SCÉNARIO ILLUSTRÉ / DOSSIER DU MENEUR

La Cloche sous la boue



Écran d'attente préparé pour la séance du 4 novembre à 20 h 30.

Format : 4 joueurs et un MJ, adaptable à 3-5 joueurs. **Durée :** 2 h à 2 h 30.
Ambiance : horreur militaire, exploration et choix difficiles. Scénario maison dans l'univers de Trench Crusade.

UN MOT SUR LES RÈGLES

Pour cette partie de Trench Crusade, on utilisera un système de règles maison assez simple : 1d6 + la caractéristique adaptée, avec une difficulté généralement de 4. Chaque personnage a une action et un déplacement par tour, ses capacités spéciales et trois blessures avant d'être hors combat. Je ne suis pas expert en création de règles : il peut donc y avoir des erreurs, des oublis ou des déséquilibres. On testera ça ensemble et, si quelque chose coince, on l'ajustera pour garder une partie fluide et agréable.

Repères dans le livret

PASSAGE	PAGE
Préparer la mission et connaître la vérité	2
Briefing et traversée du secteur mort	3-4
Explorer Sainte-Marthe : cour, lits, sacristie, escalier	5-8
Renaud, la cloche et les récupérateurs	9-11
Épilogues et déroulé de la séance	12

Réservé au MJ : les pages suivantes révèlent les secrets et les différentes issues de l'aventure. Les neuf illustrations correspondent aux dernières versions retenues.

PRÉPARATION / VÉRITÉ ET PERSONNAGES

Le dossier Sainte-Marthe

Ce qui s'est passé

L'hospice Sainte-Marthe a été détruit six mois plus tôt. Une équipe hérétique a installé dans sa crypte une cloche expérimentale capable d'emprisonner les dernières paroles des morts. Son battant mêle métal et chair.

Un soldat de Nouvelle-Antioche capturé, **Adrien Renaud**, sert de régulateur vivant. Ses battements de cœur stabilisent le mécanisme. Deux sonneries restent avant l'ouverture d'une brèche infernale.

SOLUTION	PRIX À PAYER
Arracher le battant	Arrête le mécanisme et remplit la mission, mais tue Renaud.
Détruire le battant	Arrête le mécanisme et permet de sauver Renaud, mais sacrifie la relique.
Installer une alimentation provisoire	Permet de sauver l'homme et l'objet, au prix d'une intervention risquée et d'une évacuation urgente.

Les personnages du MJ

Lieutenante Varennes. Officière épuisée, précise et convaincue que le battant pourrait sauver des centaines de soldats. Elle transmet les ordres et ignore qu'un prisonnier vivant est relié à la cloche.

Frère Ilyan. Auxiliaire hérétique déserteur, blessé, effrayé, portant un casque rouillé et un masque à gaz. Il a participé à l'installation et veut l'arrêter. Il demande protection en échange de son aide.

Adrien Renaud. Prisonnier lucide par intermittence. Il veut savoir si sa sœur a été prévenue. Sa peur et sa fatigue doivent le rendre humain avant que les joueurs décident de son sort.

Commandant Voss. Chef hérétique marqué par la putréfaction, accompagné de quatre soldats. Il veut récupérer le battant intact et accepte de négocier. Il protège ses intérêts et ne souhaite pas mourir sous le barrage.

La pression de la cloche

- À la fin de l'exploration de l'hospice, la cloche sonne : **une seule sonnerie reste** avant l'ouverture.
- Pendant la confrontation finale, trois signes annoncent la catastrophe. Chaque signe laisse aux PJ une occasion réelle d'agir.
- Le barrage est imminent dans la fiction. Utilise ses premiers impacts pour mettre fin à un combat qui s'éternise et lancer la fuite.

PRÉPARER LA TABLE

Utilise Rook, Cinder, Vex et Halberd. Demande à chacun le nom d'un camarade perdu et une chose laissée inachevée avec lui : la cloche empruntera leurs voix. Accorde les limites de l'horreur avec le groupe avant de commencer.

SCÈNE 1A / ENVIRON 5 MINUTES

Le briefing de Varennes



À LIRE OU À PARAPHRASER

La pluie martèle le toit du poste de commandement. Autour de vous, les téléphonistes transmettent les derniers ordres. La lieutenante Varennes désigne les ruines de Sainte-Marthe sur une carte maculée de boue.

LES ORDRES

« L'hospice Sainte-Marthe a été détruit il y a six mois. Depuis hier, sa cloche sonne de nouveau. Après chaque sonnerie, nos morts répondent à l'appel.

Vous allez entrer dans les ruines, récupérer le battant de cette cloche et revenir avant le barrage d'artillerie. Vous avez deux heures. »

Ce que Varennes peut préciser

Le battant intéresse les spécialistes du commandement. L'hospice est considéré comme abandonné. Une présence ennemie reste possible. Varennes n'a reçu aucune information sur Renaud et ne peut pas révéler ce qu'elle ignore.

Question aux joueurs : « Quel camarade avez-vous perdu sur ce front, et que lui avez-vous laissé d'inachevé ? » Note leurs réponses, puis commence directement dans la tranchée noyée.

SCÈNE 1B / ENVIRON 15 MINUTES

Traverser le secteur mort



La pluie tombe presque horizontalement. Devant les PJ, Sainte-Marthe émerge du brouillard. Un poste de secours abandonné, des brancards et un téléphone de campagne jalonnent leur route.

Le téléphone sonne

Chaque personnage entend brièvement la voix du camarade mort évoqué au briefing. Elle connaît un détail intime, puis murmure : **« Ne la laissez pas sonner encore. Il y a quelqu'un avec nous. »** Le câble du téléphone s'arrête, sectionné, dans une flaque à quelques mètres.

Ilyan sous les brancards

L'hérétique blessé lève immédiatement ses mains vides. Il peut révéler **qu'un homme vivant se trouve sous l'hospice**, **que la cloche doit encore sonner deux fois** et **qu'une équipe vient récupérer le mécanisme**.

Il propose de guider l'escouade en échange de sa protection. S'il est refusé, abandonné ou tué, les informations nécessaires restent accessibles dans les notes de l'hospice.

Un passage effondré

Il faut ramper dans un boyau inondé ou traverser quelques mètres à découvert. En cas de jet raté, choisis un coût adapté : matériel perdu, blessure légère ou temps perdu. L'obstacle ne bloque pas l'accès à Sainte-Marthe.

SCÈNE 2 / EXPLORATION : 30 MINUTES AU TOTAL

La cour de Sainte-Marthe



À LIRE OU À PARAPHRASER

Des murs éventrés entourent la cour. L'eau de pluie noircit les gravats et dilue quelques traces de sang sur les côtés. Une odeur d'encens couvre mal celle de la viande brûlée. Dans les bâtiments, aucune lampe ne brûle.

Trois lieux à explorer librement

- **La salle des lits :** les couchettes sont visibles derrière une grande ouverture. Des fils de cuivre courent sur les draps.
- **La sacristie :** un ancien espace religieux transformé en atelier et en position d'artillerie.
- **La descente vers la crypte :** un escalier humide dont le bas disparaît dans l'obscurité.

Conduire la recherche

Les PJ choisissent leur ordre de visite. Une recherche cohérente permet de trouver les indices essentiels. Les jets servent à déterminer la rapidité, la discrétion ou un coût éventuel.

Lorsque les indices nécessaires ont été trouvés, ou à l'approche de la fin des trente minutes d'exploration, fais retentir la cloche. La scène de l'escalier décrit cet événement.

SCÈNE 2 / PREMIÈRE ZONE

La salle des lits



À LIRE OU À PARAPHRASER

Deux rangées de lits occupent la salle. Les corps sont attachés à leurs couchettes par des fils de cuivre. Leurs mâchoires bougent au rythme d'une respiration commune. Les draps frémissent sans qu'aucun souffle traverse la pièce.

Le carnet de travail

Un carnet ouvert se trouve sur un petit bureau. Il explique clairement le rôle du prisonnier et le risque de l'extraction. Donne ces informations dès qu'un PJ le consulte.

EXTRAIT DU CARNET

« Régulateur vivant indispensable.
Extraction directe du battant : arrêt cardiaque du sujet.
Destruction du noyau : libération du sujet, perte du dispositif. »

Ce que les PJ peuvent comprendre

La cloche dépend d'un être vivant. Arracher son battant aura une conséquence mortelle pour cette personne. Détruire son noyau permet une libération, mais fait perdre l'objet de la mission.

Les corps servent à installer l'horreur. Ils n'attaquent pas automatiquement : le groupe doit encore pouvoir observer, enquêter et prendre ses décisions.

SCÈNE 2 / DEUXIÈME ZONE

La sacristie



Une pièce d'artillerie est installée dans la salle, pointée à travers une brèche vers les lignes adverses. Des traces de sang marquent les pierres, les étoffes et le sol. Les lieux sont plongés dans la pénombre, sans éclairage artificiel.

Le matériel récupérable

- **Une batterie de campagne**, partiellement cachée sous une bâche et des vêtements liturgiques.
- **Des pinces et des bobines de câble**, mêlées au matériel d'atelier.
- **Deux charges explosives**, dissimulées dans une caisse à demi fermée sous un établi.

Une fouille attentive les révèle. La batterie et les câbles peuvent remplacer temporairement le cœur de Renaud comme alimentation du mécanisme. Les deux charges suffisent à détruire le battant si elles sont placées directement contre lui.

La pièce d'artillerie

Elle donne aux joueurs une possibilité de diversion s'ils souhaitent l'exploiter. Une manipulation bruyante ou un tir révèle leur présence aux récupérateurs. Elle est orientée vers l'extérieur et ne vise pas l'intérieur de la crypte.

SCÈNE 2 / TROISIÈME ZONE

La descente vers la crypte



Au bord de l'escalier, un soldat hérétique mort tient une ardoise sur ses genoux. Un filet de sang quitte son manteau et coule sur les premières marches. Plus bas, la crypte reste obscure.

> **L'AVERTISSEMENT**
> *« Ne répondez pas quand elle prend votre voix. »*

Un appel depuis le bas

Quelqu'un appelle un PJ depuis l'escalier **avec sa propre voix**. S'il répond, les morts répètent sa phrase dans tout l'hospice. Cela révèle la présence de l'escouade à l'équipe ennemie, sans autre sanction immédiate.

À la fin de l'exploration, la cloche sonne

> **À LIRE OU À PARAPHRASER**
> *La note traverse la pierre et les os. Dans tout l'hospice, les cadavres tournent la tête vers la crypte. Leurs mâchoires se referment ensemble.*
>
> *Il ne reste désormais qu'une sonnerie avant l'ouverture.*

Laisse ensuite les PJ descendre. Ilyan, les notes ou l'examen du dispositif fourniront les informations nécessaires à leur décision.

SCÈNE 3 / ENVIRON 35 MINUTES

Le cœur du mécanisme



À LIRE OU À PARAPHRASER

Des militaires morts reposent de chaque côté de la cave. Au milieu, un faisceau venu d'en haut à gauche révèle la cloche et un homme suspendu dans une armature. Renaud est torse nu, griffé ; de fines coulées de sang marquent sa peau. Des tubes traversent son torse. Chaque battement de son cœur fait frémir le métal.

Il ouvre les yeux : « Vous êtes venus me chercher ? »

Donner les informations pour choisir

L'examen, les notes ou Ilyan révèlent les trois possibilités : **extraire le battant tue Renaud** ; **le détruire permet de le libérer vivant** ; **une batterie de remplacement peut sauver l'homme et l'objet**. Aucune information vitale ne dépend d'un jet obligatoire.

Tenter l'alimentation de remplacement

Deux tâches coordonnées : **Soin à 5** pour stabiliser Renaud pendant la séparation, puis **Sang-froid à 5** pour raccorder l'alimentation. Les autres peuvent aider, maintenir l'armature ou couvrir les accès.

Un échec coûte du temps ou du matériel, ou permet aux ennemis d'arriver pendant l'opération. Si les deux tâches échouent, les PJ peuvent encore choisir entre extraction et destruction.

Renaud demande si quelqu'un a prévenu sa sœur : **« Si vous me laissez ici… dites-lui que je n'étais pas seul. »** Après une dizaine de minutes de débat, l'arrivée des récupérateurs impose d'agir.

SCÈNE 4 / CONFRONTATION ET FUITE : 40 MINUTES

Les récupérateurs



Depuis le bas de l'escalier, les PJ voient Voss devant l'entrée. Son visage porte les marques de la putréfaction. Ses soldats sont à couvert derrière les murs, fusils épaulés. Quatre hérétiques accompagnent le commandant.

> **VOSS, DEPUIS LE HAUT DE L'ESCALIER**
> *« Gardez votre homme. Donnez-nous le battant. Le barrage ne fera aucune différence entre vous et nous. »*

Son objectif

Voss veut le battant intact et préfère repartir avec ses hommes vivants. Il accepte de parler. Les PJ peuvent négocier, mentir, préparer une embuscade, provoquer un effondrement ou chercher une autre sortie.

- **Battant détruit :** il réclame les notes de recherche et veut vérifier les débris.
- **Battant extrait :** il propose un échange ou tente de couper la retraite.
- **Intervention encore en cours :** il offre l'aide de ses hommes et de leurs outils contre la remise du dispositif.

Un boyau de maintenance se trouve derrière l'armature. Il offre une voie de fuite possible. Un combat éventuel a un objectif clair : **ouvrir une sortie**.

SCÈNE 4 / AIDE DU MJ

Le dernier avertissement

Trois signes avant la catastrophe

SIGNE	CE QUE LES JOUEURS PERÇOIVENT
1	La poussière tombe du plafond. Les premiers impacts d'artillerie font vibrer la voûte.
2	Les voix des morts se taisent brusquement. Le mécanisme change de rythme.
3	Le battant commence à bouger sans toucher la cloche. La dernière sonnerie est proche.

Chaque étape laisse aux PJ une **action significative**. S'ils ignorent le mécanisme jusqu'au bout, la dernière sonnerie ouvre la brèche. Ils doivent alors fuir en abandonnant l'objectif.

> **SI LA BRÈCHE S'OUVRE**
>
> *Une main immense cherche à remonter par une ouverture beaucoup trop étroite. La pierre plie avant de se rompre.*

Cette apparition est une menace de fuite. N'impose pas un combat contre elle. Les personnages peuvent se sauver pendant que le barrage écrase Sainte-Marthe.

Faire durer le combat juste assez

Après quelques échanges, les premiers obus frappent. Voss ordonne la retraite si deux de ses hommes sont neutralisés ou si la cloche est détruite. Si Voss tombe, les soldats survivants se replient lorsqu'une sortie existe.

ENNEMI	CORPS	TIR	ARM.	HORS COMBAT	DÉGÂTS
Soldat hérétique	1	1	0	2 blessures	1
Vétéran hérétique	2	2	1	3 blessures	1
Voss, commandant putréfié	3	2	2	4 blessures	2

Voss est touché sur une difficulté de **5**, ou **6 à couvert**. Sa première apparition peut demander **Sang-froid à 5**. Les soldats partiellement protégés sont touchés sur 5. Une cible entièrement cachée doit se découvrir ou être contournée.

Rappel des règles maison

1d6 + caractéristique contre 4, 5 ou 6 ; **6 naturel = critique**. Une action et un déplacement par tour. Au contact, utiliser Corps. Les dégâts d'une attaque critique augmentent de 1.

Une protection d'Armure dépensée annule 1 blessure, au maximum une par attaque. Un PJ est hors combat à 3 blessures. Cinder peut retirer 1 blessure, 2 sur un critique ; sa trousse contient trois charges pour la mission.

Les règles complètes et les quatre fiches sont réunies dans le livret « Trench Crusade - Règles et fiches de personnage ».

ÉPILOGUE / ENVIRON 10 MINUTES

Ce qui revient des ruines

Le battant revient, Renaud reste

Varennes félicite l'escouade. Des spécialistes emportent l'objet dans une caisse capitonnée. Pendant la nuit, un PJ entend la voix de Renaud derrière le couvercle :

DANS LA CAISSE

« Vous êtes venus me chercher ? »

Renaud est sauvé, le battant détruit

Varennes exige des explications. Renaud témoigne, puis refuse de dormir près d'une horloge. Quelques jours plus tard, sa sœur adresse aux personnages une lettre de remerciement.

Renaud et le battant reviennent ensemble

Les PJ disposent de quelques minutes pour remettre l'objet aux spécialistes avant l'épuisement de la batterie. Leur rapport devient secret. Renaud ne reconnaît aucune des voix qu'ils disent avoir entendues.

La brèche s'est ouverte

L'escouade rejoint ses lignes pendant que l'artillerie écrase Sainte-Marthe. Au matin, la fumée retombe sur un terrain vide.

DERNIÈRE IMAGE

La cloche sonne depuis une tranchée voisine.

Déroulé rapide de la séance

PASSAGE	DURÉE	PAGES
Briefing et secteur mort	20 min	3-4
Exploration de l'hospice	30 min	5-8
Renaud : révélation et décision	35 min	9
Récupérateurs : confrontation et fuite	40 min	10-11
Épilogue	10 min	12

Total visé : 2 h 15. Si la partie prend du retard, regroupe les découvertes et fais arriver les récupérateurs dès que le dilemme est compris. Garde le temps de jouer la décision et ses conséquences.

Toutes les scènes et illustrations relèvent de cette aventure maison. Le livret emploie neuf images finales : attente, briefing, secteur mort, cour, lits, sacristie, descente, Renaud et arrivée des hérétiques.