Il y a quelque chose de pourri en France

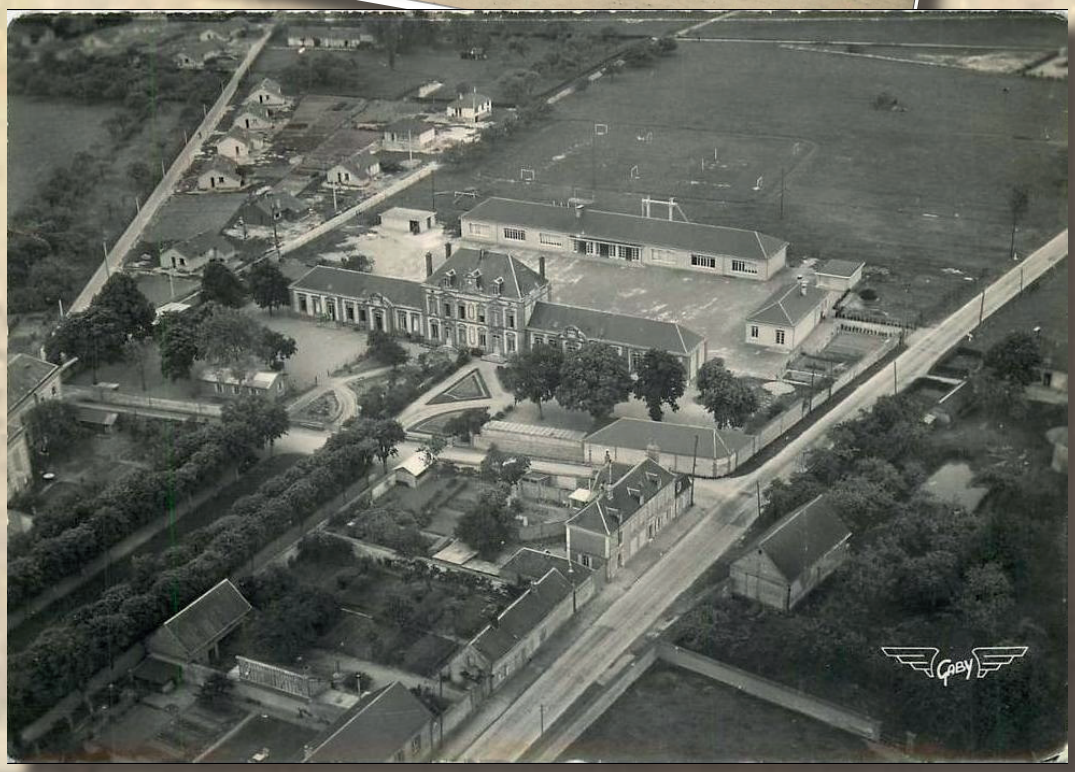
L'Appel de Cthulhu

Texte : Cyril Richard
Mise en page :
Paul Saccard

Gilmarion.com
© Les aventuriers du 4e âge

© Le Réveil Normand

BRETEUIL-SUR-ITON (Eure) — Place du Marché


GABY

Il y a quelque chose de pourri en France

Scénario inspiré du film Overlord.

Synopsis

H-12 avant le débarquement de Normandie, en ce 4 juin 1944, deux unités sont parachutées en Normandie, non loin du village de Breteuil-sur-Iton, en plein au milieu des lignes ennemies.

Sur place il existe une antenne relai des allemands. Le but est de la détruire pour déstabiliser les communications lors du débarquement allié.

Une unité aura pour but d'infiltrer le village tandis que l'autre ira à l'ancienne église pour poser des charges explosives dans un temps imparti : ils ont 12h devant eux.

Les deux unités misent en place par l'armée britannique et française seront composées de différents soldats.

Au sein de chacune d'elle se trouvent des hommes du Delta Green, une organisation secrète américaine qui chasse et traque le mythe où qu'il soit à travers le monde. Il s'avère que Breteuil-sur-Iton situé dans le département de l'Eure, soit un lieu particulier. En effet les allemands y ont découvert la présence de semence d'Ubbo Sathla. Un scientifique fou engage des expériences sur les soldats, après avoir distillé en laboratoire cette semence dont l'aspect évoque un goudron noir. Ces derniers se transforment en bêtes féroces quasi immortelles mais difficilement gérables. Les membres du Delta Green veulent récupérer les données scientifiques du Docteur et ceux, le plus discrètement possible puis détruire son laboratoire.

Première scène

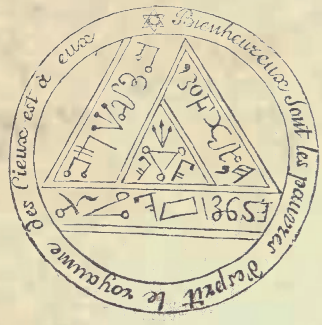
le compte rendu de mission

Scène collective

Jusque là personne n'est au courant de la mission à accomplir. L'état major a gardé secrète cette dernière jusqu'à la dernière minute.

5 juin 1944, 20h30, base militaire de Trimingham en Norfolk, Angleterre. C'est une base de la R.A.F., l'aviation anglaise.

Dans la salle plusieurs soldats réunis attendent le briefing. Deux officiers entrent alors :
Charles Portal, Marshal of the Royal Air Force et Chef d'Etat-major aérien et le lieutenant colonel Robert



Laycock, ancien commandant de la Layforce, une unité commando. De grands hommes pour ceux qui les voient entrer et le salut militaire sera de rigueur. Un sous officier les accompagne et à leur entrée hurle :

« Gardes à vous ! Et prend la pose avec le salut militaire. »

puis le colonel annonce normalement :

« Repos ! »

Le Maître des Arcanes demande aux joueurs de se lever pour le salut militaire et les bouscule pour cela :

« C'est comme ça que l'on salue des officiers supérieurs ? Devrait les mettre dans le bain. »

Puis Charles Portal prendra la parole :

« Salut les p'tits gars… Vous devez vous demander ce que vous faites là et pourquoi on vous a réunit. »

Un homme fait son entrée dans la pièce, uniforme simple et se poste dans un coin de la pièce.

« Continuez, je vous en prie, dira-t- il à celui qui l'a interrompu. »

« Bien… Vous êtes réunis aujourd'hui dans le cadre de l'opération Neptune. Comme vous le savez nos troupes vont débarquer sur les côtes normandes pour aller botter le cul à ces foutus nazis et son moustachu syphilitique. Vous êtes là pour vous assurer que tout va se dérouler comme prévu pour les copains sur les plages...

Vous allez être parachutés derrière les lignes ennemies ce soir et vous devrez vous rendre jusqu'ici. Montrant avec une baguette un point sur une carte de la Normandie ; Breteuil-Sur-Iton ! Un nom pareil les gars ça fait rêver mais ce n'est pas pour des vacances… Les Bochs y ont installé une puissante antenne qui sert de relai de communication entre le front et l'Allemagne. Si nous dézinguons cette antenne, nous ferrons gagner du temps aux forces de débarquement. Vous comprenez les gars ? »

Il attend un "oui" Général et n'hésite pas à insister :

« J'entends pas bien les gars… Vous m'avez compris ? »

« Bien ! Le colonel va vous expliquer plus en détails le déroulement de la mission ; Colonel, c'est à vous... »

« Merci Général »

Des soldats dans la salle tire les rideaux et coupe l'éclairage puis le colonel lance un diaporama tout en montrant certaines images avec une baguette en bois, sur le mur du fond.

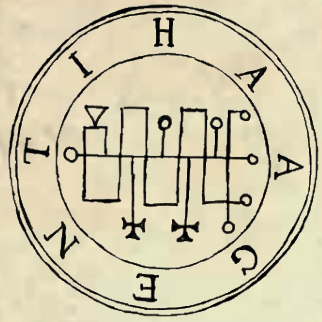
« Là, ce sont les lignes ennemies. Ici le village de Breteuil-sur-Iton. Ici le bâtiment qui abrite le point

relai : une ancienne église. Les allemands y ont aménagé un central de communication. Le but est de vous parachuter là, pour que vous vous rendiez au village investir les lieux, le sécuriser et permettre à une équipe de s'infiltrer. Il semblerait que les allemands ont des prisonniers. Le gouvernement américain s'intéresse particulièrement à l'un d'eux : Oswald Whitaker (montrant l'homme sur une diapositive). Trouvez-le, s'il n'est pas déjà mort puis posez des charges et détruisez moi cette antenne avec de la composition C-2 (pain de plastique utilisé à partir de 1943).

Je ne vous cache pas que la mission est compliquée. Nous savons que les allemands patrouillent souvent à Breteuil-sur-Iton, avec un effectif total d'une centaine d'hommes dans ce secteur. Breteuil-sur-Iton compte une centaine d'âmes au bas mot. L'église est entourée de barbelés et gardée par un mirador et des patrouilles. Un chemin mène directement à l'édifice par la rue principale. Une équipe sera chargé de la diversion pendant qu'une autre pénètrera dans les locaux. »

La lumière se rallume alors et le général prend la parole :

« C'est pour ça que vous êtes là, les p'tits gars… La crème de la crème…. Que les meilleurs… Vous avez 10 heures (en regardant sa montre) pour me faire péter ce bâtiment et foutre une raclée au Schleux ! Vous allez commencer par un vol en première classe en pays ennemi, une randonnée au clair de lune illuminée par un beau feu d'artifice donné en votre honneur par la DCA côtière ! Ça vent pas du rêve les P'tits gars ? Vous décollez dans une heure ! Préparer votre paquetage et prononcez vos prières.



Pour ceux qui désirent écrire à leurs chéries ou à votre mère, vous avez du papier et des stylos sur la table Si vous réussissez vous serez des héros…. Si vous mourrez... Aussi ! »

Il salue l'assemblée, et un sous officier hurle lorsque le général prend congé du groupe pour se diriger vers le nouvel arrivant et le colonel :

« Garde à vous ! Repos ! »

Les soldats ont une heure devant eux avant d'embarquer dans l'avion qui les conduira en France. Une fois la mission accomplie ils devront attendre l'avancée des troupes et les rejoindre.

Ils peuvent parler avec le général et le colonel qui sont en grande conversation avec le retardataire qui est resté dans un coin de la salle. Il ne sera pas possible d'en apprendre d'avantage sur lui. Personne ne sait qui il est. Ils pourront déterminer qu'il s'agit d'un américain, à son accent et sa tenue relativement décontractée.

Il est temps pour eux d'écrire un dernier courrier, de coucher une dernière volonté ou de discuter entre eux.

Les autorités se retirent rapidement dans leurs bureaux respectifs laissant au sous-officier le plaisir de s'occuper des derniers préparatifs et de mener les soldats à leur équipement pour préparer leur attirail. Sur leur fiche ils ont tous ce dont ils ont besoin. Les hommes des unités ne se connaissent pas et seront répartis lors de l'embarquement, par le colonel.

Ils peuvent profiter de ce moment pour se présenter les uns aux autres.

Fin de la première scène

Deuxième scène

Avion Boeing C-73 spécial transport de troupe

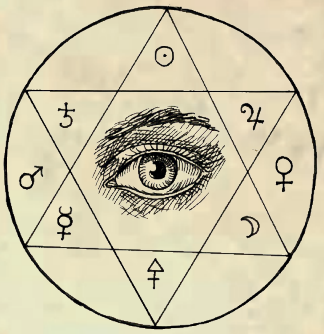
Départ H -9

Tables séparées par unité.

Équipe Alpha et Beta avec deux Maîtres

Les deux avions sont sur le tarmac prêts au décollage suivis d'une flotte de la royal air force composés de Spitfires. Les avions devront franchir les lignes ennemies et affronter les tirs de la D.C.A. allemande. Le voyage dure une heure avant le parachutage en France.

Le vol n'est pas de tout repos. La tension monte lorsqu'ils survolent la Manche. Quarante minutes plus tard, les premiers éclairs embrasent le



ciel qui laisse des petites roses noires diabolique dans le ciel. Les Spitfires descendent en piqué pour essayer de mettre à mal les batteries allemandes. La D.C.A. abat un appareil et les personnages assistent à la lente descente d'un parachute, celui du pilote de l'avion de chasse en flamme.

Leur appareil est fortement secoué par les tirs, puis c'est au tour des mitrailleurs de semer un déluge de feu vers le sol. Les deux pilotes décident de monter en altitude mais en pénétrant dans les terres, les secousses s'intensifient : des explosions proches, percent les carlingues des deux appareils… Test en santé mentale pour ne pas vomir ses tripes sur ses rangers.

Avion 1

Après une courte accalmie, de nouveaux tirs emprisonnent les avions de transports. Les Spitfires dont l'autonomie est réduite, rebroussent chemin laissant les deux Boeings en territoire ennemie. Un tir traverse l'appareil et touche un membre de l'unité, un opérateur radio qui s'effondre sous les yeux de leurs camarades : Test de santé mentale avec une perte de 1/1D4-1 de SAN.

Les explosions redoublent d'intensité et les avions traversent un champ de nuages noirs provoqué par les explosions des tirs des canons anti-aériens. À nouveau, le pilote monte en altitude et continue son vol, passant entre les nuées meurtrières. Le bruit des canons se fait plus lointain. Sur un test de Vigilance réussi ils voient le

deuxième avion bousculé par un trait de balles traçantes : l'un des moteurs s'enflamme suivit d'un tir de canon de D.C.A. Qui touche l'arrière de L'avion. Alors que le Boeing pique dangereusement du nez, un chapelet d'hommes saute en parachute.

Avion 2

Lorsqu'il redescend pour effectuer la manoeuvre de largage, les tirs de D.C.A. sont accompagnés par le crépitement de mitrailleuses anti-aérienne : des balles fusent et l'un des membres est touché sur un test d'agilité raté. Il perd 2 points de vie mais la blessure est superficiel et va le contraindre à boiter un petit moment. Le pilote leur hurle qu'il faudra sauter quand le voyant lumineux sera au vert.

Les tirs s'intensifient de plus belle…

Une nouvelle rafale touche l'appareil et un moteur explose, puis un tir de canon arrache la queue de l'appareil.

L'avion commence à pencher dangereusement. Les joueurs doivent réussir un test d'agilité pour s'éjecter de l'appareil sans encombre ou perdre de 1D6 points de vie.

Le pilote leur hurle de d'évacuer et ils sont invités à sauter dans le bocage normand, parachutés de force hors de leur point de chute. Ils atterrissent en pleine forêt à plusieurs kilomètres du point de largage prévu. Ils devront rejoindre le village rapidement par leur propre moyen.

Fin de la deuxième scène

Troisième scène

Unité Alpha : de la forêt au village

Unité Beta : arrivée au village

H -8

Unité Alpha

L'unité Alpha est parachutée à quelques kilomètres du village. Il lui faut retrouver le village depuis leur point de chute en pleine forêt.

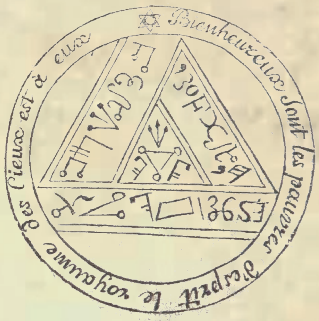
Cela demande une heure de marche pour s'y rendre La découverte de l'un des leurs, haché par un tir de D.C.A., le parachute accroché aux branches d'un arbre, provoque un certain effroi. Test San avec perte de 1D3-1.

En cours de route, ils vont vivre plusieurs évenements lors de rencontres avec l'ennemie.

Des allemands patrouillent dans la forêt suite à leur parachutage raté. Six soldats répartis sur trois side-cars pétaradant, se postent en lisière du bois.

À l'attention du Maître du Jeu

Un test de discrétion permet au commando d'éviter la Patrouille. Vous pouvez improviser la scène selon vos envies, un court accrochage et la mise à mort d'un soldat allié par les soldats de la Waffen SS, sous les yeux horrifiés de leurs camarades qui ont réussit leurs tests de Discretion.



Un autre soldat met le pied sur une mine. Ce dernier appelle ses camarades :

« Merde ! Vite, venez m'aider... J'ai entendu un déclic ! Un détonateur de mine... »

Il faut la désamorcer, au risque de provoquer une explosion qui indiquerait la présence du commando en plus d'éparpiller le malheureux : mine allemande -15% en explosifn pour la désamorcer.
Fabrication particulière.
Dégâts : 2d10.

Improviser leur sortie des bois, le terrain est miné sur quelques centaines de mètres.

Par un test de vigilance réussi ils entendent un chien, non loin du village, se nourrir d'une charogne au sol, celui d'un homme semble-t-il. Et quand l'animal se retourne ils constatent que le chien n'est plus tout à fait lui-même. Une mâchoire apparente, des tissus décharnés, des plaies sur les cotes… Avec un liquide suintant de ses crocs. L'animal possède 60% De chance de détecter les soldats. Si ce dernier en flair un il se rue alors sur lui pour le dévorer. Dés la première attaque enclenchée sa gueule s'ouvre en 4 partie distinctes munies de plusieurs rangées de dents et une langue démesurée en sort pour attraper le soldat et le tuer…

Voir profil de la créature chien. Test San avec perte de 1d6 points de santé mentale.

Au premier coup de feu il y a 20% de chance que les allemands entendent.

À l'entrée dans le village ce sont les retrouvailles avec l'unité béta.

Unité béta

L'unité béta a été parachutée non loin du village. Pour pénétrer le village, la discrétion est de mise. À partir de maintenant le Maître des Arcanes s'aide du plan en fin de document pour la suite des évènements. Voici quelques rencontres à jouer selon l'avancée de la tablée de l'équipe alpha.

Breteuil-Sur-Iton

Breteuil est un village d'une centaine d'âmes… Ou plutôt était un village d'une centaine d'âmes avant l'arrivée des allemands. Ces derniers ont pratiqué des expérimentations sur les habitants et seuls quelques français sont encore présents.

Le village n'est pas sous surveillance allemande. Parfois des patrouilles

traversent la bourgade pour capturer les derniers habitants ou redéposer le résultat de ces expériences, dans leur maison. À l'arrivée de l'équipe alpha, plusieurs maisons sont fermées. Le commando peut pénétrer dans certaines d'entres elles. Il y a plusieurs tranchées le long du village, creusées par les allemands. Test de Discrétion pour ne pas éveiller la curiosité d'un habitant. Si plus de la moitié de l'équipe est discrète ils passent inaperçu. Au delà, une femme passe la tête par la fenêtre et actionne un sifflet pour alerter une troupe allemande composée de six Soldats.

Leurs profils sont disponibles en fin de scénario.

Une fois à l'abri ils peuvent contacter la seconde équipe par radio.

Rencontres à Breteuil

Le Maître des Arcanes sait que tout coup de feu à 20% de chance de rameuter une patrouille allemande.

Discussion avec Maurice Brognart

Un homme encore sain d'esprit leur donne quelques informations :

La plupart des habitants a été emmené à l'église, certains sont morts, d'autres sont revenus, mais, ajoutera-t-il :

« Ils ne sont plus les mêmes… Ils sont comme malades. »

Il les met aussi en garde :

« Au moindre bruits, les allemands

patrouillent et parfois la nuit, rodent par groupe pour maintenir le couvre-feu, ou enlever un habitant. »

« Avant de sombre dans la démence, un ancien habitant m'a parlé d'un docteur... Muller ou quelquechose comme ça... Il hurlait son nom ! »

Rencontre avec un habitant revenu de l'église

Il est calfeutré au premier étage de sa maison. Son corps est comme recouvert de cicatrices. Il se rue sur les joueurs dés que ces derniers s'approchent de lui.

La patrouille

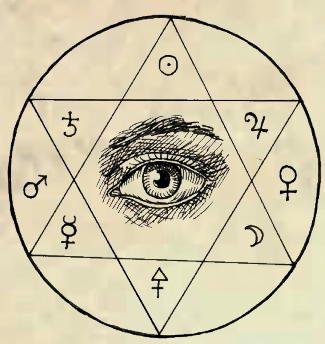
L'arrivée d'une patrouille allemande se fait entendre ; elle emmène un gamin et le traine dans la rue sans Ménagement. Une femme hurle qu'on lui rende son enfant. Les SS l'abattent sans sommation et emportent le corps devant les cris horrifiés de son enfant.

Note au Maître des Arcanes

Si certain jouent les héros, le gamin a environ 8 ans. Il s'appelle Gaston Lepetit.

Rencontre avec une jeune femme

Réfugiée à l'étage de la Mairie, elle se nomme Marcelle. Secrétaire de mairie, elle possède des renseignements pour l'unité. Mais pour qu'elle les délivre, le commando doit être diplomate car elle se méfie des militaires. Marcelle Schonberg a environ 30 ans, plutôt



jolie, brune, de grands yeux marrons et des cheveux longs. Ses origines la condamne doublement et dès qu'elle est débusquée par un soldat elle l'attaque sans autre forme de procès, un couteau de cuisine à la main...

Le groupe doit la calmer pour obtenir des informations. Sur un test de Persuasion réussi à - 20% la première demi-heure, ou à -10% à la fin de l'heure elle dévoile son curriculum Vitae. Elle explique que sa famille a été emmenée dans l'église et n'est jamais revenue. Marcelle s'est cachée ici en entendant les allemands arriver. Ils patrouillent parfois dans le village. On raconte que le colonel de l'armée allemande, un certains : Herrman Schneider expérimente des choses sur les habitants.

« Lorsque les allemand ont investi les lieux, ils n'ont pas tardé à enlever des braves gens... Des innocents. Je me souviens du Docteur Yurgen Muller qui est venu une fois accompagné par l'officier Hermann Scheinder... Habillé d'une blouse blanche, de petites lunettes rondes sur le nez, il a salué le maire, monsieur Claude Jossac. Un brave Homme. Il l'a invité à le suivre... Brandissant une sorte de scalpel vers Claude, le docteur à clairement dit en français qu'ils allaient bien s'amuser tout les deux. Deux hommes l'ont emmené et je ne l'ai plus jamais revu. »

À la fin de la rencontre, la patrouille allemande repasse dans les rues. Test de Discrétion pour rester incognito.

Fin de la scène 3 : h -6

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2020 - http://www.silmarion.com

Quatrième scène

le village

Départ h -6

Table unique

Maintenant qu'ils sont réunis, les deux commandos peuvent échanger lors d'un briefing. Cela est l'occasion de réfléchir à un plan d'action. L'église est à 50 mètres à l'Est du village, gardée par un mirador, des soldats, des barbelés et du grillage…

L'ancien cimetière qui borde l'église est environné par un petit bois.

Info pour le Maître du Jeu

Le Maître des Arcanes sera attentif à ce que l'un des chefs d'unité décide dans un premier temps d'envoyer des éclaireurs. Cela peut-être un soldat non joueur.

Par le biais d'un autre membre du commande, le Maître du Jeu pourra emettre l'idée de la capture d'un allemand pour le cuisiner et connaitre les points faibles de l'église, ce qu'ils y font et réfléchir à la mise en place d'une diversion.

Fin de la scène du village, durée 1 heure : h -5

Quatrième scène
Équipe en éclaireur et plan d'action

Départ h -5

Tables séparées avec deux maîtres

Le Maître du Jeu veillera à ce que l'équipe d'éclaireurs ne compte que 4 hommes maximum. Ainsi une tablée comptera plus de joueurs que l'autre.

Tablée des éclaireurs

Pour se rendre aux alentours de l'église rien n'est plus sécuritaire que de passer par la forêt.

Une patrouille de deux allemands parcourt le bois pour quelques rondes. Les éclaireurs doivent réussir des tests de Discretion pour s'approcher le plus silencieusement possible et tenter de neutraliser la patrouille. Si l'un des deux militaire s'enfuit il préviend le reste de la garnison. Les allemands renforceront alors la sécurité aux alentours de l'église et enverront une vingtaine d'hommes investir le village.

De l'extérieur du grillage ils constatent plusieurs choses aux alentours de l'entrée de cette fameuse église.

Un seul passage mène à l'édifice, le reste étant condamné. La porte centrale est gardée par six hommes armés de fusils mitrailleurs.

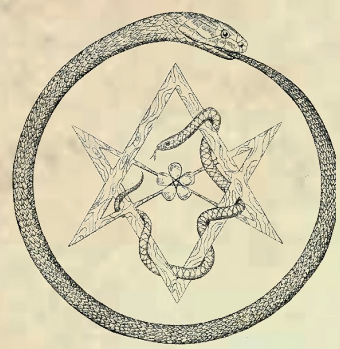
Le bruit d'un moteur éveille les soupçons : un camion militaire bâché à l'arrière arrive par la route et emprunte le passage. Ce camion est l'occasion de pénétrer dans les lieux.

Le mirador de l'entrée donne sur la route.

Sur le clocher médiéval, une grande antenne moderne prend place. C'est le système de communication que le commando doit neutraliser.

Sur un test de Vigilance réussi à -20% ils entendent des bruits sur le coté.
Par un test de Trouvé Objet Caché ils découvrent un ancien puits fermé par une grille cadenacée.

L'ensemble est recouvert de lierre et d'étranges râlements proviennent des profondeurs d'un tunnel situé à deux mètre et qui part à la perpendiculaire Il s'agit d'un ancien souterrain de l'église. Les allemands n'ont pas décelé son existence. Ce dernier passe sous l'église et arrive dans un couloir peu éclairé, au niveau du sol. Après quelques mètres évoluant à quatre pattes, ils arrivent devant une seconde grille scellée dans le mur de l'église. Il est possible de la défaire car les parties scéllées ont gonflé sous l''effet de la rouille avec l'humidité ambiante, ce qui peut provoquer un peu de bruit et 20% de chance qu'un soldat vienne armé.



Plusieurs patrouilles circulent dans le secteur ce qui peut leur donner envie de retourner auprès de leurs unités. Et réveler le moyen de s'infiltrer dans l'église… Dans le cas contraire, si ils tentent de pousser l'investigation plus loin, des rencontres dans ces lieux pourraient se terminer dramatiquement.

En plus de l'humidité, du salpêtre omniprésent dans ces lieux, une odeur de mort flotte dans l'air. L'ambiance macabre est renforcée par des râles étranges et terribles mi-humains mi-bestiaux .

Tablée du groupe resté au village

À Breteuil, le reste de l'unité peut se séparer selon son bon vouloir, et explorer le village discretement et continuer d'apprendre des détails utiles à leur mission.

Ils peuvent apprendre de la bouche d'un habitant, Francis Lebreton, réfugié dans son fournil, que dans une maison se trouvent quelques armes laissées par les allemands ainsi que de la nourriture. Il l'oblige à produire du pain pour le cantonement.

Une fois, Francis à livré son pain à un allemand qui lui a formelement interdit d'allez mettre son nez dans cette batisse :

« Il m'a fait comprendre que le lieu était gardé par une créature nazie qui se tapie dans l'ombre. La maison est située légèrement au dehors du village et l'atteindre ne devrait pas vous poser beaucoup de problème... Si vous n'y allez pas à quinze ! »

Francis leur fournira du pain, du saucisson, du fromage et du Vin.

Si malgré tout, le groupe entreprend s'y aller à plus de quatre, des jets de Discrétion sont necessaires.

L'étrange maison

Aux abords du lieu, les joueurs entendent des aboiements et aperçoive une patrouille allemande à pied composée de quatre soldats armés. Ils voit passer un véhicule tout terrain, une Kübelwagen réhaussé d'une mitrailleuse lourde.

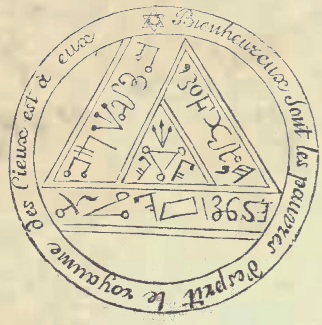
La maison en question est fermée à clef et les volets sont tous fermés. Il existe une porte à l'arrière. Très petite, elle ne comporte qu'une grande pièce et une seconde à l'étage. La créature se terre dans l'ombre à ce niveau et attend ses visiteurs. Sur un test de Vigilance à -15% ils s'apercoivent qu'une masse inquiétante est tapie dans la pièce ; elle renifle étrangement.

À la lueure d'une torche, deux éclats rougeoyant pointe son regard sur les Intrus. Dans tout les cas, la chose se jette sur le premier venu. Il s'agit d'un humain transformé par les expériences du docteur. La créature n'est plus humaine : ses chairs expulsent un étrange liquide noir qui parcourir ses veines apparentes. Ses dents sont acérées, ses membres atrophiés et se terminent par des moignons d'où emergent d'étranges griffes. Malgré cela la chose se déplace rapidement. De sa gueule surgit un membre tentaculaire et poisseux qui attrape un soldat à la gorge avant de le serrer très fort et l'étrangler.

La vision d'une telle horreur engendre la perte de 1/1d6 point de San sur un jet raté de santé mentale.

Une équipe du groupe assiste à l'agression par deux soldats sur une femme française. Ils pratiquent des attouchements contre son gré, la plaque contre un mur et tentent de la violer. Elle se débat, donne un coup de brique sur le visage de l'un des agresseur et s'enfuit dans la rue, en direction du groupe.

L'un ou l'autre groupe, caché dans le village, croisent le véhicule Wolswagen extraire de la mairie, Marcelle Schonberg et l'emmener de force à bord de leur Kübelwagen. Ils s'expriment en allemand et explique à Marcelle qu'elle va aller voir le docteur et que ce dernier va bien s'occuper de lui…



« Gross pikure dans la frolein, bien soigner la betite dame.. Ha ! Ha ! Ha ! »

Ils rigolent, ligote la française et la jette dans leur véhicule puis repartent, direction l'église.

Enfin, une autre scène horrifique met en présence une créature difforme… Une jeune fille pleure dans une maison. Elle est seule devant le pas de la porte. Dans une chambre, à l'étage, son grand père qui respire très mal donne des signes de fin de vie. Si les soldats l'interrogent elle leur dit que son grand père est mourant et qu'il faut l'aider… Si ils acceptent, elle les supplie de les suivre dans la chambre peu éclairée :

« Mon pépé est très malade. Je vous en supplie, venez l'aider, il a du mal à respirer. »

Le grand père est tête baissée sur son fauteuil à bascule et à son arrivée il relève la tête, révélant des chairs difformes et une rangée de dents noirâtres qui suintent un liquide visqueux inconnu. Il se jette alors sur sa petite fille.

Test de San et perte de 1/1d4 points de San si raté.

La jeune fille est rapide et esquive l'attaque puis de glisse sous le lit. Elle pleurera toutes les larmes de son corps puis maudira les allemands qui ont expérimentés des choses sur son grand père. Claudine Schneider leur dit qu'il existe un bâtiment, non loin de l'église : un stock d'explosifs. Les allemands semblent s'en être servis aux alentours de l'église… Elle le sait car elle a tendue l'oreille parfois elle comprend l'allemand car elle et son frand père on fuit l'Alsace cinq ans auparavant pour venir se réfugier en Normandie. Elle leur indique l'emplacement et les met en garde : ce dernier est gardé par une dizaine d'hommes armés… Car il

y a assez d'explosif pour provoquer un beau feu d'artifice ; même si le commando a suffisamment de plastique, cette reserve peut produire une belle diversion, sortir les troupes allemandes de l'église et les rameuter à l'extérieur tandis que les artificiers du groupe infiltreront la base pour poser leurs charges explosives.

Le Maître du Jeu, par l'entremise d'un membre du groupe dévolu au plastiquage, leur donne l'information pour qu'ils comprennent la situation et transmettent l'idée à leur chef d'unité.

Fin de la scène 3 : h -4

Dorénavant nos soldats ont toutes les infos utiles à leur mission. Il est temps de passer à l'acte final car ils ne leur restent que 4 heures pour réussir leur mission.

Si le groupe d'éclaireurs a pénétré dans l'église, peut être sont ils morts ou avec peine on réussit à s'extirper de ce piège au prix d'un retard conséquent.

Note au Maître du Jeu

La Maître des Arcanes improvise alors la reformation des tablées en fonction de la présence des membres survivants ou présents au village.
Normalement vos soldats se répartissent en deux unités, une pour la diversion et aller au contact et l'autre pour infiltrer l'église et tout faire sauter. Peut-être en apprendreront-il un peu plus sur ce qui se trame dans les abysses de l'église désacralisée.

Les membres du Delta Green seront attentifs à poursuivre l'investigation et pour leur plus grand bonheur, l'ensemble des troupes est principalement concentrées autour du bâtiment. Seul une vingtaine d'hommes se trouvent dans l'église.

Ils ont une heure devant eux pour préparer l'attaque finale.

H -3

Tablée de l'unité de diversion

Pour cette tablée le Maître du Jeu fait face à des improvisations : les joueurs voudront peut être mettre le feu à l'entrepôt des explosifs, vouloir utiliser un camion garé à proximité, ou pourquoi pas, créer un point de fixation en organisant un siège à Breteuil-Sur-Iton ?

Le Maître du jeu met à disposition les plans en fin de scénario. Aux alentours plusieurs patrouilles allemandes sont présentes pour un total de 60 hommes dont quelques uns transformés.

Les joueurs lanceront des jets d'attaque, placeront des explosifs, piégeront les routes, attaqueront

les défenses allemands, se posteront stratégiquement et disposeront des tireurs d'élite dans le village. Sur les conseils de pnj, le groupe préparera une guerre de tranchées…

Certains mourront lors de cet affrontement, le plus héroïquement possibles, pccasion d'improviser des scènes d'au revoir dramatique auprès de leur compagnon :

« Laisser moi les gars... Je suis foutu... Donnez moi chapelet de Grenades... Je veux que lorsque ces fumiers de nazis retourneront ma carcasse, qu'ils se rappellent aux bons souvenirs de la mère patrie... »

Le sacrifice d'un héros

« Merde... Mon bras... Putain ça pisse... Le soldat se saisit alors d'un pistolet de sa main valide et fonce en hurlant sur les nazis : Géronimo ! »

Ils peuvent rallier à leur cause cinq français qui seront heureux de porter les armes avec eux et de se fritter avec les allemands.

Toujours est-il que le Maître des Arcanes doit les occuper jusqu'à ce que l'autre tablée réussisse ou rate sa mission.

Tablée de l'unité d'infiltration

Il est possible de s'y prendre de différentes manières : entrer par la porte principale sur les lieux en neutralisant la sécurité ; le commando endosse des tenues empruntées à des soldats nazis tués et tentent l'approche avec un accent allemand, ou il arrivent à bord d'un véhicule de l'armée allemande réquisitionné.

La seconde consiste à pénétrer par le souterrain qui part de l'intérieur du puits.

Les joueurs de reportent à la carte en annexe pour improviser les rencontres en fonction des lieux. Il y a aura une vingtaine d'homme dans le complexe scientifique. Autant dire que les plus discrets des joueurs auront plus de chance de survivre.

Description de l'église

Profils en annexe

Une vingtaine d'allemands ont investi les lieux. Ils ont 35% de chance par pièce que deux soldats soient présents. Les monstres sont encore dans les cellules pour la plupart.

Niveau 1, entrée et hall

Cuisine et réfectoire : tables, chaises, de quoi cuisiner pour le régiment et des réserves de nourriture.

Armurerie : plusieurs fusils mitrailleurs, 1d6+2 tenues de soldats allemands dans des casiers, 1d6+2 pistolets allemands (Luger P-08) et par un test de T.O.C. réussi : 2 grenades fumigènes.

Dortoir : plusieurs lits, couvertures… test T.O.C. réussi pour trouver le journal d'un allemand. Un soldat mort dans un casier. La lecture demande de posséder la langue de Goethe. Le soldat y relate les bruits étranges venant des sous sols, d'étranges expériences faites à la population… Ces derniers se transforment semble il.

Escalier : derrière l'autel un escalier descend au sous-sol 1.

Niveau 2

À partir de ce sous-sol, ils ont 40% de chance de croiser le Docteur Yurgen Muller. Improviser sa capture ou sa mort.

Labo 1 : des tables, des instruments de chirurgie, des systèmes de distillation… Un contenant en inox est placé sur une table. Deux flexibles guident le regard du bas vers une sorte de membrane suspendue, d'ou circule un fluide orangé. Ce liquide est pompé depuis le haut pour emplir la bassine. Dans la poche suspendu au dessus autre chose bouge. La poche est assez grande et maintenue au plafond

par des sangles. Ils peuvent l'ouvrir s'ils le désirent et verront une partie d'homme (juste le haut, la moitié d'un corps) qui respire encore et de son torse sont installés deux grandes aiguilles qui semblent pomper le liquide de son corps. Test San avec perte 1/1d4 San.

Labo 2 : tablée de chirurgie, bocaux avec des organes humains, tables orientables à la verticale/horizontale et métalliques sur lesquelles se trouvent des sangles.

Le laboratoire est assez grand et contient une deuxième partie coupée par un rideau, idéal pour observer sans être vu si des bruits de pas se font entendre.

Le Maître du Jeu peut improviser l'arrivée de deux hommes avec le docteur Oswald Whitaker. Ils portent le corps d'un homme mort semble-t-il. Ils lui injectent une seringue d'un liquide orangé. Quelques secondes après le corps réagit et bouge. Une transformation s'opère alors, les dents du mort semble s'agrandir, sa mâchoire aussi, tendant vers celle d'un gros canidé et ses muscles gonflant exagérement.
Le docteur prend des notes, regarde la scène puis demande à un soldat de le piquer. Le garde-chiourme s'exécute tuant instantanément la chose revenue à la vie. Test San avec perte de 1/1d4 de San.

Labo 3 : ce dernier est assez glauque et peu lumineux ; des odeurs de charognes en émanent. Sur la table, des êtres difformes semblent bouger... En fait, les corps bougent sous l'effet d'un liquide orangé qui se meut à sa surface et provoque des cloques à sa surface, déformant la masse inerte. Parfois une bulle claque et un liquide suinte sur le sol... Sur une table pourtant, un cadavre se dresse et hurle, pose son unique jambe au sol et rampe vers le groupe...

Alerté par le bruit, des soldats allemand débarquent alors, au nombre de 4.

Depuis le laboratoire 3 un escalier descend aux cachots. Un second accès au niveau 3 est situé sous les escaliers.

Cachots : dans ces cellules les joueurs trouvent des horreurs, résultat des expériences du Docteur Yurgen Muller. Un soldat pris au piège, ouvre une cellule avant de fuir devant le commando et libère l'une de ces choses.

Des trous dans les épaisses portes de chêne permettent d'observer. L'intérieur des cellules : les pièces

sont petites et sans lumière. Ils voient lles mêmes créatures, dont l'une dans une cellule, dévore un être humain. Test San et perte de 1/1d6 de San.

Cellule de Whitaker : dans l'une d'elle se trouve Oswald Whitaker… Les pjs peuvent apercevoir un homme qui a été torturé mais à allure humaine. Il est très abimé, inconscient et ne se réveillera qu'au bout de deux rounds.

Niveau 3

S'ils n'ont pas encore croisé le Docteur Yurgen Muller c'est à cet étage qu'ils le débusqueront.

Labo 4 : c'est un ensemble médical avec trousse de secours et pharmacie complète. Sur une table la tête d'une femme emerge d'un tissu et elle appelle faiblement à l'aide dés qu'ils entrent. Elle s'exprime en français et demande à ce que les soldats la sauvent. En retirant le drap ils verront sa tête raccordée... à sa simple colonne vertébrale, rougeoyante, deux poumons et les viscères et comme extrait d'un corps à jamais disparu. La chose bouge mais il n'y a plus de membres, plus de muscles, juste une tête relié à une rangée de vertébres qui tentent de se redresser. Le visage les regarde suppliant. Perte 1/1d4 San

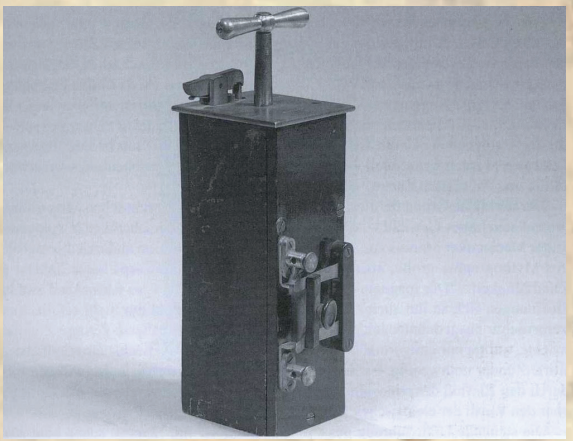
Labo 5 : labo de distillation, c'est ici qu'est transformé le liquide extrait des humains après injection du liquide noirâtre pour en récupérer juste l'essence. Cinq scientifiques travaillent ici.

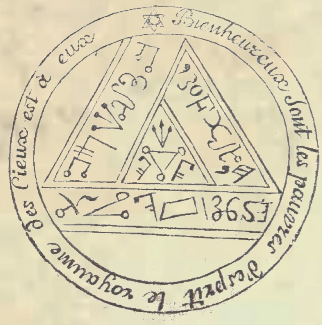
Labo 6 : il s'agit du lieu où sont stockés les échantillons et surveillé par trois soldats. Ils trouvent six échantillons, des seringues avec un étrange liquide orangé et quelques notes sur le liquide.

« Extrait au sous sol puis distillée on obtient ce que les allemands nomment le composé U. » (Le tout écrit en allemand)

Chambre du docteur : les notes du docteur sur le composé u raconte ses expériences. L'ensemble du dossier est assez obscur et il faudrait plus d'une journée pour tout lire et comprendre.

En gros, en survolant le dossier, les allemands expérimentent un composé sur des soldats et la population dans le but de créer des guerriers ultimes. Seulement cela ne semble pas fonctionner parfaitement. Le docteur espère stabiliser sa solution. Il y a aussi des symboles ésotériques, des lettres étranges écrit dans dialecte inconnu.





Un ordre de mission émanant directement d'Himmler est rangé dans le tiroir d'un bureau.

Poste de commandement : un ensemble radio toujours sur surveillance et où travaillent six soldats en permanence. C'est ici qu'il peuvent poser des charges explosives.

Si jusque là vos pjs s'en sortent bien le Maître des Arcanes lance une bête pour un ultime combat avant la fuite.

C'est là que débarque notre haut gradé allemand le colonel Haufman qui s'injecte deux seringues une fois qu'il aura été mis hors d'état de nuire… Il se transforme alors en une de ces créatures aux griffes, Acérées. Ses yeux rétrécissent et sa corpulence augmente. Test San avec perte de 1/1d6 de San.

Un des joueur peut s'inoculer deux seringues s'il le souhaitent pour l'affronter, mais une fois cela fait il se retourne irrémédiablement contre ses anciens camarades.

Grille au sol : elle mène au souterrain et peut facilement se desceller par un test de Force réussi en opposition à 55% (la résistance de la grille).

Escalier vers le puits : escalier de pierres noires non éclairé qui descend sur plusieurs mètres sous terre par un escalier en colimaçon peu large. Une grille donne dans le réseau de galerie qui circule sous les fondations.

Sous sol 3

Cette vaste pièce humide, contient des futs dans lesquels est stoké l'étrange matière noire. Une ouverture au sol, s'ouvre sur des escaliers qui descendent au dernier niveau : le puits. Improviser l'arrivée de deux soldats allemands venus chercher du liquide pour le docteur. (Selon les actes précédents)

Puits : une vaste pièce ronde avec au centre un puits de pierre. La matière est déposé dans cet espace. Sa couleur sombre et son aspect bitumeux fait pesner à deu goudron. Il est possible de prendre un échantillon.

Note au Maître du Jeu

Pour ces scènes finales cela vous demande pas mal d'improvisation sanq oublier la destruction de la radio aussi. Il y a une forte possibilité qu'ils se contactent pour savoir où chacun en est et ainsi gérer votre temps de rastérisation aussi. La radio peut aussi être source de problème si elle grésille alors que l'unité essaie d'être discrète ; cela leur apportera bien plus de problème.

Vous pouvez improviser un souci de détonateur de dernière minute liée à l'humidité des lieux et demandant ainsi que l'ensemble soit fait manuellement; Un volontaire, peut-être l'un de vos personnages, fera tout péter... Homme compris.

La mission prends fin lorsque l'église explose et que son antenne tombe au sol.

Les soldats aux alentours se précipitent vers l'église pour rejoindre les bataillons allemands plus loin. Le débarquement a démarré.

Le soir même Breteuil-Sur-Iton passe aux mains des alliés et des troupes pénètrent en normandie.

Trois hommes de l'armée américaine viennent les voir ; ils appartiennent au Delta Green et les joueurs reconnaissent parmis eux l'américain qui assistait au brieffing de départ en présence de leurs supérieurs :

« Bien joué... Le sacrifice de certain auront permis en plus d'aider au débarquement, de dejouer les plans diabolique de ce professeur Fou. Je ne me suis pas présenté : John Smith. Je vous laisse, une équipe prend le relais...»

Il discutera avec ses deux hommes seul à seul.

Les soldats seront ensuite envoyés en mission en France, direction Paris et les blessés seront rapatriés et tous recevront une médaille après la Libération.

Fin du scenario

GRAHAM TURNER

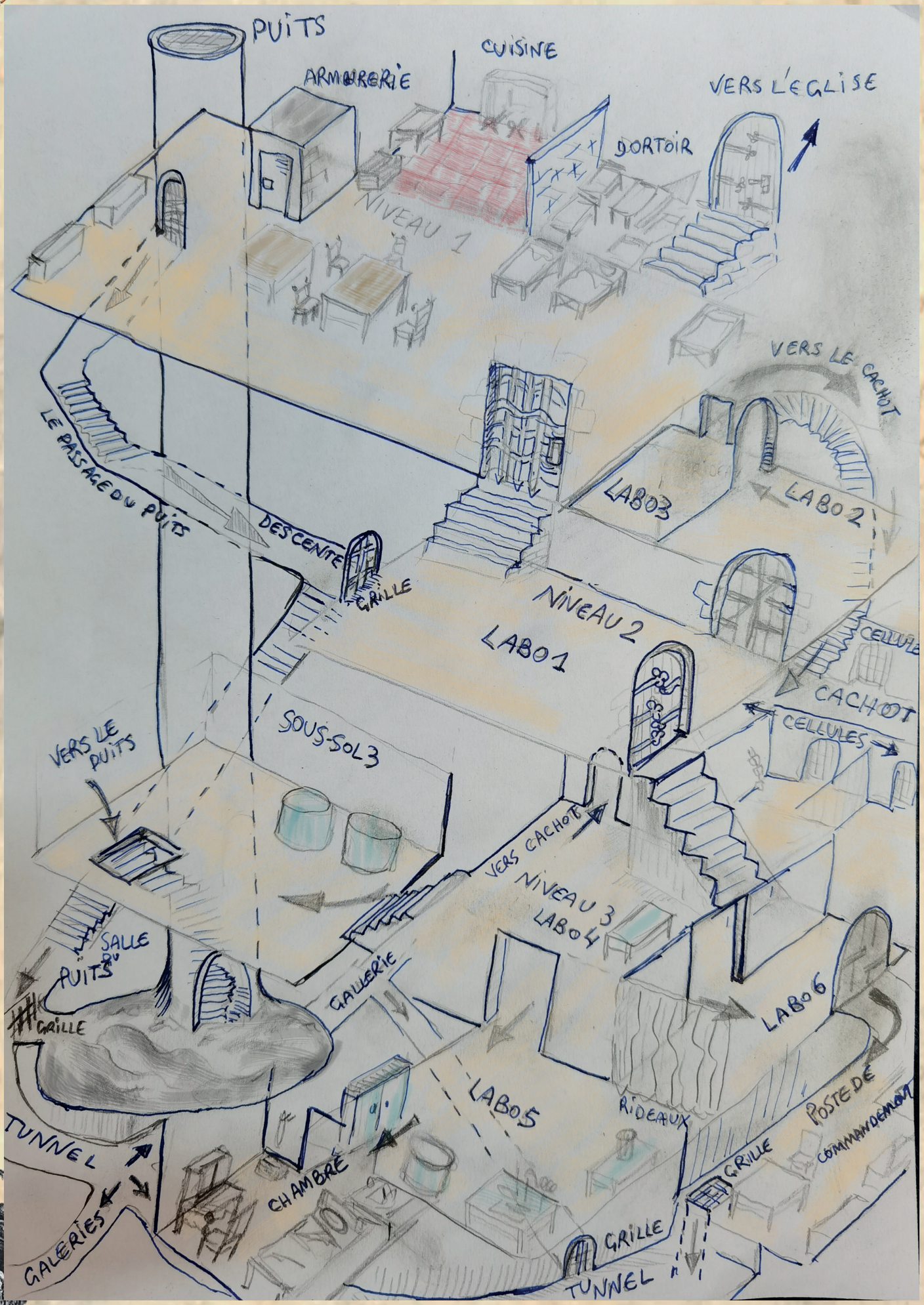
© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2020 - http://www.silmarion.com

Plan de Breteuil-Sur-Iton

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2020 - http://www.silmarion.com

1 : La Mairie
2 : La boulangerie
3 : L'église
4 : Le mirador
5 : Le puits
6 : L'étrange maison
7 : La maison de la petite fille
8 : Le stock d'explosif

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2020 - http://www.silmarion.com



© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2020 - http://www.silmarion.com