



LES AILES DE L’AU-DELA, 2^e PARTIE

Scénario Delta Green

RESUME DE L'EPISODE PRECEDENT

Dans la première partie de cette aventure, les PJ découvraient que l’armée US avait mis la main sur une créature du Mythe, un Byakhee, lors d’une mission en Colombie.

Lors du crash de l’avion qui la transportait, le chose ailée réussit à s’échapper et se réfugia dans les grottes et les crevasses des mesas toute proches.

Les PJ furent témoins de la capture de la créature par un détachement de marines dirigé par un certain Ivan Gorkin, sorcier connu du Delta Green. Les militaires ont repris la situation en main et ont emmené la chose dans une de leurs bases secrètes pour l’étudier.

Les renseignements collectés par les PJ vont orienter leur enquête non plus sur la créature elle-même (le Delta Green dispose d’agents infiltrés au sein de l’armée qui pourront plus aisément donner suite à l’enquête menée par les PJ) mais sur l’origine de ces choses : la Colombie vraisemblablement.

Les PJ sont donc envoyés en Amérique du Sud afin de suivre les traces du commando de marines qui a capturé fortuitement le Byakhee.

ORDRES DE MISSION

Les consignes du Delta Green sont claires : les PJ vont se rendre en Colombie et suivre la piste du commando de marines ; le but de cette mission est de localiser et d’explorer la région où les militaires ont capturé la créature.

Le mot d’ordre est bien entendu la discrétion absolue, d’autant que la région est sous le contrôle de factions rivales des barons de la drogue.

Les PJ disposent comme point de départ d’un rapport ultra secret de l’armée détaillant la mission du commando et la topographie des lieux.

La zone exacte où la créature a été capturée n’est pas indiquée mais doit vraisemblablement se situer dans les vallées proches de la zone d’opération.

Notes au meneur de jeu :

Ivan Gorkin fait partie de la Destinée.

L’organisation occulte fera suivre les PJ si ceux-ci s’intéressent de trop près à l’affaire (et c’est le cas).

Durant l’aventure, une fourgonnette noire remplie de tueurs de la Destinée tentera d’intercepter les PJ (dans les rues mêmes de Caracas s’il le faut).

De plus, la région où les PJ vont s’aventurer est sous le contrôle des barons de la drogue. Les PJ risquent fort de tomber sur des patrouilles.

La Destinée possède également des connexions avec le milieu de la drogue colombien.

Bref, tout le monde tentera de stopper les PJ.

FACILITES DE MISSION

Afin de faciliter la mission, le Delta Green a fourni aux PJ une couverture : un groupe de scientifiques internationaux chargé d’une mission dans la forêt équatoriale, étude des plantes, de la faune, etc.

Chaque PJ reçoit donc de faux papiers et un visa.

Le matériel de mission est dissimulé dans les bagages et les caisses contenant soi-disant les appareils scientifiques.

Cette couverture devrait leur permettre d’arriver sans encombre à Caracas et de louer des véhicules tout-terrain pour se rendre dans le sud.

ARRIVEE A L'AEROPORT & POURSUITE EN VILLE

A l'aéroport, tout se passe bien.

Les PJ passent la douane sans difficulté, ainsi que les bagages.

Les PJ sont libres de mener comme bon leur semble la mission mais il leur faudra des véhicules pour transporter les caisses de matériel et se rendre dans les régions du sud du pays.

Il faut compter environ 3 jours de route pour atteindre la forêt équatoriale.

Louer plusieurs 4x4 n'est guère difficile.

Très vite, les PJ remontent l'une des rues encombrées de Caracas.

[TOC + Idée]

Une fourgonnette noire suit les PJ depuis l'aéroport.

[Conduire Automobile]

Malgré les détours pour semer la fourgonnette, celle-ci reste dans le sillage des PJ, à bonne distance dans le trafic.

Plus de doute possible ; les PJ sont suivis.

[Conduire Automobile]

Les PJ peuvent toujours tenter le tout pour le tout et prendre par le labyrinthe de ruelles qui forment la ville.

La fourgonnette les suit, accélère l'allure.

A un moment, un des passagers de la fourgonnette se penche à la portière, un pistolet mitrailleur UZI à la main.

Malgré les témoins, il fait feu sur les véhicules des PJ.

Une violente poursuite s'engage, un combat à mort.

Si les PJ réussissent à neutraliser les poursuivants, mieux vaut ne pas rester dans les parages. La police colombienne n'est pas très efficace mais il est préférable d'éviter les questions embarrassantes.

VOYAGE VERS LE SUD

La route du sud serpente dans les collines et les régions cultivées pendant presque trois jours.

Puis la zone habitée fait place à la jungle, avec ses rivières à traverser à gué et ses vallées inexplorées.

Il faudra prévoir quelques péripéties comme la traversée d'un torrent en crue, un glissement de terrain ou simplement une panne mécanique ;

Les PJ sont vaccinés contre la plupart des maladies tropicales mais un petit test de CON de temps en temps peut rendre les choses plus intéressantes.

Il y a aussi la pluie et les serpents tropicaux.

Au bout de cinq jours de route, la piste se termine dans une jungle profonde et inhospitalière.

Les PJ sont obligés de laisser là les 4x4 et continuer à pied.

Plus loin, la carte mentionne une large rivière, en partie navigable.

Les PJ peuvent vouloir emprunter cette voie fluviale.

Il y a quelques villages disséminés un peu partout le long de ce fleuve.

On peut y louer un bac.

REMONTER LE FLEUVE & TRAVERSER LA JUNGLE

Le fleuve est dangereux. D’une part, c’est une voie à peine navigable. Mais le danger n’est pas uniquement naturel.

Il y a des pirates à la solde des barons de la drogue.

Au bout de deux jours sur la rivière, les PJ repèrent un autre bac venant à leur rencontre.

A bord de l’embarcation, une bande de pirates armés jusqu’aux dents.

Bien entendu, ils ne savent pas que les PJ disposent eux aussi d’armes.

Ils pensent avoir affaire à une proie facile.

Le combat ne devrait pas durer très longtemps mais à partir de là, les PJ risquent d’être poursuivis.

Deux jours plus tard, le bac débarque les PJ ; il ne peut aller plus loin. Aux PJ d’examiner la carte.

[Orientation]

D’après les indications de la carte et les informations du rapport secret de l’armée, la zone où les militaires ont découverts la créature est fort proche, dans un rayon de 10km au sud.

[Chance + Suivre une Piste]

Après quelques jours de recherche, les PJ finissent par trouver ce qui semble être les restes du camp de base du commando de marines.

La zone où ils ont capturé le Byakhee n’est plus très loin.

Les PJ doivent songer à prendre quelque repos et à préparer l’exploration de la zone environnante.

LA ZONE...

La zone à explorer est peut-être plus vaste que prévu.

Elle s’étend sur plus de 20km de jungle au sud du camp.

20km de jungle, de ravins, de marais...

Il faudra organiser les recherches.

Au bout de quelques jours, les 2/3 de la zone ont été explorée sans succès.

[TOC + Suivre une piste]

Le lendemain pourtant, un des PJ trouve des traces du passage récent d’une dizaine d’hommes, allant vers le sud-est.

La piste se dirige vers un secteur encore non exploré par les PJ.

En suivant la piste, les PJ découvrent plusieurs vestiges précolombiens.

[TOC + Histoire + Archéologie]

Pourtant certains de ces vestiges intrigueront sans doute les PJ

archéologues : ces vieilles pierres sont différentes des ruines précolombiennes « classiques » et semblent beaucoup plus anciennes.

De plus, les représentations et les gravures qui figurent sur les blocs de pierre couverts par la jungle sont très différents de ce qu’on s’attend à trouver dans un tel endroit, très étranges.

On y voit des créatures semblables à celle capturée par l’armée mais aussi d’autres choses ; les runes n’ont rien à voir avec les idéogrammes précolombiens des incas ou des mayas : inconnus et beaucoup plus anciens.

LA NUIT...

La nuit tombe rapidement dans ces régions équatoriales.
Les PJ ne peuvent aller plus loin.

[SAN 0/1]

Pendant la nuit, on entend des cris dans la forêt, et des coups de feu.
Pendant 5 bonnes minutes, des échanges de coups de feu se succèdent,
ponctués de cris, puis c’est le silence...

LA CITE DES BYAKHEES

Le lendemain, les PJ continuent leur progression dans la jungle et
découvrent une étrange cité enfouie dans la forêt : amas de blocs
cyclopéens taillés et gravés de représentations de créatures impies.

Ils retrouvent aussi les restes d’un campement : ce ne sont pas des
militaires mais ils possédaient néanmoins un impressionnant matériel (sans
aucun doute des professionnels).

Il n’y a aucun corps, juste du sang et des armes.
Le campement est désert et silencieux, perdu au milieu d’une cité ancienne
au cœur de la jungle...

[TOC]

En fouillant les sacs et les bagages qui gisent ça et là dans le camp, les
PJ mettent la main sur plusieurs cahiers de notes signé Ivan Gorkin.

[SAN 1d4/1d6]

*Les notes de Gorkin sont une étude des Byakhees, créatures impies issues du
Mythe de Cthulhu et serviteurs de Hastur (une autre entité du Mythe).*

Il ne reste aux PJ que quelques heures avant la tombée de la nuit.
Il est clair qu’il est arrivé quelque chose de terrible à l’expédition
menée par Gorkin.
Sans doute ont-ils été assaillis par des créatures pendant la nuit, et
celles-ci ont emmené les corps.

Aux PJ de s’organiser pour établir un campement et éventuellement explorer
et sécuriser le périmètre.

Notes pour le meneur de jeu :

Il y a sous la cité, dans les profondeurs de la terre, un lac souterrain
immense. Des tunnels et des crevasses mènent à ce lac.
Là dorment les Byakhees.
La nuit, ils sortent et survolent la vallée à la recherche de proies.
Cette nuit, les proies, ce sont les PJ...

LA DERNIERE NUIT... (notes au meneur de jeu)

A vrai dire les PJ n’ont que peu de chance de s’en sortir.
S’ils fuient avant la nuit, les créatures volantes ne les pourchasseront
peut-être pas ; par contre s’ils sont encore là lorsque la lune se lèvera,
les Byakhees leur feront subir le même sort qu’à Ivan Gorkin et ses hommes.
Les PJ sont sur le territoire de ces sinistres créatures.
Il y a au moins une vingtaine de ces choses volantes.

Aux PJ de décider jusqu’où ils sont prêts à aller.

Au terme de ce scénario, plusieurs PJ seront morts ; certains auront peut-
être réussi à s’enfuir mais leur santé mentale en aura pris un sacré coup.

Un épilogue plausible serait de pousser la confrontation entre les PJ et les Byakhees jusqu’à son paroxysme.

Au terme d’une combat acharné, luttant pied à pied avec les serviteurs d’Hastur, les PJ réussiront à s’enfuir.

Plusieurs semaines après les faits, un groupe de soldats de l’armée colombienne retrouvera les PJ, errant à la lisière de la forêt, le regard vide, terriblement maigres et presque déshydratés...

FIN

PNJ & CREATURES

Le Byakhee

FOR 17, CON 10, TAI 17, INT 11, POU 10, DEX 14

Points de vie : 15

Griffes 35%, 2D6

Morsure 35% 2D6 + succion de sang

Armure : 2 points (peau épaisse)

Ecouter 50%, TOC 50%

SAN : 1/1D6

Sortilèges :

Déflagration Mentale (fait perdre 5 points de SAN à la cible)

Hommes de main de la Destinée / maraudeurs (barons de la drogue)

Points de vie : 10 à 12

Conduire automobile 50%, Ecouter 45%, Esquive 45%, Se cacher 50%, TOC 50%

Arme de Poing, 40 à 65%, 1D10

Fusil, 50%, 2d6