Le défilé

Les personnages sont des agents des forces de police ou de justice de Delta Green ou des agents du FBI ignorant tout de Delta Green mais orientés vers cette affaire par l'organisation de lutte contre l'occulte. Celle-ci est à la fois intéressée par une pré-enquête qui démontrera ou non l'importance réelle de ces événements suspects et par la possibilité de jauger les personnages et de les enrôler ultérieurement s'ils ont satisfait à leur mission - connaissant la compétence de vos joueurs, nous n'en doutons pas.

Remarquons ici que cette affaire met modestement en présence La Destinée et confronte les personnages à un sorcier de Shub-Niggurath curieusement adverse aux adorateurs de Nyarlathotep ; nous verrons plus loin pourquoi. Ajoutons de même que ce scénario reprend quelques personnages, événements et horreurs - les lix - tirés de Secret show et principalement de sa suite, Everville, deux excellents romans de l'auteur anglais Clive Barker. Toutefois le scénario n'a rien à voir avec l'intégrité de la narration et de l'univers mystique original et délirant de Barker.

Certains passages de ce scénario sont susceptibles de choquer. Nous nous en excusons et conseillons aux personnes sensibles de s'abstenir de sa lecture et aux maîtres de jeu de faire preuve de prudence dans le choix de leurs joueurs. Notre objectif n'est pas de provoquer ou de blesser.

Première partie : La loi des Conjonctions

New York, aujourd'hui... Un incendie a frappé un immeuble de la 9e avenue logé entre la 13e et la 14e rue. Il est désaffecté depuis des années. On trouve cependant dans la cave les corps de 11 personnes. L'autopsie révèle qu'elles ont été tuées avant que leurs corps ne soient consumés par les flammes. Des trous impressionnants traversent leurs torses, des membres ont été arrachés, des têtes ont été séparées de leur corps.

Les personnages l'ignorent - et ne le découvriront d'ailleurs jamais - mais il s'agit d'une secte d'adorateurs de Nyarlathotep venue modestement vénérer Celui qui marche dans les ténèbres. Ils ont été assassinés par Kisoon, un adorateur ancien et puissant de Shub-Niggurath qui élimine les sorciers les uns après les autres pour modestement, au jour de la Grande Nuit, être le dernier humain à mériter le titre d'élu des Grands Anciens.

Les investigateurs enquêtant sont, au début de notre intrigue, sur les lieux du crime. Ils remarquent le manège curieux d'un type visiblement paumé - il s'agit de Darryl Montgomery, un adepte de la Destinée - voir livre Delta Green, p. 135.

Le clochard note méticuleusement les plaques minéralogiques en remontant le long de la rue. Interrogé, il présente une intelligence limitée et des problèmes psychologiques. Il indique qu'il fait cela matin, midi et soir pour " son patron ". Si on lui demande s'il a vu quelque chose de suspect ici hier soir, il acquiesce mais refuse de témoigner, arguant que seul " son patron " a le droit de connaître ces renseignements.

Il ignore qui est son patron. Il ne l'a vu qu'une seule fois, dans son appartement où il l'avait invité - après lui avoir communiqué cet ordre par rêve. Puis, ce dernier l'appelle chaque soir sur son téléphone portable qu'il lui a offert pour recevoir son rapport.

Remarquons que nous qui connaissons Darryl savons que La Destinée l'a contacté un jour par l'entremise de la poigne d'un mort. Mais voilà : Darryl n'est pas si bête que cela et Darryl ment sur ordre de " Hubert " alias Belial. Et tout le monde sait qu'il ne faut pas décevoir Belial si on ne veut pas finir comme objet de spectacle pour clients privilégiés dans la cage des goules. Darryl joue remarquablement le jeu et les personnages n'y verront rien. Le but de la manœuvre est de les conduire vers un certain appartement abandonné...

Remarquons ici que les investigateurs ne trouveront rien sur les victimes. C'est une particularité de cette partie de l'enquête : ni l'empreinte des dents, ni le code ADN, ni l'étude des tissus n'apporteront d'indices. De même, il n'y a aucun témoin - personne ne loge dans ce quartier d'entrepôts désaffectés et d'immeubles abandonnés. Même les plaques minéralogiques notées par Darryl - à l'exception de celle mentionnée plus tard - renvoient à des véhicules volés. L'analyse scientifique des sièges et des tapis de sol n'apportera aucun élément. Cette partie de l'enquête, tout simplement, disparaît dans les ténèbres. Le monde occulte n'a pas toujours pour vertu à s'éclairer.

L'appartement dont Darryl révèle l'adresse - il ira jusqu'à donner les clés - est vide et abandonné depuis plusieurs années. C'est un meublé, couvert d'une épaisse couche de poussière.

Le téléphone sonne : une voix distinguée à l'accent moyen-orientale salue le personnage et se présente comme Robert Hubert - il s'agit en réalité de Stephen Alzis - et leur propose un rendez-vous au " club Apocalypse " où il sera enchanté de rencontrer les personnages et de satisfaire leur curiosité.

Au club Apocalypse, Hubert se présente à eux. Ce n'est manifestement pas leur interlocuteur. Belial jouera les mystérieux - donnez-vous en à cœur joie pour jouer le seigneur des ténèbres narquois. Puis, il tend une enveloppe de papier : le rapport de Darryl. Ce n'est pas gratuit fait remarquer Hubert, même s'ils ont un " intérêt commun ". Question de principe : on ne peut tolérer que le club se mette à faire la charité. Ce document leur reviendra en échange de la promesse qu'ils tuent l'assassin. Cependant, même si les personnages refusent, Belial donnera l'enveloppe. En effet, ses yeux deviennent vagues, son visage inexpressif, puis il se reprend et sourit en tendant le dossier et en ricanant. Puis, il souffle : " Merci " et se lève. Belial a eu un aperçu de l'avenir...

Rappelons au MJ que Belial est soupe au lait. La moindre insulte de la part des joueurs et il les enverra paître, disparaissant avec un regard meurtrier. Plus tard, une horreur du mythe tombera sur eux et tentera de les écharper. Si elle échoue, une autre viendra.

Quant au scénario, il est sans doute fini. Tant pis pour les personnages et pour les joueurs.

Dehors, sur le trottoir opposé, alors que les personnages sortent du club, un jet en Toc peut faire remarquer la présence d'un type qui observe et photographie les clients qui entrent ou sortent du club Apocalypse. C'est le lieutenant Jorge Ramirez - p.137. Il peut leur lâcher tout sur La Destinée s'ils sont très doués pour s'attirer sa confiance ; après tout, Ramirez ne veut pas retourner à l'asile psychiatrique.

Le dossier remis par Hubert décrit l'arrivée de 13 personnes surgissant parfois de véhicules garés dans la rue et rentrant dans l'immeuble abandonné. Puis, une demi-heure plus tard, il identifie notamment les deux plaques minéralogiques de deux véhicules qui furent gagnés par deux personnes sorties. Le premier personnage est un homme de quarante ans. De taille assez haute, il porte une barbe courte et des cheveux châtains. Il sort en courant, visiblement paniqué, et disparaît dans son véhicule. Le second est de taille moyenne. Assez bien en chair, il a un début de calvitie et semble avoir dans les 50 ans. Il est sorti quelques minutes plus tard, plus calmement, en souriant. Peu après, une fumée noire commence à s'échapper du sous-sol.

Les joueurs l'ignorent, mais il s'agit de deux personnes que nous allons apprendre à connaître : Harry D'Amour, pour le premier, chasseur de " démons ", et Kisoon - alias Owen Tootheter, Kisoon étant un sorcier immortel et Tootheter étant le comptable malheureux qui vient de lui " donner " substance et apparence. Le véritable Tootheter repose dans la cheminée de son salon, à l'état de squelette noirci.

Notons ici que les squelettes dans les cheminées vont s'accumuler au long de cette histoire. La crémation du corps de la victime dans une cheminée compose évidemment la forme incontournable du rituel magique qui permet à Kisoon de voler la chair et l'apparence de sa victime.

Les deux plaques minéralogiques indiqueront auprès des ressources légales appropriées leurs propriétaires respectifs : D'Amour et Tootheter.

Commençons par Owen Tootheter. Les enquêteurs découvrent, entrant dans sa coquette maison de banlieue, que ce divorcé est devenu un squelette noirci habitant sa cheminée. Un jet de santé mentale raté vaudra un petit 1d3 de points de San. Après tout, ce sont des professionnels. L'identification sur la base des dents du squelette et l'analyse des os indiquera qu'il s'agit bien de Tootheter et que la mort remonte à deux jours avant que Darryl ne le surprenne à la sortie de l'immeuble.

C'est après cette découverte macabre que Stephen Alzis en profite - s'ils sont encore en bon terme avec le club ou s'il juge que Belial a agi précipitamment - pour " surgir ". Rappelons que l'espace et le temps ne sont que peu de choses pour Alzis, surtout si dans votre interprétation de Delta Green il est l'une des formes de Nyarlathotep.

Alzis émerge par exemple d'une limousine noire alors que l'un des personnages arpente le trottoir et se présente - on reconnaît l'accent moyen-oriental de l'interlocuteur téléphonique -, s'explique sommairement ou ment, à votre préférence, est charmant, souriant, et lâche de but en blanc que Tootheter est une fausse piste.

" Il " - le meurtrier - a volé la substance vitale de Tootheter. Le véritable coupable s'appelle Kisoon. Alzis suggère de rattraper Kisoon au plus vite : cet individu est dangereux. Il ne livrera rien d'autre. Si les personnages tentent d'appréhender Alzis, il rit et use de Domination ou de Suggestion pour leur faire changer d'avis : brusquement, ils trouvent " naturellement " que l'idée de coffrer ce monsieur est totalement absurde.

Chez D'Amour, ils découvrent un appartement vide : il est parti après avoir fait ses valises. Sur son répondeur téléphonique subsiste un message. La voix d'une femme visiblement d'origine afro-américaine déclare : " Harry, c'est Norma. Rappelle-moi avant de partir, s'il n'est pas trop tard. "

Un carton est trouvé : c'est l'adresse d'un salon de tatouage tenu par un certain Douglas Voight. Et non, il n'y a pas d'agenda indiquant qui peut bien être Norma.

Douglas Voight est susceptible d'identifier cette Norma : Norma Walker est une voyante aveugle et une amie proche de D'Amour.

La boutique de Voight a l'air assez pourrie, cependant des amateurs remarqueront que ses tatouages sont tout simplement formidables. Voight peut révéler que D'Amour est l'un de ses clients " privilégiés ". Il porte déjà 12 de ses plus belles œuvres. Un jet de Psychologie permet de déterminer que Voight a vraiment l'air bizarre ou narquois. Mais on ne tirera rien d'autre de lui.

Norma Walker vit dans son appartement du Bronx avec ses trente téléviseurs. Les télécommandes sont disposées sur la table, devant la chaise de la vieille aveugle. Pour l'instant, les images défilent mais le son est coupé. Mais quand les paroles, les gémissements, les pleurs et les hurlements des morts qui visitent Norma jour et nuit deviennent insupportables, elle branche le son des trente téléviseurs en même temps. Ici, Clive Barker ne précise pas si Norma a encore des voisins ; les artistes n'ont décidément pas le sens de la réalité.

La voyante va leur apporter de nombreux éléments d'explications. D'Amour est une sorte de justicier de l'occulte qui traque le démon et ses adorateurs.

Il est en quelque sorte un investigateur type et chevronné de Cthulhu qui rationalise ses explications au moyen d'un cadre plutôt chrétien afin de tenir le choc et de repousser la folie. Il s'était rendu incognito à la cérémonie pour tenter d'empêcher une " invocation " quand un individu a surgi et abattu tous les membres. Étrangement, à un moment, l'apparence du meurtrier s'est transformée et a livré un visage que D'Amour a reconnu. Depuis, D'Amour, qui a évité un tir de Kisoon en fuyant, poursuit ce dernier, reconnu sur la base du témoignage et de la description faite par une femme " extraordinaire " qui a déjà été confrontée à Kisoon. Elle s'appelle Tesla Bombeck. Norma ignore comment Tesla a rencontré Kisoon. D'après le témoignage de la jeune femme, répété à Norma par Harry D'Amour, Kisoon est un être ancien et maléfique.

La suite de la discussion tournera sans doute autour de D'Amour, ami personnel de Norma. D'Amour croit aux démons et poursuit l'antéchrist. Kisoon n'est pas l'antéchrist.

Pour D'Amour - dont elle ne partage pas du tout la vision religieuse et manichéenne et ils se sont souvent disputés sur ce sujet -, l'antéchrist est " autre chose ", et pas une personne. Plutôt une force, même si D'Amour n'emploierait pas ce terme - elle ignore d'ailleurs ce qu'est précisément l'antéchrist pour D'Amour, mais sans doute celui-ci le reconnaîtra-t-il en le voyant.

Elle explique enfin que D'Amour est parti pour une ville du Wisconsin appelé Briarwood, car il pense y trouver Kisoon. Comment le sait-il ? " Lui aussi, il parle aux morts... "

Quant à Douglas Voight, D'Amour utilise ses " tatouages magiques " contre les démons. Est-ce efficace ? " À 400 $ le tatouage, ça peut l'être ! "

Alors qu'ils partent, Norma, inquiète pour eux, leur demande s'ils vont continuer à se charger de cette affaire. Elle prend un air triste et exprime que les personnages sont de " bons gars " - sauf si l'un d'eux l'a maltraitée, insultée ou méprisée - et qu'elle va demander à un mort de les accompagner et de les protéger.

Deuxième partie : Briarwood, ses scandales et ses morts

Les personnages arrivent à Briarwood, sur la piste de Kisoon et D'Amour. Briarwood est une petite ville provinciale de quelques milliers d'habitants, tranquille, à majorité républicaine et pudibonde. Le grand plaisir de Briarwood est le défilé, organisé le jour anniversaire de la fondation - supposée - de la cité. C'est la fête, avec son lot de tombola, de majorettes, de fanfares et de buveries - aujourd'hui c'est permis. La cité prépare le grand événement depuis un an. Aujourd'hui, alors que la fête se prépare, les chars du défilé sont prêts.

Leur enquête va les mener selon leurs recherches dans différentes directions. Voici les possibilités qui s'offrent à eux. Ces événements ont lieu la veille du défilé. Nous sommes en plein mois de juillet. La chaleur est oppressante.

1.- Deux nouvelles amies...

Les personnages arrivent au matin. Affamés, ils prendront sans doute leur petit déjeuner " Chez Kitty ", le meilleur restaurant de la ville.

Les autres clients sont nombreux. Tout le monde attend la fête avec impatience. Toutefois, un autre sujet anime deux conversations sur trois - au restaurant comme ailleurs. Presque tout le monde ne parle plus que du scandale. Une secrétaire médicale, Phoebe Cobb, a été surprise par Morton, son mari, chez l'amant de cette dernière, Joe Sticker, un peintre noir. La bagarre a conduit Morton à l'hôpital, une fourchette enfoncée de sept centimètres dans la région du cœur. Sticker, qui a déjà un casier, a fui et le shérif Jed Gilholly est sur ses traces.

Agents de l'ordre, les personnages rendront certainement visite au shérif pour s'annoncer, sentir l'atmosphère et se renseigner sur les suspects qu'ils recherchent - D'Amour et Tootheter.

Les hommes du shérif sont actuellement sur les dents : en effet, au meurtre de Morton Cobb vient de s'ajouter celui de Erwin Marbell, le notaire. Gilholly croit d'ailleurs et d'abord que les agents du FBI qui se présentent à lui sont ici pour Marbell. Le cas est sérieux : en effet, son squelette a été trouvé brûlé dans la cheminée. Les personnages auront intérêt à demander sa description - donnée par le shérif sous la forme d'une photo. Kisoon a certainement pris la substance et l'apparence de Marbell, doivent-ils penser.

Et bien c'est faux ! Ou plutôt, ce n'est plus le cas, car Kisoon a désormais l'apparence de D'Amour, qu'il vient de tuer dans les collines, dans la vieille cabane des Fergusson - voir explication plus loin.

Surveiller la maison de Erwin Marbell sera payant - si vous êtes gentils avec vos joueurs, un jet d'idée peut orienter les investigateurs fédéraux vers cette conclusion.

Bientôt, deux femmes apparaissent - une jeune femme assez charmante et énergique et une grosse dame de quarante ans - et s'approchent de la demeure. La jeune femme crochète la serrure avec une dextérité déconcertante et ouvre la porte. Elles entrent. L'instant d'après, la femme la plus âgée sort en vomissant. Un hurlement surgit de l'intérieur...

Dans le salon dévasté, alors qu'ils surviennent sans doute à l'aide, les personnages découvrent un serpent de deux mètres composé de merde humaine en train de clouer la jeune femme au sol et de tenter de l'étouffer en s'introduisant par le nez et par la bouche - voir caractéristiques du lix, fin de scénario.

Après s'être débarrassé de l'horreur qui, morte s'écoule en une nappe informe, et avoir assisté à quelques opérations hygiéniques nécessaires, les investigateurs ont droit aux présentations.

Les deux femmes se trouvent être Phoebe Cobb, la femme adultère, et Tesla Bombeck, dont Norma leur a parlé à New York. Cette alliance est plutôt surprenante. Explication : il se trouve que Tesla Bombeck, est présente à Briarwood car elle est toujours sur les traces de Kisoon. Elle vit chez Phoebe dont elle a plutôt fait connaissance dans des circonstances qui vont vous être révélées presque immédiatement. Tout ceci est naturellement lié à Kisoon et nécessite de livrer l'histoire de Tesla et de Kisoon.

Tesla Bombeck a malheureusement fait la connaissance de Kisoon il y a quelques années. D'après elle, Kisoon est un être d'âge immémorial. Anciennement humain, il a gagné l'immortalité. Il fit parti d'un groupe de sorciers - appelé Le Banc - dont il assassina les membres les uns après les autres. Le Banc avait, dès les origines de l'histoire humaine, la charge de protéger l'humanité en s'opposant aux adeptes de Nyarlathotep pour empêcher la survenance des Grands Anciens à l'occasion de conjonctions astrales survenant de manière cyclique. Kisoon, secrètement adepte de la déesse de la fertilité, une entité perverse, a trahi le Banc et a éliminé chacun de ses membres. Pourtant, inexplicablement, Kisoon demeurait un adversaire de Nyarlathotep. Peut-être le dieu noir avait-il trompé le sorcier ? La tendance de Kisoon, tueur mégalomane, à assassiner les sorciers et les adorateurs de Nyarlathotep l'a jeté au banc des sociétés ésotériques. Il a la réputation d'être un tueur d'adeptes. Tesla a tenté de le percer à jour. Peut-être désire-t-il être l'unique élu au jour de la fin des temps humains ? Peut-être ses desseins sont-ils purement dictés par sa déesse ? Rien n'indique que les Grands Anciens soient alliés au-delà des intérêts fixés par une haine commune opposée aux occupants actuels de leurs anciens territoires terrestres.

Tesla l'a rencontré, il y a quelques années, contactée une première fois par lui. Ce dernier, lui semblant être un illuminé, avait déclaré avoir identifié en elle une " capacité " propre - elle ignore ce dont il voulait parler. Il l'a kidnappée, l'a séquestrée dans une vieille ferme abandonnée et lui a enseigné contre son gré ses savoirs ésotériques. Étrangement, malgré sa perversité évidente, ce monomaniaque du sexe et du viol ne l'a jamais touchée. Un jour, Tesla est parvenu à fuir alors que son geôlier était absent. Elle avertit la police, mais Kisoon ne fut jamais retrouvé. Depuis, elle est à la poursuite du sorcier pour contrer ses projets.

Elle a rencontré de nombreuses personnes connaissant l'existence de ce qui se tapit dans l'ombre et attend son heure. Un médium de ses amis est parvenu à prévoir la présence de Kisoon à Briarwood. Un nom est apparu dans les prédictions du voyant : Erwin Marbell. Chez Marbell, Tesla est tombée nez à nez avec Phoebe Cobb, dont elle a entendu parler au restaurant alors qu'une bonne partie des clients pérorait sur le scandale. Marbell étant notaire, Phoebe était venue le voir pour régler les affaires du décès de son époux Morton. Mais regardant par la fenêtre, Tesla a cru reconnaître un lix - une créature en forme de serpent née des déjections de Kisoon, que ce dernier employait parfois pour dévorer et faire disparaître les jeunes femmes qu'il enlevait et violait chez lui. Terrifiée, Tesla a fuit avec Phoebe chez cette dernière. Elles ont décidé de s'armer et de revenir pour comprendre ce qui se passait chez Erwin Marbell.

Toutes ces révélations risquent de laisser des personnages novices du mythe pantois, d'autant plus que Tesla n'y va pas de main morte dans les explications. Elle en a assez de se taire, et de toute façon, la langue de bois n'est pas inscrite dans son comportement. De plus, l'heure est proche et " il n'est plus temps de se tourner le doigt dans... enfin vous voyez ".

2.- Les nuits de D'Amour

En tant qu'investigateurs professionnels, les personnages ont sans doute fait la tournée des hôtels pour retrouver D'Amour ou Kisoon.

D'Amour s'est bien présenté dans un hôtel, et même sous son nom. Mais la chambre est vide. Alors qu'ils sont sur les lieux, les personnages tombent sur son voisin de chambre, un représentant de commerce appelé Paul Linde. Un jet en Psychologie permet de remarquer qu'il tente de dissimuler un sentiment de terreur. S'il est interrogé, il nie d'abord, puis craque en explosant en sanglot. Il raconte que la dernière nuit, il a entendu la voix de son voisin gémir puis hurler de façon effrayante. Puis, une dizaine de voix lui ont répondu et ont parlé avec lui : ces voix, déclare Linde, sanglotant, " c'était la voix des morts ". Linde a fuit sa chambre, horrifié, puis est revenu au petit matin après avoir erré dans les rues pour tomber nez à nez avec D'Amour qui sortait de l'hôtel " d'un air parfaitement insouciant ". Linde a décidé de partir au plus tôt, mais ayant rendez-vous avec un client important, il a remis cela à plus tard, et le voici de retour...

Il est possible de découvrir en interrogeant le guichetier de l'accueil que D'Amour lui a demandé un plan de la région et des renseignements sur la maison Fergusson - une maison perdue dans les collines après que la mère Fergusson et ses deux filles aient été lynchées par des habitants. C'était dans les années 30. La majeure partie des habitants de Briarwood a oublié ces événements.

Un passage à la bibliothèque municipale et aux archives du Briarwood Today et un jet réussi en Bibliothèque permettra de découvrir le massacre et l'arrestation de trois meurtriers issus de la notabilité locale. La population se montre étrangement redevable aux trois meurtriers. L'un d'eux s'est suicidé avant d'être interpellé. On ne parle pas des victimes.

Les investigateurs, en interrogeant à peu près n'importe qui d'éduqué, peuvent apprendre qu'il y a un survivant parmi les trois meurtriers. Alors âgé de 18 ans, Alan Guth a aujourd'hui 91 ans. Libéré pour bonne conduite en 1954, il devint épicier - reprenant la boutique familiale - et se rappelle aujourd'hui des événements... Pour lui, Carry Fergusson, une vieille femme de 60 ans passés, était une sorcière. Deux jeunes garçons disparurent. Leurs corps furent retrouvés dans les fourrés de la colline, non loin de la cabane, déterrés par des coyotes. Personne dans la ville n'ignorait qui étaient les coupables. Les trois hommes décidèrent d'agir - au début, ils voulaient juste leur faire peur - et surprirent la vieille et ses deux filles en pleine nuit alors qu'elles... Le récit s'achève là.

Le vieillard est devenu d'une pâleur effrayante. Il n'en dira pas plus et désire qu'on le laisse seul, au bord des larmes.

Les personnages vont peut-être aller visiter la maison Fergusson. À l'extérieur de la ville, elle se tient à peine visible sur le sommet d'une colline barbelée de ronces et de buissons, difficile d'accès.

L'ascension est pénible. Ils arrivent enfin face à une vieille bâtisse de pierre et de planches, abandonnée et repoussante. À l'intérieur, parmi les gravats, il y a, dans la cheminée, le squelette encore fumant d'un homme.

C'est D'Amour, mais cela, ils l'ignorent encore.

Troisième partie : Briarwood, son défilé et sa mort

Voici les événements qui vont clore en feu d'artifice notre histoire. C'est le lendemain. Le défilé aura lieu à 20 heures.

Début d'après-midi : Joe Sticker, l'amant recherché de Phoebe Cobb, fait son retour. Sticker s'est rendu en ville et fut rapidement interpellé. Il errait hagard dans les rues, les vêtements en lambeaux ; sans doute a-t-il pris quelque chose, d'après le shérif Gilholly. En réalité, il a perdu la raison après avoir rencontré Kisoon dans les bois.

La nature particulière de la démarche avec laquelle il se déplaçait et des pertes de sang rectales ont conduit le shérif à demander un examen médical auprès du docteur Timothy Egan. Le verdict est clair : Sticker a été violé, gravement. Il a été soigné et est actuellement emprisonné dans les geôles du bureau du shérif.

Comme nous l'avons indiqué, Sticker est frappé de démence : Kisoon qui est tombé sur lui dans les bois lui a " montré le pouvoir de Shub-Niggurath " - pour reprendre les propos du sorcier. Joe Sticker regarde désormais dans le vide et sourit bêtement. Si on l'interroge, il lâche qu'un homme - il réagit à la photo de D'Amour - lui a " montré la puissance de son sexe et les choses merveilleuses qui naissaient de ma merde ". Sticker fait en fait allusion au lix que Kisoon a créé grâce à lui.

Milieu d'après-midi : Kisoon sous l'apparence de D'Amour trompe Tesla qui croît reconnaître son ami et l'accueille chez Phoebe. Kisoon assomme Tesla et assassine sauvagement Phoebe Cobb. Des complices, habitants de Briarwood dominés magiquement par Kisoon, enlèvent la jeune femme, la mettent dans le coffre d'un véhicule, la conduisent et la séquestrent chez l'un d'eux.

Si les personnages passent chez Phoebe Cobb, ils découvrent Phoebe morte. Les voisins, absents, n'ont rien vu ou entendu.

20 heures : au moment où débute le défilé, Sticker va attirer dans sa geôle, en prétextant d'affreuses douleurs abdominales, l'unique adjoint du shérif qui n'assure pas la surveillance du défilé et qui a mission de le garder. Il va le maîtriser, le ligoter puis le violer. Ensuite, entièrement nu, il va surgir dans le défilé en hurlant et en riant, bandant comme un taureau.

C'est à partir de ce moment que tout va déraper.

Le défilé, sous l'influence de la sorcellerie de Kisoon, vire à l'orgie. Les gens commencent à devenir fou et à se dévêtir. Bientôt, au-dessus d'une mer de corps étendus sur le bitume copulant sauvagement, marche D'Amour/Kisoon. Il est accompagné d'habitants dominés qui traînent le corps inanimé de Tesla Bombeck, nue.

Kisoon a pour dessein d'invoquer Shub-Niggurath. La folie collective, l'orgie et le sacrifice de Tesla vont permettre l'ouverture d'un seuil vers le plan d'existence de la Vierge Noire aux cent chevreaux.

Bizarrement, tout cela est sans effet pour le ou les personnages que Norma a placé(s) sous la protection de l'un de ses fantômes. Rappelez-vous que si l'un d'eux a été blessant avec Norma, il ne bénéficie pas de cette protection et devient dément et pervers comme le reste des habitants de Briarwood.

Si les personnages s'attaquent à Kisoon, les habitants de la cité qui l'entourent se lèvent et se jettent sur les personnages pour les massacrer, hurlant et vociférant comme des démons. Ils sont une bonne vingtaine. D'autres, bientôt, pourront être levés par le sorcier, à votre convenance.

Kisoon, monté sur un char, n'en reste pas là : il vomit un gigantesque étron long de deux mètres. La déjection infecte prend l'apparence d'un serpent doté d'une mâchoire impressionnante - cette créature est un lix. Puis, alors que les personnages sont occupés par leurs assaillants, il invoque Shub-Niggurrath, qui possèdera le corps de Tesla et le modifiera, prenant l'apparence d'une gigantesque femme sans tête dont le vagin immense - deux mètres de hauteur - est une mâchoire dotée de crocs impressionnants. Descendant dans la foule, l'être va commencer son horrible repas, se saisissant des corps ivres de désir et les enfournant dans sa bouche monstrueuse. Shub-Niggurath n'apparaîtra toutefois qu'au bout de plusieurs dizaines de minutes - voir le sort Appeler Shub-Niggurath - alors que les personnages auront peut-être (espérons-le) fuit les lieux, poursuivis par les habitants formant le corps de garde de Kisoon.

Ils pourront peut-être voir de loin une chose gigantesque entourée d'une nuée sombre. Et entendront les hurlements.

Caractéristiques :

- Le lix : 20 points de vie. Armure naturelle : 6 points. Mâchoire : 60 %. 1d8 points de dommages. Santé mentale : 1d6/1.

- Les habitants : 10 points de vie. Coups de poings 1d3 ou morsure 1d4.

- Kisoon : 25 points de vie. Armure : 5 points. Pouvoir : 25. Il dispose de la majeure partie des sortilèges du livre de règle.

- Shub-Niggurath - voir caractéristiques dans le livre de règle de L'Appel de Cthulhu. Sa forme invoquée ici étant assez réduite, abaissez le score des dommages en Santé mentale.

Il est préférable pour les personnages, soit de se retrancher dans une boutique et de tenir le siège, soit de fuir au moyen d'un véhicule garé non loin. Dans ce dernier cas, faire démarrer l'automobile sans les clés demandera un jet de Mécanique. Les habitants se jettent sur le véhicule, se moquant d'être écrasés. D'autres habitants, couchés sur la chaussée, ne se relèvent pas et ignorent le véhicule. La vision du massacre induit un jet de santé mentale et la perte de 1d8/1 points. Les habitants déments parviendront sans doute à bloquer le véhicule au prix de nombreux morts.

Alors que les personnages sont au plus mal, un hélicoptère surgit et atterrit dans la rue, près des personnages. Cet engin est piloté par le capitaine Forrest James (Delta Green, p. 55), lequel est assisté par un individu armé d'un fusil-mitrailleur - le lieutenant-colonel Emil Furst (Delta Green, p. 56). Postés à proximité de Briarwood, ils furent alertés par un contact de Delta Green sur place, lequel avait également pour but d'observer et de noter les personnages s'ils sont novices. Le contact a eu le temps de les prévenir avant de succomber à l'influence de Kisoon.

James et Furst, arrivés au-dessus de la ville après le début de la cérémonie, ne sont pas affectés par la malédiction. Ayant récupéré les agents, ils ne se présenteront pas sous leur vrai nom et ne révèleront ni leurs grades, ni leurs fonctions, pas plus que la moindre explication - ils n'en disposent d'aucune, d'ailleurs. Ils resteront relativement silencieux, graves, avant de lâcher les personnages plusieurs kilomètres plus loin à la périphérie de Briarwood, près d'une station service, en hurlant, sous le bruit des rotors : " nous vous contacterons ! "

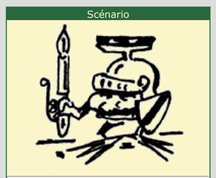
Au lendemain, les journaux font état d'un atroce accident dû à une explosion de gaz survenue dans la rue principale de Briarwood lors du défilé annuel. Le nombre des victimes s'élève à plusieurs centaines. L'opinion nationale est choquée. Puis, on oublie...

Du côté du bureau des personnages, l'affaire disparaît purement et simplement. Leur supérieur hiérarchique semble leur cacher des choses. À vous de décider ou non, si les personnages ne sont pas encore affectés à Delta Green, s'il convient de leur apporter un semblant d'explication. En attendant, les survivants sont mis en congé et reçoivent une prime obscure tombée des sphères de la " hiérarchie ". Delta Green ne tardera pas à se manifester de nouveau. L'organisation veut comprendre. Remarquons ici que les personnages représentent les premiers maillons liant Delta Green à La Destinée, groupuscule encore inconnu de l'agence. Comme le font remarquer les auteurs du jeu, Delta Green risque de se casser les dents sur une organisation plus dangereuse encore que ne l'est Majestic 12 ...

Kisoon, pour sa part, s'il a survécu aux armes des personnages, a disparu, sans doute englouti à son tour par sa maîtresse dominatrice.

Eastenwest - le webzine du jeu de rôle : http://eastenwest.free.fr
Toutes les ressources publiées sur ce site restent la propriété de leurs auteurs respectifs.
Tous droits de reproduction sont soumis à l'autorisation préalable du propriétaire, quel que soit le support ou l'intention.

Scénario



Pour : Delta Green

Auteur(s) :
Pascal RIVIERE
Illustrateurs(s) :
Benjamin SCHWARZ

Télécharger
8 pages - 277 ko

Toujours plus !
Vous pouvez naviguer à travers nos archives pour trouver d'autres articles
...pour Delta Green
...de type Scénario
...écrits par Pascal RIVIERE
...illustrés par Benjamin SCHWARZ

Ou consulter les ressources de nos partenaires :
Découvrir ce jeu et la gamme
D'autres ressources pour ce jeu

Abonnement
Inscrivez-vous sur notre liste de diffusion pour être tenu au courant des sorties de notre webzine
votre adresse e-mail
Inscription
(un service Yahoo)