques mètres à faire avant d'atteindre l'église et se mettre à couvert des tirs de Puck.

## 12. Visite de l'église. Rencontre avec le soldat allemand Puck à moitié fou. Des Byakhees sur le clocher.

Le sniper allemand Puck a peu de balles dans son chargeur, les investigateurs pourront le déloger sans mal. S'ils le tuent, ils trouveront sur son corps les notes griffonnées dans son journal personnel (aide de jeu 2.1). Ils remarqueront également que de son cadavre s'écoule un liquide noir. Il s'agit du sang de Puck déjà perverti par les larves de Nyogtha. Un test en Médecine apportera la confirmation qu'il s'agit bien de son sang, mais qu'une maladie inconnue l'a probablement noirci.

S'ils le font prisonnier, ils pourront l'interroger. Ils se rendront vite compte que Puck a perdu la tête et il aura, la plupart du temps, des propos incohérents (un mélange d'allemand et de français basique). Il pourra toutefois donner des informations aux investigateurs sur les dangers qui rôdent dans le coin, et en parlera toujours avec fascination : « d'étranges hommes sont arrivés », « ils apportent la lumière », « Puck les a vu de près et ils ne ressemblent pas vraiment à des hommes, plutôt à des anges » ; dans la Tour Sud-Est, il a vu quelque chose « de fabuleux », « un trésor immense pour l'humanité, probablement le Saint Graal, il voulait le récupérer mais n'a pas pu », « il a été pris dans un brouillard noir et soudain » (note pour le Gardien : il s'agit de l'influence de Nyogtha) ; « les hommes étranges n'ont pas l'air de faire attention à lui » etc. Les investigateurs trouveront probablement ici une bonne motivation pour explorer les lieux. Si ce n'est pas suffisant, le Gardien peut en rajouter. Si les investigateurs prennent Puck avec eux, et qu'ils ne l'ont pas fouillé, Puck tentera de se suicider avec son petit couteau suisse.

Alors que les investigateurs s'appêtent à partir, ils entendent un éboulement au dessus de leur tête et un cri strident : ce sont les Byakhees qui s'envolent du clocher. Elles observent les investigateurs depuis la fusillade et attendaient le moment propice pour les attaquer. Les investigateurs verront dans le ciel de grosse masses noires qui s'approchent vers eux en hurlant (perte d'1/1D6 de santé mentale pour avoir vu une Byakhee).

**Note :** dès que les investigateurs pénètrent dans la ville, ils sont arrivés à un point de non retour et s'ils meurent, ils ne pourront plus reprendre de présumé. A leur mort, le Gardien leur fournira le Mot de la fin (aide de jeu 2.2) en toute discrétion.

**Note 2 :** on pourrait s'étonner que les Byakhees et les Goules s'attaquent aux investigateurs alors qu'ils devraient servir les intérêts de Nyogtha. En réalité, nul ne sait vraiment pourquoi. Est-ce pour tester les investigateurs ? Pour voir s'ils sont suffisamment téméraires ? La créature a-t-elle un raisonnement qui nous échappe ? Les profondeurs du Mythe sont

parfois insondables.

### 13. L'exploration :

#### 1. Une musique dans le cimetière. Une fête de goules.

Quand les investigateurs en finissent avec les Byakhees et qu'ils descendent du clocher de l'église, ils entendent au loin une musique, des tambours avec des flûtes, portée par le vent venant de l'ouest. C'est la direction du cimetière. Quelques goules (3 ou 4) ont décidé de s'y installer pour fêter l'arrivée de Nyogtha. Ils ont fait un grand feu au milieu des tombes lugubres et dansent autour en jouant du tambourin et de la clarinette, instruments qu'ils ont pillé en ville. L'une porte un casque allemand, l'autre le pantalon rouge de garance du poilu.

Les investigateurs pourraient s'étonner de leur virtuosité et de cette scène fantasque s'ils n'étaient pas également horrifiés par ces être pathétiques, ressemblant à des humains sans en être réellement (perte de 0/1D6 de SAN pour avoir vu des goules).

Si les investigateurs arrivent discrètement, ils pourront les observer à loisir. Sinon, les goules se tournent vers eux en grognant.

Si Puck est prisonnier des investigateurs, les goules proposeront de l'échanger contre des informations. Ils pourront ainsi apprendre d'où elles viennent, depuis quand elles sont là et quels étaient ces oiseaux sur le clocher de l'église.

Si les investigateurs sont en surnombre, elles tenteront de s'enfuir pour prévenir les autres. Sinon, elles attaquent.

#### 2. Dans les rues de la ville. Un char d'assaut allemand perdu devant la mairie.

En traînant dans les ruelles de la ville, les investigateurs auront la possibilité de rencontrer d'autres goules. Elles patrouillent en général par 2 ou par 3 et n'attaquent seulement quand elles sentent avoir l'avantage.

Sur ce qui semblait être la place de l'hôtel de ville, les investigateurs voient une sorte de grosse boîte noire métallique en mouvement. Il s'agit du prototype du premier char Allemand, l'ancêtre du Sturmpanzerwagen A7V qui apparaîtra bien plus tard sur les champs de bataille en 1917. Évidemment, les investigateurs ne connaissent pas encore les chars et sont étonnés de voir un tel engin. Ils seront peut-être effrayés même s'il n'est pas très dangereux pour eux : peu maniable, d'une visibilité diminuée, les pilotes de ces chars peuvent être délogés rapidement avec quelques grenades. Le char est quand même équipé d'un canon et de 6 mitrailleuses (qui, pour tirer, doivent être piloté par quelqu'un). Et devinez qui se cache à l'intérieur ? Deux ou trois goules (une conductrice, les autres aux mitraillettes). Pour tirer sur les investigateurs, les goules devront se rendre compte qu'ils sont là (Écouter ou Vigilance) et ensuite déterminer leur position.

A l'intérieur, dans la grande salle de la mairie, une goule couronnée d'un fil rouillé sera assise, éventuellement en compagnie d'un ou de deux sujets. Elle n'est pas particulièrement agressive mais semblera délirante pour les investigateurs. S'ils la questionnent, elle se présentera comme étant Titania, la reine des fées. Si elle les aime bien, elle pourra même leur chanter une petite chanson (pensez aux gremlins...) :

« Que chaque fée erre dans le palais de Thésée. [...]
Et nous le bénirons,
Et la famille engendrée là
Sera toujours heureuse.
Désormais ces trois couples
S'aimeront toujours fidèlement ; [...]
Fées, répandez partout
La rosée sacrée des champs ;
Et bénissez chaque chambre,
En remplissant ce palais de la paix la plus douce. »

Un jet réussi en Connaissance, Histoire de la Littérature, Écriture ou Théâtre permettra de déterminer qu'il s'agit du chant final du *Songe d'une Nuit d'Été* de Shakespeare.

Libre au gardien de décider si les goules attaquent ou non à la suite de cette petite représentation.

#### 3. A la bibliothèque.

**Avertissement :** cette scène peut heurter les sensibilités. Elle n'a d'intérêt que par rapport à l'horreur quelle procure. Libre au Gardien de la modifier pour la rendre plus soft.

Alors que les investigateurs se baladent dans le centre ville, ils arriveront devant un bâtiment en ruine où de nombreux papiers / ouvrages seront éparpillés sur le sol. C'est la bibliothèque de la ville.

Ils pourront entendre des grognements provenant de derrière un mur caché. Il s'agit d'une goule qui viole le corps d'une jeune femme en haillons, sans un mot. Elle n'a plus que son souffle pour crier. La goule tentera de prendre la fuite. Les investigateurs verront le corps de la jeune femme affreusement tuméfié, le ventre ouvert et les tripes qui sortent. Dans



son acte ignoble, la créature s'est acharnée sur le ventre de la jeune femme avec ses griffes. Les investigateurs la penseront morte mais alors qu'ils l'inspectent, elle ouvrira les yeux et dans son dernier soupir demandera où se trouve son enfant, avant de mourir dans les bras d'un investigateur. (Perte de 0/1D6 pour l'horreur de cette scène). Le corps du petit garçon sera retrouvé un peu plus loin, les membres disloqués.

#### **4. La tour d'angle Sud-Est**

La tour ronde massive qui s'élève au bord du canal usinier défendait l'angle sud-est des anciennes fortifications de la ville. Construite en 1422, elle présente un mur de plus de 3 mètres d'épaisseur à la base et une voûte en cul-de-four. Avant la Première Guerre mondiale, la Tour est convertie en cave couverte ou brasserie, et est alors agrémentée d'un balcon.

C'est dans cette cave remplie de bouteilles cassées, de tables et chaises renversées, que loge Nyogtha depuis son réveil. Sa masse noirâtre, ses longues tentacules s'étendent sur le sol jusque dans les escaliers de la Tour qui mènent à l'extérieur.

### **14. La confrontation finale**

#### **1. Rencontre avec Nyogtha**

En arrivant à la Tour Sud-Est, les investigateurs prendront certainement l'escalier de pierres en colimaçon qui mène vers les caves. Un jet réussi en Vigilance ou TOC fait remarquer qu'une substance noire et gélatineuse court le long des marches. A cet instant, celui qui ouvre la marche (ou celui dont le POU est le plus faible), est agrippé par les tentacules de Nyogtha et emporté dans les sous-sols. L'investigateur sombrera inconscient dans le songe de la veille et restera sous l'influence télépathique de Nyogtha. Sa seule chance de reprendre conscience sera de confronter son POU à celui du dieu sur la table des résistances, mais il a peu de chance d'y arriver.

#### **2. Son influence et ses promesses**

Arrivé en bas, les investigateurs seront en présence d'une masse tentaculaire et noirâtre (perte de 3/1D20 de santé mentale pour avoir vu Nyogtha). Devant la masse énorme, ils verront leur camarade aux prises avec les tentacules. Nyogtha s'adressera à eux par l'intermédiaire de celui-ci. Il leur proposera de se lier à lui et leur promettra de réaliser leurs rêves. tout ce dont ils ont pu voir la veille dans leurs rêves pourra se réaliser. S'ils acceptent, il leur demandera de s'avancer et les prendra dans ses « bras ». Il s'accouplera avec eux dans une douleur atroce pour leur transmettre ses larves qui les dévoreront de l'intérieur. S'ils refusent, Nyogtha tentera de les atteindre avec ses tentacules.

#### **3. Confrontation dans les sous-sols**

Les investigateurs devront utiliser leur agilité et leur athlétisme pour éviter les tentacules du Dieu. S'ils tirent, ils toucheront probablement mortellement l'investigateur prisonnier. S'il est juste blessé, Nyogtha lui arrachera la tête et jettera son corps contre les parois de la cave.

#### **4. Épilogue**

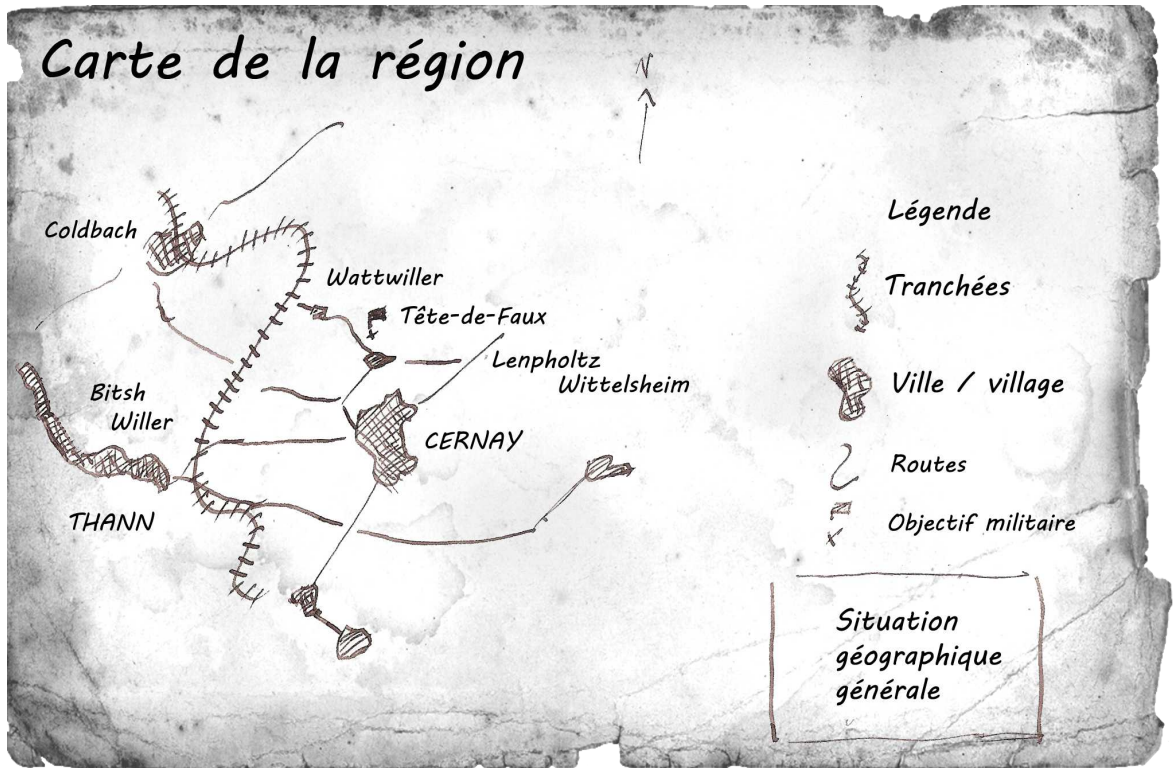
Ce scénario ne donne aucune chance de retour aux investigateurs car il s'agit en réalité du songe délirant d'un aliéné (cf. aide de jeu 2.2). Toutefois, le Gardien prendra soin de leur laisser croire jusqu'à la fin qu'ils peuvent survivre. Que les investigateurs réussissent à détruire Nyogtha ou pas, s'ils sortent de la Tour d'angle Sud Est, ils seront pris sous les feux nourris d'une escouade de soldats allemands (20 soldats) venus récupérer la ville. Libre au Gardien de faire durer cette confrontation ou non, aucun investigateur ne survivra. Dans tous les cas, le Gardien finira cette partie en leur donnant le mot de la fin, aide de jeu 2.2.

**FIN**

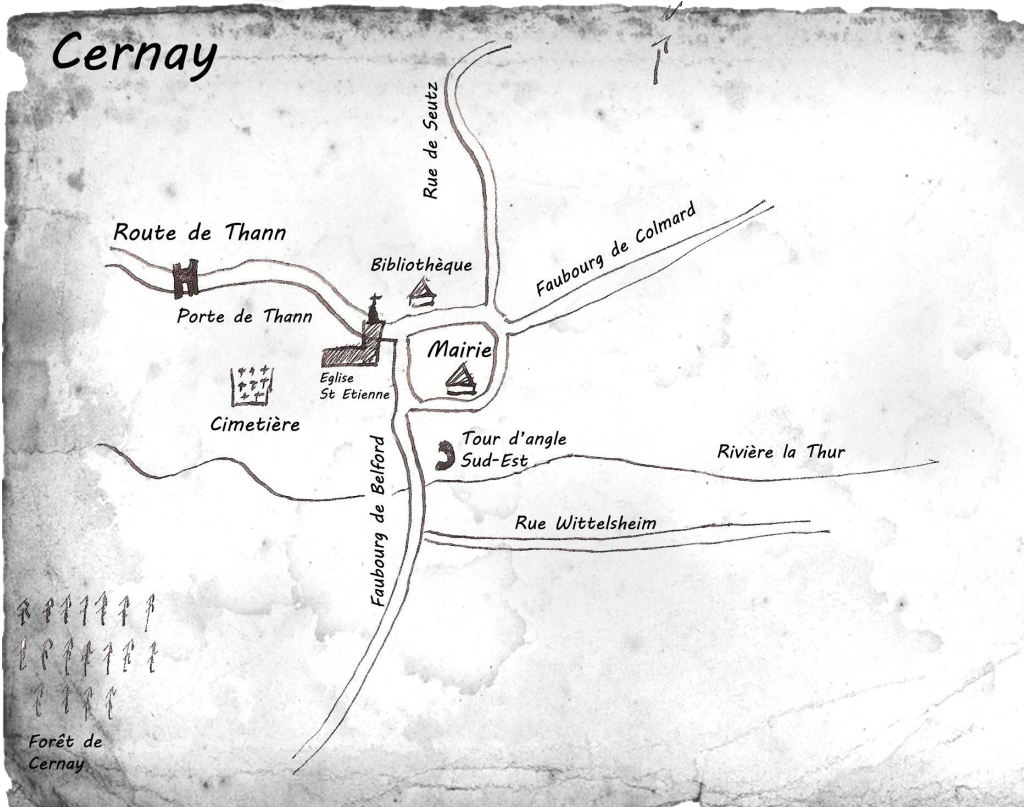
### III. Aides de jeu

#### 1. Plans

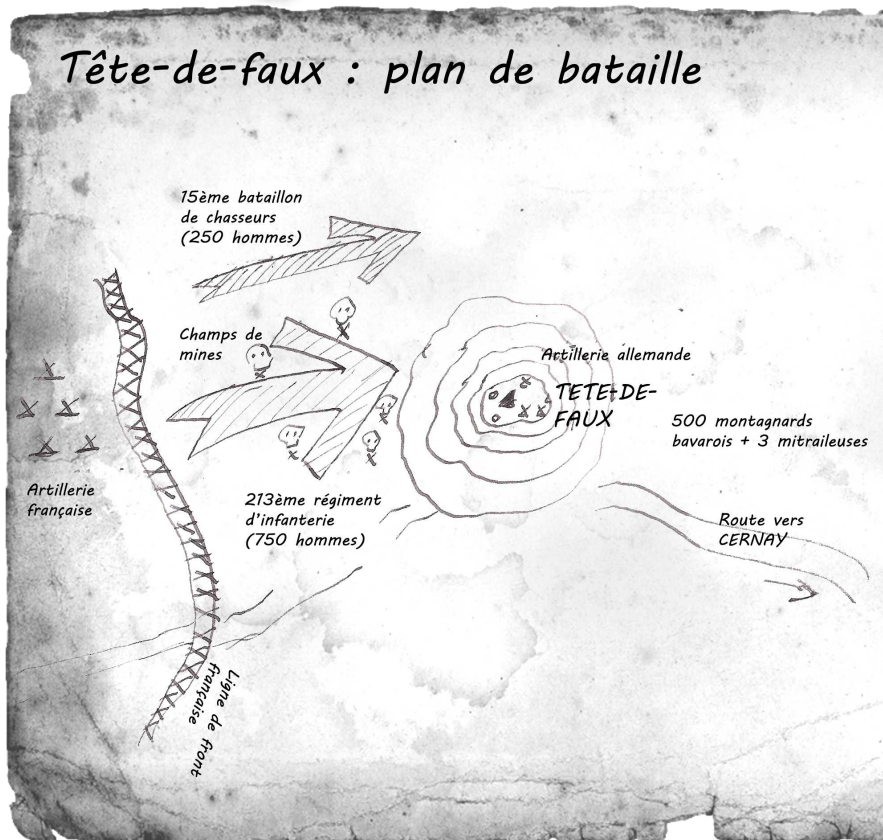
##### 1. Carte de la région



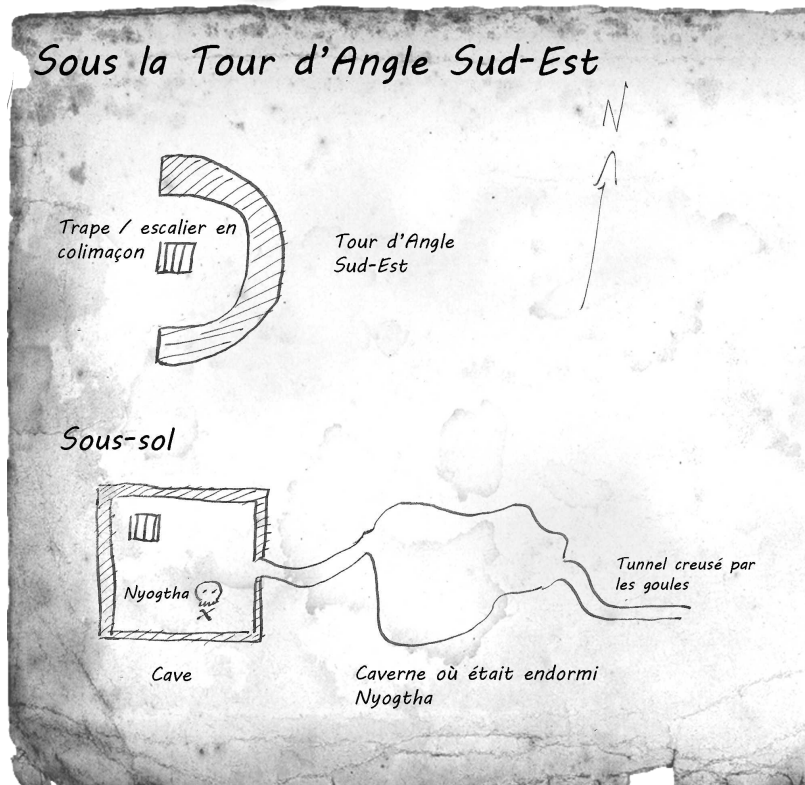
##### 2. Cernay



3. La Tête de Faux : plan de bataille



4. Sous la tour d'angle Sud-Est



## 2. Objets / livres / indices

### 1. Le journal de Puck

**Note concernant le journal :** un test en langue Allemand est nécessaire pour lire le journal. En cas d'échec, une réussite spéciale en Connaissance ou Bibliothèque permet d'en comprendre des bribes.

31. Oktober 1914

Alles ist ruhig. Ich habe Hütedienst und schlottere vor Kälte. Wo sind nur diese verfluchten Franzosen? Seit Wochen haben sie uns nicht angegriffen. Die Nacht ist schön. Ich liege im Dreck und denke an meine Frau.

2. Dezember 1914

Nun ist es soweit; sie haben uns angegriffen. Gestern tagsüber standen wir unter feindlichem Feuerregen. Unmöglich, sich in diesem Ruinenfeld zu verstecken. Ich habe meine Kameraden sterben sehen, zerfetzt von Bombeneinschlägen. Andere sind geflohen. Feige Kerle.

Aber das ist nicht alles. Es war mir, als hätte ich seltsame Schatten gesehen, die sich aus der Abenddämmerung lösten. Allein kriegte ich es mit der Angst zu tun und lief davon...wahrscheinlich Plünderer.

Ich habe mich in einem Turm versteckt, süd-westlich der Stadt. Und da habe ich sie gesehen. In ihrer vollen Schönheit. Sie hat mir aufmunternde Worte ins Ohr geflüstert. Ich konnte sogar meine Frau sehen, bei uns zuhause in Nürnberg. Oh meine Bärtliche, meine Sanfte. Sie sass da in unserem Wohnzimmer und las meine Briefe. Sie sah so schön aus, so ruhevoll. Sie hat mir versprochen, dass ich zu ihr gehen könne. Sie. Sie zeigte mir ein seltsames Tal, staubig und trocken. Aber ich hatte keine Angst. Ich fühlte mich wie zuhause. Ich fuhr dorthin, meine Frau zu treffen und wir liebten uns direkt auf dem Boden, im schwarzen Staub. Seltsamerweise schien mir, sie drange in mich. Als ich wieder bei Sinnen war, lag ich im Dunkeln. Vorsichtig wälzte ich mich aus dem Loch. Es schien mir als lagen unzählige Objekte verstreut auf dem Boden, beleuchtet von einem irreelen Mondlicht.

Welch wunderbare Schätze mögen in den Abgründen dieses Turmes verborgen liegen? Ich muss dahin zurück mit einer Fackel. Aber nun sah ich plötzlich schreckhafte Engel aus der Apokalypse sich auf mich stürzen. Ich rannte drauf los und versteckte mich zuoberst auf dem Kirchturm. Es würde bestimmt einer kommen, mich zu retten. Ich muss in das Verlies zurück, muss Licht finden, Licht, Licht....

## Traduction :

### 31 octobre 1914

Tout est calme. Je prends mon tour de garde et je grelotte à mon poste. Où sont ces putains de français ? Cela fait des semaines qu'ils ne nous ont pas attaqués. La nuit est belle. Couché dans la boue, je pense à ma femme.

### 2 décembre 1914

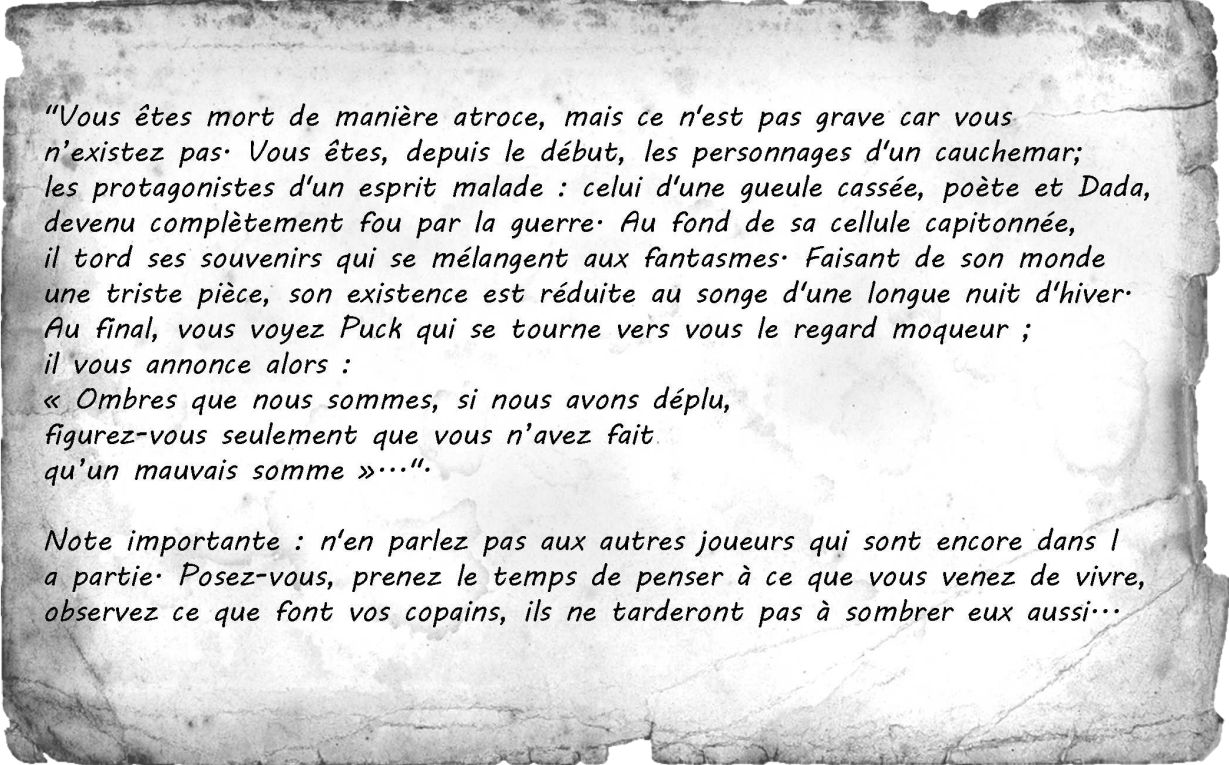
Ça y est, ils ont attaqué. Hier, durant la journée, nous nous sommes retrouvés sous les tirs de leur artillerie. Pas moyen de se cacher dans ce champs de ruine. J'ai vu mes camarades mourir, explosés sous les bombes. Les autres ont fui, les lâches !

Mais ce n'est pas tout. J'ai cru entre apercevoir d'étranges ombres qui se profilaient dans le crépuscule. Comme j'étais seul, j'ai pris peur et me suis enfui. Probablement des pillards.

Me suis réfugié dans une Tour, au Sud-Est de la ville. Et c'est là que je l'ai vu ! Dans toute sa splendeur ! Il m'a chuchoté des mots réconfortants à l'oreille. J'ai même pu voir ma femme, chez nous à Nuremberg. Oh ma tendre ! Ma douce ! Elle était assise là, dans notre salon, à lire les lettres que je lui ai envoyé. Elle était si belle, si paisible ! Elle m'a promis que je pourrais la rejoindre, Lui. Il m'a ensuite montré une vallée étrange, cendreuse et aride. Mais je n'avais aucune crainte, je me sentais comme chez moi. J'y ai retrouvé ma femme et nous avons fait l'amour à même le sol, dans la poussière sèche et noire. Étrangement, j'ai cru que c'était elle qui se glissait en moi. Lorsque je suis revenu à moi, j'étais dans le noir. Marchant à tâtons, je me suis glissé en dehors du trou. Sur mon passage, j'ai crû entre-apercevoir, de nombreux objets amassés sur le sol qui brillaient, comme s'ils étaient touchés par un clair de lune fantomatique.

Quels fabuleux trésors doivent être amassés dans les profondeurs de cette tour ! Il faut que j'y retourne à la lumière d'une torche. Alors, j'ai vu les anges terribles de l'apocalypse qui fonçaient sur moi ! J'ai couru et me suis réfugié au sommet de l'église. Quelqu'un viendra sûrement et alors je pourrais sortir. Je dois retourner dans la caverne ! Il faut que je trouve de la lumière, une lumière, une lumière...

## 2. Le mot de la fin



"Vous êtes mort de manière atroce, mais ce n'est pas grave car vous n'existez pas. Vous êtes, depuis le début, les personnages d'un cauchemar; les protagonistes d'un esprit malade : celui d'une gueule cassée, poète et Dada, devenu complètement fou par la guerre. Au fond de sa cellule capitonnée, il tord ses souvenirs qui se mélangent aux fantasmes. Faisant de son monde une triste pièce, son existence est réduite au songe d'une longue nuit d'hiver. Au final, vous voyez Puck qui se tourne vers vous le regard moqueur ; il vous annonce alors :

« Ombres que nous sommes, si nous avons déplu, figurez-vous seulement que vous n'avez fait qu'un mauvais somme »...".

Note importante : n'en parlez pas aux autres joueurs qui sont encore dans la partie. Posez-vous, prenez le temps de penser à ce que vous venez de vivre, observez ce que font vos copains, ils ne tarderont pas à sombrer eux aussi...

## 3. Caractéristiques Monstres / PNJ / Armes & Sorts

### 1. Nyogtha, Grand Ancien

« Une odeur insidieuse commence à se faire sentir. C'est une odeur ophidienne, âcre, qui donne la nausée. Le disque se soulève inexorablement et un doigt de ténèbres se faufile en-dessous, laissant voir une grande vague de ténèbres

*iridescentes, ni liquide ni solide, une masse gélatineuse et effrayante.*

Henry Kuttner, *The Salem Horror*

Nyogtha est une déité mineure censée vivre dans des cavernes souterraines de la Terre. Il pourrait être apparenté à Cthulhu. Il ressemble à un amas de ténèbres vivantes qui peut projeter des tentacules noirs à volonté.

**CULTE :** Nyogtha a peu d'adorateurs, principalement des sorciers. Il leur enseigne des sorts en échange de sacrifices et de POU. Dans les Terres oniriques, Nyogtha est vénéré par des bandes de Goules. Certaines Goules du monde éveillé pourraient également suivre un tel culte.

**ATTAQUES ET EFFETS SPECIAUX :** A moins d'être chassé par un sort approprié, Nyogtha saisit sa victime et l'emmène dans l'une de ses cavernes. Si Nyogtha cherche à infliger des dégâts, chaque cible se trouvant à moins de dix mètres subit 1D10 points de dégâts suite à de nombreuses blessures mineures. »

Malleus Monstrorum, p.223 / 224

#### **Nyogtha, la chose qui ne devrait pas exister**

FOR 85

CON 40

TAI 80

INT 20

POU 28

DEX 20

Mouv 10

PV 60

Impact N/A

**Armes :** Tentacule 100% dégâts : 1D10 ou Agrippe sa victime

**Armure :** Nyogtha ignore les dix premiers points de dégâts infligés par n'importe quelle source, lors de chaque tour. Une fois qu'il atteint 0 PV, Nyogtha est chassé.

**Sorts :** Tous les sorts pour Appeler et Contacter, Création de Portail.

**Perte de SAN :** 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Nyogtha.

## **2. Byakhees, Race Inférieure de Serviteurs Monture stellaires**

*« Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides... Ce n'était ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux ni ne fois, me souvenir.*

H.P. Lovecraft, *Le Festival*

Cette race interstellaire est essentiellement dévouée à Hastur l'Indicible. Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisés, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu qu'il soit protégé du vide et du froid par des potions ou des sorts bien appropriés. Ils ne possèdent pas de base permanente sur notre Terre, mais sont fréquemment invoqués pour accomplir certaines missions ou pour servir de montures. »

*Livre de Base, p. 219 / 220*

FOR 18 (5D6)

CON 11 (3D6)

TAI 18 (5D6)

INT 11 (3D6)

POU 11 (3D6)

DEX 14 (3D6 + 3)

**Mvt.** 5 sur terre et 20 en volant

**Points de vie :** 15

**Impact moyen :** +4

#### **Combat**

Griffes 35%, 1D6 points de dégâts + Impact

Morsure 35%, 1D6 points de dégâts + Impact + succion du sang

Un Byakhee peut, soit frapper avec ses deux serres simultanément soit tenter de mordre sa victime. Si la morsure atteint son but, le Byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 1D6 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les Byakhees restent accrochées à leurs victimes, tant qu'elles ne sont

pas mortes et qu'il leur reste un souffle de vie.

Les victimes « survivantes » peuvent éventuellement récupérer les points de FOR qu'elles ont perdus, soit par transfusion sanguine, soit à la cadence de 1D3 points par jour de repos.

**Protection :** 2 points de fourrure et de cuir épais

**Sortilèges :** Aucun

**Compétences :** Écouter 50%, Trouver Objet Caché 50%

**Perte de SAN :** 1/1D6 pour avoir vu un Byakhee

### 3. Goules Race Inférieure Indépendante Carnassiers dévoyés

« Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés, souvent ils étaient proches de l'Humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant, et ils avaient une physionomie vaguement canine. La plupart semblaient faits d'une espèce de caoutchouc.

H.P. Lovecraft, *Le Modèle de Pickman*

Les Goules sont des êtres caoutchouteux et répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, possédant certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment à l'aide de sons inarticulés et de couinements. Leur cuir est souvent incrusté de terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.

Les Goules de Lovecraft sont d'ignobles créatures qui vivent dans des réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses cités. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les sorcières et attaquent parfois l'homme. Il peut d'ailleurs arriver qu'un humain devienne une Goule au terme d'une longue transformation. »

*Livre de Base, p. 225*

FOR 16 (3D6+6)  
CON 13 (2D6+6)  
TAI 13 (2D6+6)  
INT 13 (2D6+6)  
POU 13 (2D6+6)  
DEX 13 (2D6+6)

**Mvt. :** 9

**Points de Vie :** 13

**Impact moyen :** +2

#### **Combat :**

Griffes 30%, 1D6 points de dégâts + impact

Morsure 30%, 1D6 points de dégâts + harcèlement automatique (1D4)

Morsures et griffures : Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la Goule et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.

**Protection :** Les armes à feu ne leur infligent que la moitié de leurs dégâts normaux. Arrondissez les facteurs à l'unité supérieure.

**Sortilège :** la chef goule du cimetière ou la reine des fées dans la mairie connaissent 1 sort chacune au choix du Gardien (leur intelligence étant légèrement supérieure).

**Compétences :** Creuser 75%, Discrétion 80%, Écouter 70%, Athlétisme 85%, Repérer la Putréfaction 65%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 50%. Certaines goules parlent Français (25%), d'autres Allemand (25%), d'autres les deux langues.

**Perte de SAN :** 0/1D6 points

### 4. Caporal Thésée (34ans)

Le caporal Thésée est un homme charismatique, à la carrure imposante et la moustache gauloise. Soldat de carrière exemplaire avant la guerre, il reçoit une formation d'officier accélérée. Lors de son affectation dans les tranchées alsaciennes, on lui confie une escouade de jeunes conscrits vigoureux.

APP 13 Prestance 65%  
CON 13 Endurance 65%  
DEX 13 Agilité 65%

FOR	13	Puissance	65%
TAI	14	Corpulence	70%
EDU	15	Connaissance	75%
INT	13	Intuition	65%
POU	12	Volonté	60%

Impact	+2
Points de Magie	12
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

#### Compétences d'occupation

Armes à feu (Armes de poing)	60%
Armes à feu (Armes d'épaule)	55%
Armes blanches (Armes de mêlées)	50%
Athlétisme	50%
Autorité	70%
Contacts & ressources	40%
Crédit	40%
Discrétion	40%
Interroger	45%
Stratégie militaire	40%
Vigilance	55%

Points d'Aplomb : 2

#### Inventaire :

**Armes :** **Berthier** (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5, ; **Browning** (pistolet d'officier, arme de poing), Deg. 1D8, mod. De précision : +2%, cadence : 2, enrayement: 98+, portée : courte, solidité : 10, capacité : 7 ; **Baïonnette aiguille** (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; **couteau de chasse (arme blanche)** dégâts 1D6+impact.

**Habits (armure) :** nouvel **uniforme de soldat français** bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; **casque militaire** en métal 2 points d'armure.

**Divers :** bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; une paire de petites cisailles ; un livre de prière « Le petit Paroissien » ; un sifflet ; un porte carte ; gants en cuir ; boussole ; périscope de tranchée.

### 5. Soldat allemand générique

La plupart des soldats allemands positionnés dans la région sont des unités bavaroises (Bayerische Landwehr Infanterie Regiment). Ce sont des hommes grands et robustes, la plupart du temps des montagnards alpins qui portent l'uniforme gris et le casque à pointe allemand.

APP	11	Prestance	55%
CON	13	Endurance	65%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	16	Corpulence	80%
EDU	12	Connaissance	60%
INT	13	Intuition	65%
POU	11	Volonté	55%

Impact	+2
Points de Magie	11
Points de Vie	18
Santé Mentale	55

#### Compétences d'occupation :

Armes à feu (Armes d'épaule) :	50%
Armes à feu (Armes de poing) :	40%





Armes banches (armes de mêlées) :	45%
Athlétisme :	55%
Discrétion :	35%
Vigilance :	40%

### Inventaire générique :

**Armes principales :** **Schmidt Rubin** (arme d'épaulé) dégâts 2D6+3, mod. De précision -1%, cadence 1, enrayement 99+, portée loin, solidité 15, capacité 6 ; **Baïonnette aiguille** (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; **couteau suisse** (type canif) 1D3+impact

**Habits (armure) :** **uniforme soldat allemand** gris (+10% se cacher) ; **casque à pointe** 2 points d'armure.

## 6. Puck

Le soldat Robin Guterkerl (25ans) est un grand gaillard blond élancé typique du physique bavarois. Commerçant à Munich avant la guerre, il a des notions de Français (25%). Juste avant de partir à la guerre, il s'est marié avec Gertrude, une belle jeune fille bavaroise. Durant le conflit et jusqu'à sa mort, il ne cessera pas de lui écrire des lettres. Il tient également un journal de guerre. Il est positionné avec son régiment à Cernay depuis la bataille de Mulhouse (août 1914). Perdu dans la ville, il attend les investigateurs, perché dans le clocher de l'église.

Ses attributs correspondent au soldat allemand générique (voir plus haut aide de jeu 3.5). Lorsque les investigateurs le rencontrent, il est à moitié fou (santé mentale de 10). **Particularité** : doué en tirs (armes à feu +10%). Après la mort de Thésée, il n'a plus que 3 balles dans sa carabine.

Les investigateurs trouveront sur lui des extraits de son journal (aide de jeu 2.1).



## 7. Les sorts de Nyogtha

Le sort *envoyer des rêves* est l'équivalent du sort *cauchemar* décrit dans le Grimoire inférieur du LdB avec la possibilité de perdre 1D3 points de santé mentale pour celui qui en rêve. La différence principale étant que l'investigateur se souviendra de ce qu'il a rêvé et qu'il y songera incessamment même réveillé.

## 8. Armes : artillerie, mine anti-personnel, mitraillettes, char allemand

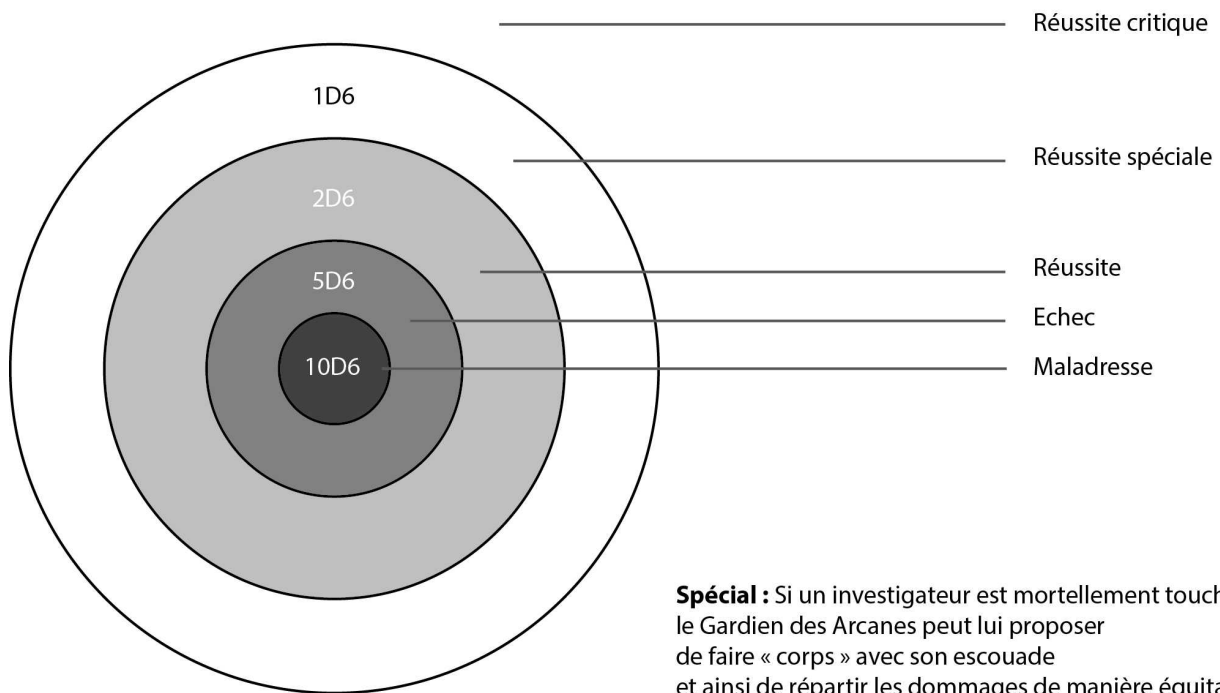
### Canon de 75mm

« Le glorieux 75, comme on l'appelait fut le meilleur canon de campagne à son époque et révolutionna par sa modernité, la conception de l'artillerie. Il pourrait, d'ailleurs, à ce titre, rentrer dans le top 5 des meilleures pièces d'artillerie de tous les temps. Il innovait par une munition sans fumée, encartouchée, d'un système de chargement par la culasse et d'un frein de recul hydropneumatique. Il sera copié par quasiment tous les autres pays du monde et décliné et amélioré en un nombre de version incalculable. Il restera en service bien après la Seconde guerre mondiale. »

*Manuel des armes, p.108*

Type de l'arme : Canon d'artillerie  
 Chargement : chargement par la culasse  
 Munition : 75mm  
 Dégâts : 10D6 / 8D6 / 5D6 / 2D6 / 1D6  
 Modificateur de précision : 0%  
 Cadence : 1 / 4 (2servants)  
 Enrayement : 99+  
 Portée : loin  
 Solidité : 20  
 Capacité 1  
 Rechargement : 3 rounds  
 Dissimulation : impossible  
 Prix : 3000 \$ / 1500 \$ / -

**Règle des dommages de l'artillerie :** en cas d'échec de la Chance(15), l'investigateur est touché et doit faire un test d'athlétisme.



### Mine classique à effet de souffle

« Système le plus ancien, ce type de mine a principalement la forme de galettes. Elles sont généralement enterrées ou posées à même le sol et possèdent un contracteur sur la partie supérieure. Lorsque l'on marche dessus ou qu'une pression est exercée sur le contracteur, la mine explose directement. D'autres modèles, dits à plateau oscillant, dont le basculement de la partie supérieure déclenche la mine, sont également usités. Jusqu'aux années 50, les mines classiques à effet de souffle étaient généralement destinées à tuer plus qu'à blesser et leur taille dépassait les 20cm de diamètre. Depuis les années 60, la taille de la mine moderne s'est considérablement réduite, jusqu'à un diamètre d'environ 10cm et la charge explosive s'en trouve donc nettement réduite ; elle est destinée à blesser plutôt qu'à tuer. »

*Le Manuel des Armes, p. 190*

Type : mine classique à effet de souffle ancienne

Fiabilité : 98+

Dégâts : 6D6 / 1D6

### Mitrailleuse Gatling

« De la taille d'un petit canon, la Gatling fut la première mitrailleuse fiable à entrer en service. Conçue initialement en 1861, elle ne fut effective au sein de l'armée américaine qu'en 1865. L'année suivante, elle fut modernisée afin d'accueillir des munitions plus modernes à étuis en laiton, en remplacement des munitions à étuis en papier. Le chargement s'effectuait en plaçant un magasin amovible au-dessus de la culasse et les cartouches se chargeaient par gravité dans les chambres rotatives, actionnées manuellement par le servent, grâce à une manivelle située sur le côté. Le Royaume-Uni s'intéressa aussi à cette arme et acheta la licence de fabrication en 1870. »

*Le Manuel des Armes, p. 108*

Type de l'arme : Mitrailleuse

Chargement : magasin amovible

Munition : 45,70 Gouvernement

Dégâts : 2D6+4

Modificateur de précision : -10%

Cadence : 4

Enrayement : 85+

Portée : loin

Solidité : 15

Capacité : 50 ou 100  
Rechargement : 2 rounds par magasin  
Dissimulation : impossible  
Prix : 1000\$ / 200\$ / 6500\$

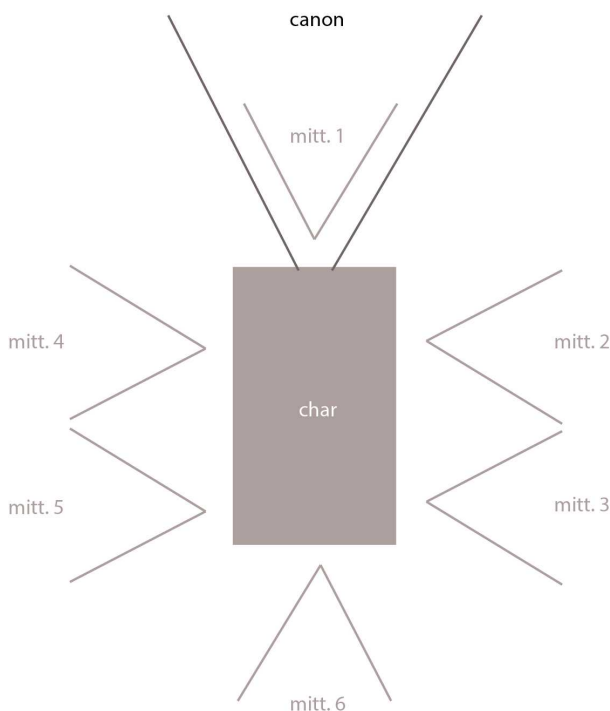
**NB :** historiquement, la mitrailleuse allemande de la Première Guerre Mondiale est la Meschinengewehr 08. Dans un soucis ludique, n'étant pas présente dans le Manuel des Armes, je me suis inspiré de la célèbre Gatling plus lourde et plus ancienne.

### Char allemand prototype Sturmpanzerwagen A7V

Ce char allemand fut le premier construit durant la Première Guerre. Sa mise en service fut très tardive (1917). Dans le scénario il s'agit d'un prototype imaginé pour le délire de l'action. Il s'agit plus d'une boîte en métal qu'un véritable char d'assaut.

Il est principalement équipé d'un canon de 57mm (les goules, en nombre réduit, ne savent pas l'utiliser) et de 6 mitrailleuses. Le Gardien peut imaginer qu'une goule tente de conduire l'engin (avec maladresse) et que les autres s'amusent avec les mitrailleuses. Pour les caractéristiques des mitrailleuses, voir celles de la Gatling. La visibilité étant très réduite, les goules ne tireront pas tant que les investigateurs ne sont pas repérés.

Angles de vue - Position du canon et des mitrailleuses



Il y a une double porte arrière que les investigateurs n'auront pas de mal à ouvrir et les meurtrières laissant passer les mitraillettes sont étroites. A eux de définir une stratégie mais le meilleur moyen pour détruire ce char est d'envoyer quelques explosifs à l'intérieur du char pour le neutraliser.

### 9. Aide pour le Gardien : recommandation et répartition des goules dans la ville

Lorsque Nyogtha se réveille, 1D4XNbre de joueurs de goules arrivent à Cernay en passant par des couloirs et des cavernes souterrains. Libre au Gardien de les disposer comme il l'entend. Pour bien suivre le scénario, voici une suggestion d'emplacement :

Lieux	Nombre de goules
Le cimetière	2 à 5 goules
Bibliothèque	1 à 2 goules
Char	2 à 6 goules

Mairie	1 (la reine des fées) et 2 autres (sa garde rapprochée)
--------	---

Le Gardien peut admettre un minimum pour que l'action soit intéressante. Le surplus sera disposé à son envie sur la route des investigateurs par bandes de 2 à 3 goules.

#### 4. Pré tirés, une escouade de poilus

##### 1. 7 pré tirés proposés

<b>Égée « le Péquenot », 24ans, Conscrit soldat</b>		<b>Démétrius « le Doc », 25ans, Conscrit médecin</b>	
Égée est né dans une famille de fermiers aveyronnais. Après son brevet des collèges, il retourne aider ses parents à la ferme. C'est un gaillard costaud avec l'accent qui chante, d'humeur habituellement joyeuse et toujours prêt à la fête. Même la guerre n'arrivera pas à ternir son optimisme légendaire. <b>Personnalité</b> : jovial <b>Motivation</b> : jouer les héros		Démétrius était étudiant en médecine à Paris lorsque la guerre éclata. Très habile de ses mains, il était prédestiné à devenir chirurgien. La guerre sera pour lui source d'enseignement. <b>Personnalité</b> : analytique <b>Motivation</b> : la recherche	
APP 10 Prestance 50% CON 15 Endurance 75% DEX 11 Agilité 55% FOR 15 Puissance 75% TAI 14 Corpulence 70% EDU 10 Connaissance 50% INT 11 Intuition 55% POU 12 Volonté 60%	Pts de vie : 15 S. de blessure : 8 SAN : 60 Impact : +1D4 Pts Magie : 12 Aplomb : 2	APP 12 Prestance 60% CON 11 Endurance 55% DEX 14 Agilité 70% FOR 12 Puissance 60% TAI 11 Corpulence 55% EDU 13 Connaissance 65% INT 13 Intuition 65% POU 12 Volonté 60%	Pts de vie : 13 S. de blessure : 7 SAN : 60 Impact : aucun Pts Magie : 12 Aplomb : 2
<b>Compétences militaires (Intx20)</b> Armes d'épaule : 50% Armes de poings : 30% Armes blanches : 70% Athlétisme : 65% Bagarre : 72% Discrétion : 20% Premiers soins : 30% Se cacher : 20% Vigilance : 35%	<b>Compétences d'occupations (Edux40)</b> Bricolage : 50% Conduite (engins lourds) : 60% Équitation : 40% Agriculture : 60% Négociation : 45% Botanique : 40% Géologie : 40% Chimie : 50% Occitan : 70%	<b>Compétences militaires (Intx20)</b> Armes d'épaule : 45% Armes de poings : 40% Armes blanches : 60% Athlétisme : 35% Bagarre : 34% Discrétion : 45% Premiers soins : 70% Se cacher : 50% Vigilance : 55%	<b>Compétences d'occupations (Edux40)</b> Bibliothèque : 65% Contacts & ressources : 50% Crédit : 55% Médecine : 75% Psychologie : 65% Anatomie : 70% Biologie : 70% Trouver Objet Caché : 55% Latin : 50% Allemand : 60%
<b>Inventaire :</b> <b>Armes : Berthier</b> (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5 ; <b>Chargeurs carabine</b> (5X5 balles) ; <b>Baïonnette aiguille</b> (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; <b>couteau de chasse (arme blanche)</b> dégâts 1D6+impact. <b>Habits (armure)</b> : nouvel <b>uniforme de soldat français</b> bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; <b>casque militaire</b> en métal 2 points d'armure. <b>Divers</b> : bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; une paire de petites cisailles ; <b>quelques outils (pinces, pied de biche, pelle, tournevis...)</b> .		<b>Inventaire :</b> <b>Armes : Berthier</b> (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5 ; <b>Chargeurs carabine</b> (5X5 balles) ; <b>Baïonnette aiguille</b> (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; <b>couteau de chasse (arme blanche)</b> dégâts 1D6+impact. <b>Habits (armure)</b> : nouvel <b>uniforme de soldat français</b> bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; <b>casque militaire</b> en métal 2 points d'armure. <b>Divers</b> : bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; une paire de petites cisailles ; <b>havresac de brancardier (compresses, matériel de premiers soins)</b>	

<b>Lysandre « le Dynamiteur », 21ans, Conscrit sapeur</b>		<b>Philostrate « le Mac », 25ans, Conscrit soldat</b>	
Lysandre était un mineur avant la guerre. Orphelin, il travaille depuis qu'il a 12 ans dans des conditions extrêmes. Il est très proche des syndicats, se prétendant lui même anarchiste. Il aura très vite une aversion pour cette guerre. <b>Personnalité</b> : contestataire <b>Motivation</b> : combattre l'injustice		Philostrate était vendeur itinérant avant la guerre. Si on l'appelle « le Mac », c'est surtout à cause de sa compétence de négociateur et de sa belle gueule. Pas sûr qu'il la garde très longtemps... <b>Personnalité</b> : narcissique <b>Motivation</b> : obsession personnelle : les femmes	
APP 13 Prestance 65% CON 15 Endurance 75% DEX 11 Agilité 55% FOR 15 Puissance 75% TAI 11 Corpulence 55% EDU 9 Connaissance 45% INT 12 Intuition 60% POU 12 Volonté 60%	Pts de vie : 15 S. de blessure : 8 SAN : 60 Impact : +1D4 Pts Magie : 12 Aplomb : 2	APP 16 Prestance 80% CON 11 Endurance 55% DEX 12 Agilité 60% FOR 12 Puissance 60% TAI 11 Corpulence 55% EDU 12 Connaissance 60% INT 11 Intuition 55% POU 13 Volonté 65%	Pts de vie : 11 S. de blessure : 6 SAN : 65 Impact : aucun Pts Magie : 13 Aplomb : 2
<b>Compétences militaires (Intx20)</b> Armes d'épaule : 30% Armes de poings : 30% Armes blanches : 50% Grenades : 60% Athlétisme : 45% Bagarre : 42% Discrétion : 40% Premiers soins : 30% Se cacher : 50% Vigilance : 55%	<b>Compétences d'occupations (Edux40)</b> Bricolage : 60% Écouter : 65% Mineur : 75% Orientation : 60% Premiers soins : 40% Géologie : 40% Trouver Objet Caché : 65% Explosifs : 60%	<b>Compétences militaires (Intx20)</b> Armes d'épaule : 50% Armes de poings : 50% Armes blanches : 40% Athlétisme : 35% Bagarre : 42% Discrétion : 30% Premiers soins : 30% Se cacher : 30% Vigilance : 55%	<b>Compétences d'occupations (Edux40)</b> Baratin: 75% Bureaucratie : 50% Comptabilité : 65% Conduite (automobile) : 70% Contacts et ressources : 50% Négociation : 65% Psychologie : 55% Trouver Objet Caché : 55% Allemand : 60%
<b>Inventaire :</b> <b>Armes : Berthier</b> (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5, ; <b>Chargeurs carabine</b> (5X5 balles) ; <b>Baïonnette aiguille</b> (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; <b>couteau de chasse (arme blanche)</b> dégâts 1D6+impact. <b>Havresac de grenadier : Grenades défensives</b> (x10) dégâts 1 à 6D6, fiabilité 55% ; <b>bâtons de TNT</b> (x5) 1 à 4D6, fiabilité 80% ; <b>Habits (armure)</b> : nouvel <b>uniforme de soldat français</b> bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; <b>casque militaire</b> en métal 2 points d'armure. <b>Divers</b> : bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; une paire de petites cisailles ; <b>quelques outils (pinces, pied de biche, pelle, tournevis...)</b> .		<b>Inventaire :</b> <b>Armes : Berthier</b> (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5, ; <b>Chargeurs carabine</b> (5X5 balles) ; <b>Baïonnette aiguille</b> (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; <b>couteau de chasse (arme blanche)</b> dégâts 1D6+impact. <b>Habits (armure)</b> : nouvel <b>uniforme de soldat français</b> bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; <b>casque militaire</b> en métal 2 points d'armure. <b>Divers</b> : bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; une paire de petites cisailles ; <b>une trousse de toilette (peigne, rasoir, brosse à dent...)</b>	

<b>Bottom « le Courrier », 20ans, Conscrit agent de liaison</b>		<b>Lajusté « le Filou », 23ans, Conscrit espion</b>	
Bottom était facteur avant la guerre. Assez étrangement, il est québécois Nul ne sait comment il s'est retrouvé dans un régiment français (erreur de l'administration britannique et française?). Quoi qu'il en soit, en tant qu'agent de liaison, il laisse souvent ses interlocuteurs français coi. <b>Personnalité</b> : débonnaire <b>Motivation</b> : obsession personnelle : rentrer dans ses vertes contrées		En temps de guerre, tous les talents sont bons ! Lajusté, voleur de son état, est à l'aise dans les infiltrations et les raids de nuit. <b>Personnalité</b> : cupide <b>Motivation</b> : l'argent	
APP 12 Prestance 60% CON 13 Endurance 65% DEX 14 Agilité 70% FOR 12 Puissance 60% TAI 11 Corpulence 55% EDU 10 Connaissance 50% INT 13 Intuition 65% POU 12 Volonté 60%	Pts de vie : 12 S. de blessure : 6 SAN : 60 Impact : aucun Pts Magie : 12 Aplomb : 2	APP 13 Prestance 65% CON 11 Endurance 55% DEX 15 Agilité 75% FOR 12 Puissance 60% TAI 10 Corpulence 50% EDU 11 Connaissance 55% INT 12 Intuition 60% POU 13 Volonté 65%	Pts de vie : 11 S. de blessure : 6 SAN : 65 Impact : aucun Pts Magie : 13 Aplomb : 2
<b>Compétences militaires (Intx20)</b> Armes d'épaule : 40% Armes de poings : 40% Armes blanches : 40% Athlétisme : 65% Bagarre : 38% Discrétion : 60% Premiers soins : 30% Se cacher : 60% Vigilance : 65%	<b>Compétences d'occupations (Edux40)</b> Bureaucratie : 40% Conduite (deux roues) : 70% Conduite (automobile) : 70% Orientation : 70% Pister : 70% Trouver Objet Caché : 75% Anglais : 60%	<b>Compétences militaires (Intx20)</b> Armes d'épaule : 30% Armes de poings : 40% Armes blanches : 50% Athlétisme : 45% Bagarre : 50% Discrétion : 60% Premiers soins : 30% Se cacher : 60% Vigilance : 55%	<b>Compétences d'occupations (Edux40)</b> Culture artistique Art : 70% Dissimulation : 85% Serrurerie : 85% Négociation : 65% Trouver Objet Caché : 75% Détecter les pièges : 70% Allemand : 50%
<b>Inventaire :</b> <b>Armes : Berthier</b> (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5, ; <b>Chargeurs carabine</b> (5X5 balles) ; <b>Baïonnette aiguille</b> (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; <b>couteau de chasse (arme blanche)</b> dégâts 1D6+impact. <b>Habits (armure) :</b> nouvel <b>uniforme de soldat français</b> bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; <b>casque militaire</b> en métal 2 points d'armure. <b>Divers :</b> bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; <b>une paire de petites cisailles ; de bonnes chaussures ; havresac d'agent de liaison (papier à lettre, crayon, tampons...)</b>		<b>Inventaire :</b> <b>Armes : Berthier</b> (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5, ; <b>Chargeurs carabine</b> (5X5 balles) ; <b>Baïonnette aiguille</b> (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; <b>couteau de chasse (arme blanche)</b> dégâts 1D6+impact. <b>Habits (armure) :</b> nouvel <b>uniforme de soldat français</b> bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; <b>casque militaire</b> en métal 2 points d'armure. <b>Divers :</b> bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; <b>une paire de petites cisailles ; le kit du voleur parfait (crochets, sondes, ficelles, gants...)</b>	

<b>Famélique « le Gamin », 16ans, Conscrit tambour</b>			
<p>Il n'y a pas d'âge pour répondre à l'appel du drapeau, Famélique en est l'exemple parfait. Le plus jeune de l'escouade, il se passionne pour la musique. Il est embauché comme petit tambour lorsque la guerre commence.</p> <p><b>Personnalité</b> : curieux  <b>Motivation</b> : obsession personnelle : devenir un prodige de la musique</p>			
APP 12 Prestance 60% CON 11 Endurance 55% DEX 13 Agilité 65% FOR 11 Puissance 55% TAI 10 Corpulence 50% EDU 10 Connaissance 50% INT 14 Intuition 70% POU 13 Volonté 65%	Pts de vie : 11 S. de blessure : 6 SAN : 65 Impact : aucun Pts Magie : 13 Aplombs : 2		
<b>Compétences militaires (Intx20)</b> Armes d'épaule : 40% Armes de poings : 40% Armes blanches : 50% Athlétisme : 35% Bagarre : 36% Discrétion : 70% Premiers soins : 40% Se cacher : 70% Vigilance : 75%	<b>Compétences d'occupations (Edux40)</b> Bibliothèque : 65% Contacts & ressources : 60% Culture artistique (Musique) : 75% Sciences humaines (histoire) : 60% Allemand : 60%		
<b>Inventaire :</b> <b>Armes : Berthier</b> (carabine, arme d'épaule), Deg. 2D6 + 3, mod. De précision : -2%, cadence : 1, enrayement : 100, solidité 15, portée loin, capacité : 5, ; <b>Chargeurs carabine</b> (5X5 balles) ; <b>Baïonnette aiguille</b> (sur carabine, arme de mêlées) modificateur -10%, dégâts 1D6+impact ; <b>couteau de chasse (arme blanche)</b> dégâts 1D6+impact. <b>Habits (armure)</b> : nouvel <b>uniforme de soldat français</b> bleu nuit : +10% se cacher dans l'obscurité ; <b>casque militaire</b> en métal 2 points d'armure. <b>Divers</b> : bidon 1L (gourde) ; une musette contenant des vivres, pipe, tabac, briquet... ; quelques ustensiles de cuisine (gamelle, couverts, ouvre boîte...) ; pansements individuels (x5) ; plaque d'identité ; montre à gousset ; lanterne pliable à bougie ; <b>une flûte ; un tambour</b>			

## 2. Les songes envoyés par Nyogtha

Un songe par PJ : Égée rêve d'une bataille héroïque d'où il sort glorieux et adulé de tous, Démétrius rêve qu'il découvre le secret de l'immortalité, Lysandre d'une société idéale, Philostrate au milieu de femmes, Bottom rêve de son foyer, Lajusté d'un trésor, Famélique d'un grand concert où il orchestre.

Rêve d'Égée :

Vous êtes dans une plaine au milieu d'une bataille épique. Vous voyez vos ennemis tomber ou effrayés à votre seule vue. Vous vous battez héroïquement et vous remportez la victoire. Vous vous retrouvez sur les marches d'un temple antique, vous entendez la foule qui vous acclame lorsque vous commencez votre ascension. Vous avez l'impression d'être à Rome. En haut des marches, un homme entouré par des hommes en armes vous attend. Lorsque vous arrivez il pose sur votre tête une couronne de lauriers. Vous vous retournez et la foule exulte. C'est votre jour de gloire. Grâce à vous, la nation a remporté une bataille décisive.

Vous vous réveillez dans la boue, ce rêve s'est introduit dans votre esprit et vous ne pouvez vous en défaire. Vous perdez 2 points de santé mentale.

Rêve de Démétrius :

Vous êtes au bloc chirurgical en pleine opération. Par maladresse, vous faites tomber un produit sur votre patient. Au départ, vous peinez à le stabiliser. Finalement tout rentre dans l'ordre. Mais en faisant des analyses, vous faites une découverte surprenante. Vous semblez au départ ne pas y croire. Vous en avez la certitude lorsque vous revoyez votre patient régulièrement : il ne vieillit plus. Vous avez trompé la mort et par le plus grand des hasards et trouvé le secret de l'immortalité.

Vous vous réveillez dans la boue, ce rêve s'est introduit dans votre esprit et vous ne pouvez vous en défaire. Vous perdez 2 points de santé mentale.

Rêve de Lysandre :

Vous vous trouvez devant une cité gigantesque baignée de soleil. Même si vous ne l'avez jamais vu, vous savez que cette cité, c'est chez vous. En vous promenant dans les rue, vous remarquez de façon surprenante que tout le monde rayonne de joie et de liberté. En y regardant de plus près, vous ne voyez aucun gendarme. Pour les habitants de cette cité idéale, tout semble simple. Ils vivent sans contraintes, ni effort. Alors, vous vous souvenez qu'en cet endroit, personne n'est plus important qu'un autre, et que vous vous trouvez dans une société idéale où chacun vie en harmonie.

Vous vous réveillez dans la boue, ce rêve s'est introduit dans votre esprit et vous ne pouvez vous en défaire. Vous perdez 2 points de santé mentale.

Rêve de Philostrate :

Vous êtes dans une pièce confortablement allongé, entouré par de nombreuses femmes, plus belles les unes que les autres. Vous pensez d'abord qu'il s'agit là d'un bordel et que ce sont des prostituées. Pourtant, vous ne leur donnez rien en échange du plaisir qu'elles vous procurent de bonne grâce. Lorsque vous marchez dans la rue, vous avez l'impression que le regard des femmes se portent sur vous. Elles ne demandent qu'à vous connaître.

Vous vous réveillez dans la boue, ce rêve s'est introduit dans votre esprit et vous ne pouvez vous en défaire. Vous perdez 2 points de santé mentale.

Rêve de Bottom :

Vous regardez par la fenêtre. Il neige mais vous avez bien chaud. C'est le jour de Noël et vous êtes chez vous avec votre famille. Les enfants ouvrent les cadeaux que le père Noël a déposé la veille. Bien emmitoufflé, vous marchez dans les rues de votre ville en saluant les commerçants de votre quartier et vos voisins. Vous retrouvez vos petites habitudes quotidiennes. Vous vous sentez bien, chez vous, et vous savez que plus rien ne pourra vous en faire partir.

Vous vous réveillez dans la boue, ce rêve s'est introduit dans votre esprit et vous ne pouvez vous en défaire. Vous perdez 2 points de santé mentale.

Rêve de Lajusté

Votre rêve est d'or et d'argent. Vous baignez dans un bain de billets de banque. Vous jubilez sur une montagne de pièces d'or. Vous festoyez dans la salle des coffres de la plus grande banque du monde. Vous admirez le plus gros diamant du monde, bien installé dans votre canapé. Encore un peu et on vous appellera Midas.

Vous vous réveillez dans la boue, ce rêve s'est introduit dans votre esprit et vous ne pouvez vous en défaire. Vous perdez 2 points de santé mentale.

Rêve de Famélique

Vous voyez un rideau rouge mais vous êtes de l'autre côté de la scène. Les musiciens sont tous placés autour de vous, attentifs. Lorsque le rideau s'ouvre, vous saluez le public installé dans les gradins de l'Opéra de la Scala à Milan. Les rois et les présidents sont venus pour vous entendre. En un coup de baguette, vous dirigez l'orchestre d'une main de maître en interprétant un chef d'œuvre que vous avez d'ailleurs vous même écrit. Le succès est énorme.

Vous vous réveillez dans la boue, ce rêve s'est introduit dans votre esprit et vous ne pouvez vous en défaire. Vous perdez 2 points de santé mentale.



### 3. Comment créer son propre conscrit

Je vous propose 7 pré tirés avec ce scénario, mais le gardien ou les joueurs peuvent choisir d'en faire d'autres personnalisés à condition qu'ils aient un rêve associé.

Comme il s'agit de conscrits, ils ont quelques compétences d'armes en plus de leur métier d'avant-guerre. La procédure est la même que pour la création d'un personnage, sauf qu'ils ont **IntX20 points de compétences en armes et EduX40 points de compétences qui correspondent à leur occupation**. Le style de jeu étant « Aventure Pulp », les joueurs bénéficient de **2 points d'aplomb** initial.

Pour attribuer le rêve correspondant, le gardien s'inspirera, comme les exemples ci-dessus, de la motivation principale et éventuellement, la personnalité de l'investigateur.

### 5. La hiérarchie du 215ème régiment d'infanterie

**(cette hiérarchie s'inspire très librement du 106ème régiment d'infanterie)**

Etat-Major :

Colonel Collignon , Commandant le Régiment  
Capitaine Cabotte, Adjoint au Colonel  
Medecin Major de 1ere Classe Mazellier  
Lieutenant Baudelaire, porte-drapeau  
Lieutenant Gérard, Officier de Détails  
Lieutenant Thiebaut, Officier d'Approvisionnement  
Sous Lieutenant de Réserve Puireux, Chef de l'équipe Téléphonique ( agent de liaison avec la 24e Brigade)  
Quéru, Chef de musique de 1ère Classe  
Lieutenant de Douhet de Villosanges, Commandant la 1ere section de mitrailleuses  
Lieutenant Armand Bona Christave, Commandant la 2e section de mitrailleuses  
Lieutenant Lavaud, Commandant la 3e section de mitrailleuses

1er Bataillon : Commandant Bestagne - Médecin Aide-Major de 2è Classe Pichancourt

- 1ère Compagnie : Capitaine Petitjean - S/Lt Lallemand - S/Lt Kientz
- 2ème Compagnie : Capitaine Janot - Lt Négroni - S/Lt Trumeau - S/Lt Varinot
- 3ème Compagnie: Capitaine Couloume-Labarthe - Lt Mondielli - Lt Denoncin
- 4ème Compagnie: Capitaine Claudon - Lt Costet - S/Lt Cordier - S/Lt Fossard

2ème Bataillon : Commandant Giroux - Médecin Aide-Major de 2è Classe Lagarrigue

- 5ème Compagnie: Capitaine Duchenois - S/Lt Josenhans - S/Lt Garambois

---6ème escouade spéciale du Caporal Thésée : 15 soldats---

**Égée, conscrit soldat – Démétrius, conscrit médecin – Lysandre, conscrit sapeur – Philostrate, conscrit soldat – Bottom, conscrit agent de liaison – Lajusté, conscrit espion – Famélique, conscrit tambour etc.**

- 6ème Compagnie: Capitaine Moing - Lt Lestien - S/Lt Jouandet - S/Lt Gasnier
- 7ème Compagnie: Capitaine Bord - Lt Frotier de la Messelière - S/Lt Bourrion - S/Lt Ebstein
- 8ème Compagnie: Capitaine Simon - Lt Missoffe - S/Lt Pessin - S/Lt Pochat

3ème Bataillon : Commandant Payard - Médecin Aide-Major de 2è Attané

- 9ème Compagnie: Capitaine Pruneaux - Lt Dumas - S/Lt Hazard
- 10ème Compagnie: Capitaine Marchal - S/Lt Guéry - S/Lt Gaubert
- 11ème Compagnie: Capitaine Jacquin - Lt Disgand - S/Lt Gaudard
- 12ème Compagnie: Capitaine Viennot - Lt Favatier - S/Lt Potel