

Cette petite histoire se joue à la manière d'un Twilight Zone.  
Elle est jouable en 2 à 3 heures.

Dans L'Appel de Cthulhu, les investisseurs jouent parfois des individus ayant survécus à la Grande Guerre (1914-1918). Cela leur procure l'avantage de savoir manipuler des armes de toutes sortes et de bénéficier d'un certain sang froid.

Cette aventure se déroule durant la guerre des tranchées, sur le front franco-allemand. Les personnages sont des soldats de seconde classe, bientôt confrontés à une étrange forme d'épouvante...

## A L'ATTENTION DU GARDIEN DES ARCANES

Pour résumer cette histoire, disons que les personnages vont, sans le savoir bien entendu, être les victimes de gaz lancés par leurs ennemis. Ils seront dès lors les victimes de puissantes hallucinations, qu'ils devront prendre pour authentiques. Tout le travail du meneur de jeu consiste à faire interpréter la réalité sous l'angle de l'épouvante, afin de convaincre les joueurs qu'une indescriptible terreur se cache dans le no man's land... (On appelle no man's land la zone séparant les lignes de tranchées adverses).

Le texte noté entre crochets [...] indique au meneur de jeu la réalité des choses, celle que les joueurs doivent absolument ignorer.

## INTRODUCTION

Au fond de la tranchée, sous une pluie battante.

« *S'il vous faut un abri, préférez un trou d'obus. Ils ne tombent jamais deux fois au même endroit !* ».

Il faut repousser l'ennemi derrière ses lignes et lui faire perdre l'avantage sur cette bataille. « *Baïonnette au canon !* » Au coup de sifflet, tous les soldats sortent de la tranchée en hurlant...

## FACE AUX MITRAILLEUSES

Bien sûr, les poilus n'ont pas parcourus la moitié de la distance qui les sépare de l'ennemi qu'il n'en reste pas le cinquième debout. Au milieu des rafales et des explosions, le groupe de personnages joueurs se retrouve soudain projeté dans un vaste trou à moitié empli de boue.

Cependant, l'un des personnages joueurs n'a pas suivi le même chemin que ses compagnons. Il se trouve à quelques pas de là, protégé par quelques sacs de sable. Bien vite cependant, une rafale échoue dans sa mu-

raille, éventrant les sacs qui commencent à se vider doucement. Il n'a plus que quelques minutes pour rejoindre le trou où se trouvent les autres avant de perdre le couvert de son abri.

## DANS LE TROU

D'autres infortunés ont rejoints les personnages. Il y a là un vieux poilu, abruti par un séjour prolongé sous les bombardements, et un jeune Saint Cyrien, au pantalon rouge et chapeau orné de plumes de casoar. Tout autour, l'enfer des tranchées se poursuit.

Soudain, on entend un long sifflement. Celui-ci ne s'arrête qu'avec l'arrivée d'une bombe de soixante centimètres qui s'enfonce à moitié dans la boue, sans exploser ! (San 0/1D3). Le jeune Saint Cyrien, pris de panique, déclare qu'il faut la renvoyer d'où elle vient et commence à vouloir la déplacer ! Aux joueurs de l'en empêcher.

Au bout d'un bon moment, les explosions se font plus rares et les tirs sporadiques. Bientôt, les déflagrations cessent. Mais il reste dangereux de s'aventurer hors du trou. Quelques brèves rafales sont là pour le rappeler. Une heure passe, durant laquelle les mourants finissent de se lamenter.

## LE GAZ

Il pleut toujours sur le champ de bataille. De loin en loin une explosion retentit. Le dernier obus n'est pas tombé loin et un nuage de fumée couvre un instant la scène. [Le gaz vient d'être lancé par les ennemis. Désormais, tout n'est qu'hallucinations, mais le meneur doit tout faire pour que les joueurs l'ignorent.]

Dans un premier temps, voici quelques scènes dont les joueurs peuvent être les témoins :

- Un soldat apparaît sur le rebord du trou. Il sourit aux personnages, vise et abat un soldat mourant en riant. Il réarme et tire à nouveau si on ne l'arrête pas. Éventuellement, il sort sa baïonnette et glisse en rampant dans le trou vers l'un des personnages joueurs. C'est un soldat ennemi rendu fou par les gaz qui tire sur tout ce qui bouge.

- Peu après, un prêtre apparaît. Il donne les sacrements aux personnages puis passe son chemin. C'est un pauvre bougre de soldat qui parvient à éviter toutes les balles perdues.

- Deux brancardiers passent en portant un blessé. Tout à coup, ils renversent celui qu'ils transportent dans le

trou où se trouvent les personnages et s'en vont en chercher un autre. Ils recommencent un peu plus loin.

## SORTIR DU TROU

Le gardien saura rappeler que dans cette bataille, ce sont les ennemis qui avaient l'avantage. Ils ne devraient d'ailleurs plus tarder à venir fouler une portion de terrain désormais à eux.

Les personnages pourront tenter de se repérer et chacun aura bien sûr sa propre idée quant à la direction à suivre pour rejoindre ses lignes. Cependant, tous s'accordent à penser qu'à moins d'une quinzaine de mètres de là se trouve une tranchée salvatrice. On peut tout essayer : ramper, creuser...

Quelques mètres plus loin, les personnages tombent dans une tranchée plus vaste, au fond tapissé de boue et jonchée de cadavres. D'un côté elle donne sur un cul de sac, de l'autre, elle forme un coude et s'éloigne.

Tout à coup, un cri d'animal résonne au dessus du champ de bataille ! Jamais les personnages n'ont entendu un tel son. Impossible d'en déterminer la zone d'origine ni l'émetteur.

[Les allemands viennent de mettre en marche le moteur de l'un de leur tout premier char. Ils procèdent à quelques essais. Nous verrons plus loin que les joueurs prendront le blindé pour le maître des créatures innommables.]

## EN ROUTE

Les soldats se mettent en marche et croisent bientôt un petit muret fait de sacs et de terre. Le muret forme un barrage qui retient avec peine un lac de boue situé juste de l'autre côté. Détrem-pé et affaibli, le muret est sur le point de céder, au risque de noyer entièrement la tranchée, avec ses occupants.

Mais l'heure n'est pas au choix et il faut passer, à grands renforts de précautions.

Mais au moment où les personnages longent le barrage, une créature inhumaine fait brusquement irruption au sommet de la tranchée.

Deux énormes yeux saillants d'un crâne noir fixent un bref instant les personnages. N'ont pas une, mais trois bouches dégoulinantes émettent des sons incompréhensibles. Sur les côtés, de longues ailes noires descendent de son dos jusque sur le sol, tandis que ses pattes luisantes s'enfoncent dans la boue (San 1/1D6).

[C'est un soldat allemand, en tenue de protection contre les gaz. Il porte

une cagoule avec des lunettes d'aviateur, un masque à gaz dont le tube central est relié à un filtre. Sa longue capote noire et ses boîtes en cuir achèvent de la faire paraître pour une créature de cauchemar.]

Immédiatement, la créature saute sur les personnages, griffé en avant [un couteau]. Le combat s'engage dans la tranchée. Parfois, l'un des combattants heurte le barrage, qui émet un chuintement et laisse s'échapper un filet d'eau...

Ayant réussi à tuer le monstre, les personnages passent le barrage en vitesse.

Ils peuvent commencer à spéculer sur la présence d'une telle créature dans ses parages, sans perdre de vue leur objectif : rejoindre leurs lignes !

## LE BUNKER

Quelques dizaines de mètres plus loin, la tranchée passe à proximité d'un bunker désert. Le toit ne semble pas pouvoir résister d'avantage, mais la porte est en revanche extrêmement solide.

Une rapide exploration leur fait découvrir un fait stupéfiant.

Le bunker abrite deux peaux exactement semblables à celles de la créature qu'ils viennent d'abattre. Cet indice relance leurs spéculations. S'agit-il d'une mue ? La guerre et les bombardements ont-ils réveillés des créatures enfouies dans ces terrains ? S'agit-il d'un genre de charognard qui se repaie des morts ?

[Il s'agit de deux vareuses de cuir laissées là par l'ennemi.]

Quelques instants plus tard, le même cri animal entendu plus tôt résonne à nouveau dans le paysage inondé de pluie.

## L'HORREUR

Poursuivant leur chemin dans la tranchée, les personnages aperçoivent soudain une troupe entière de monstres ! Ils ne les ont pas vus. Ils sont occupés à prendre un autre chemin et faisant glisser sur le sol d'énormes oeufs blanchâtres. Ils se balancent sur leurs pattes luisantes dans de terrifiants bruits de suctions ! [Une troupe de soldats en tenue de protection déplacent leurs fûts de gaz.]

Ils sont beaucoup plus nombreux que les personnages joueurs, aussi ces derniers hésiteront-ils à les affronter, préférant peut-être les suivre pour connaître leur destination.

Ce faisant les personnages débouchent bientôt à l'entrée d'une tranchée encore plus vaste où les attend une vision dantesque. La troupe de créatures poussant et tirant ses oeufs vient d'entrer dans une tranchée beaucoup

plus vaste : leur ruche ! Masqués par quelques planches en travers du chemin, ils peuvent observer le peuple du no man's land !

Dans un recoin, des genres d'alvéoles blanchâtres abritent de ces monstres qui se repaissent des morts ! Ces créatures, cependant dépourvues de bouche, plongent leurs pattes sanguinolentes dans les entrailles des soldats ennemis. Elles les portent ensuite directement à leur abdomen, ruisselant du sang des humains ! (San 1/1D6) [Dans des tentes, les chirurgiens masqués tentent de sauver leurs blessés.]

Les ouvriers qu'ils ont suivis jusqu'ici déposent leurs oeufs dans une alvéole ruisselante de pluie. Puis il s'approchent d'un genre de nid gigantesque d'où parvient tout à coup le même cri animal entendu par deux fois !

Quelques instants plus tard, une créature encore plus effroyable et plus gigantesque jaillit du nid ! Sans aucun doute, il s'agit là de la reine des créatures. Elle pousse son cri qui déchire les tympans et épouvante les témoins. Puis elle rampe jusqu'à l'extérieur, laissant les ouvriers entrer dans son ventre et en extraire de nouveaux oeufs ! (San 1D3/1D6) [Le char allemand transporte des fûts de gaz que les soldats sont chargés de décharger].

## UNE SEULE CHANCE

Le peuple du no man's land est en train de se reproduire ! Il mue et pond des oeufs. Il attaque les soldats français et allemands sans distinction de nationalité. C'est un cauchemar au coeur de l'enfer de la guerre. Les joueurs doivent décider d'agir. Il n'est pas envisageable d'utiliser les armes que la boue a endommagées.

Les joueurs doivent faire sauter le barrage aperçu plus haut et se réfugier dans le bunker avant que la tranchée ne soit entièrement noyée par le lac de boue. Reste à trouver le moyen de tout faire sauter. Le seul explosif dont dispose les joueurs se trouvent toujours dans le trou qu'ils ont quitté : la bombe qui n'a pas explosé !

## LA RUCHE ENSEVELIE

Les personnages placent la bombe à proximité du barrage, installant un dispositif pour la faire exploser à distance.

Au même moment, la cri de la reine retenti à nouveau, tout proche !

Les soldats en position à proximité du bunker voient soudain apparaître les créatures au bout de la tranchée, se dirigeant droit vers eux ! Ils sont contraints d'ouvrir le feu pour les maintenir à distance.

Au même moment, la reine apparaît

au sommet de la tranchée, à l'aplomb du barrage. Elle tourne sa gueule immonde vers les joueurs et déverse dans leur direction un jet brûlant lui sortant des entrailles. [Le char utilise un lance-flamme. La nuée ardente balaie la tranchée, mais manque les joueurs.]

Les personnages se ruent en direction du bunker, quant tout à coup, la bombe explose ! Le barrage cède. Sous le choc, la reine bascule dans le lac.

Mais les joueurs n'ont pas encore atteint le bunker. Face à eux, les créatures continuent de progresser tandis que dans leur dos, un torrent de boue inonde la tranchée.

Tous les joueurs trouvent refuge dans le bunker, mais les créatures sont là, qui tentent d'ouvrir la porte. Elles y sont presque parvenues, quand le torrent de boue les noie et emporte leurs corps écoeurants.

## ÉPILOGUE

La porte, endommagée par les créatures, ne résiste pas au torrent de boue. Le flot entre dans le bunker et monte rapidement, obligeant les joueurs à défoncer le toit.

Le groupe émerge soudain de la boue... et se retrouve dans le trou où il avait trouvé refuge, un peu comme s'il s'était simplement laissé aller sous la boue tapissant le fond.

Cependant, un détail les frappe : la bombe n'est pas dans le trou !

Les hallucinations ont cessé. Les troupes françaises avancent, comme si le gaz dont ont été victimes nos héros n'avait jamais pu être lancé.