

Source d'inspiration :

Roman : « La forêt des ombres » de F. Thilliez,

Film : « Les 12 salopards », « Inglorious Basterds », « The Thing »

Ce scénario se passe durant la seconde guerre mondiale, pendant l'hiver 1943.

L'action se déroule en Alsace, tout près de la frontière allemande (et donc de la ligne Maginot), aux alentours du village de Schonenbourg. Ce village est situé au cœur d'une forêt de conifères qui s'étend à perte de vue, dans le massif des Vosges.

Les investigateurs sont des résistants fraîchement arrivés pour lutter contre la présence nazie dans la région. Ils vont cependant vite s'apercevoir que les Allemands sont le dernier de leurs soucis lorsqu'ils se retrouveront confrontés à une horreur que personne ne peut maîtriser.

Ils vont devoir affronter la terreur et la paranoïa et faire face à une créature métamorphe, à des SS retranchés dans une base souterraine et à un culte étrange et dangereux.

Dans ce scénario, l'ambiance est primordiale. Les joueurs doivent se sentir perdus dans les sombres forêts enneigées, les couloirs souterrains glauques et le village médiéval.

Les investigateurs (pour plus de détails voir Annexe 1)

Simon : 51 ans, vétéran de la grande guerre et véritable force de la nature, il est le père de Marc et Antoine. Il est aussi le seul à connaître le rôle qu'a joué Marc dans la déportation de la famille de Joséphine, ainsi que les motivations qui ont conduit sœur Thérèse à quitter le diocèse et à rentrer dans la Résistance. C'est également lui qui dispose d'un contact résistant dans le village dans lequel ils vont atterrir.

Marc : Fils aîné de Simon, 29 ans, déserteur de la gendarmerie pour rentrer dans la Résistance après avoir dénoncé la famille de Joséphine puis avoir sauvée de justesse ja jeune femme. Le poids de la culpabilité lui pèse beaucoup, il est au bout du rouleau.

Antoine : Second fils de Simon, 18 ans, petit génie, ayant étudié à Paris pour passer son bac et commencer des études de biologie. Il est revenu il y a quelques mois pour rentrer dans la Résistance et être auprès de sa famille. Depuis tout petit, il a du mal à rester avec Marc car il lui rappelle trop leur mère, morte lorsqu'elle a accouché de lui, et tout ce qu'il n'a pas vécu avec elle mais auquel Marc a eu droit.

Joséphine : Jeune infirmière juive de 19 ans, originaire du village Lemestroff en Alsace, comme la famille Dubreuil (Simon et ses fils). Elle a juré de se venger du traître qui a livré sa famille aux nazis. Depuis son départ, elle s'est beaucoup rapprochée d'Antoine et tous les PJ pensent

qu'elle doit être amoureuse de lui.

Sœur Thérèse : ancienne bonne sœur ayant découvert la réalité des camps de travail polonais après que des enfants dont elle s'occupait y aient été envoyés. Depuis, elle a quitté son diocèse pour combattre les Nazis. Seul Simon est au courant de ses raisons.

Lorenzo : Gitan d'une quinzaine d'années, il a été recueilli par le groupe, après avoir été emmené par les nazis avec sa famille dans un train pour les camps de travail. Mais le train a été attaqué dans la nuit par des résistants et lui seul a réussi à s'enfuir. Il a alors erré, hagard et apeuré, jusqu'à ce que le groupe de PJ le croise et que sœur Thérèse arrive à le convaincre, malgré sa méfiance, de continuer sa route avec eux.

Le projet Aktion Eisschlos

Ceci est un des projets les plus secrets de la Karotechia (Département spécial de sciences occultes et de recherche sur la race aryenne). Le projet Aktion Eisschlos (palais de glace) a été mis en place lorsqu'un navire allemand, venu revendiquer la terre de la reine Maud (en Antarctique), est tombé sur quelque chose. Rapidement, de nombreux scientifiques, occultistes et ingénieurs nazis furent envoyés sur les lieux pour établir une base de recherche. Ils firent de nombreuses découvertes qui n'ont aucun lien avec ce scénario. Cependant, dans les premières heures du projet, ils découvrirent une créature morte enfermée dans un bloc de glace. N'ayant pas les moyens nécessaires pour l'étudier, ils décidèrent de transporter l'objet (baptisé Geheime Waffe Sieben qui se traduit par « arme secrète n°7 ») jusqu'à une base spécialisée, dans la ligne Maginot à la frontière Franco-Allemande. La Manche étant un théâtre d'opération trop risqué, ils mirent l'objet dans un bateau à destination de l'Italie (alliée de l'Allemagne). Ensuite, l'objet et l'équipe scientifique prirent place dans un train aménagé à destination de la base. Durant le trajet, un des scientifiques n'a pas pu résister à la tentation et a effectué des prélèvements à l'aide d'une petite foreuse manuelle. Il étudia les tissus de la créature pendant le trajet, sans se douter de ce qui l'attend.

Le village de Schonenbourg

Bien avant les événements du scénario, à l'époque de la préhistoire, un vaisseau spatial abritant les insectes de Shaggai (voir plus bas) est à la dérive. Il finit par s'écraser sur Terre, dans les Vosges (inhabitées à l'époque). Aucun insecte de Shaggai ne survécut au crash. Il faut savoir que ce vaisseau abrite Azathoth sous sa forme de Xada-Hgla (voir plus bas). Cependant, sans personne pour le nourrir et le vénérer, le dieu s'endort.

Durant le haut Moyen Âge, un village commence à se former dans la région, le village de Schonenbourg. Rapidement, des villageois trouvent dans les fondations de l'église une entrée dans le vaisseau écrasé (enfoui sous terre). L'exploration les rend quasiment tous fous et très

peu survivent. Ils ont cependant trouvé le dieu endormi et le prennent pour le cœur de leur dieu chrétien.

La religion locale se modifie peu à peu pour intégrer les rêves et visions envoyés par Azathoth au dogme catholique. L'inquisition a fait une enquête sur le village et a attaqué le culte. Ses agents ont ensuite disparu mystérieusement sans laisser de traces.

Actuellement le village ressemble à un village médiéval-renaissance typique de la région (maisons à colombage). Il abritait environ 1000 âmes, mais avec la guerre, il ne reste plus que 300 personnes.

Les gens sont très (trop?) croyants et l'église (le culte) représente une des choses les plus importantes à leurs yeux. Pour un étranger il est cependant impossible, à première vue, de remarquer des différences flagrantes entre ces croyances dévoyées et l'église classique. Comme ce village est extrêmement isolé, perdu dans l'immensité de la forêt, il existe un certain nombre de cas de consanguinité.

La frontière allemande proche et la base SS de la ligne Maginot font que la présence allemande est assez marquée dans la région. Le peuple de Schonenbourg, fier et indépendant, a monté une forte résistance.

L'ambiance est glaciale : les villageois ne laissent pas passer la moindre bafouille, insulte voir ineptie crachant sur Dieu. Mais surtout une chape hivernale tombe quelques heures après que le groupe arrive, et cette tempête montera en puissance tout au long du scénario. N'hésitez pas à jouer dessus : silhouette que l'on peut confondre à travers le brouillard de neige, étrange trace de pas ne menant nulle part ou cessant d'un seul coup (avez-vous pensé à regarder au-dessus?), voir à expliquer la fatigue des pj et à utiliser des règles de fatigue (tomber à 0 pv signifiant mourir de froid, ce qui est, paraît-il, similaire à s'endormir: une mort plus agréable que ce qu'il pourrait leur arriver au sein du village...).

La ligne Maginot et le petit ouvrage 313

La ligne Maginot représente la plus importante ligne de défense que la France n'ait jamais construite. Il s'agit d'une ligne fortifiée et en grande partie souterraine (bunkers, tunnels, etc) protégeant les frontières avec l'Allemagne et le Luxembourg. Après la défaite et pendant l'occupation, les Allemands investissent la ligne pour transformer les installations en usines, bases etc.

Un petit ouvrage est une section de la ligne Maginot. Le petit ouvrage 313 est celui situé près du village de Schonenbourg, et c'est lui qui nous intéresse.

Il comporte de 100 à 200 hommes et se compose d'un ou de plusieurs blocs de combats, généralement reliés entre eux par un réseau de galeries regroupant à une trentaine de mètres sous terre les zones de vies et de services, modèles réduits des gros ouvrages d'artillerie.

Leurs blocs de combat, apparents ou sous cuirassements peuvent être dotés, en façade, d'un ou plusieurs jumelage(s) de mitrailleuses et canons antichars de 47 mm ; des cloches blindées pour guetteur armées d'un fusil mitrailleur, mais beaucoup sont également équipés de tourelles de mitrailleuses à éclipse, principalement équipées d'un jumelage de mitrailleuse MAC31 parfois soutenue par un canon de 25 mm antichar. Leur entrée est mixte (personnel et munitions), elle est située en façade de l'un des blocs. Le sas de l'ouvrage 313 est défendu par un fusil mitrailleur.

Ce petit ouvrage a cependant été transformé par les Allemands. Ils ont conservé les systèmes de défense avancés mais ils ont transformé les installations souterraines en un laboratoire secret dans lequel la Karotechia poursuit ses expériences.

Il y a un peu plus de 100 Allemands, soldats, scientifiques et occultistes qui vivent dans cette base. N'hésitez pas à adapter en fonction de l'ambiance que vous avez créée lors de la partie : si vous êtes plus enquête lovecraftienne, jouez sur l'ambiance lourde qui règne déjà dans ces lieux, si vous êtes plus dans l'aventure occulte, utilisez ce lieu comme un relent pulp de ce scénario.

Alliés et adversaires

La chose : Il s'agit du principal ennemi des investigateurs. C'est la créature que les nazis ont retrouvée emprisonnée dans le bloc de glace en Antarctique. La chose est un métamorphe qui peut prendre la forme de tout ce qu'elle mange. Lorsqu'elle dévore une victime elle absorbe ses souvenirs, compétences et manières, ce qui en fait un monstre à priori indétectable.

La chose peut modifier des parties de son corps pour allonger des membres, faire pousser des crocs, griffes, tentacules ou toute autre idée qui vous viendrait à l'esprit. Elle n'a pas de cerveau ou de point faible. Chaque cellule de son « corps » est intelligente. De ce fait, si on approche par exemple une flamme d'une flaque de sang de la chose, ce dernier va fuir en s'écartant ou essayer de se transformer.

La chose peut également se diviser si elle a déjà, dans « sa vie » dévoré plus de deux personnes. Sinon elle peut se faire diviser par quelqu'un (en la sectionnant par exemple), mais ses parties deviennent alors beaucoup moins puissantes jusqu'à ce qu'elles se soient encore nourries. C'est extrêmement rare qu'elle se dédouble car cela l'affaiblit de manière exponentielle, elle ne le fera qu'en dernier recours. Au début du scénario la chose est divisée en trois parties : une au village dans le bloc de glace, une à la ligne Maginot, car un des scientifiques a ramené un prélèvement, et une dans le train, sous forme aussi de prélèvement, abandonné ici par les scientifiques et les résistants.

La chose a 2 points d'armure et régénère ses blessures. Seuls le feu, l'électricité, l'acide ou les armes magiques

peuvent empêcher la régénération et empêcher aussi de donner naissance à de nouvelles choses.

Le culte : Le culte dirige le village et tous les habitants en sont de fervents adeptes. Ils croient cependant qu'il s'agit d'une vraie église et que le cœur de Dieu est bel et bien sous les fondations de l'église. Cette dernière, de style gothique, est assez immense pour un village de cette taille. Derrière l'autel il y a une grande plaque circulaire représentant une sorte d'hybride entre un œil et un cœur. Un mécanisme caché permet de l'ouvrir. Cela donne sur un trou noir d'où sortent des odeurs et des sons étranges. Ce trou mène aux ruines du vaisseau des insectes de Shaggaï. Dans l'église les peintures et sculptures semblent empreintes de désespoir et focalisées sur l'apocalypse. Le dogme du culte est chrétien mais semble lui aussi obsédé par l'apocalypse. Il pose que le paradis perdu va renaître quand le cœur de Dieu se mettra à battre de nouveau. Le paradis passe par l'apocalypse, mais Dieu offrira le pardon aux membres de sa congrégation. Les rites incluent des mutilations comme pénitence lors des confessions (beaucoup de villageois ont donc des scarifications voire même, plus rare, des membres en moins). Pour certaines occasions, les villageois font des sacrifices d'animaux, et exceptionnellement, d'humains. Personne ne parlera de ces rites particuliers aux étrangers du village, ils sont en effet prudents et se considèrent comme des élus de Dieu. Aux yeux des investigateurs ils passeront en premier lieu pour de fidèles assidus voire intégristes, sans cependant être véritablement dangereux.

Une fois libérée la chose va s'entretenir avec les dirigeants du culte. Elle connaît les rites et composants qui permettent de réveiller Xada-Hgla. Et le réveil d'Azathoth pourra fournir à la chose la puissance pour revenir sur son monde.

Xada-Hgla : en une coque à deux valves soutenues par de nombreuses paires de jambes flexibles. De la coquille semi-ouverte sortaient plusieurs cylindres joints, se terminant sur des polypes et, dans la noirceur de la coquille, je crus voir un visage horrible et bestial, sans bouche mais aux yeux enfoncés et couverts de poils noirs luisants.

Cette forme d'Azathoth est vénérée seulement par les insectes de Shaggaï. Elle est aussi vénérée par le culte qui s'est établi au-dessus du vaisseau. Si la coquille du dieu s'ouvre entièrement, la véritable forme d'Azathoth en sort. Le sort du monde n'est alors plus qu'une question de minutes.

Les nazis : retranchés dans leur base souterraine, ils subissent eux aussi les assauts de la chose qui hante désormais les couloirs humides et sombres de la ligne Maginot. Ils veulent toujours anéantir la résistance, mais beaucoup d'entre eux sont en réalité prêts à s'allier avec n'importe qui pour détruire la chose qui est en train de les décimer.

La Résistance : à priori l'allié le plus sûr des investigateurs. Le réseau de résistance est assez actif et regroupe de nombreux membres dans le village de Schonenbourg.

Ils se réunissent à l'auberge de La Bonne Piquette. Leur chef est un ancien militaire, le colonel Martens. Il vit dans une grande maison de la ville. Cependant, bien que farouches adversaires des Allemands, les résistants n'en restent pas moins des membres du culte et ils comptent bien utiliser la chose à leur avantage pour détruire la présence nazie dans la région...

Le convoi de l'angoisse

La Résistance a fait dérailler le train de l'Aktion Eisschlos. Un combat a eu lieu entre les nazis présents et les résistants. Ces derniers ont rapidement eu l'avantage. Les Allemands survivants ont pris la fuite dans les bois pour se réfugier au petit ouvrage 313. Ils ont avec eux un prélèvement de la chose. Les résistants ont donc fouillé les wagons et ont trouvé le bloc de glace avec la chose prisonnière. Un groupe d'entre eux a ramené la chose au village et les autres sont restés surveiller le train et continuer les fouilles. Une fois au village ils ont caché le bloc de glace dans la cave de la maison Martens.

Les investigateurs arrivent dans la région à ce moment-là, à l'auberge de la Bonne Piquette (ils ne sont évidemment pas au courant pour la chose). Les résistants ont perdu tout contact radio avec le groupe resté au train. Ils envoient donc les investigateurs voir ce qu'il se passe (rappelez-vous que Simon connaît un contact de la résistance ici). Laissez les joueurs faire connaissance avec le village et les membres de la résistance avant de les envoyer en mission. Ils doivent arriver sur les lieux du déraillement du train au crépuscule, dans la forêt enneigée.

Le train renversé est une scène d'horreur. Soyez progressif dans la description, d'abord des traces de lutte, puis un peu de sang, poursuivez avec des trainées de sang jusqu'aux cadavres atrocement mutilés et autre statue humaine glacée dans un visage terrorisé. La chose (à la base sous forme de prélèvement) a attaqué les résistants restés sur place après l'attaque et a mis HS la radio. Il n'y a aucun survivant. Une chose est sûre : des traces d'un objet lourd mènent au village (il s'agit évidemment du bloc de glace). Les joueurs peuvent trouver des objets étranges ramenés d'Antarctique voire même un rapport en allemand qui mentionne la créature dans le bloc de glace et le fait que le scientifique a subtilisé des prélèvements. Ils trouvent aussi un wagon équipé d'un système de refroidissement (pour le bloc de glace).

La chose a déjà dévoré pas mal de personnes, mais elle découvre à peine cet univers, elle a encore du mal à bien se former. Laissez la jouer avec les investigateurs (bruits de pas, raclements) avant de passer à l'attaque. Elle doit cependant être maîtrisée sans trop de difficultés et pouvoir s'enfuir (ou être détruite, car elle sera toujours présente à la base nazie et au village).

Les personnages doivent enfin trouver des traces menant à la base nazie : il s'agit d'Allemands ayant fui. Ils sont alors confrontés à un dilemme après avoir affronté la créature. Doivent-ils aller au village voir ce qu'il est advenu

du bloc de glace, ou bien aller à la base pour essayer de comprendre ce que savent les scientifiques là-dessus ?

Les tunnels de la mort

Ce chapitre concerne la base allemande de la ligne Maginot : Le petit ouvrage 313. Quelques scientifiques ayant survécu à l'attaque du train ont réussi à rentrer à la base. Cependant un des scientifiques avait un prélèvement de la chose sur lui...

En quelques heures seulement la chose a déjà fait un véritable carnage. Adaptez la scène en fonction du moment où les investigateurs arriveront sur les lieux. Si c'est juste après la scène du train il reste encore beaucoup d'Allemands, si c'est quasiment vers la fin, il en reste très peu, voire pas du tout.

L'approche de la base ne doit pas être de tout repos. La seule entrée est par le bunker, dont la porte est solidement verrouillée. De plus il y a des tourelles d'artillerie qui décorent le paysage alentour. Laissez les joueurs faire preuve d'imagination pour réussir à infiltrer la base.

La base en elle-même s'étend assez loin sous terre. Il s'agit de laboratoires, quartiers de vies, QG, salles d'études, arsenaux, etc. La circulation entre les quartiers se fait par le biais de couloirs. Tous les murs sont en béton, l'éclairage est géré par des groupes électrogènes. Il y a environ 200 hommes dans la base (scientifiques, soldats, artilleurs, occultistes et personnel).

En plus de s'acharner sur les nazis, la chose a détruit des installations. L'électricité fonctionne à peine (juste quelques lumières grésillantes), les conduits d'eau sont détruits, ce qui fait que certains endroits sont trempés, voir inondés.

Les nazis sont nerveux et n'apprécient pas que l'on investisse leur base. Cependant, ils sont désespérés au point que certains en oublient leur allégeance. On peut donc rencontrer deux types d'Allemands dans la base : ceux hostiles aux personnages, et ceux prêts à s'allier avec eux. Ne pas hésiter à mettre en scène des conflits d'intérêts entre eux face aux joueurs. Souvenez-vous aussi que la chose peut prendre n'importe quelle apparence, et que ce soldat allemand qui sympathise avec les joueurs peut très bien être une créature qui n'a rien d'euclidien. Ils peuvent même rencontrer des Allemands qui étaient dans le train et qui savent que les résistants ont pris le bloc de glace, et ces Allemands sont sûrs que c'est la source de tout ça, que la chose rôde partout.

Ils ne savent pas exactement ce qu'est la chose mais selon où en est le scénario vous pouvez donner des renseignements au pj en passant par eux : ils ont pu comprendre que c'était un métamorphe, qu'elle pouvait régénérer ses blessures mais qu'elle était sensible au feu, à l'électricité et/ou à l'acide.

Ils peuvent indiquer aux investigateurs l'emplacement d'armes pouvant l'affecter (lance flammes, projecteurs d'acide expérimental, arme électrique Mi-Go (souvenez-vous qu'ils étudient aussi les artefacts étranges dans cette base)). Il faudra évidemment traverser toute la base et ses dangers pour arriver à ces objets.

Enfin, s'ils arrivent rapidement après le train, ils pourront entendre les SS appeler des renforts qui devraient arriver d'Allemagne en fin d'après-midi, le lendemain. Si les joueurs ne sont pas dans la base à ce moment vous pouvez faire qu'un résistant ait réussi à intercepter la communication et à la rapporter aux investigateurs...ou leur laisser la surprise....

Le village

Les joueurs vont sans doute aller voir à La Bonne Piquette après les événements du train (et éventuellement de la base). Les résistants semblent apeurés par les nouvelles. Ils rechignent cependant à parler de la chose et nient l'avoir ramenée. Ils essaient de faire croire aux joueurs que le bloc de glace a dû s'échapper du train tout seul ou qu'elle n'y était plus quand ils ont attaqué...

Il ne devrait pas être très dur pour les investigateurs de comprendre qu'on leur cache quelque chose. Rapidement des gens vont disparaître (oui, après des millénaires sous la glace, la chose a quand même un sacré faim). Les joueurs peuvent enquêter et éventuellement trouver des traces de la créature. Les personnes interrogées n'ont pas vu grand-chose mais persistent à dire que « Dieu les a abandonnées », ou que c'est peut être « les signes annonciateurs du retour du paradis » ou tout autre discours fanatique de votre choix. Le but de ces déclarations est d'amener les joueurs vers le culte de manière subtile, en glissant une phrase de temps en temps qui pourrait les mettre sur la piste.

N'hésitez pas à proposer de fausses pistes que les villageois installeraient volontairement ou pas (un disparu qu'on a vu aller couper du bois ou chercher de l'eau au puits avant sa disparition).

Voici les lieux intéressants du village à explorer :

La Bonne Piquette : Le centre de la résistance. Dans la cave, on peut y trouver des armes, des radios etc. C'est le meilleur endroit pour se faire des alliés. Si les joueurs exposent ce qu'ils savent (sur la créature, les allemands, le culte ou autre), certains résistants peuvent donner quelques éléments (la créature a été ramenée chez Martens, elle s'est entretenue avec les dirigeants de l'église, le village compte l'utiliser pour repousser les Allemands, etc).

Si les joueurs ont les armes pour détruire la chose et l'exposent aux mauvais résistants, ces derniers vont tenter de les voler pour empêcher les investigateurs de contrecarrer leurs plans.

C'est enfin ici que va être entendu l'appel de renforts des Allemands.

Le manoir Martens : Cet ancien colonel est le chef de la résistance au village. C'est dans son petit manoir que la chose a élu domicile. Elle « sent les personnages » et se cache s'ils arrivent, ou les attaque. Le manoir est également une curiosité car il abrite une sorte de petit musée de l'histoire de la ville. On peut y voir une gravure représentant l'inquisition au village pendant le Moyen-Âge.

Si les joueurs fouillent dans les archives (à la cave) ils peuvent découvrir le rapport de l'époque sur les pratiques dangereuses du village.

Martens ne sait pas trop quoi penser des investigateurs. Il croit en eux mais a peur que, comme ils sont étrangers aux pratiques du village, ils fassent échouer leur plan.

L'église : Cette très grande église (elle ressemble presque à une cathédrale) dénote avec la taille du village. Il est étrange que les investigateurs chrétiens n'en aient jamais entendu parler auparavant...

Il n'y a rien de vraiment intéressant et le personnel (prêtre, diacres etc) nie toute accusation de pratiques barbares ou autre. Si les joueurs trouvent le passage secret vers les profondeurs alors tout le culte (en fait quasiment tout le village) voudra mettre un terme à leur existence.

Le vaisseau de Shaggai : Le seul point d'accès est par la plaque dans l'église au niveau du transept. Les joueurs ne sont pas du tout obligés d'y aller (il est même préférable de ne pas le faire). Le trou mène directement au vaisseau (une échelle a été installée). L'intérieur n'a rien à voir avec un vaisseau classique de notre imagerie habituelle (type Star Wars...). Il s'agit de couloirs étranges et sans lumières, de murs rouillés ou faits de matières (proches d'un métal) étranges. Il peut y avoir des parties membranées ou même vivantes. Cet endroit est très angoissant et les investigateurs peuvent être témoins d'événements surnaturels. S'ils rencontrent Xada-Hgla, c'est sous forme de coquille métallique (voir sa description). Il peut leur envoyer des visions dérangementes. Il est impératif que dans ce chapitre les personnages comprennent que l'église est extrêmement douteuse et qu'elle n'a pas grand-chose de catholique.

Apocalypse Now

La fin du scénario. Ce chapitre dépend évidemment de ce qu'ont fait les personnages au préalable, voici les possibilités offertes aux pjs :

- S'être allié avec la chose et le village pour repousser les Allemands (peu probable) ;

- S'être allié avec les Allemands pour détruire le village et donc la chose ;

- N'avoir aucun allié et devoir gérer la menace de la chose, du culte et des allemands, et tout ça en même temps...

Ce que veulent faire les Allemands :

Les renforts arrivent le lendemain du déraillement. Ils viennent à la base et au village. A la base ils vont devoir faire face à la chose. Au village ils feront face aux résistants et à la chose. Ils ne tiendront pas bien longtemps et doivent appeler d'autres renforts. L'état-major décide alors de détruire le village par bombardement aérien.

Ce que veulent faire les villageois :

Ils ont intercepté les messages radios des Allemands. Ils veulent agir au plus vite pour réveiller le cœur de Dieu et ramener le paradis sur terre. Avec Dieu à leurs côtés, les Allemands ne seront plus un problème. Ils ont raison, en fait plus personne ne sera un problème car si Azathoth arrive sur terre, il n'y a plus de terre, donc plus d'Allemagne...

Le rituel :

La plupart des villageois sont réunis dans l'église (certains protègent le village des Allemands). Pour cela les membres doivent psalmodier pendant des heures des phrases que la chose a appris au prêtre. Le point final est le sacrifice de 13 êtres humains (habitants du village, Allemands si il y en a des vivants, voire même des investigateurs). Pendant les sacrifices Xada-Gla sort du trou et s'ouvre petit à petit, il est complètement libre après que tous les sacrifices soient accomplis. Il commence alors à grossir et ravage la région, puis la terre.

Si les personnages se sont opposés au culte ou ont montré des désaccords avec leurs méthodes ils se font emprisonner dans l'auberge. Au moment du sacrifice, des cultistes viennent pour les conduire à l'église et être sacrifiés. Ils ont là une chance de s'évader. Tout le village est alors contre eux, comme dans le cauchemar d'Innsmouth. Ils doivent se cacher, se barricader etc.

Si le rituel a été interrompu, les avions allemands ne vont pas tarder à raser le village. Le village n'a donc que très peu de chance de survivre. Si les investigateurs réussissent à interrompre la cérémonie ils se retrouvent dans une région infestée d'Allemands. De plus n'oubliez pas que la chose présente dans le train a peut-être survécu et peut leur tomber dessus à tout moment. Si vous avez un bon joueur adepte de roleplaying à la table, vous pouvez le faire dévorer par la chose, qui prendra son apparence au bout de quelques heures de jeux.