



113

L'Appel du Cthulhu

Écrit et Illustré par Jul Jndo

## Table of Contents

Introduction.....	4
L'aventure en résumé.....	5
Explication.....	7
L'aventure.....	10
L'infirmerie.....	15
Arrivée au camp de la compagnie 113.....	19
Labris.....	22
Et maintenant, quelles sont les options.....	24
La Grange.....	32
Le dénouement.....	34
Et si.....	40
La fin.....	42
Et la suite.....	45
Les annexes.....	47



# Introduction

Cette aventure se déroule pendant la première guerre mondiale et les joueurs incarnent des soldats du rang. Les scénarios se déroulent sur le terrain des combats.

L'aventure détaillée ici a été écrite pour l'univers de Lovecraft (*l'Appel de Cthulhu*). C'est un scénario tout à fait adapté comme première aventure pour monter un groupe d'investigateurs. Il permet d'introduire les joueurs entre eux et leur faire découvrir le surnaturel. Vous pourrez alors embrayer sur 1920 et vos scénarios.

Donc voilà, 2 façons possibles d'attaquer l'aventure :

1. Comme un on shot qui se passerait pendant une bataille de la Première Guerre mondiale.
2. Comme point de départ pour former un groupe.

Quelles que soient les options, le déroulement de l'aventure reste le même.

Note : pour faciliter la lecture sur tablette le format de ce livret est A5. C'est un choix de l'édition.



## L'aventure en résumé

Nos joueurs incarnent des soldats. Peu importe le bord. Ils peuvent être Français, Anglais, Américains ou Allemands aussi si on ajuste les dates et les lieux. A la fin il y a des cartes sous différentes versions qui permettent d'avoir l'aide de jeu suivant son camp.

Alors qu'ils allaient délivrer un message au 42ème bataillon du Génie, les joueurs voient, au loin un faisceau de lumière suivie d'une immense onde choc.

Ils voient arriver à eux cette vague qui déforme l'air et soulève la terre et prennent un choc terrible. Ils vont valdinguer. Tous perdent connaissance.

Ils se réveillent le lendemain plein de questions dans la tête.

En attendant d'en savoir plus, les états-majors annulent les assauts, et font un état des lieux des forces et de leurs pertes.

Celles-ci sont grandes et plusieurs sections et compagnies manquent à l'appel. L'une d'entre elles, la 113ème compagnie ne donne pas signe de vie.

Le Quartier Général convoque donc 3, 4 ou 5 soldats (nos joueurs) afin qu'ils aillent aux nouvelles et rappellent de vive voix aux officiers de la 113 qu'ils doivent venir au rapport dans les plus brefs délais. En parcourant les tranchées alliées et peut être ennemis, les joueurs vont apprendre ce qu'est devenue la compagnie et son parcours.

Celle-ci sème dernière elle des trophées de soldats alliés crucifiés et de plus en plus de soldats témoignent d'une étrange tête de cerf qui est sert de couvre-chef à leur commandant.

A force de poursuites, les joueurs vont rejoindre la compagnie 113 qui attend devant une vieille grange, en plein milieu de la zone de combat.



## Explication

La gigantesque onde de choc au début de la partie est une fissure qui s'est créée entre le monde d'Ailleurs et le nôtre. Ce monde est peuplé de ce que vous voulez mais est centré sur une créature du nom de Eeszoth qui le crée et la façonne à sa guise.

La première guerre mondiale a vu un grand nombre de mort en 4 ans (environ 10 millions). Cette déferlante de cadavres a provoqué l'ouverture d'un passage entre notre monde et celui d'Eeszoth et celui-ci a été aspiré à laissé un tsunami de corruption et de dégueulasserie envahir notre réalité.

## **Et nous donc...**

Le cône de lumière est apparu pas très loin de l'endroit où sont affectés nos joueurs. Les soldats les plus proches de l'épicentre sont morts, disparus, pulvérisés, absorbés par la corruption ou dans l'autre monde... Nos joueurs, eux, étaient suffisamment éloignés pour survivre mais se sont pris une sacrée secousse.

La fissure, la porosité entre les mondes n'est que temporaire. Eeszoth a été aspiré et s'est retrouvé dans notre monde, prisonnier.

## **Que se passe-t-il avec la 113ème compagnie d'infanterie**

La compagnie a subi de plein fouet l'onde de corruption émise par l'ouverture entre les mondes. Une bonne partie de ses soldats a alors été submergée. Un soldat du rang, différent des autres, sans que l'on sache vraiment ce qui le différencie est possédé par **Eeszoth** qui cherche une enveloppe à posséder.

Eeszoth lui se réveille d'un mauvais rêve. Que fait-il ici ? Comment est-il arrivé ici ? Pourquoi ? Il n'en sait rien. Mais il n'a rien à faire ici et il va tout mettre en œuvre pour retourner chez lui.

C'est cela qui différencie subtilement ce scénario. L'entité n'est pas là pour ouvrir un portail et laisser se déverser un flux continu de Grands anciens plus sauvages les uns que les autres. Lui il veut retourner chez lui, dans son monde. Et c'est son seul et unique but.

Comme vous l'avez perçu, l'intérêt est que les joueurs qui ont l'habitude de voir des cultistes ouvrir la voie à leurs dieux néfastes vont anticiper une fin

cataclysmique alors qu'en fait Eeszoth veut juste rentrer chez lui et qu'on ne l'embête pas.

Pour en savoir plus sur cette entité veuillez-vous reporter à la fin où un chapitre lui est dédié.

Ses capacités psychiques sont grandes, bien sûr, et notamment il arrive à contrôler un grand nombre de soldats qui ont passé un seuil critique de corruption. La compagnie est scindée en deux. Ceux qui sont encore maîtres de leurs actions (peu nombreux) et ceux qui sont sous le contrôle total d'Eeszoth.

Après l'onde de choc et le réveil des soldats de la 113 Une bataille fratricide s'en suit et les suivants d'Eeszoth déciment le peu de soldats qui avaient eu la force de résister à la vague de corruption. La compagnie 113 d'Eeszoth est née.

## L'aventure

En quelques mots voilà...

- Les personnages sont au QG en attente de recevoir un ordre de mission et escorter un capitaine jusqu'au 42ème bataillon du génie.
- Il est 8h du matin et les combats ont déjà bien commencé. Ça tire dans tous les sens. Même s'ils sont à distance ils entendent ça et là des balles perdues qui sifflent et ricochent.
- A peine arrivent-ils à la sortie du village que...
- Puits de lumière qui monte vers le ciel suivi d'une immense onde de choc. C'est au Nord de leur position.
- Tous les soldats de tout bord valdinguent dans tous les sens. Il en résultent un Chaos complet sur le champ de bataille.
- Nos joueurs se réveillent 12h après, pas loin du QG, accolés aux bâtiments de l'infirmerie.
- Un lieutenant en quête de volontaires pas trop amocharés les réquisitionne et l'état-major leur donne pour mission de retrouver la 113ème compagnie d'infanterie
- En se renseignant, demandant, exigeant, les joueurs suivent les déambulations de la compagnie disparue.
- En remontant leur cheminement, par 3 fois, ils découvrent un soldat crucifié. 3 points qui forment un triangle sur le champ de bataille.
- Après indices et déductions, les joueurs se rendent au centre du triangle où se trouve une vieille grange noire.
- Devant la grange se trouve la 113 qui attend.

## Le cadre

Le scénario se déroule pendant une bataille de la Guerre, n'importe quelle bataille. Mais suivant le camp des joueurs il faut en choisir une qui convienne. Dans tous les cas les lieux et villages sont fictifs donc s'adaptent à toutes les situations. Voici tout de même une suggestion qui convient à tous les camps :

**La seconde bataille de la Marne**, parfois appelée bataille de Reims, est une série d'offensives allemandes et de contre-offensives alliées, qui se sont déroulées dans le Nord-Est de la France du 27 mai au 6 août 1918, avec des événements décisifs du 15 au 20 juillet 1918<sup>1</sup>.



---

<sup>1</sup>wiki

## Premier jour, l'attaque...

1er juillet 1918 - 5h30

Ils sont en bas de leur tranchée prêts à l'escalader pour aller affronter l'ennemi (n'oubliez pas, il est possible de jouer Français, Anglais, Américain ou Allemand indifféremment, en tout cas indifféremment pour le scénario). La journée va être longue.

Juste avant 6h un officier passe et désigne 3, 4, ou 5 soldats (nos joueurs) pour aller au QG... mission spéciale.

Les Joueurs s'éloignent du champ de bataille assez content de ne pas être dans les premiers à grimper les espaliers.

Au loin ils entendent les coups de sifflet et la ruée au travers du no man's land où les mitrailles tirent et fauchent les premiers soldats. Fureur et sang. Ça canarde dans tous les sens.

Au bout d'une demi-heure de marche ils entrent dans Mars-la-Tour où se trouve le QG. Au loin ils entendent toujours leurs camarades se battre et mourir. Un peu plus loin dans la plaine ils voient un aérostat au sol en train d'être monté.<sup>2</sup>

Ils vont poireauter devant la maison d'état-major pendant pas mal de temps.

---

<sup>2</sup> Détail important qui peut les aider par la suite. Il faut donc le préciser sans être trop insistant.



## L'ordre de mission

14h (pour éviter les longueurs d'entrée en jeu il est possible de commencer le scénario à ce moment là et de narrer tout ce qui se trouve au début).

Les PJs sont introduits dans le centre de commandement. Ils entrent dans une maison bourgeoise en périphérie de Mars-La-Tour, au plus loin des lignes ennemis. Il y a encore des tapis, des cadres aux murs, les lustres en cristal.

On peut sans difficulté imaginer l'état des tapis piétinés sans discontinuer par les estafettes et messagers qui relaient les ordres vers le champ de bataille.

Les joueurs sont amenés au premier étage où on les fait entrer dans une pièce au milieu de laquelle se trouve une table de billard avec dessus une carte de la région et des petits modèles représentants les forces en

présence, autour, des hauts-gradés, Majors, Colonels,  
un lieutenant.

Nos joueurs poireautent 5 minutes puis un colonel se retourne, demande ce qu'ils font là. Quand il se souvient de quoi il s'agit ('ha oui c'est cela... bien sûr') il leur dit "le Capitaine xxx est à escorter jusqu'au 42ème bataillons du génie. Lui, sait où cela se trouve. Il vous montrera le chemin. Vous, vous veillerez seulement à sa sécurité."

(XXX= von Rauffenstein ou XXX= capitaine de Boeldieu)

Le capitaine qui attendait dans un fauteuil cossu se lève et les précède vers la sortie. Il sort du QG et va en direction de la ligne de front. Avant d'être complètement à découvert il s'arrête et il leur montre la carte qu'il possède et là où doit se trouver le 42ème.



"Bon, le 42 est là, par où...

VOUUUUUCH !

D'abord la vue d'une immense colonne de lumière monte vers le ciel. Une sphère de lumière se forme et puis le son infernal qui augmente. De loin ils voient l'onde de choc avancer vers eux à une vitesse folle puis... tout vole dans tous les sens, eux, la rue, les maisons, les toits, la gadoue, les fontaines, les barbelés, les sacs de sables. Tout part dans les airs. La terre semble de soulever. Des tonnes de terres, d'hommes, d'acier se retrouvent comme suspendus dans les airs avant que tout ne devienne noir. Projetés sur les murs des maisons avec une violence incroyable, les joueurs perdent connaissance.

## L'**infirmerie**

2 juillet 1918 - vers 4h du matin

Ils ne se réveillent que bien plus tard les uns à côté des autres avec simplement des blessures légères et des coupures un peu partout. Ils sont sous le préau de l'école primaire de Mars-la-Tour qui sert de dispensaire de fortune.

Dans la rue et au-delà même, règne un épais brouillard. Est-ce un brouillard ou est-ce une arme chimique ? en tout cas personne ne porte de masque et personne n'est affecté. Si les joueurs s'étonnent du brouillard, en cette période de l'année c'est clairement inhabituel.

Note pour le MJ : C'est **Eeszoth** qui a généré ce brouillard afin que la compagnie 113 puisse plus facilement se déplacer.

Le Capitaine XXX n'est pas là. Si les joueurs se renseignent sur lui... rien, il n'est pas là et ils ne sauront pas ce qu'il lui est arrivé. (Peut être un jour, une autre fois, une autre aventure).

Quand ils demandent ce qui s'est passé aux soldats alentour, ils recueillent différentes versions mais tous parlent de l'immense vague et du choc et tous partent de l'hypothèse que l'ennemi a mis au point une nouvelle arme. Si les joueurs essaient d'interroger plus de gens sur les effets et ce qu'ils ont ressenti il y a plusieurs versions :

- Sonné tout de suite je ne me souviens de rien
- Sonné tout de suite j'ai fait des cauchemars où je voyais des écorchés arpenter la terre
- J'ai vu la terre se soulever comme au ralenti j'étais comme porté par une force qui me soulevait du sol
- La boule de feu était noire ou de lumière ou de feu, suivant les versions
- Il n'y avait pas de boule de feu mais seulement du son
- Il n'y avait aucun son
- J'ai vu au centre de la boule des formes gigantesques qui naissaient avec l'explosion
- La lumière montée et pour d'autre descendait
- Etc.

Alors qu'ils sont encore en train de déambuler à droite à gauche un lieutenant les interpelle.

"Hé ! Vous quatre, vous me semblez bien vous porter. Réquisitionnés ! Veuillez me suivre."

Et il les amène aux QG.

Ils pénètrent dans la même maison que précédemment, les mêmes couloirs et les mêmes pièces. Cependant tout a bougé. Plus aucun cadre ni bibelot n'est encore debout. Les murs sont fissurés, les vitres cassées, les lustres arrachés.

Les officiers dans la salle sont sensiblement les mêmes. Certains ont des blessures légères.

Un Lieutenant-colonel va vers eux et leur confie un autre ordre de mission. Retrouver la compagnie d'infanterie 113 et lui transmettre cet ordre : "Veuillez contacter dans les plus brefs délais le QG en donnant le détail de votre situation. Vous reste-il des gradés".

Ils ont l'ordre, un laissé-passé et une carte de la zone. "La dernière position de la compagnie était dans cette zone-ci, au Nord d'ici" le Colonel pointe du doigt la carte.

Puis ils sont poussés vers la porte.

## Premières indications

Environ 8h

Il est possible d'aller vers la dernière position connue et demander aux soldats qu'ils croisent. Mais les joueurs peuvent aussi demander des informations avant de partir :

- Demander aux estafettes : les estafettes sont utilisées quand les radios ne passent pas. Ils peuvent indiquer aux joueurs la direction. "Faut suivre la tranché vers Moireau et vous demanderez. Vous finirez bien par les trouver."
- Demander aux opérateurs des dirigeables : ils connaissent où étaient positionner la 113 car ils ont à peut-être toutes les positions alliées. Ils peuvent montrer une carte et pointer une position, la même que le lieutenant-colonel mais plus précise.
- Demander aux soldats qui passent : c'est vraiment au hasard. Certains savent, d'autres croient savoir. Jetez 1D6. Sur 1 ou 2 les soldats donnent les infos des estafettes, sur 3 ou 4 ils ne savent pas. 5 ou 6 ils les envois dans une mauvaise direction.

Si les joueurs demandent où se trouvé l'épicentre, leurs interlocuteurs répondent "au nord d'ici" mais la position exacte n'est pas connue.

Il n'est pas non plus possible de savoir si cela a eu lieu du côté ami ou ennemi.

## **Et la guerre**

Pour le moment, après l'onde de choc, c'est le statu quo dans cette zone-ci. Personne ne bouge. En tout cas pour le moment. Les offensives reprendront plus tard ; demain peut être... Par contre les bombardements, les tirs de snipers, les gaz continuent de pleuvoir.

Néanmoins pour le moment la priorité est au regroupement, à l'attente, à la reconnaissance, à l'espionnage...

Dans le scénario plus loin il n'est pas décrit ces pilonnages et lâché d'agent chimique mais n'hésitez pas à les intégrer une ou deux fois pour quand même garder cette impression de guerre.



## Rencontre

Vers 10h

En route vers le camp de la compagnie 113 ils rencontrent des soldats qui sont :

- en train de manger
- de panser leur blessure
- de surveiller le no man's land
- de dormir
- de discuter

Notamment la discussion est à propos de l'explosion. Certains soldats disent que c'est une bombe ennemie d'un nouveau genre, presque comme un gaz. Et quand on est dans la zone d'effet ça rend fou.

Les soldats disent aussi que plus près de l'épicentre il y a eu des combats entre soldats du même bord. Que certains ont rapporté qu'ils auraient vu "des bêtes sauvages aux dimensions extraordinaire sortir des décombres!!!"

D'autres soldats ont juste disparu.

## Arrivée au camp de la compagnie 113

Vers 11h

Les abords du camp sont déserts.

Puis quand ils s'approchent un peu ils découvrent que dans les tranchées il y a eu des combats. En dénombrant bien ils comptent une 40ème de cadavres de la 113 (un écusson au col les démarque).

Tous ont été tués par balle. Mais certains saignent d'un sang noir visqueux comme du goudron.

Si un joueur est spécialiste en médecine ou s'y connaît il peut ouvrir un cadavre et voir une nécrose avancée du cœur et voies respiratoires.

## Le premier crucifié

En avançant dans le camp toujours à couvert des tranchées les joueurs découvrent en surplomb une croix sur laquelle est attaché/cloué un soldat. Le soldat est du même camp que les joueurs et de la compagnie 113. Ce n'est pas une croix de type christique mais deux planches en X.

Le soldat est encore habillé mais sa chemise a été soulevée et son ventre entaillé jusqu'à ce que les viscères sortent. Elles sont maintenant répandues jusqu'au sol.

Il est temps de faire un jet de santé mentale.

Le crucifié est orienté vers la ligne ennemie. Si un des joueurs montent pour regarder de plus prêt on lui tire dessus, il entend des ricochets alentour. Jeter 2d6. Plus le résultat est élevé, plus les tirs se rapprochent. Sur 12 il est touché.

Néanmoins une inspection plus détaillée révèle :

- Difficile de dire l'heure à laquelle il est mort.
- Les tripes ne sont pas entaillées donc on lui a ouvert le ventre et répandu son contenu.

- Il a dû bien se débattre car il a pas mal de bleus sur le corps.
- Il est mort de s'être vidé de son sang.
- Tous ses effets personnels lui ont été laissés.



Note pour le MJ : ça c'est passé pendant la nuit qui a suivi la Rupture. Vers 23 heures. Il a dû mettre 2 ou 3 heures pour mourir.

Le timing : toutes les heures sont données à titre indicatif. C'est surtout pour donner des notions mais bien sûr c'est largement adaptable.

## **Les joueurs peuvent fouiller la casemate utilisée par les officiers.**

Dedans un peu de nourriture qui sort de l'ordinaire (et qui peut réconforter) quelques vêtements, une radio éteinte (mais en état de fonctionner). Il y a aussi une carte tactique et quelques ordres donnant des heures, dates, formations et objectifs. Il y a aussi d'autres papiers qui ont été brûlés (précaution standard au cas où la tranchée serait capturée). Les derniers ordres étaient de ne monter à l'assaut que vers 16h (après la Rupture du voile, c'est pour cela que la compagnie est encore dans sa tranchée).

A l'intérieur il y a un gradé, un lieutenant, mort, tiré à bout portant.

A peu près à ce moment-là le brouillard qui régnait depuis le matin se dissipe.

## **A la poursuite de la 113**

A partir de là, la 113 semble avoir suivi la tranchée vers le sud. Ils ont dû voyager la nuit. Il y a des traces de marche en dedans et en dehors des tranchées.

Les joueurs croisent souvent des escouades ou demi-sections qui tentent de se réorganiser en suivant des ordres souvent contradictoires. Cela peut donner lieu à une pause et une discussion sur la vie, la mort l'univers et le reste.

## **Rencontre**

Vers 15h / 16h

Comme toujours les joueurs peuvent demander si les soldats des tranchées ont vu la 113.

Il faut dire qu'avec la Rupture aucun soldat n'a été épargné et ils ne sont pas nombreux à avoir vu la 113 car tous étaient KO quand ils sont passés. Néanmoins, ils tombent sur certains qui leur racontent

qu'effectivement ils ont vu passer une groupe de soldat (une compagnie ?) qui allait vers **Labris** le prochain village au Sud.

Ils étaient à pied et un des soldats traînait une tête de cerf. Celui qui raconte se fait moquer par ses camarades. "Des cerfs, ici ! Ça fait longtemps qu'il n'y a plus de gibier." Quand ils demandent des précisions la tête de cerf est soit décomposée, soit entière soit normale, soit gigantesque, au choix ou au hasard.

Ils peuvent aussi avoir comme info que vers 5h du matin ça a bien canardé, des bruits de batailles venant de Labris.

## Labris

16/17h

Labris est un hameau de 5 ou 6 maisons. La tranchée passe dans le village avec 1 maison côté ennemi et le reste côté ami.

Les joueurs, en suivant, la tranchée trouvent pas mal de soldats morts.

Il y a des soldats de la 22ème compagnie et certains de la 113, ceux de la 22 étant beaucoup plus nombreux. Il est possible de déduire que certains ont essayé de fuir à cause des morts sur les palissages ou au bord de la tranchée. Visiblement les assaillants venaient du côté ami.



En s'approchant ils voient au milieu du village un autre crucifié qui est lui aussi orienté vers les lignes ennemis.

Aux abords de la croix il y a 4 soldats de la 113. Ils ont le regard vague et restent immobiles aussi longtemps qu'on peut les observer. Ils ne se parlent même pas entre eux.

Devant, à environ 10 mètres il y a un soldat, une estafette, mort. Tiré comme un lapin alors qu'il s'approchait des quatre gaillards en poste.

## Combats

17/18h

Les soldats n'ont rien de spécial comme capacité. Ils ne sont ni plus résistants ni plus rapides ni meilleurs.

Par contre ils ne répondent pas aux appels et ils tirent à vue si les joueurs se rapprochent ou s'ils sont trop sollicités / moqués / embêtés.

S'il y a combat et que les joueurs s'en tirent, ils peuvent approcher du crucifié et des soldats qu'ils ont tués.

Les soldats morts de la 113 sont à peu près normaux sauf qu'ils saignent un sang noir comme du goudron et que eux aussi ont une nécrose avancée du cœur et voies respiratoires.

Le crucifié, lui, est dans le même état que le précédent. Une analyse rapide donnera les mêmes infos que celui observé dans le camp de la compagnie 113. Tout ça s'est passé vers 6h du matin et la mort est arrivée vers 10 ou 11 heures.

### **Et s'il reste un soldat de la 113**

Les joueurs peuvent avoir fait un prisonnier. S'ils essaient de l'interroger, rien. Le soldat semble parler mais dans une langue qui ne ressemble à rien. Impossible pour nos joueurs de comprendre ce que dit le soldat. Pourtant il répète souvent un mot, Eeszoth. (Si vous voulez leur faire entendre un extrait du babillage, créez un Lorem Ipsum).

Si jamais les joueurs lui présentent une carte il pointe un point de l'autre côté des lignes ennemis le troisième sommet du triangle.

### **Et maintenant, quelles sont les options...**

La fin d'après-midi arrive. Il est environ 18 heures et il reste approximativement 5 heures de jour avec un soleil qui se couche vers 21h40.

La compagnie 113 a traversé les lignes ennemis plus tôt pour aller crucifier leur troisième soldat. Ils sont passés de l'autre côté grâce au brouillard dense qu'**Eeszoth** a fait se lever en début de journée. Ils ont fait l'aller-retour dans la matinée et sont revenus du bon côté de la ligne vers 13 heures. Heure à laquelle le brouillard s'est dissipé.

A ce point de l'aventure les joueurs ont de multiples choix pour avancer :

En interprétant les infos qu'ils ont déjà et en déduisant la destination finale de la 113ème.

- Avec l'interrogation du soldat il est possible de voir que c'est un triangle et d'aller au centre de celui-ci.
- Il est possible d'aller voir les ballons d'observation pour leur demander de monter avec eux. Avec l'ordre de mission et laissez-passer ça marche. Alors, ils perçoivent très au loin une autre croix du côté ennemi. Ils voient aussi que la 113 est stationnée à un endroit qui semble être le barycentre du triangle des crucifiés.

En suivant la 113 jusqu'au prochain crucifié.

- Suivre la piste de la 113 : La compagnie a un 'cheval'. il est plus facile de la pister.
- Interroger un des soldats de la 113 du combat de Labris. Celui-ci leur a désigné un point sur la carte et cela peut être interprété comme la prochaine destination.

Tout ça est possible et les options "traverser la ligne de front" ou "aller voir les aérostats" sont développées dessous.

## Suivre la trace de la 113

18/19h

En cherchant la piste au départ de Labris, ils remarquent que la compagnie a maintenant un cheval. Cela simplifie grandement le pistage. Quand ils reprennent le chemin ils se rendent compte qu'il ne reste que 3 heures de jour.



Nota: à ce moment-là, la 113 est déjà en place en train de préparer l'ouverture vers l'univers d'origine de Eeszoth. La préparation est assez longue et ça va permettre, en terme de scénario, de faire arriver les joueurs au moment critique et ce quelle que soit l'option prise.

Nota 2: il est possible, suivant les chemins pris pour franchir les lignes ennemis, que nos joueurs tombent

directement sur la 113 en train de se préparer... ça raccourt le jeu.

Sur le chemin qui les mène au plus près du front ils rencontrent des soldats qui leur confirment qu'en début de journée ils ont vu au travers du brouillard un groupe de soldats (impossible de dire combien) qui était mené par un officier à cheval qui avait une tête de cerf. Est-ce que le cavalier avait une tête de cerf ou bien est-ce qu'il avait un casque avec des cors ? Il y a plusieurs versions.

## Traverser la ligne de front

21h

Quand ils arrivent près de la ligne de front il commence à faire sombre. A cet endroit le no man's land est très étroit. C'est aussi par là que sont passés Eeszoth et ses hommes.

Quand ils arrivent il y a un groupe d'éclaireurs qui attend pour traverser la ligne. Leur objectif est de récolter des informations sur la grande explosion. C'est un groupe commando de 3 personnes qui a déjà fait des incursions dans les lignes ennemis. Ils sont couverts de boue (pour camouflage) n'ont aucune pièce d'équipement volante ni qui fait du bruit. Ils n'ont pour arme qu'un long couteau et un pistolet.

En discutant avec eux il est possible qu'ils acceptent de donner des conseils pour passer. En gros, voici:

- Il faut attendre la nuit noire. Plutôt vers 1h du matin.
- Il faut partir 5 min après le tir d'une fusée éclairante.
- Il y a un chemin assez discret qui suit une série de trous d'obus, de fossés, de racines apparentes.
- Attention aux clochettes attachées aux barbelés.
- A un moment il y a un accès aux tranchées. Après ça se ramifie. Nous, nous allons par là... vous, vous irez par où vous voulez.

- S'il y a un garde, il faut le contourner ou le tuer silencieusement.
- Le commando dessine un plan vite fait sur papier volant (voir en annexe pour grand format.)



Les joueurs sont donc libres de traverser au prix de jets de discréetion alimentés de bonus ou malus s'ils suivent les indications des commandos.

La compagnie 113 a pris le même chemin. Il est possible de voir ici et là des traces de sabots du cheval (si un joueur demande, c'est bien des empreintes de cheval et non de cerf).

Une fois la ligne traversée il est toujours possible de suivre la trace du cheval mais avec difficulté, il fait nuit noire.

Après de multiple efforts et une progression lente, ils arrivent à l'endroit de la crucifixion qui est dans un espace ouvert de la tranchée. De multiples soldats ennemis sont morts à cet endroit. Très peu par balle. Plus par les baïonnettes. Pour certains, il est impossible de voir de quoi ils sont morts (pouvoir d'Eeszoth?).

Le crucifié est un soldat ennemi. A part cela il a toutes les caractéristiques de ceux croisés auparavant. Il fait face au barycentre du triangle formé par les 3 cadavres.

Peu après, ou même déjà sur place, les joueurs peuvent voir des soldats ennemis arriver pour s'occuper des morts et investiguer la scène. Ça devrait pousser nos joueurs à décamper.

## Le retour

Le retour se fait sans trop d'encombre par le même chemin que celui pris à l'aller. Tout dépend bien sûr de la discréction dont ont fait preuve les joueurs et des conditions. Libre au MJ de faire vivre aux joueurs un retour mouvementé ou paisible.

Après ça, ce n'est que de la déduction. C'est-à-dire, où a pu aller la 113 à part au centre de la figure géométrique macabre qu'ils ont dessinée ? Mais si les joueurs pataugent, toujours pareil, des soldats peuvent leur donner les informations qui manquent.

## Aller voir les ballons d'observation.

(au lieu de traverser la ligne de front)

18/19h

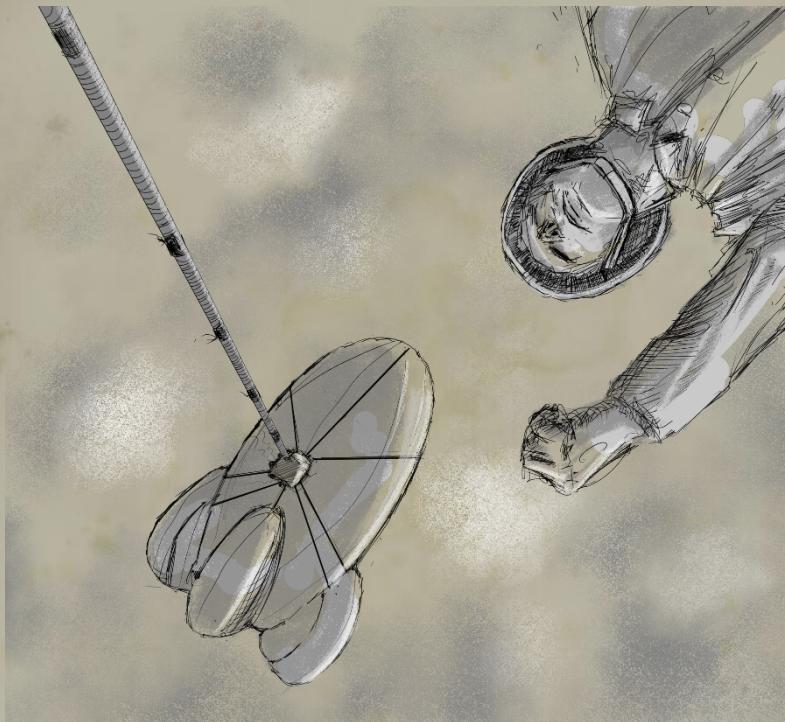
Il faut faire vite car la nuit tombe. Quand les joueurs arrivent sur place ils voient un ballon ancré à un winch qui permet de le faire monter ou descendre. Il est gonflé à l'hydrogène, gaz hautement inflammable donc s'embarquer à son bord n'est pas sans risque. Il est toutefois à la limite des tirs de l'ennemi. Celui-ci a résisté à l'explosion de la veille car il était encore dans les caisses. Les autres ballons sont des tas de cendres carbonisés.

Après discussions avec l'équipe responsable de l'aérostat ils acceptent de laisse monter à bord un des joueurs. Il faut que celui-ci s'équipe d'un parachute. L'équipage explique que parfois ils sont la cible de l'aviation ennemie. Quand c'est le cas il faut sauter avant que le ballon ne soit touché, l'hydrogène explose au moindre impact. (Cela peut être amusant de faire jouer cette scène).

C'est presque à la nuit tombée que le ballon s'élève. Tout en haut, la nacelle est légèrement ballottée par un vent d'Est.

A la longue vue, ils peuvent voir tout le champ de bataille.

Au loin, tout petit, ils repèrent un cavalier monté (à tête de cerf) et ses soldats. Ils sont à l'abri, dans un renforcement du terrain, non loin de la ligne de front. C'est au centre du triangle des trois crucifiés. Le cavalier est au centre de ses hommes mais il est trop loin pour bien voir ce qui se passe ou ce qu'ils font. Peut être construisent ils quelque chose ?



Plus loin encore on peut distinguer... vaguement... un X ,  
un crucifié mais pas vraiment plus. Puis la nuit tombe  
et il n'y a plus de visibilité.

## La Grange

22h/23h ou bien 2h/3h suivant les choix précédents

### L'arrivée

C'est la nuit maintenant. En avançant les joueurs se dirigent à vue de nez et ils remarquent qu'il y a de moins de soldats en poste dans cette zone.

Les joueurs suivent toujours la tranchée qui va déboucher sur une cuvette profonde de 3 mètres. Elle est large et longue d'environ 50m, au centre se dresse une grande Grange Noire<sup>3</sup>.

Devant, faisant face à l'entrée du bâtiment, il y a un autre crucifié mais qui n'est pas mort ni éventré. Il est bien vivant et clairement terrorisé.

Devant la grange se trouve la compagnie 113. Composée de presque 350 soldats initialement il ne reste plus que 40 soldats et "l'officier", le cavalier à tête de cerf. Ils sont tous devant la grange et entourent sans ordre particulier le pauvre homme accroché à sa croix. Apparemment ils attendent quelque chose...

## Canada

Un jet d'investigation (TOC, pister, perception...) va permettre de décerner plus loin un groupe de 3 soldats en haut d'un aplomb qui surveillent eux aussi la cuvette et ce qui se passe.

---

<sup>3</sup> NDLA: Je lisais Gideon Falls, je n'ai pas pu m'empêcher

Après un coup d'œil plus attentif les joueurs perçoivent que ce sont des soldats Canadiens. A ce moment tout dépend si les joueurs jouent des Allemands ou des Français/Anglais/Américains. S'ils sont alliés il y a plus de chance qu'ils se retrouvent et discutent. S'ils sont ennemis...

## Pegahmagabow

Le groupe des trois hommes est un groupe d'éclaireurs. Notamment l'un deux est un Indien Canadien de la tribu des Apaches, le caporal Francis Pegahmagabow. Les deux autres sont Chris Paddock et John Beaulieu.

Pegahmagabow est un pisteur et sniper (légendaire, vous pouvez voir le wiki pour voir sa véritable histoire) qui a une sensibilité particulière (c'est ce qui fait de lui un sniper hors norme).

Au moment de la rupture du voile il a ressenti un grand désarroi et a beaucoup été affecté. Par la suite ça s'est atténué mais il a continué à ressentir la présence d'Eeszoth. "C'était comme un clou chauffé au rouge planté dans l'arrière du crâne."

Il a convaincu deux de ses camarades et ils ont pisté Eeszoth et la compagnie 113. C'est comme ça que les trois canadiens se retrouvent en face de nos joueurs.

Ils sont là principalement pour Eeszoth et pas pour les joueurs. Donc même ennemis ils ne vont pas les attaquer. Juste se défendre, si jamais ils sont agressés.

Dans le groupe ils parlent Français et Anglais. Si les joueurs parlent une de ces deux langages et s'ils arrivent à collaborer voici ce que Pegahmagabow peut leur dire :

Lors de la 'cassure', je me suis évanoui et j'ai rêvé. J'ai vu d'immenses déserts glacés, des plaines infinies et silencieuses... Il n'y avait rien que le froid!... dans le centre du plateau s'est ouverte une porte gigantesque... un puits avec des marches qui s'enfoncent

dans les profondeurs. Au delà, des montagnes noires et de lointaines cités surmontées de coupole éclairées par un soleil d'une couleur inconnue... Le soleil d'un monde crépusculaire... L'architecture de ces villes est invraisemblable... dépourvue de logique. Je me demande quelle serait la particularité de ses habitants<sup>4</sup>. Puis j'aperçois une immense forme équidée. Elle a des cors immenses. Un vent incroyable se lève et s'engouffre dans la porte. Le vent se change en ouragan... Le Dieu cornu semble poussé vers l'ouverture. Il résiste. Semble refuser de se faire aspirer. Puis je me réveille...

Depuis je fais des rêves éveillés et je vois des crucifiés et j'ai vu cette grange. J'ai été attiré par ici mais sans savoir vraiment pourquoi ni si je dois faire quelque chose.

Si on lit entre les lignes ça veut dire, Eeszoth veut rentrer chez lui. Mais bon... Libre aux joueurs d'y voir autre chose. Les canadiens eux ne sont pas particulièrement pour agir et rentrer dans le tas sans savoir de quoi il retourne. Mais avec suffisamment de verve ils peuvent se laisser convaincre de participer s'il y a de l'action.

Par contre si les joueurs attaquent les canadiens, ils répliquent et ce sont de sacrés tireurs. Il faut compter que Pegahmagabow touche un fois sur deux. Si la première fois qu'il tire sur un joueur il rate, la deuxième, pas besoin de lancer les dés, il touche sa cible.

## Le dénouement

23h/minuit ou 4h

La grange est le portail qui va lui permettre de passer de notre monde au sien. Elle est noire et toute simple,

<sup>4</sup> Passage inspiré de "la rencontre de Walt Disney et de HP Lovecraft"



quatre côtés, un toit, une porte à double battant et une ouverture au premier.

Quand les joueurs arrivent la double porte est fermée et on ne voit rien par l'ouverture.

L'ambiance est relativement paisible et calme. Aucun bruit en dehors de sporadiques tirs au loin. La 113 semble attendre quelque chose. Les soldats ne semblent pas surveiller ni faire le guet.

En observant plus attentivement le cavalier les PJ's s'aperçoivent que ce n'est pas un gradé mais un simple soldat (reconnaissable à l'uniforme). Il a vraiment une tête de cerf, pas de doute cette fois. Il n'y a pas de selle mais l'homme paraît comme soudé au cheval qui est à moitié pourri. On voit par endroit son squelette et ses muscles. Il y a peu de doute que ce cheval est mort il y a déjà quelques temps. Entre le cavalier et le cheval mort il y a des connexions de nerfs, de muscles et de peaux qui se sont générés (santé mentale).

Si les joueurs sont avec les Canadiens Pegahmagabow peut leur confirmer que c'est bien une seule et même 'chose'.

### **Si les joueurs ne font rien...**

Il est possible que les joueurs décident de ne pas intervenir. Voici comment tout se déroule dans ce cas et s'ils décident de s'en mêler, c'est raconté après.

Le crucifié est toujours en place. Son état se situe entre résignation et peur panique. A un moment le cavalier cervidé se retourne vers lui et un lieutenant sort son couteau en s'approchant de la croix. Le cavalier semble dire quelque chose mais c'est ça reste inaudible. Le lieutenant remonte la chemise du soldat, qui hurle et implore clémence. Il l'éventre de droite à gauche. Puis, il met son bras jusqu'au coude dans le ventre de sa victime et fait sortir les tripes qui tombent en guirlande jusqu'au sol. Le soldat ne meurt pas. Il va rester comme ça pendant 2h avant de mourir.

A ce moment-là une lumière verte filtre par les interstices de la porte de la grange. Puis peu à peu et lentement, celle-ci s'ouvre (les battants vers l'extérieur) et un grand vent s'engouffre dans l'ouverture. (santé mentale)

Il est difficile de voir ce qui est dans la grange si on est décalé par rapport à l'entrée. A L'entrée on voit de la paille et de la terre comme une grange normale. On peut distinguer des box (vides) et la charpente qui tient le premier étage. Si on se met dans l'axe on voit que la grange est sans fond que l'arrière et les murs disparaissent pour laisser la place à un autre monde, "crépusculaire".

Le cavalier alors s'avance au pas vers la grange et passe la porte. Il continue à avancer. Puis d'un coup, tous les soldats de la 113 tombent sur place comme des mannequins désarticulés.

Le Cavalier continue d'avancer... Il est de retour chez lui.

La porte va rester ouverte tout le temps que le soldat étripé agonise. Puis à sa mort elle se referme et la grange redevient une grange "tout à fait banale".

### **Et maintenant quoi...**

Une fois que le cavalier est passé rien ne se passe pendant un moment.

Le temps pour les joueurs de s'aventurer devant la grange pour voir ce qu'il se passe et essayer des choses...

- Refermer les portes ne sert à rien. Le passage ne peut se clore que par la mort du crucifié.
- Ils peuvent essayer de passer dans l'autre monde... pour voir...

- A bout d'un moment des choses grouillantes bougent au loin et s'approchent. Plus près, quelque chose pénètre dans le passage et s'approche de notre univers.
- Tuer le crucifié d'une balle miséricordieuse... la double porte se referme en claquant et le passage se ferme. Scellant ce passage entre les mondes.

L'épisode des choses grouillantes est optionnel. Tout dépend si vos joueurs aiment bien clôturer le scénario par une baston finale...



## **Et si...**

Voyons maintenant toutes les variantes...

### **Si les joueurs tuent le crucifié et s'enfuient**

Si Eeszoth a un autre "vivant" sous la main, comme un des Canadiens par exemple, il essaie de rouvrir le passage.

Sinon, il laisse tomber pour ce coup ci et recommencera plus tard. Il s'en va en reprenant la forme humaine qu'il avait au début. Si jamais les joueurs essaient de le pister ils trouveront un cheval à moitié décomposé puis, plus loin, une tête de cerf. Puis c'est fini, ils perdent la trace d'Eeszoth.

### **Si les joueurs tuent Eeszoth et que le crucifié reste en vie**

Le passage reste ouvert le temps que le crucifié reste sur sa croix et qu'il est en vie.

Nota : Cela peut être intéressant de faire un Eeszoth immortel, si on a besoin d'une suite à ce scénario l'impliquant. Mais le laisser mortel permet d'inciter les joueurs à s'approcher de la grange ; voir d'y pénétrer. Garder les options en tête et voyez ce qui peut être le mieux pour vous et vos joueurs.

### **Si les joueurs tuent le crucifié avant qu'Eeszoth ait pu passer**

Il est clairement furax. Le combat s'engage. Comme vous l'aurez compris Eeszoth contrôle ses fantassins donc il faut tuer Eeszoth pour que tout s'arrête. Mais le combat peut être âpre. Dans les annexes, dans le chapitre concernant Eeszoth, vous trouverez ce dont il est capable.

Son but est toujours de repartir chez lui donc il essaie de capturer un des joueurs ou un des canadiens.

Si rien ne se déroule comme il veut, il s'enfuit et se retranche en humain pour se dissimuler. Ce sera pour une autre fois.

### **Si les joueurs tuent le crucifié juste après qu'Eeszoth soit passé**

Les soldats de la 113 s'effondrent et la porte se referme. Rien d'autre. Le scénario se finit.

### **Si les joueurs suivent Eeszoth et passent dans l'autre monde**

Ils voient un désert immense et glacial. La température a chuté violemment.

Au loin ils aperçoivent des constructions et des choses qui volent.

La gravité est très forte et ils sentent une chape de plomb sur leur épaule. Ils peuvent se balader et s'aventurer mais ils ne trouveront rien d'intéressant ou bien rencontreront des créatures qu'ils devront combattre. (n'hésitez pas à changer du tout au tout l'univers par delà la grange. Ça peut aller du plus délirant jusqu'au plus classique).

L'intérêt est surtout le retour...

Prenez celui qui a le moins en santé mentale et quand il essaie de revenir il sent une force incommensurable le retenir. Il ne peut plus avancer.

Pour revenir, la seule possibilité est de l'assommer et le porter. Mais encore faut-il y penser.

### **S'ils attendent trop avant de refermer la porte...**

...et si les joueurs sont en manque de combat

Ça grouille au loin, des formes se rapprochent. Une créature s'avance (santé mentale). Pour description et caractéristiques c'est un Byakhee.

Libre aussi au meneur de faire arriver une horde de choses qui se déversent par flot et qui vont pousser les joueurs à refermer la porte.

## **Et les Canadiens**

Les canadiens ne prennent pas d'initiative à eux seuls. Ce sont les joueurs qui doivent provoquer. Ils participeront au combat s'il y en a un mais leur but premier est de survivre.

Si Eeszoth s'en va ils ont tendance à disparaître. Sinon, s'ils se retrouvent avec les joueurs, Pegahmagabow peut dire que son sentiment d'oppression s'est atténué mais pas plus.

## **Brûler la grange...**

...est possible. Elle brûle sans problème mais le lendemain ou surlendemain elle réapparaît... pour une autre histoire... Pareil si elle est bombardée...

## **La fin**

Après la disparition ou la mort d'Eeszoth le calme revient. Ils sont du côté ami et il ne leur reste plus qu'à retourner faire leur rapport à l'état-major. Ils peuvent mentir ou dire la vérité. Les conséquences de leur choix peut aller du remerciant à la cour martiale. Dans tous les cas la hiérarchie ne va pas les croire et cela va peut-être engendrer des complications ou conséquences.

## **Autre fin possible**

Si jamais ça vous intéresse...

Le combat s'engage avec Eeszoth. Et puis, au moment opportun (climax de tension, Eeszoth est presque mort, les joueurs fuient...) tout sa puissance psychique se déchaîne. Comme dans un film, au ralenti, tout le décor se soulève du sol, la boue, les soldats, les rochers, les armes, les gens, les barbelés.. les joueurs sentent

une tension incroyable. Leur tête subit une pression folle et un à un ils perdent conscience.

Les joueurs se réveillent en 1920 dans un asile psychiatrique.

Fondu au noir...

A suivre...



## **Et la suite...**

Voici quelques idées et synopsis :

Reformer le groupe pour attaquer sa propre campagne ou scénario

- Les joueurs sont contactés en 1920 par un ancien gradé de l'armée qui a entendu des rumeurs sur la 113.
- Pegahmagabow les contacte pour un problème qu'il a.

### **Idées de scénarios liés à 113**

- La grange qui est toujours là, a laissé passer une créature. Il va falloir régler le problème et détruire définitivement la grange.
- Ils ont toujours eu des cauchemars, plus ou moins, mais en ce moment, ils augmentent. La fissure suinte et est mise sous pression Quelqu'un ou quelque chose essaie de la percer.
- Eeszoth revient. Quelque chose est passée dans notre monde et Eeszoth veut le récupérer.
- Eeszoth revient pour sceller définitivement la porte. Marre de ces cultistes qui le sollicitent sans arrêt.
- Trouver ce qu'est la Grange.
- Comment et qui a fait venir Eeszoth et pourquoi.
- La Grange est connecté avec d'autres lieux, les joueurs peuvent visiter d'autres mondes ou d'autres temps...
- Etc.

### **Et si les joueurs ont fini à l'asile**

- retrouver ce qui s'est passé
- savoir s'ils ont rêvé ou si c'était vrai
- retrouver Eeszoth
- etc.

**The end**

## **Les annexes**

Vous trouverez dans les annexes :

- Eeszoth
- Les PNJ
- Organisation militaire Française pendant la Première Guerre mondiale.
- Plan de la région si vous jouez des Allemands - plan pour les joueurs, plan pour le MJ -
- Plan de la région si vous jouez des Français, Anglais, Américains - plan pour les joueurs, plan pour le MJ
- Plan de Labris
- Plan de la Grange et alentour

## **Eeszoth**

Créature puissante vivant dans un monde parallèle. Son objectif premier est de rentrer/rester chez elle et pas de se faire aspirer dans un autre monde. On peut considérer que c'est un dieu mineur car il est unique mais pas surpuissant ni immortel.

Pour les caractéristiques (attaque, PV) prenez comme référence une chose très ancienne.

## **Voici la liste des pouvoirs d'Eeszoth**

- Brouillard : fait se lever un épais brouillard qui persiste au bon vouloir d'Eeszoth. Il lui faut 30min de concentration pour que le brouillard commence à se former.
- Contrôle du corrompu : Eeszoth peut contrôler une ou plusieurs personnes cible. Il n'y a pas de maximum au nombre de contrôlés mais un jet de résistance est à

faire contre la santé mentale. Nul doute qu'il va essayer de prendre contrôle des joueurs.

- Gravité - est capable de contrôler la gravité localement et sur un périmètre. Soit la passer à 0 soit à 3g. Le diamètre est de 50mètres centré sur lui ou vers une cible précise.
- Changer de forme : permet de s'incarner dans un être (humain ou autre) et de se transformer en Eeszoth (sa forme équidée) en ajoutant des pièces ici et là de chairs et d'os en décomposition. Il peut le faire dans un sens ou dans un autre. Prend un jour pour se construire mais 1h pour se déconstruire (c'est à dire se retransformer en humain).
- tout autre pouvoir que vous jugerez opportun et que vous lui concéderez.

## Les PNJ

Voici la liste de PNJ, leur description et des circonstances où les joueurs peuvent les croiser. Aucune caractéristique n'est donnée. Le premier nom est celui à utiliser si vous jouez des Allemands, le deuxième si vous jouer des Anglais ou Américain puis des Français

### **Lieutenant**

*Premier gradé qui désigne les joueurs le premier jour de la bataille.*

Jurgen Leder | Ian Cox | Pascal Aubier

### **Capitaine**

*Capitaine qui attend au QG d'être amené au 42ème bataillon du Génie.*

von Rauffenstein | de Boeldieu | de Boeldieu

### **Lieutenant**

*PNJ rencontré après la rupture et qui les envoie au QG. C'est là qu'ils se verront affecter la mission de retrouver la 113.*

Heinz Hoening | James Watson | Pierre Hanin

### **Soldats**

*Divers soldats rencontrés. Ils sont à utiliser comme bon vous semble.*

Ullman May | Eddy Moran | Paul Muret

Uwe Ochsenk	Nicholas Bacon	Michel Minthe
Joachim Bernhard	Nick Marcq	Antoine Baller
Martin Hemme	Peter Chris	Laurent Jacquet
Otto Boxhammer	Steve Plank	Sacha Bossel
Norbert Gronwalt	Alan Ford	
Roger Barth	Gary McGuire	
Chris Beendomir	Graham Steven	
Albert Kraml	Jude Hunnam	

### **Gradés**

*Divers Gradés à utiliser comme bon vous semble*

Arno Kral	Bill Gillen	Eric de Roquefeuil
Helmut Neumeir	Neil Lack	Jean Daviron
Peter Pathenis	Will Blackleg	Philippe Morrier
Ulrich Gunther	Alan Kington	Jean-Pierre Bisson

### **Soldats en poste à Labris**

*Soldats moyens sans compétence ni capacité sortant de l'ordianire.*

*Voici deux noms s'il reste des survivants après la confrontation.*

Artjom Gilz	Charlie Rawes	Pascal Laparre
Tambet Tuisk	Mike Warren	Olivier Barras

### **Les crucifiés**

Robert Mika	Robb Carpenter	Basile Tote
Oleg Karpenko	Charles Cork	André Gir
Charles Cork	Oleg Karpenko	Oleg Karpenko

**Les Canadiens**

*Seul Francis est Indien de souche.*

*Ce sont tous des scouts et habiles tireurs.*

Francis Pegahmagabow

Chris Paddock

John Beaulieu.

## **Organisation militaire Française pendant la 1ère Guerre mondiale.**

### **L'escouade**

14 à 15 soldats, groupés sous la supervision d'un caporal (caporal chef à 2 galons rouges), forment une escouade.

L'escouade n'est pas une unité de manœuvre.

Cette formation est regroupée, "à la manière d'une petite famille", pour la vie courante de l'unité (couchage, distributions, cuisine et la nourriture...).

### **La demi-section**

Deux escouades forment une demi-section, sous le commandement d'un sergent.

La demi-section devient quelquefois une unité de manœuvre. Son effectif d'une trentaine d'hommes la désigne tout naturellement pour certaines missions spéciales (petit poste, ou élément d'avant-garde ou de flanc-garde par exemple).

### **La section**

La section est la première unité de manœuvre. Elle comprend 2 demi-sections ou 4 escouades, soit environ 65 fusils.

### **La compagnie**

Quatre sections forment une compagnie, unité de manœuvre et unité administrative, commandée par un capitaine.

La première section est en théorie dirigée par le lieutenant le plus ancien.

La seconde l'est par un officier de réserve.

La troisième par un adjudant.

La quatrième par un second lieutenant ou un sous-lieutenant.

Au combat, la compagnie engage parfois deux sections en première ligne et maintient les deux autres en arrière des deux autres.

Petite par la taille, elle ne peut être longtemps engagée au combat, sans l'appui de réserve.

La compagnie comprend 1 capitaine, 3 lieutenants, sous-lieutenant ou adjudant-chef, 1 adjudant, 1 sergent-major, 1 sergent-fourrier, 8 sergents, 1 caporal-fourrier, 16 caporaux, 2 tambours, 2 clairons, 1 infirmier, 4 brancardiers, 1 tailleur, 1 cordonnier, 1 cycliste, 3 conducteurs et 310 soldats.

Notons que cette unité est équipée d'une voiture à munitions, d'une voiture à vivres et à bagages et d'une cuisine roulante.

### **Le bataillon**

4 compagnies forment 1 bataillon, commandé par 1 chef de bataillon, assisté d'un adjudant-major et d'un médecin.

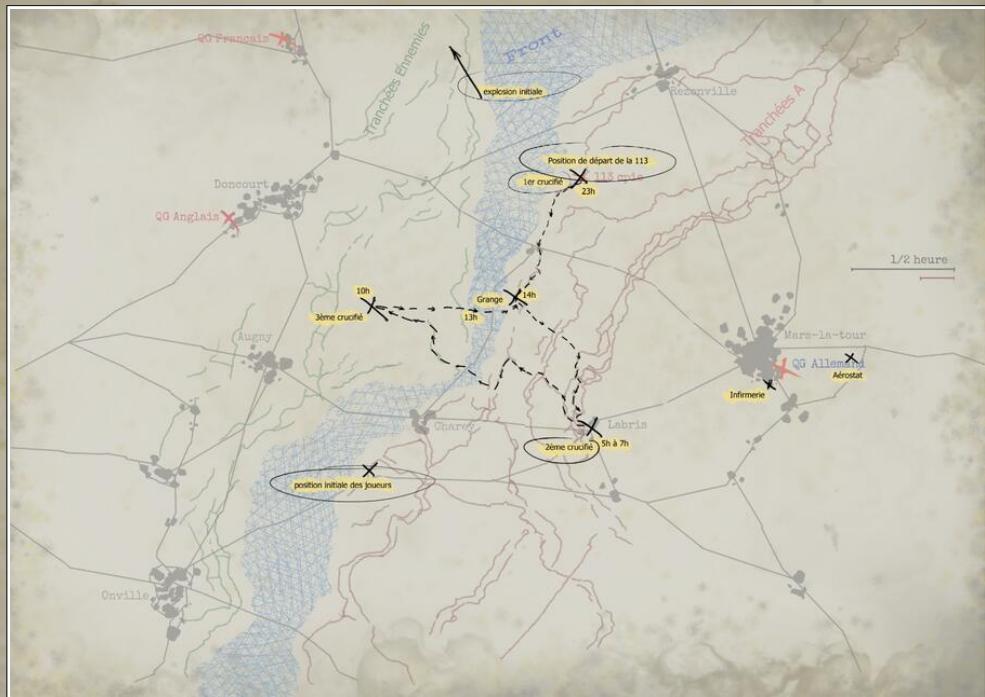
Le bataillon est une unité tactique qui met en ligne environ 1.000 fusils.

\*<https://www.horizon14-18.eu/compoorgaarmeefr.html>

Plan de la région si vous jouez des Allemands  
plan pour les joueurs



## plan pour le MJ



**Plan de la région si vous jouez des Français, Anglais,  
Américains**

**plan pour les joueurs  
(les Américains sont sous commandement anglais)**



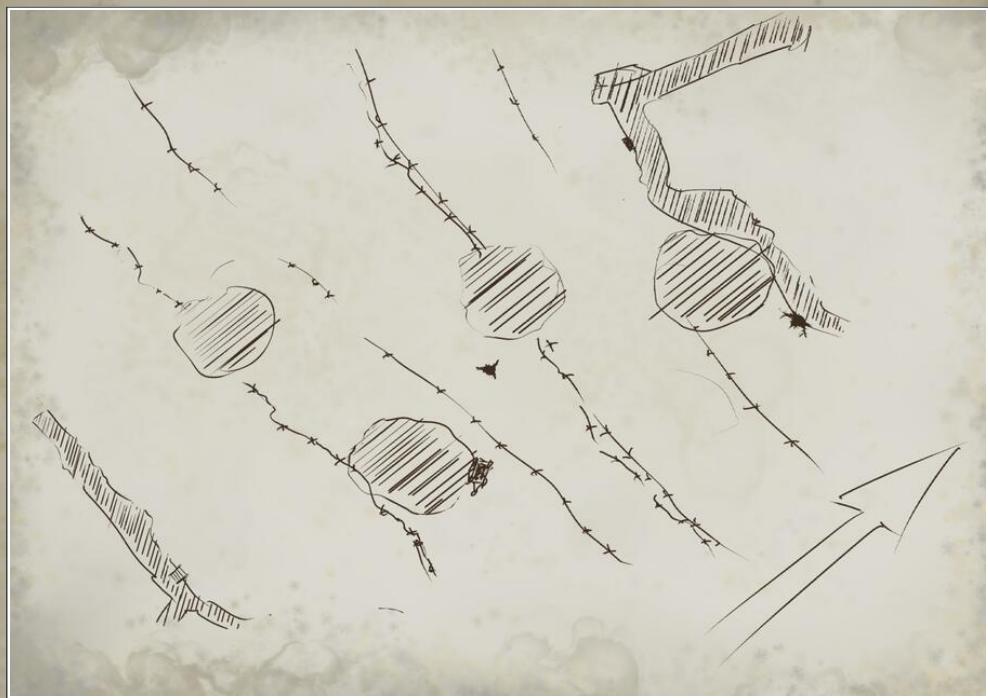
## plan pour le MJ



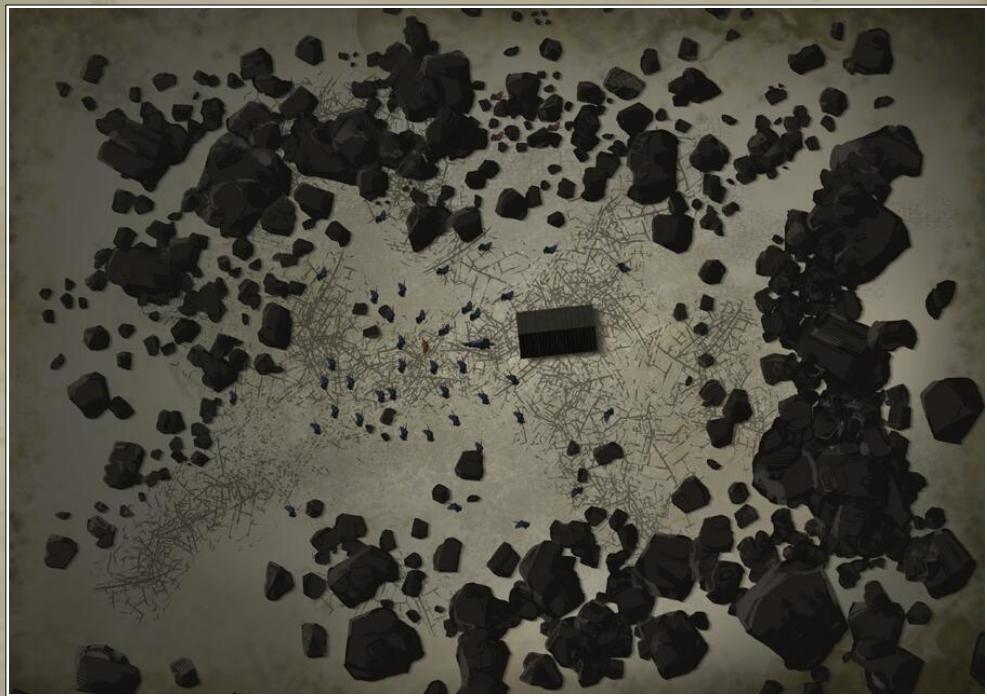
## Plan de Labris



Plan des commandos pour franchir la ligne de front



Plan de la Grange et alentour pour les joueurs



## Plan de la Grange et alentour pour le MJ



Scénario écrit et illustré par Jul Jndo

Beta testeurs : Gaël, Thomas, Vincent

"113" est un scénario pour l'Appel de Cthulhu.

### 1918, Première Guerre Mondiale

Les joueurs ont pour mission de trouver la 113e compagnie d'infanterie qui est portée disparue depuis qu'une colonne de lumière est apparue au nord de la position des joueurs.

En parcourant les tranchées alliées et éventuellement ennemis, les joueurs trouveront des trophées de soldats crucifiés et de plus en plus de soldats témoignent d'un officier portant une étrange tête de cerf.

Dans les tranchées de la première guerre mondiale, les joueurs trouveront terreur et magie noire.

L'aventure a été écrite pour l'univers Lovecraft, l'Appel de Cthulhu mais est adaptable à tout univers d'horreur se déroulant pendant la première Guerre Mondiale.

Le scénario est parfaitement adapté comme première aventure pour constituer un groupe d'enquêteurs.