

La dernière guerre mondiale

Important :

Les PJ peuvent choisir quasi n'importe quel type de personnage. Un médecin est tout aussi justifié qu'un militaire. Un photographe serait là pour couvrir la vie quotidienne des soldats. Un prêtre s'occuperait de l'aumônerie. De plus, il sera tout à fait logique qu'ils combattent comme les soldats et obéissent aux ordres car tous les français doivent participer à la défense du pays. Sauf un prêtre ne pourra pas combattre. Il faudra trouver un moyen pour qu'il s'enfuit aussi vers le QG.

Lorsqu'ils seront de nuit dehors ils verront des meutes de ces monstres passer. Il faut leurs mettre la pression la nuit. S'ils dorment dans une cave dans un village, faire marcher une des créatures sur le plancher. S'ils dorment dans le tank, les faire passer à côté, monter dessus, griffer le blindage... .

Ne pas oublier les scènes tout le long de véhicules militaires détruit et plein de griffures et les cadavres.

Les dates sont des indication pour avoir une idée de s'ils sont en retard où en avance.

Goule/création contre-nature :

30 PV,

75 %, 1D4+2 dégats

90 dextérité

75 force



Elle est agile comme un chat, vélocité comme un guépard et très forte (sachant que 80 est le max pour un humain en force comme en vélocité). Elle peut aller très vite, est très bestiale et est capable de renifler ses proies, très résistante et à de longues griffes capable de tuer un homme de bonne constitution en deux coups.

Le fort

24 Décembre 1939, 18H

Nous sommes en pleine drôle de guerre, les PJ sont engagées dans l'armée française dans le fort de Simserhof de la ligne Maginot en alsace à 110 km de Metz. Ils vivent leurs vie tranquillement dans la routine monotone du fort. En ce soir de Noël presque tout le monde est rassemblé dans la salle commune. Ça rigole, il y a un feu, les hommes déballent leurs colis reçus de leurs femmes et leurs lettres. Personne ne pense les Allemands capables d'attaquer le jour de Noël et tout le monde se relâche. Soudain, un homme entre avec fracas dans la salle en

poussant violemment les portes contre les murs et s'écroule à genoux à bout de souffle. Tout le monde se tait. Après un moment à reprendre son souffle, l'homme lâche :

- « On nous... on nous attaque, nous sommes débordés.

Bruits de guerre intense : <https://www.youtube.com/watch?v=SXtsiqrhqsU>

C'est la cohue et tout le monde se précipite en dehors de la salle, en sortant on peut entendre dans les couloir résonner les crépitements de mitrailleuses et les canons. Tout le monde se dirige à leurs postes de combats. Tous les pj vont aux postes de combats même les inexpérimentés. Les officiers hurlent des ordres. Les pj dans leur poste ne voient que le noir à l'extérieur et des crépitements d'armes à feu, une gerbe de lance-flamme. Dans le crépitement des armés ils commencent à voir des images saccadées de centaines de formes foncer vers leurs positions.

Un capitaine entre dans le poste de combat et leur hurle

- Il risquent de contourner par derrière ! Vous suivez moi.

Pendant que la troupe le suit ils l'entendent gronder « J'ai jamais vu ça pourquoi ils nous bombardent pas ? ».

Ils entendent des cris en passant. Des cris ignobles. Des soldats effarés qui courent dans tous les sens, certains prostrés sur eux même dans les couloirs. Après avoir traversés de nombreux couloirs ils se retrouvent à l'arrière il y a nettement moins d'hommes.

Cris d'hommes blessé : <https://www.youtube.com/watch?v=ERJuLFpw9gU>

Le capitaine leurs dit :

- Attendez moi ici je reviens.

Il revient en courant du bout du long couloir d'une cinquantaine de mètres de long. Il a l'air blessé loin derrière lui d'autres hommes courent et se font faucher un par un par on ne sait quoi dans la pénombre. Certains se font tirer vers le coin pendant qu'ils se débattent SAN 1-1D4 Le capitaine arrive à leur hauteur et leur dit :

- Prenez cette lettre, je.. je n'y arriverais pas.. nos communications on été coupées personne ne répond au QG de Metz, prenez le train derrière vous au bout du couloir et fuyez vers Metz, allez au QG, donnez cette lettre. Je vais les retenir ».

Au moment où le capitaine finis sa phrase, les lumières commencent à s'éteindre une par une depuis le fond obscur du couloir. SAN 1-1D4 Ils entendront le cris du capitaine au loin en fuyant.

Fuite dans les vosges

Tabletop audio : Bruit vent.

IMPORTANT : les journées font 10H au solstice d'hiver.

Le train sert à l'approvisionnement en armes. Il donne dehors, les PJ le prennent et quittent la base à toute allure pendant que les formes débouchent dehors et les poursuivent puis abandonnent. La neige étant très haute il menace de dérailler assez vite les PJ doivent donc l'arrêter.

Le climat très enneigé et vallonné est très rude durant la première partie du voyage les 30 premiers km dans le parc naturel, ils souffriront vivement du froid (-20 degrés). Ils devront survivre en attendant de se rapprocher de la zone avec des villages.

- Si réussite constitution : 4 KM/h, -1 PV

- Si échec : 2 KM/h. – 1D4 PV

Ils avancent donc à 4 KM/h s'ils réussissent tous. Les pv perdus en dessous de 5 ne seront pas récupérés. Ceux au dessus oui.

Ils trouveront au bout d'un moment une cabane après 15 km dans le froid. Ils y trouveront une cheminée et du bois, des lampes torches, des rations. C'est une cabane/refuge pour les chasseurs. Ce n'est pas fermé. Ils entendront quelqu'un marcher autours de la cabane la nuit.

Traversée alsace

25 décembre :

Il y a moins de neige en sortant de la zone très vallonnée. Il leurs reste 15 KM pour quitter les vosges puis 80 Km jusqu'à Metz.

En se rendant à Metz ils vont croiser plusieurs villages déserts. Plus ou moins selon s'ils suivent les routes ou passent par les campagnes.

Dans le premier village il n'y a personne

S'ils fouillent une maison ils tomberont sur un vieux survivant leurs racontant que dans la nuit des formes avec une vivacité incroyable on décimés tout le monde et emmenés une autre partie. Le vieux s'enfuira à la première occasion.

Dans le deuxième c'est un massacre. Les enfants pendus avec les tripes. SAN : 3/1D8+3

Jet de perception pour voir une forme passer devant une fenêtre au deuxième étage. Ils se font tirer dessus. S'ils réussissent un autre jet de perception ils entendront qu'ils utilisent une mitraillette française. Puis une voix dit « des français ! ». 4 soldats français sortent d'une maison.

Le sergent Albert (un petit à moustache) les salue et s'excuse de les avoir prit pour des boches. Ils expliquent qu'ils sont à cran depuis qu'ils viennent de Metz et croisent ces horreurs.

Si les pj demandent ce qu'il s'est passé à Metz ils diront que les boches les on attaqués dans la caserne de Metz de nuit avec une rapidité effroyable, dans la confusion ils ont fuis à travers les égouts et sont sortis de Metz. Ils ne comprennent pas comment ils ont pu les prendre par surprise.

Si les pj demandent si le QG à été touché, ils répondront qu'ils ne savent pas car il est au centre-ville tandis que la caserne est à la périphérie.

Sur la route, de nuit ils verront la nuit passer devant aux des centaines de formes, de silhouettes courbées trottant habilement et souplement.

Metz

26 Décembre :

Ils croiseront encore un autre village désert, plus gros celui-ci.

Puis arriveront à Metz très tard le soir.

Metz est désert et ils ne trouvent que peu de cadavres. S'ils entrent dans un bâtiment de jour en dehors du QG, ils se rendront compte petit à petit que les créatures dorment ici la tête en bas accrochés au plafond ou par terre. Ils devront partir sain et saufs.

Dans le QG ils trouveront un survivant, qui s'est caché dans un conduit d'aération. Il erre dans les bureaux.

Cet homme blême leurs dira :

« j'ai.. j'ai tout vu ! Ce ne sont pas les allemands qui ont fait ça... non non non.. ce sont les nosferatus, les vampires (il transpire et à l'air fiévreux et en délire). Ils fauchaient tout le monde. Il faisait noir on les voyait pas venir. J'ai vu ces silhouettes passer à toute allure emportant et massacrant tous les hommes. C'est pas humain... . On aurait du l'écouter, il savait ! »

S'ils veulent en savoir plus sur cette personne il leurs dira qu'un espion était revenu de sa mission à Mittenwald complètement fou et raconte avoir vu des horreurs. Qu'il a fuit jusqu'ici à pied. Il avait prédit une immense catastrophe et que nous allions tous mourir. L'espion avait été mis en cellule du QG car il était devenu fou. Cela à inquiété un minimum le haut commandement qui l'a interrogé.

Si les PJ demandent ce qu'il en est ressorti, l'homme proposera d'aller voir le film de l'interrogatoire et sa cellule.

S'ils vont dans sa cellule, ils verront écrit avec du sang,

- Des symboles : (le plus présent représente une espèce de forme d'étoile de mer torturée, l'ombre de nyarlathotep, mais aussi des svastikas et un cercle),
- Des mots : nécronomicon, démons, néphilims, expériences sataniques, la gemme de verre (au dessus le cercle)
- Des phrases (nous sommes du bétail, nous sommes perdus, nous sommes une matière première, détruire le cristal, tuez-moi, s'il la prend = MORTS, retrouver.. necronomicon la forêt noire bad-wilbad, monholites Mittenwald = tanière du loup).

S'ils écoutent les enregistrements des entretiens avec lui. On voit un homme qui a l'air complètement dérangé et qui tiens des propos incohérents. « Je l'avais... pourquoi l'ai-je perdu POURQUOI, il faut retrouver le necronomicon, le livre de l'arabe fou abdhul al azrhed, il faut le trouver avant eux. les... les boucs infernaux... les néphilims, lucifer AAAAHRGH, pourquoi ? Pourquoi l'ai-je perdu ?

Détruisez la.. détruisez la gemme viiiiite, allez aux monholites, envoyez toute l'armée, tout le commonwealth. Il arrive... nous ne verrons jamais l'aube annuelle, jamais de 1940... jamais. TOUT SERA FINIT ! »

A la fin de la bande on voit l'espion voler l'arme de l'interrogateur et **se tirer une balle.**

Traversée jusqu'à la forêt de bad Wilbad

27 Décembre

Leur seul moyen pour aller à Bad Wildbad ou Mittenwald est **à pied ou en tank** qu'ils trouveront à Metz à la caserne (à cause de la neige pas de voiture). **Ils pourraient trouver des créatures dans la caserne endormis**, mais loin du garage à tanks pour qu'ils puissent partir sans les réveiller.

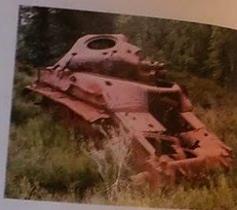
Ils peuvent choisir un des véhicules suivant (sauf automitrailleuse qui ne peut pas rouler dans la neige) :

des blindés légers FCM 36 et Hotchkiss H 39 – moins de 200 au total – sont réunis face au 1000 Panzer du Général Guderian. Un combat à 1 contre 5 qui durera du 15 au 23 mai ! L'avalanche allemande est bloquée mais l'État-major français ne saura pas profiter de ce répit. Un sacrifice glorieux mais inutile, comme tant d'autres.

Citons aussi les contre-attaques de Montcornet et d'Abbeville, menées par colonel Perré puis par le colonel de Gaulle appliquant les théories qu'il défend depuis des années. Actions courageuses et efficaces mais dont les résultats ne peuvent influencer durablement le sort de la bataille.

RENAULT R 35

Construit à 2000 exemplaires, ce char de 11 tonnes avait pour vocation de succéder au FT 17 d'accompagnement de l'infanterie. Son armement était donc modeste (un canon de 37 mm et une mitrailleuse de 7,5 mm) comme ses performances : vitesse de 25 km/h, autonomie de 130 km. L'équipage était de 2 hommes, un conducteur et un chef de char. Peu adapté aux méthodes de combat pratiquées par les Allemands, il connut néanmoins quelques succès (contre-offensive d'Abbeville). Ses derniers combats : sous les couleurs syriennes puis israéliennes en 1948. En cartouche, le même R 35 lors de sa récupération en 1995 sur le champ de tir d'Auvours, près du Mans.



Les chars français du Musée des Blindés ne doivent donc pas être considérés par le visiteur comme les émouvantes reliques d'une défaite mais bien comme les glorieux témoins d'une bataille perdue, certes, mais dans l'Honneur.



PANHARD AMD 178

Les automitrailleuses de découverte (AMD) étaient des engins légers de reconnaissance destinés à aller sonder le dispositif ennemi, en avant de l'infanterie comme des blindés. Construit par Panhard, l'AMD 178 était en engin de 8,5 tonnes, rapide (75 km/h) et bien armé (1 canon de 25 mm et une mitrailleuse de 7,5 mm), blindée à 13 mm.



RENAULT B Ibis.

Le plus puissant des chars français en service en 1940 était d'une formule démodée, son artillerie principale étant placée en casemate ce qui en réduisait la latitude de pointage. Cependant, son blindage de 60 mm ne pouvait être percé par aucun char adverse ; il disposait d'un armement puissant (2 canons de 75 et 47 mm ; 2 mitrailleuses de 7,5 mm) ; une bonne mobilité en terrain difficile. Les Bataillons de Chars de Combat disposaient de moins de 400 B 1 et B 1bis en mai 1940.



SOMUA S 35

Au moment de la déclaration de guerre, ce char moyen surclassait tous les engins allemands par : son excellente mobilité ; sa bonne protection (blindage de 47 mm) ; son armement (canon de 47 mm perçant un blindage 60 mm à 800 m) ; sa vitesse (40 km/h) et son autonomie (230 km). Malheureusement, il n'y en avait que 400 en service. Des Somua combattirent en Tunisie en 1943 et pour des « poches » de l'antique en 1945.

Important : il n'est pas possible de verrouiller la trappe de plancher ou l'écouille du dessus car se sont des sorties de secours, ce n'est pas prévu pour être bloqué.

Les avions sont inutilisables à cause de l'enneigement des pistes et de la glace pour les hydravions.

Ils croiseront des meutes des monstres s'ils sont dehors la nuit. Mettre des coups de pressions en les faisant s'approcher très près.

Mittenwald se trouve à 700 KM. Avec un char ils avanceront à 20 KM/H dans l'épaisse neige sachant que la journée fait 10H.

Son chenilles char

La forêt de Bad Wildbad :

Il est possible de rentrer dans la forêt en tank mais ils ne savent pas où aller et se déplaceront difficilement. Les allemands pourraient leur tendre une embuscade, puis ils déboucheraient sur la clairière et verraient Himmler avec le livre. Mais ils peuvent aussi tendre une embuscade aux allemands sur la route traversant la forêt et allant de la forêt jusqu'à Mittenwald.

Ils s'enfonceront dans cette forêt noire, très sombre, aux arbres torturés et au terrain marécageux. Digne des forêts des contes des frères Grimm. Ils croiseront par moment des groupes de SS qui cherchent (groupe de 2 ou 4 pour que les PJ puissent les poignarder et voler les uniformes). Si les PJ cherchent ils lanceront chacun D100/heure, réussite critique pour trouver le livre dans sa sacoche.

A la nuit presque tombée des coups de sifflet retentissent dans toute la forêt et converge vers une direction. S'ils y vont ils trouveront une dizaine de SS et au milieu Himmler avec un livre. Ils entendront d'autres coups de sifflet au loin et verront petit à petit des groupes d'SS arriver jusqu'à une centaine.

Si les PJ n'ont rien fait, Himmler fait un discours en leurs criant qu'ils ont trouvé le necronomicon volé par l'espion en le montrant. Puis il le met dans une boîte en métal et rentre dans sa tente pendant que tous les SS commencent à monter le camp. Himmler à dit en Allemand qu'ils ne rentreront que demain la nuit étant tombée.

Notes :

- Inutile d'interroger les SS ils se suicideront avec une capsule de poison dans la dent.
- Ils n'ont pas forcément de matériel antichar, ils ne sont pas censés combattre car les goules ont exterminé toute opposition ou presque. Ils seront surpris mais pourront faire des dégâts à coups de grenades en cassant les chenilles et tentant d'entrer.

⇒ **Explication :** Himmler est ici car il aime l'occultisme et qu'hitler voulait retrouver le necronomicon, car il comporte des informations qui pourraient être utiles à ces adversaires. Mais hitler n'est pas pressé car il est persuadé être déjà trop fort.

Le nécronomicon :

C'est un très vieux livre. Quiconque le prenant sent une impression de malaise. Le livre est écrit en vieil arabe mais des passages ont leur traduction en français avec des notes. Ils n'auront pas le temps de le lire en profondeur. Mais en le feuilletant avec une réussite en trouver objet caché (TOC) ils pourront voir le symbole d'étoile de mer en noir et un svastika. Les deux symboles illustrent une partie du livre qui parle d'un culte très ancien vouant un culte à un très ancien dieu païen, qui aurait été autrefois très puissant et qui à le pouvoir de prendre n'importe quelle apparence.

Dans l'article associé au symbole du cercle ils trouveront un article sur la gemme de verre. Il dira qu'elle peut enfermer la quasi-totalité de la puissance de n'importe quel être dans une gemme de verre pour. Mais quand viendra l'alignement de la galaxie d'orion, de pégaïse et la constellation d'andromède la puissance sera libérée. L'article donne l'emplacement de la gemme de verre aux monolithes de Mittenwald

1-1D4 à sa lecture, plus s'ils en lisent plus.

La route jusqu'à Mittenwald

En se rendant à Mittenwald de nuit, ils verront plusieurs fois des meutes de ces monstres passer.

On peut plus ou moins rallonger l'action avec des phases où ils passent à travers de villages, rencontrent des survivants ou cherchent un endroit pour dormir, ils peuvent dormir dans le cahar, mais mal.

Ils en verront même à un moment de préférence dans un village une créature seule qui semble les renifler et s'approche lentement d'eux (la décrire) SAN 2-1D8+2 elle finira par les trouver. Mais au moindre coup de feu contre elle d'autres créatures arriveront et quasi à coup sûr captureront les PJ.

- Ils réveilleront dans le lieu de culte dans une fosse en attente d'être mis dans les tubes. Ils pourront alors s'enfuir car dans la fosse il y'a un passage secret en enlevant des briques mal scellées et cela donnera sur un autre endroit de la base. Les prisonniers ont creusés la pierre mais aucun n'a pu rester assez longtemps pour en profiter. Les générations de prisonniers ont creusés tour à tour.

Le passage donne sur la fosse à rebuts des expériences, des cadavres et une dizaine de mi-hommes mi-goules. Ils sont faibles et rampent sur le sol car ils ont été balancés dans la fosse, cela leurs à cassé leurs jambes fragiles SAN 2-1D8+2. Mais ils pourront sérieusement mettre à mal les pj.

Rapidement la trappe s'ouvrira et 2 SS descendront avec une échelle de cordes et écartèront les difformités avec de matraques électriques. Ils viennent les emmener aux

fours en leurs attachant des cordes pour les remonter avec une poulie. Les pj devraient neutraliser les SS.

- Si jamais ils s'en sortaient (le plus probable est qu'ils ne fassent pas le trajet de nuit).

Ils pourront trouver les monolithes à l'extérieur de la ville en allant à l'office de tourisme qui en faisait la pub (qui précisera en Allemand que c'était un lieu de culte païen).

Ils trouveront alors 2 énormes monolithes de 4 M de haut. Ils sont très vieux et gravés de runes mais aussi des symboles d'étoile de mer, de svastikas et de cercle. Et au milieu une statue d'aigle du reich doré très récente trône.

Pour ouvrir le passage il faut qu'ils tournent vers la droite la croix gammée en dessous de l'aigle qui n'est pas penchée mais droite comme les svastikas.

Il faut faire un dessin des monolithes et de l'aigle sur papier et leur montrer.

S'ils ne remarquent pas la croix gammée qui n'est pas penchée, demandez leurs un jet de connaissance pour que leurs personnages remarquent la mauvaise position de la croix gammée.

Cela ouvrira un passage qui donnera sur des escaliers s'enfonçant dans le sol.

Dans les 2 cas le but est d'aller à la salle du joyau, pour plus d'intérêt il faut faire en sorte que l'alarme soit donnée quand ils se dirigent vers elle après avoir fait le tour des salles, ils se feront poursuivre à travers le couloir par les SS, une goule qu'HITLER garde en cage dans ses appartements et Hitler commençant à se transformer pour prendre sa vraie forme SAN 2-1D8+2.

Hitler/nyarlathotep est infiniment moins puissant qu'en temps normal à cause sa puissance volée dans la gemme, mais il reste immortel et avec une force surhumaine.

Entrée :

Les larges escalier donnent sur une entrée de 2M50 de hauteur. On trouve sur le côté une gravure représentant une sorte d'humanoïde avec un tentacule à la place de la tête et des membres ressemblant à des tentacules. Il a une cape avec gravé à l'intérieur des centaines de visages. S'ils regardent attentivement ils verront celui d'hitler.

Laboratoire :

C'est une grande salle pleine de tables, de bureaux et de cloisons, on ne voit donc pas toute la salle à cause d'elle qui bloquent la vue. Une centaine de scientifiques travaillent ici pour

améliorer les goules et la rapidité de transformation. On voit déjà ici des tubes avec des hommes en transformation à l'intérieur, les scientifiques expérimentent dessus.

Ils trouveront au centre Hitler en train de hurler après des scientifiques.

Armurerie :

C'est ici que les armes et du matériel et des provisions sont entreposés. **Le matériel des PJ se trouve ici.** Le matériel n'est pas enfermé il est accessible.

Appartements SS :

Pièces de vie des 5 SS présents. C'est la garde du site. Ils ont chacun une chambre

Appartements d'Hitler :

C'est un grand appartement. L'entrée est en réalité son bureau. **Ils trouveront des documents en allemand détaillant les opérations qui sont arrivées.** Pour résumer pendant des années Hitler a fait déporter les juifs, handicapés, tziganes, homosexuels, communistes. Ils étaient emmenés dans des camps où ils étaient transformés en goules pour créer une armée. Il y avait un taux de réussite de transformation très faible au départ. Les hommes sont transformés grâce à l'énergie de nyarlathotep contenue dans la gemme. Plus les recherches avancent et plus la durée est faible pour la transformation. 15 jours actuellement et 56% de taux de réussite.

Par la suite le peuple allemand a été emmené par les goules en quelques jours dans des milliers de centres de rétention en attendant de les transformer pour envahir le monde. Seuls quelques SS et scientifiques ont été gardés pour accomplir les missions que les goules ne pouvaient pas réaliser. Les plus dociles ont été choisis.

Salle d'incubation :

On trouve ici **des milliers de tubes alignés** avec à l'intérieur un liquide verdâtre et **des hommes à divers états de transformation en goules** (décrire horreur de ces créatures qu'ils peuvent voir en plein jour). Certaines bougent. SAN 2-1D8+2

En bas à gauche se trouve la trappe grillagée donnant sur les **prisonniers** en attente d'être insérés dans les tubes. La geôle fait 10-20 M de diamètre et l'ouverture 2 M. **Une poulie** est au dessus pour hisser les prisonniers.

En haut à gauche se trouve la même chose qu'en bas sauf que ce sont **les rebus** (les expériences ratées) qui sont ici en attente d'être incinérés.

Au centre on trouve une **statue de nyarlathotep** (elle sert de catalyseur pour diffuser la puissance de la gemme et transformer les créatures). Elle représente la même chose que la gravure à l'entrée : une sorte d'humanoïde avec un tentacule à la place de la tête et des membres ressemblant à des tentacules. Il a une cape avec gravé à l'intérieur des centaines de visages. S'ils regardent attentivement ils verront celui d'Hitler.

Crématoire :

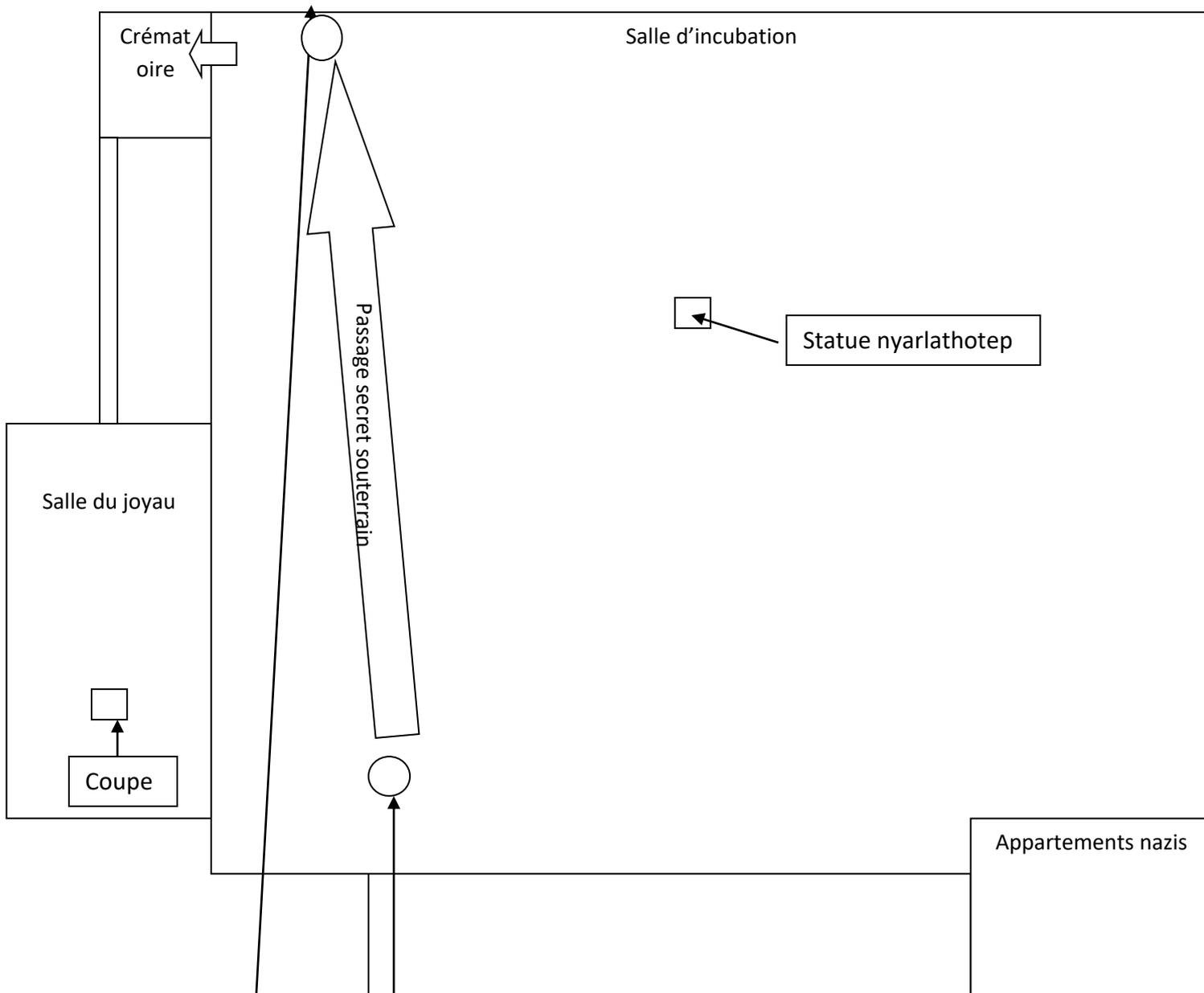
Des fours se trouvent ici pour brûler les rebuts.

La salle du joyau :

C'est une grande salle avec de nombreuses fresques représentant divers personnages (pharaons, vikings, papes) dans des situations de chef (assis sur un trône, debout devant une foule, dirigeant ses troupes dans une bataille). Ce sont les anciennes vies de Nyarlathotep.

Au centre se trouve une coupe, ils devront la remplir de sang pour pouvoir activer le mécanisme. Le sol s'ouvrira alors sur un escalier qui donne sur une petite pièce. Ils verront alors le joyau et là une force incroyable essaiera de briser leur esprit pour les empêcher d'approcher. Ils auront des visions horribles de démons leur arrachant les boyaux, s'approchant lentement d'eux, les déchirants. La douleur leur vrillera le crâne. Des jets de volonté seront indispensables pour la saisir de son support et la briser.

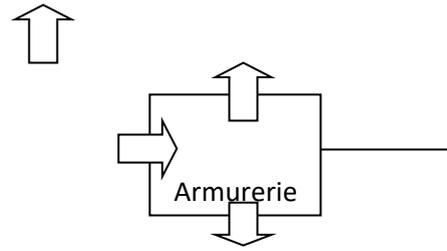
Une fois la gemme brisée, Nyarlathotep sera renvoyé ainsi que toutes les goules (elles sont alimentées par la puissance de la pierre).



Entrée fosse pour malformés
en attente d'être brûlés

Entrée fosse pour arrivants
(diamètre 20m)

Entrée



50M
↔

Bruits de guerre intense : <https://www.youtube.com/watch?v=SXtsiqrhqsU>

Cris d'hommes blessés : <https://www.youtube.com/watch?v=ERJuLFpw9gU>

Télécharge avec toutube.mp3 son chenilles char :
<https://www.youtube.com/watch?v=8UZCQmCcpoA>

Ambiance : Cryochamber : cthuluh, nyarlathotep..

Moment épique : metallica call of Kthuluh