

Le Projet Prométhée

Un scénario DELTA GREEN, de Tantine Gobbo pour TOC [www.tentacules.net]

LE PROJET PROMETHEE

[Scénario DELTA GREEN]

Ce scénario est très largement inspiré du roman de Dean R. Koontz, intitulé "Midnight" . Il peut être également utile de revoir certains films de John Carpenter, comme "Fog" .

Ce scénario se déroule sur une nuit. La partie enquête est volontairement délaissée au profit de l'action dans un style horror survival, mais vous pouvez préférer développer l'aspect recherche et faire jouer ce scénario en deux séances.

Une dernière chose : je réclame l'indulgence de ceux qui possèdent de vraies connaissances scientifiques liées à la génétique ! Essayez de lire ce scénario avec l'esprit de ceux pour qui la peur de la génétique a remplacé celle du nucléaire telle qu'elle pouvait exister dans les années 50, où l'on admettait sans broncher qu'une araignée radioactive pouvait vous transformer en super-héros...

Tantine Gobbo

Résumé de l'histoire - Venez passer vos vacances à Moonlight Cove !

Moonlight Cove est une tranquille station balnéaire de la côte Ouest connue pour son climat doux, le charme de ses criques et ses spécialités de crevettes... Un endroit où n'importe qui aimerait passer des vacances avec sa famille... du moins en apparence. Sous ses airs calmes et prospères, la ville est devenue en réalité le théâtre d'une expérience terrifiante, orchestrée par la société pharmaceutique "Myriad" et son PDG, Thomas

MoonLight
Cove



Shadwell.

A vous de décider si Shadwell est un mégalomane solitaire ou s'il appartient à une organisation plus vaste comme la Destinée ou à la rigueur la Karotechia. Quoiqu'il en soit, il est l'archétype du scientifique dément de ce début du 21ème siècle. Une autre possibilité est de considérer que Shadwell n'est qu'un pseudonyme pour un personnage infiniment plus puissant, comme Stephen Alzis ou David Carmichael, l'un des Seigneurs de la Destinée mis en scène dans mon précédent scénario «Les Prières du Diable».

Shadwell pense que les hommes politiques et les dirigeants de ce pays ne cherchent qu'à s'enrichir laissant l'Amérique sombrer peu à peu dans la dépravation et le chaos. Partout ce n'est que chômage, drogues, suicides, meurtres. Le monde est rempli d'individus corrompus par une société, qui a depuis longtemps renoncé à faire autre chose qu'à cacher ses propres blessures. Shadwell a fait un rêve : celui d'un monde meilleur, d'une Amérique blanche est propre, peuplée d'hommes et de femmes débarrassés de leurs bas instincts et animés d'une même

ardeur morale, des êtres voués à la perfection. Shadwell a LA Solution, une réponse radicale à tous les problèmes de cette société : Le Projet Prométhée.

Le 26 juin 2000, en réponse au comportement agressif de certaines firmes commerciales, un Consortium International regroupant six pays (Allemagne, Chine, Etats-Unis, France, Japon et Royaume-Unis), se réunit à la Maison Blanche afin de publier une première ébauche du génome humain. La manœuvre a pour but de couper court au risque d'un monopole d'intérêts privés. En réalité, la "Guerre du Génome" a déjà commencé.

En 1995, une rencontre internationale est organisée pour fixer un partage des tâches et établir des normes de gestion des données. La rencontre se tenant aux Bermudes, on l'appellera désormais le "Principe des Bermudes" ; c'est un prélude à la "Déclaration Universelle sur le Génome Humain et les Droits de l'Homme", publiée en 1997 à la conférence générale de l'Unesco.

Cette déclaration considère la séquence du génome comme «patrimoine de l'humanité», et en empêche toute utilisation commerciale. Le Consortium International annonce ensuite que l'intégralité de la séquence du génome humain sera connue pour 2003.

En 1995, le professeur Francis Stanton, dont les liens avec des sociétés commerciales sont bien connus, ne peut se résoudre à l'idée de tout livrer au public sans rien recevoir. Il refuse d'adhérer au "Principe des Bermudes" et quitte le congrès dans l'indifférence générale. Il décide de continuer lui-même ses recherches contre toute les conventions et contre toute éthique scientifique. Son bras droit se nomme Thomas Shadwell...

Lorsqu'en 1997, Stanton comprend qu'il a perdu la partie suite à la déclaration de l'Unesco, il décide de tout abandonner. Shadwell le fait disparaître dans un malencontreux accident et s'empare de son programme de recherches. Shadwell pose ainsi les bases du "Projet Prométhée", qui vise à créer une nouvelle humanité...

Persuadé de son génie, il pille les résultats du Consortium et trouve des financements parallèles : sectes, argents = sales, fonds secrets,... Tout est bon pour lui permettre de poursuivre ses recherches. Il fonde la société pharmaceutique "Myriad" en 1998 pour couvrir ses véritables activités et fait construire un super ordinateur baptisé "Dédale".

Grâce à "Dédale" et aux recherches du Consortium, Shadwell ne tarde pas à décrypter l'intégralité du génome humain et à mettre au point le Sérum. Il est maintenant en mesure de modifier des individus pour créer une Nouvelle Race, des hommes et des femmes dotés d'un formidable esprit d'analyse, capables de contrôler leurs émotions et dont l'espérance de vie est deux fois plus longue...

Encouragé par ses progrès rapides, Shadwell a voulu passer beaucoup trop vite du stade théorique au stade expérimental. Pour cela il lui fallait bien sûr un terrain d'expérimentation et une population test : celle de Moonlight Cove !

Les employés de "Myriad" ont été les premiers à subir le Changement, et les résultats ont rapidement

dépassé les plus folles espérances de Shadwell : la productivité quadrupla grâce au travail d'employés plus rapides, privés du besoin de sommeil et plus du tout troublés par les jambes de leur voisine de bureau ! Shadwell était sur le point de célébrer son triomphe lorsque les premiers troubles apparurent.

La nuit du 28 Août, la famille Mayser, habitant en bordure de Moonlight Cove, fut retrouvée sauvagement assassinée, comme dévorée par une bête féroce. Le quadruple meurtre inaugura une série d'incidents qui amenèrent le Shériff Watkins et ses hommes à abattre le premier spécimen de Régressif dans la nuit du 04 Septembre.

Le Changement était conçu pour élever le sujet vers une forme de perfection, une évolution forcée vers le surhomme de demain. Mais le Sérum eut chez certains individus des effets pervers. Certains se laissèrent aller à un désir latent de régression, ils évoluèrent à l'envers, pour devenir des monstres !

Pour l'instant, Shadwell refuse d'admettre que les Régressifs sont plus qu'une simple erreur de parcours, une anomalie mineure. Ils ne constituent pour lui qu'un pourcentage infime de la population de Convertis. Pourtant, il ne s'agit pas d'un dis-fonctionnement ou d'une maladie rare, cela affecte tous les membres de la Nouvelle Race. Chacun des Convertis est un Régressif potentiel. Nuit après nuit, les Régressifs sont plus nombreux et tandis que le programme de conversion s'accélère, le shérif Watkins a de plus en plus de mal à maintenir l'ordre...

Une nuit à l'opéra...

Le 5 Septembre dernier, trois syndicalistes, de la National Union Farmworkers, un syndicat paysan, rentrent en voiture du sud, où ils viennent de s'entretenir avec des viticulteurs dans la perspective des prochaines vendanges. Julio Bustamente, sa sœur Maria et le fiancé de cette dernière, Ramon Sanchez, roulent dans une camionnette Chevrolet marron, vieille de 4 ans, et s'arrêtent à Moonlight Cove pour y dîner dans un restaurant mexicain. Alors qu'ils cherchent à regagner l'autoroute, ils sont pris en chasse par une "meute" de Régressifs. Le shérif Watkins et ses hommes sont les premiers sur place pour constater l'atroce mutilation des trois corps. Avec l'aide du coroner Ian Fitzgerald, ils camouflent l'attaque des Régressifs en accident, incendiant la camionnette avec les trois corps dedans.

Des contradictions dans le dossier attire l'attention du FBI. D'après le rapport officiel de la police de Moonlight Cove, Julio Bustamente aurait été

au volant. Or, Julio n'a jamais conduit un véhicule de sa vie.

Sur les soupçons des familles, la National Farmworkers Union demande l'intervention du FBI : selon le syndicat, des groupes anti-syndicalistes sont responsables de la mort des Bustamente et de Sanchez. Le 26 Septembre, après l'absurde mais inévitable délai de la bureaucratie, une équipe de six agents du Bureau, comprenant trois hommes du service des investigations scientifiques, vient s'installer à Moonlight Cove pour dix jours. Le hasard veut que parmi eux se trouve un membre actif de Delta Green connu sous le nom de code : "Leonard".

La contre-enquête du FBI sur l'affaire Bustamente/Sanchez tourne court, faute de pistes, mais attire l'attention du Bureau sur une série inhabituelle de morts violentes survenues au cours du dernier mois. le FBI reprend toutes les enquêtes à zéro, interroge les policiers, examine les rapports et les documents officiels, reprend les dépositions des témoins et cherche le moindre indice pouvant expliquer ces événements dramatiques. A part l'empressement avec laquelle chacune de ses affaires semble avoir été traitées, aucune anomalie n'est découverte. Aucun des corps ne peut être examiné, tous ayant été incinérés.

Le 06 octobre, le FBI quitte Moonlight Cove sans avoir pu trouver de preuves suffisantes pour engager des poursuites contre les autorités de la ville. Le shérif Watkins, ses hommes, et même le coroner Fitzgerald, ont apporté leur entière collaboration au FBI pendant toute la durée de l'enquête et se sont même portés volontaires pour se soumettre au détecteur de mensonge,... sans résultat.

Cependant...

Le 02 Octobre, Delta Green procède à Denver, à l'exhumation du corps de Paula Parkins, seule victime à n'avoir pas été incinérée. Les conclusions du contre-rapport d'autopsie et la lettre d'un certain H.Talbot, adressée au bureau du FBI de San Francisco (voir aide de jeu), décident Delta Green à envoyer à Moonlight Cove une équipe d'agents incognito chargée de découvrir ce qui s'y passe...

Informations destinées aux PJ

En même temps que leur ordre de mission, les PJ reçoivent tous les dossiers du FBI relatifs à cette affaire.

L'essentiel de ses renseignements est repris dans l'aide de jeu : ordre de mission «Une nuit à l'Opéra» . Il est à leur remettre en même temps que l'extrait du rapport Leonard et la lettre de H.Talbot.

Ils peuvent demander à entrer en contact directement avec Leonard : *"Au premier coup d'œil, Moonlight Cove ressemble à n'importe quelle ville, elle a même quelque chose de plus agréable que beaucoup... et pourtant, bon dieu, au bout d'un moment on a l'impression que tous ses citoyens sont câblés, qu'on nous observe partout où l'on se rend, que Big Brother vous regarde constamment par dessus l'épaule. Et je vous jure qu'au bout de quelques temps, vous êtes convaincus de vous trouver dans une sorte de mini-état policier, où le contrôle est tellement subtil qu'on s'en rend à peine compte. Ces flics sont véreux, ils sont jusqu'au cou dans une affaire pas nette, peut-être un trafic de drogue, et l'ordinateur y joue un rôle."*

Il est important de laisser croire aux PJ qu'ils vont faire une enquête de routine. Ils vont certainement s'attendre, comme pour la plupart des scénarios, à réunir un certain nombre d'indices avant d'agir. Surtout ne les détrompez pas, soignez leur couverture, laissez-les emporter tout le matériel qu'ils veulent, mais pas trop d'armes ; faites en sorte qu'ils se sentent en confiance. Après tout, ils ont suffisamment de pistes pour mener une enquête...

Knight's Bridge Tavern

Sur la route qui mène à Moonlight Cove, se trouve un de ces restaurants typiques où les routiers s'arrêtent pour faire le plein et descendre une bière. Si les PJ s'y arrêtent eux aussi, ils font la connaissance de Burt Peckman, le propriétaire. C'est un vieux bonhomme obèse et bavard :

"Depuis quelques temps, la clientèle se fait rare, alors que c'était bondé presque tous les soirs il n'y a pas si longtemps. Comme si toute la ville s'était mise au régime sec, ou comme si chacun fabriquait son petit mélange dans sa cave. Depuis deux mois, la salle est à moitié vide la plupart du temps, même le samedi soir, ce qui n'arrivait jamais avant. Je me dis que les californiens ont peut-être été trop loin à force de vouloir être en super forme. Ils rentrent tous à la maison faire de l'aérobic devant leur magnétoscope, à bouffer du germe de blé et du blanc d'œuf, ou je ne sais quelle cochonnerie diététique, et à boire de l'eau minérale, des jus de fruit et du lait de souris. Moi je dis qu'un verre ou deux par jour, c'est bon pour la santé !"

Moonlight Cove

La ville se situe en Californie, face à l'océan, sur Antonio bay. La région était jadis connue pour ses

grandes forêts de séquoia, dont il reste encore de beaux vestiges.

C'est une petite ville prospère, d'environ 3000 habitants, qui vit principalement du tourisme. La saison touristique s'ouvre vers la fin du printemps pour s'achever à la fin du mois d'Août. Septembre / Octobre représentent la saison morte.

Elle offre toute une pléiade d'activités au touriste : pêche, golf, sports de glisse, observation des oiseaux, restaurant gastronomique de fruits de mers et crustacés etc... le Cove Lodge Motel est le seul endroit où l'on peut se loger, excepté quelques chambres d'hôtes, toutes fermées en dehors de l'été.

Le journal du coin s'appelle "The City Insider", et la ville a même sa propre radio locale qui émet depuis le phare. Moonlight Cove est pratiquement sans chômeurs depuis que la société pharmaceutique "Myriad", spécialisée dans les tests de grossesse, y a installé son siège 4 ans auparavant.

Motel, restaurant Perez, station service garage, laverie automatique, boutiques de souvenirs, bazars d'articles marins, commissariat, hôtel de ville, église, école, bibliothèque, gymnase & salle des fêtes, le phare, maisons des victimes, pompes funèbres, maisons des médecins, maison de Shadwell, siège de "Myriad", plage, embarcadère, pharmacie
Ocean avenue : rue principale Jacobey street.

Cove Lodge Motel



Cove Lodge Motel

A l'entrée de la petite ville, se trouve une boîte ordinaire, bêtement rectangulaire, 1 étage, 40 chambres et une cafétéria miteuse : c'est le Cove Lodge Motel, seul établissement de la ville à proposer ce type de service. Les PJ n'auront pas vraiment le choix...

La saison touristique est finie depuis longtemps et l'endroit a l'air désert : pas de voitures sur le parking. Ils remplissent une fiche auprès du gérant, un certain

Gordon Quinn, vieil homme distant et plutôt avare de paroles (il a subi le Changement). Les PJ sont libres de choisir leur chambre comme ils le veulent, puisque le Motel est pratiquement vide, excepté deux touristes étrangers en lune de miel et une jeune femme de passage.



Antonio Bay

Malgré la vue sur le Pacifique l'endroit ne paye pas de mine : le mobilier riveté au sol est grêlé de brûlures de cigarettes. Les

chambres sont petites et sommairement meublées : un grand lit au matelas fatigué, deux tables de nuit, une télévision bouloignée à son étagère, une table, deux chaises droites, une penderie, un téléphone, une salle de bain et une grande fenêtre. La porte est dotée d'un verrou et d'une chaîne de sécurité. Le service se réduit à des machines à glace et à soda au rez-de-chaussée. La cafétéria est fermée pendant la morte saison, comme l'indique un écriteau jauni, suspendu à sa porte.

Les téléphones sont reliés à la réception, mais il est possible d'appeler l'extérieur en faisant un indicatif de sortie. Il est également possible de brancher un ordinateur portable équipé d'un modem. Les lignes sont mises sur écoute par Dedale, le super-ordinateur de Myriad. Les paroles des PJ sont automatiquement analysées par l'ordinateur et imprimées si elles comportent certains mots suspects.

D'une manière générale, considérez que, si leur conversation téléphonique ne prend pas une tournure anodine, il y a de grande chance pour qu'elle soit rapportée à Shadwell. Il en va de même pour les e-mails. Ceux envoyés à Delta Green sont codés, mais cela attirera d'autant plus l'attention sur les PJ. Laissez-les s'installer en leur faisant croire qu'ils vont passer une nuit tranquille.

Le Restaurant Perez (mexicain)

Passé la tombée de la nuit, la ville est déserte. Le restaurant Perez est le seul endroit animé de Moonlight Cove. L'endroit est tellement bondé, qu'on a l'impression que toute la population s'est réunie ici. Les PJ se sentent inexplicablement mal à l'aise. S'ils décident malgré tout de rester, décrivez la décoration kitch et la serveuse peu engageante, avant d'attirer leur attention sur un certain nombre de détails inhabituels : si on excepte la télévision allumée, un calme anormal règne dans la salle, malgré les 80 ou 90 personnes qui s'y trouvent. Les conversations sont peu animées (1/3 des tables). Les autres mangent en silence l'air concentré, en engloutissant la nourriture. Les gens

mangent la bouche ouverte, déglutissent bruyamment, ils sont rouges (épices), en sueur, mais aucun ne lance le moindre commentaire. Très peu boivent de l'alcool. Près de la porte, plusieurs jeunes femmes, jeunes, bien habillées, bâfrent sans parler, le regard vitreux. Elles ne semblent pas sentir les débris de nourriture qui leur dégoulinent du menton et les miettes de chips de maïs qui constellent leurs vêtements...

Le commissariat

Ce grand bâtiment de deux étages en briques noircies, se dresse sur Jacobey street. L'extérieur comme l'intérieur sont éclairés la nuit : les bureaux de la police, par définition, ne ferment jamais. Sur le parking on peut remarquer une camionnette du service des eaux, une balayeuse-arroseuse et 4 véhicules de police, des berlines

Chevrolet.

Le shérif Watkins commande 12 officiers, plus trois à temps partiel et 4 personnes administratives. A l'intérieur, "Myriad" a équipé les bureaux et les véhicules de police de matériel haut- de- gamme, en le modernisant constamment, une manière de s'insinuer dans la hiérarchie communautaire avant d'en confisquer tous les pouvoirs. On y trouve aussi un véritable arsenal d'armes de poing, fusils, grenades lacrymogènes...

Les voitures de patrouilles sont équipées d'ordinateurs, reliés aux centrales de données de la police grâce à un système de données mobiles, elles-mêmes reliées par micro-onde. Les officiers de police peuvent ainsi obtenir n'importe quelle information de la banque de données, ou "parler" avec l'officier de garde sans être intercepté, joindre, par l'intermédiaire de l'ordinateur central, celui du département d'état de Sacramento pour vérifier une plaque de voiture, le département des maisons d'arrêt pour obtenir des renseignements sur un détenu ou encore se brancher sur n'importe quel ordinateur national de la police. Toutes ses informations transitent évidemment par "Dédale", auquel Shadwell a un accès direct.

Le phare

Stevie Wenn est aussi sensuelle que sa voix à la radio le laisse supposer. Cette femme de 38 ans élève seule son fils de 14 ans, Mike. Elle est arrivé il y a 8 ans à Moonlight Cove pour s'installer dans la maison de son grand-père attenante au phare. Elle y a installé une station de radio, K&B, et

émet depuis, tous les soirs jusqu'à 1h du matin.

Stevie n'est pas un personnage aussi anodin qu'il y paraît. Sa station pourrait bien être le meilleur moyen de prévenir les autorités compétentes de ce qui se passe à Moonlight Cove. Le phare peut s'avérer un endroit facile à

défendre et Mike possède un petit bateau (4 places maxi), bien que le brouillard rende toute navigation hasardeuse.

Arrangez-vous pour que les PJ écoutent régulièrement K&B à chaque fois qu'ils montent en voiture ou qu'ils se rendent dans un lieu public. Les petits dialogues écrits dans les marges vous serviront à ponctuer le scénario, à donner des infos aux PJ, ou à faire monter la tension, tout en instaurant une sorte de compte à rebours.

Tessa Lockland

Tessa (diminutif de Teresa) est la sœur de Janice Capshaw, retrouvée morte il y a 15 jours sur la plage de Moonlight Cove. Selon l'enquête, Janice se serait mise à nager vers le large après avoir absorbé un tube de Valium, mais Tessa n'y a pas cru un seul instant. Dès qu'elle en a eu l'occasion, elle a prit quelques jours de congé pour venir sur place.

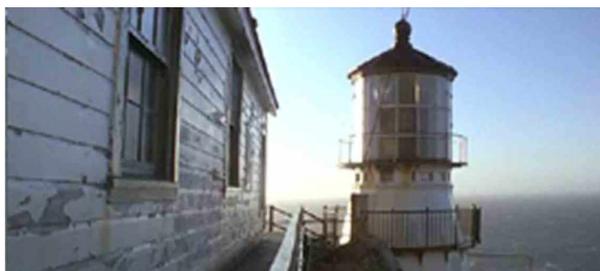
Tessa vit à Chicago, où elle exerce le métier d'infirmière. C'est une jeune femme séduisante, dotée d'un caractère bien trempé, même si la mort de Janice a quelque peu affecté son naturel optimiste.

Sa sœur a perdu son mari, l'ancien révérend, d'un cancer il y a quelques années, mais jamais elle ne se serait suicidée sur un coup de déprime, sans lui passer un coup de téléphone ou lui écrire. De surcroît, Janice était très croyante ; hors tout le monde sait que les suicidés ne peuvent pas aller au ciel...

Teresa est arrivée il y a quelques jours pour vider la maison de sa sœur et régler ses affaires courantes. Elle doit repartir demain pour Chicago, mais n'est pas du tout satisfaite des explications de Watkins sur la mort de Janice. D'ailleurs son entrevue avec le shérif lui a laissé une impression désagréable...

Tessa est un personnage facultatif, mais qui présente tout de même un intérêt : celui d'un PJ de rechange dans un scénario au taux de mortalité élevé ou, à défaut, un PNJ sacrificable au moment propice pour faire monter la tension d'un cran.

Une dernière chose : Bien qu'elle soit maintenant vide, Tessa a gardé un jeu de clefs



Le Phare de Moonlight Cove

de la maison de sa sœur. C'est un petit bungalow, un peu en dehors de la ville, qui donne sur la plage et qui pourrait être facilement défendable malgré la grande baie vitrée de la véranda...

Harold G. Talbot

La maison d'Harold Talbot surplombe Ocean Avenue. C'est une agréable habitation en bois de deux étages. La porte d'entrée est équipée d'un interphone et d'une ouverture qui ressemble à une énorme chatière.

Harold se montre extrêmement méfiant à l'interphone. Les PJ ont intérêt à être convaincant dans leurs explications. Un gros labrador noir émerge de la "chatière" quelques instants plus tard, avec une sorte de panier autour du cou. Harold leur demande de déposer dedans une pièce d'identité, ou n'importe quel document qui pourrait valider leurs déclarations (NDA : il n'y a pas de carte d'identité aux USA, mais un permis de conduire ou un badge du FBI fera l'affaire).

Harold Talbot est un homme d'une quarantaine d'année au teint halé. Son visage agréable affiche en permanence une expression perplexe. Il a perdu l'usage de ses jambes et de son bras gauche pendant la guerre du Golfe et se déplace dans un fauteuil roulant électrique ; il a toutefois su garder son autonomie grâce à Moose, un labrador dressé pour l'aider dans toutes ses tâches quotidiennes. Talbot est un ancien marines, c'est un homme capable et volontaire, qui a la tête sur les épaules. Les PJ trouveront certainement en lui l'un de leur plus solide allié. Ses amis l'appellent Harry...

Toute la maison est adaptée au fauteuil roulant : ouvertures larges, plan incliné qui mène à l'étage, etc... Une fois les présentations faites, c'est justement au deuxième que Harold entraîne les PJ. Dans une sorte de grenier aménagé, il a disposé un télescope.

"Voilà à quoi je consacre l'essentiel de ma vie : je regarde. Ce n'est pas simplement du voyeurisme. En fait, je ne me sens pas du tout voyeur. Je... Cela me donne l'illusion de participer." ajoute-t-il gêné.

Depuis qu'il a surpris certains agissements louches, Harry note scrupuleusement toutes ses observations dans un carnet. En tournant les pages de sa main valide, il témoigne :

"La première chose, en tout cas la première chose inhabituelle que j'ai remarqué, date de la nuit du 28 août. A minuit moins 20, on a apporté 4 corps d'un coup, deux dans le fourgon mortuaire, deux dans l'ambulance municipale. La police était là. Les cadavres étaient dans des sacs, et je n'ai rien pu voir, mais les flics et les

ambulanciers, comme le personnel de Callan... eh bien, tous étaient visiblement... bouleversés. Je le voyais sur leur visage. Ils avaient peur. Ils n'arrêtaient pas de jeter des coups d'œil dans l'allée et vers les maisons avoisinantes, comme s'ils craignaient d'être vus. Ce qui m'a paru d'autant plus bizarre qu'ils ne faisaient apparemment que leur boulot, non ? Bref, un peu plus tard, j'ai lu l'histoire de l'incendie chez les Mayser dans le journal [voir aide de jeu] ; j'ai compris que c'était les 4 membres de cette famille qu'on avait amené chez Callan, cette nuit-là.

Six jours plus tard, le 3 Septembre, ce sont deux corps qui sont arrivés chez Callan, peu après minuit. C'était encore plus bizarre, car ce n'est ni le fourgon, ni l'ambulance qui les ont amenés. Deux voitures de polices sont venues stationner derrière le salon et les flics ont déchargé deux cadavres du siège arrière, un de chaque véhicule, enveloppés dans des draps couverts de sang. Pas un mot là dessus dans le journal du comté.

La nuit du 7, ils ont ramenés le corps de Armes à 11 h. Les stores n'avaient pas été baissés, et je pouvais voir presque aussi bien que si j'avais été dans la pièce. Si vous aviez vu dans quel état était le corps ! Et le visage... Deux jours plus tard, lorsqu'il y a eu l'article sur la disparition en mer d'Armes, j'ai tout de suite reconnu le type qu'ils avaient fait partir en fumée dans l'incinérateur. Son corps était couvert de coupures et d'entailles. Rien d'un noyé. Son corps était déchiqueté, la tête presque séparée du tronc. Après l'article sur la disparition d'Armes, j'ai attendu un rectificatif, et c'est là que j'ai commencé à me dire que ces allées et venues chez Callan n'étaient pas seulement bizarres, mais probablement aussi criminelles et que les flics étaient dans le coup.

Deux jours après la mort de Paula Parkins (11 septembre), on a amené un corps chez Callan, vers neuf heures trente du soir. Aucun certificat de décès, aucune trace dans le journal.

Le 15 Septembre, deux corps et deux nuits plus tard deux nouveaux corps chez Callan, peu après deux heures du matin, au moment où j'allais me coucher.

Le 23, Janice a disparu. Je les ai vu emmener son corps au crématorium cette nuit-là, mais je n'ai compris que deux jours plus tard, par le journal du comté, de qui il s'agissait. Je n'arrivais pas à croire qu'elle était morte de cette manière, comme ils le racontaient. Je n'arrive toujours pas à y croire.

Dès ce moment-là, j'ai su qu'il fallait absolument que je parle à quelqu'un de ce dont j'avais été témoin. A une autorité. Mais laquelle ? Je n'avais aucune confiance dans celle de Moonlight Cove, depuis que j'avais vu les flics amener eux-mêmes des corps

sans que j'entende jamais parler de rien dans le journal. Le shérif du comté ? Il aurait plutôt cru Watkins que moi ! Toute cette histoire est délirante, toutes ses crématations secrètes...

Le 25, livraison d'un corps chez Callan, à dix heures quinze le soir. Là aussi, un cas bizarre, car il n'est arrivé ni dans le fourgon, ni dans l'ambulance, ni même dans un véhicule de police, mais dans la voiture de Loman Watkins. Je parle de sa voiture personnelle et il n'était pas en uniforme. On a sorti le corps du coffre, enroulé dans une couverture. Les stores n'étaient pas tirés ce soir là non-plus, et j'ai pu le voir de près avec le télescope. Je ne l'ai pas reconnu mais en revanche son état m'était familier : le même que Armes. Déchiqueté.

C'est alors que le FBI a débarqué, à cause de l'affaire Bustamente-Sanchez et j'ai poussé un soupir de soulagement, me disant que tout allait être découvert. Mais deux nouveaux corps ont été amenés la nuit du 4 Octobre. C'est le camping-car de Reese Dorn qui a assuré la livraison. C'est un flic du coin, mais il n'était pas en uniforme ce soir là. Ils ont trimbalé les macabs dans le crématorium ; l'un des stores n'était pas fermé et je les ai vu enfourner les deux corps ensemble, comme s'il y avait grande urgence à s'en débarrasser. Il y a encore eu de l'activité chez Callan la nuit du 7, mais je ne pourrais jurer qu'on a amené des corps, tant le brouillard était épais... Nous en sommes à minimum 20 victimes, ce patelin est un véritable abattoir."

Harry a aperçu à plusieurs reprises des Régressifs, mais il hésitera à parler pour ne pas passer pour un fou. Si les PJ en parlent les premiers ou s'ils font preuves de beaucoup de psychologie, il leur dira avoir observé des silhouettes, de la taille d'un homme, se déplaçant par bonds, à une rapidité surprenante... Harry possède deux armes : un colt combat et un fusil à pompe Winchester, dont il ne peut malheureusement plus se servir.

L'attaque du Motel

La nuit de leur arrivée, tout va basculer pour les PJ. Au milieu de la soirée, alors qu'ils se reposent tranquillement, ils sont soudain alertés par un bruit inhabituel dans le couloir. Cela ressemble à la cavalcade d'un ou plusieurs gros chiens. Avant que vos PJ n'aient pu ouvrir leur porte, un cri strident retentit : une sorte de glapissement suraigu et excité (SAN 1/1D4). Des Régressifs en maraude viennent de se glisser à l'intérieur du Motel. Adaptez leur nombre selon l'armement et les PJ présents. Les deux touristes étrangers sont les premiers attaqués. Les créatures défoncent leur porte, avant de se disputer le corps du

marié, sous les hurlements hystériques de sa jeune épouse... (SAN 1/1d6)

Laissez les PJ intervenir ou non. Il est possible de fuir par les fenêtres, puisque les chambres ne sont qu'au premier étage, mais peut-être qu'au rez-de-chaussée, Gordon Quinn achève sa métamorphose...

La rencontre avec Tessa surviendra également à ce moment-là, si elle n'a pas déjà eu lieu. Ponctuez la scène

de bruits sourds, de portes défoncées, de cris de femme, de grondements meurtriers et de raclements de griffes contre les portes.

Il s'agit surtout de rentrer dans le vif du sujet et de pousser les PJ à agir, pas de décimer la moitié du groupe !

S'ils ont fait usage de leurs armes, les forces de police de Moonlight Cove débarquent dans les minutes qui suivent. Si ils ont utilisé de la grosse artillerie, les policiers sont équipés comme les meilleurs brigades d'interventions : gilet pare-balles, lunettes infra-rouge, grenade lacrymogène et fusil à visée laser. Ils coupent le courant du bâtiment avant d'investir les lieux. Si certains Régressifs sont encore sur place, les hommes de Watkins se chargent de les abattre.

Espérons que les PJ vident les lieux sans demander leur reste. S'ils décident d'attendre les autorités, ils ont intérêt à avoir une bonne couverture. Il va falloir expliquer pourquoi ils sont armés et ce qu'ils viennent faire à Moonlight Cove.

Entendons-nous bien, même s'ils apportent la preuve d'appartenir au FBI, ils ne sont pas tirés d'affaire pour autant. S'ils ont abattu un des Régressifs, ou s'ils témoignent les avoir vu, ils en savent trop et vont devoir subir le changement...

La Nouvelle Race

La moitié de la ville au moins à déjà subi le Changement. Le rythme des conversions n'a cessé d'augmenter depuis quelques semaines, créant de nombreux incidents liés aux Régressifs. Les employés de "Myriad", qui représentent environ un tiers de la population de Moonlight Cove, ont été les premiers à être convertis en compagnie de leur famille. Ont suivis les forces de police et la plupart des notables de la ville : le pasteur, l'institutrice, les principaux commerçants etc...

Les membres de la Nouvelle Race ne ressentent théoriquement plus aucune émotions, à l'exception de la Peur, nécessaire à l'auto-préservation. Leur sens moral s'est altéré pour laisser place à une froide

indifférence. Abattre un enfant de sang-froid ne leur pose aucun problème... Ils n'ont plus besoin de sommeil, sont plus forts, plus rapides, et ne sont pratiquement plus affectés par la maladie et le poison. Leurs blessures guérissent également deux fois plus vite. Pour les tuer, il faut leur infliger une blessure à un point vital : cœur, cerveau ou poumons.

La contre-partie est que chaque Convertis est un Régressif potentiel. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement ; tous ceux de la Nouvelle Race portent en eux le gène de cette évolution à l'envers...

Certains ont régressé dès la première injection du Sérum, mais pour la plupart des Convertis, la métamorphose est déclenchée par une situation de stress : vu du sang, découverte d'un cadavre, être en présence d'un Régressif ou entendre son hurlement, etc...

Considérez d'une manière générale que, chaque perte de SAN entraînant une folie à durée indéterminée (au moins 5 pts de SAN, donc), provoque la métamorphose du sujet en Régressif. Justement, ces derniers temps, les occasions de perdre de la Santé Mentale sont de plus en plus courante à Moonlight Cove...

Effets du Changements

Chaque personnage affectés par le Changement ajoute 1D6 supplémentaire à ses caractéristiques FOR, CON, DEX, INT.

Il n'encaisse que la moitié des dégâts dus aux armes à feu, sauf en cas d'empalement. Si vous utilisez les règles de localisation des dégâts, ne les divisez pas s'ils sont localisés à la tête ou au torse.

Les Régressifs

La régression volontaire est un effet pervers du pouvoir que donne le Changement. Les Régressifs sont des psychotiques qui se laissent aller à un désir latent d'évoluer à l'envers, des dégénérés parmi la Nouvelle Race. Les Régressifs tuent pour ressentir l'évolution primitive du sang. Eternels affamés, ils ne sont mus que par le plaisir du sang et la nécessité de se nourrir.

Les effets de la régression varie considérablement selon les individus. Certains ne reprennent jamais leur forme humaine après leur première métamorphose. D'autres, un peu à la manière des lycanthropes, se transforment seulement en situation de stress, ne gardant presque aucun souvenir de ce qui s'est passé à leur réveil. Il est de plus en plus difficile de redevenir humain au fur et à mesure de ses métamorphoses, tellement est grande la jouissance de s'abandonner à ses émotions primitives.

L'organisme utilise d'importantes réserves de graisses pour pouvoir cicatriser ou se transformer en régressif. Cela explique le féroce appétit dont sont dotés les membres de la Nouvelle Race.

Les Régressifs sont des créatures simiesques et "lupines", aux yeux injectés de sang, dotés de crocs et de griffes acérées. Elles se déplacent seules ou en meute, debout ou à quatre pattes lorsqu'elles courent, mais toujours avec une effroyable rapidité.

Presque insensibles à la douleur, les Régressifs sont capables d'escalader n'importe quelle surface, de faire des bonds prodigieux et de voir dans l'obscurité. Ils sont, de plus, dotés d'un formidable instinct de chasseur, qui leur permet de sentir l'odeur du sang à plusieurs kilomètres de distance. Souvenez-vous en si l'un des PJ est blessé ou couvert de sang après un combat. Il deviendra d'ailleurs la cible privilégiée des Régressifs en cas d'attaque. Si vos PJ survivent suffisamment longtemps pour comprendre ces principes, ils peuvent parfaitement les mettre à profit en fabriquant des « leurres » recouverts de sang pour tendre un piège, créer une diversion ou simplement détourner l'attention.

Heureusement pour les PJ, l'intelligence des Régressifs constituent un autre de leurs points faibles. La plupart sont incapables d'échafauder un plan d'attaque, de détecter un piège ou même de tourner la poignée d'une porte qu'ils n'arrivent pas à enfoncer... Ils sont aussi enclins à arrêter une poursuite ou un combat pour dévorer leurs blessés...

"Dédale "

Il est possible de s'introduire au sein de "Dédale", le super-ordinateur de Shadwell, à partir de n'importe quel terminal d'ordinateur, notamment ceux des voitures de police.

S'introduire dans une des voitures stationnées sur le parking est possible, d'autant plus que les terminaux disposent de leur propre batterie, donc pas besoin de mettre le contact.

Chaque terminal est protégé par un code personnalisé, mais les PJ disposent normalement de celui d'un des officiers de police.

Le premier menu :

Choisissez

A - Officier de service

B - Fichiers centraux

C - Bulletins de service

D - Modem extérieur

Le A met en contact avec l'officier de service.

Le B :

Choisissez

A- Situation – arrestation en cours

B- Situation – affaires en cours au tribunal

C- Situation – affaires en attente au tribunal

D- Dossiers des arrestations passées (comté)

E- Dossiers des arrestations passées (ville)

F- Délinquants condamnés habitant le comté

G- Délinquants condamnés habitant la ville

Pour chaque choix, un sous-menu s'affiche : Meurtre, viol, attentat à la pudeur, agression, coups et blessures, vol à main armée, cambriolage, effraction, autres vol, délit mineur.

Le dossier meurtre fait venir à l'écran trois assassins condamnés qui vivent librement dans le comté après avoir purgé leur peine. Aucun n'habite à Moonlight Cove. Noms, adresse, résumé de l'affaire etc... Rien d'intéressant ici.

Le C : messages que Watkins et ses policiers s'échangent à propos de problèmes qui semblent relevés soit d'affaires

de service, soit de problèmes privés. Les termes sont tellement allusifs qu'il est impossible d'essayer de les déchiffrer. Le nom de Shadwell y est parfois évoqué.

Le D donne accès à toute une liste d'ordinateur, sur tout le territoire américain, qu'il peut joindre par l'intermédiaire du modem. La liste est d'une richesse surprenante.

DP (département de police) : Los Angeles, San Francisco, San diego, Denvers, Houston, Dallas, Phoenix, Chicago, Miami, etc... Département des véhicules à moteurs de Californie, Département des prisons de Californie, patrouilles d'autoroute et de nombreuses autres agences gouvernementales, dont les liens avec les services de police semblent moins évidents. Dossiers du personnel de l'armée de l'Air, marine et terre. Dossiers criminels du FBI, système d'assistance locale du FBI, bureau d'Interpol à New York, au travers duquel il est possible de joindre les dossiers centraux d'Europe.

Pire, d'autres terminaux, auxquels même le FBI n'a pas accès à moins d'avoir un ordre de la Cour.

Banque de données de TRW, première société américaine de découverts bancaires.

Banques de données de la CIA, en Virginie, alors qu'en principe aucun ordinateur en dehors de l'agence ne pouvait se brancher dessus.

112 banques de données en tout !

Une petite nation hostile.

Le Menu caché

Pour accéder au menu caché ci-dessous il faut réussir un jet d'Informatique. Le logo de la société "Myriad" s'affiche.

A – Personnel de Myriad

B – Projet Prométhée

C – Dédale

Le C met en relation avec le terminal de Shadwell. Le A met en relation avec une brochette de responsables de "Myriad".

Le B :

a- convertis

b- conversions en attente

c- calendrier des conversions (locales)

d- calendrier des conversions (deuxième stade)

sur a : une colonne de noms et d'adresses apparaissent.

En haut de la colonne : Actuellement convertis : 1967.

On peut trouver les noms de Watkins, Dorn, Perez, Quinn, Foster, etc... pas trace de Talbot.

Le b : une nouvelle liste de noms : conversions en attente : 1104.

Chrissie Foster

Le matin de l'arrivée des PJ à Moonlight Cove, la petite Chrissie Foster, habitant en bordure de la ville, a manqué le bus scolaire. En retournant chez elle, la fillette a surpris ses parents en train d'éprouver leurs nouvelles aptitudes. Chrissie a essayé de s'enfuir, mais son père l'a enfermée dans un placard avant de prévenir "Myriad".

Shadwell décide de faire subir le Changement à Chrissie sans plus attendre, bien que le programme ne prévoit aucune conversion d'enfants avant la semaine prochaine et que les effets du Sérum sur leur organisme soient mal connus.

En fin de journée, une équipe de Conversion, dirigée par Tucker, le bras droit de Shadwell, débarque chez les Foster, mais ils surprennent le couple en pleine Régression. Dans la confusion qui s'ensuit, deux hommes sont tués et Tucker lui-même se métamorphose en Régressif. A l'abri dans son placard, la petite Chrissie, traumatisée, a assisté à toute la scène...

Il y a plusieurs manières d'introduire ce

personnage dans le scénario. La meilleure serait que les PJ surprennent un message interne de la police alors qu'ils tentent de s'introduire sur le terminal à partir d'une voiture de patrouille. En effet, peu de temps après l'attaque du motel, Shadwell toujours sans nouvelles de Tucker,

demande à Watkins de se rendre chez les Foster, afin de clarifier la situation. S'ils réagissent vite, les PJ peuvent arriver sur place quelques minutes avant les hommes de Watkins pour récupérer Chrissie. Sinon le shérif découvre sur place les corps des deux hommes de l'équipe de Conversion et comprend que Tucker et les Foster sont maintenant des Régressifs. Considérez, dans ce cas, que la petite Chrissie parvient à s'enfuir juste avant l'arrivée de Watkins, qui lance immédiatement un avis de recherche.

Chrissie est une fillette de 8 ans, profondément traumatisée par ce qu'elle a vu. Selon toute logique, elle cherche à regagner la ville ; mais elle se méfie de tout le monde. Elle a seulement son cartable avec elle, qui contient ses affaires d'école et son goûter, déjà bien entamé par sa journée passée dans le placard. La fillette est affamée et l'amadouer avec de la nourriture peut s'avérer être une bonne idée.

Si elle est mise en confiance, Chrissie raconte que ses parents n'étaient plus pareils depuis quelques jours. Sa mère ne lui racontait plus d'histoires avant de dormir, son père ne lui faisait plus de câlin en rentrant du travail et la cuisine était infecte. En rentrant de l'école, elle a vu ses parents se changer en Croquemitaine.

Elle peut raconter ensuite l'arrivée des trois hommes de l'équipe de conversion, la seringue de Sérum et tout ce qui s'est passé ensuite. Si on le lui demande, son père travaille chez "Myriad" (Tucker, qui dirigeait l'équipe de conversion, est le patron de son papa. La fillette l'a reconnu)

Une dernière option enfin : peut-être que Chrissie a déjà subi le Changement, mais que les effets ne se font pas encore sentir ?

Chez les Foster

Au début de la nuit, toutes les voitures de police reçoivent ce message sur leur terminal d'ordinateur :

Pour Loman Watkins

Origine : Dédale

Sans nouvelles de Tucker depuis qu'il est arrivé chez les Foster. Personne ne répond au téléphone. Urgent de clarifier la situation. Attends votre rapport.

Si les PJ sont en plein piratage informatique, ils

reçoivent l'info en même temps que le reste des forces de police ; sinon la radio locale K&B interrompt ses programmes par un flash spécial un peu plus tard.

Dans tous les cas, ils vont vouloir se rendre sur place. Selon les cas de figure et votre humeur, ils arrivent après Watkins, avant ou pendant qu'il est encore là...

Les Foster habitent une grande maison au nord de Moonlight Cove, l'adresse peut être trouvée sur n'importe quel annuaire. Une brise paresseuse souffle en rafale sans conviction. Un calme surnaturel règne. Le brouillard étouffe les sons et le monde et aussi silencieux qu'un immense cimetière. La porte d'entrée est grande ouverte. Les chaises renversées et le désordre qui règne ici témoigne d'un affrontement particulièrement violent. Si Watkins est passé, il a posé des scellés et ramassé les principaux indices, sinon, les PJ trouvent la sacoche noire de Tucker, abandonnée avec un jeu de seringues et des doses du Sérum. Il y a aussi les corps de deux hommes abominablement déchiquetés (SAN 1/1D8). Un jet de Médecine permet de se rendre compte qu'ils sont en partie dévorés. Les deux hommes sont armés, mais un seul seulement a pu sortir son arme, un 38 Spécial qui a tiré une fois (la balle est logée dans le mur près de la fenêtre).

En reconstituant rapidement la scène, il semble que deux agresseurs se soient introduits en défonçant les fenêtres. Trois hommes se trouvaient à l'intérieur, les deux corps et un troisième, dont il ne reste que des lambeaux de vêtements déchiquetés comme par des griffes ; mais étrangement, ils ne sont pas tâchés de sang...

A vous de voir si les trois Régressifs rôdent encore dans les parages, si Chrissie se cache toujours dans son placard et si Watkins est déjà passé ou s'il arrive. En tout cas cette scène devrait être un des points de tension culminant du scénario.

Les équipes de Conversion

Tout au long du séjour des PJ à Moonlight Cove, les équipes de Conversion de "Myriad" sillonnent la ville, poursuivant le Programme "Prométhée". Elles sont au nombre de 6, mais ne sont jamais plus de trois en service au

même moment. Elles sont constituées de trois membres de la Nouvelle Race : un médecin et deux employés de "Myriad". Depuis que les incidents liés aux Régressifs se multiplient, ces deux hommes sont armés.

Le Sérum se présente sous la forme d'un liquide doré ; après la première injection, il faut attendre 4 ou 5 heures et trois autres injections pour que le Changement soit complet. Les nouveaux convertis sont

surveillés pendant le Changement, non seulement pour administrer les autres injections, mais également pour les empêcher de se faire mal : rejoindre la Nouvelle Race n'est pas sans douleur.

S'échapper de Moonlight Cove

A partir du moment où Watkins s'est rendu chez les Foster, le dispositif se met en place. Idem si, d'une manière ou d'une autre, Watkins a découvert l'identité des PJ (coup de téléphone ou e-mail intercepté).

La route principale qui mène à la ville est fermée par un barrage routier, deux camions portant le logo de "Myriad" se placent en travers de la route, ainsi qu'une herse anti-pneu et 8 hommes armés de fusils. Les routes secondaires sont elles aussi barrées par des herses ou des clous spéciaux répandus par terre : impossible de les contourner ou de les ramasser tous en pleine nuit. Les 8 véhicules de police patrouillent sans relâche le long de la route secondaire et des rues nord de Moonlight Cove au cas où Chrissie viendrait en ville demander de l'aide.

Fuir par la mer est impossible à cause du brouillard. Les téléphones portables ne passent pas. La ville dispose cependant de deux téléphones public : un dans la station service, l'autre à la laverie automatique ; hélas pour les PJ, les deux sont en réparation. Les téléphones des non-convertis sont coupés si les PJ sont découverts. Impossible de joindre Delta Green par ce biais. Les modems sont inutiles également. Chercher à quitter la ville à pieds, c'est prendre le risque de tomber sur une patrouille de Watkins ou pire sur une meute de Régressifs. Une sortie en voiture signifie forcer les barrages routiers. C'est possible avec un camion, mais très risqué à cause des fusils à pompe et balles magnum... sans parler des armes automatiques type M16. Cette solution ne devrait être utilisée qu'en dernier recours.

"Dédale" contrôle et sélectionne les lignes téléphonique à couper. Les seules lignes coupées sont celles des particuliers qui n'ont pas encore été convertis, les cabines téléphoniques et les lieux publics (comme le motel, la laverie, etc...). Ce qui veut dire que les membres de la Nouvelle Race disposent encore de leur ligne, idem pour la police et l'école primaire.

Utiliser K&B pour envoyer un message de détresse peut être efficace mais risqué, puisque Watkins et ses hommes capteront aussi le message. Les PJ ont intérêt à vite décamper !

Heureusement, l'épais brouillard qui s'est levé de la mer permet de se déplacer dans la ville assez discrètement.

Loman Watkins

Le shérif voit ses convictions partir en fumée au fur et à mesure que la nuit avance. Il a de plus en plus conscience de faire le sale boulot de Shadwell. Il a bien essayé de lui parler des Régressifs, mais Shadwell persiste à penser qu'il ne s'agit que d'une anomalie mineure, une exception. Pire, le PDG de "Myriad" ne cesse de lui reprocher son incapacité à gérer la situation. Watkins n'arrive pas encore à regarder la vérité en face, mais lorsqu'il se sera rendu chez les Foster et qu'il aura vu certains de ces hommes se métamorphoser sous ses yeux, il sera bien obligé de comprendre que Shadwell a fait de lui un monstre. Sa métamorphose en Régressif n'est qu'une question de temps, Shadwell l'a transformé en bête et Watkins va se mettre à le haïr pour ça...

Le shérif est potentiellement le meilleur allié que les PJ peuvent se faire. Il est à deux doigts de retourner sa veste. Pour lui, Shadwell n'est qu'un idiot incapable de reconnaître son échec et de prendre les bonnes décisions. Selon la façon dont évolue l'histoire, il pourrait bien se mettre à chercher les PJ, non pas pour les tuer, mais pour les aider ! On peut tout à fait imaginer un final où Watkins conduit les PJ face à Shadwell, avant de se métamorphoser sous l'effet de la colère en hurlant "Qu'est-ce que vous m'avez fait Shadwell !!!". Hollywoodien isn't it ?

Comment agir ?

Sauvez les PNJ ?

L'un des problèmes qui risque de se poser aux PJ, va être de protéger les innocents qu'ils vont rencontrer. Si vous décidez d'utiliser tous les PNJ, vos joueurs vont vite se retrouver à gérer un certain nombre de "boulets" (Chrissie, Harry, Stevie et Mike etc...) ; impossible de les abandonner à leur sort, mais pas question de les emmener avec eux...

La meilleure option reste de les mettre à l'abri avant de poursuivre le scénario. Plusieurs lieux peuvent convenir : le Phare, la maison de la sœur de Tessa... A vous de mettre en scène de manière dramatique cette séquence : imaginez vos PJ, escortant leurs compagnons à travers un brouillard à couper au couteau, dans une ville infestée de monstres...

Se Barricader ?

A un moment ou à un autre, vos PJ évoqueront cette solution. Cela promet des débats passionnés au

sein de votre équipe de joueurs.

Cette option peut être retenue, encore faut-il choisir le bon endroit : la maison de Harry, par exemple, est difficilement défendable, celle de la sœur de Tessa a l'avantage d'être isolée, mais le meilleur choix reste le phare. Encore une fois tout dépend contre qui les PJ cherchent à se défendre. Contre les Régressifs, ils peuvent tenir mais contre les hommes de Watkins... Enfin espérons qu'ils se barricadent en attendant une aide extérieure et

pas simplement pour s'en sortir. D'autant plus que ce choix livre la ville, et sa population encore innocente, aux Régressifs et aux manipulations de Shadwell sans rien tenter pour les arrêter... Bonjour la perte de SAN à la fin de l'aventure !

Prévenir Delta Green ?

Cela reste la meilleure marche à suivre, reste à savoir comment ! Les PJ essaieront probablement les téléphones publics et ceux des particuliers une fois que leur propre téléphone cellulaires se seront avérés incapables de fonctionner. Seuls les téléphones des membres de la Nouvelle Race sont encore en service, mais il faut qu'ils le comprennent. Il faut aussi se procurer la liste des Convertis, s'introduire par effraction dans une des maisons et peut-être affronter ses occupants...

Le Phare et l'émetteur de K&B peut s'avérer une solution moins risquée. Cependant, ne perdez pas de vue que Watkins écouterait leur SOS en même temps que leurs éventuels sauveurs.

Quitter la ville ?

Dans tous les cas, ils ne peuvent pas fuir de la ville sans subir de lourdes pertes.

Vous devriez décourager toutes tentatives de ce genre. Entre les routes bloquées, les patrouilles et le nombre de Régressifs qui ne va faire qu'augmenter tout le long du scénario, les PJ devraient vite comprendre que tout déplacement devient hasardeux et extrêmement dangereux. Les hommes de Watkins ne voient peut-être pas à travers le brouillard, mais les Régressifs, eux, sentent l'odeur du sang plusieurs kilomètres à la ronde...

Affronter Shadwell ?

Une fois Delta Green prévenue et les PNJ mis à l'abri, il sera temps de prendre les choses en mains... Un certain nombre d'indices conduisent jusqu'à "Myriad" et Shadwell (témoignage de Chrissie, logo sur les camions qui bloquent la route principale, conversations surprises entre les hommes de Watkins

qui évoquent un certain Shadwell, terminaux d'ordinateur...).

Si Watkins a retourné sa veste, il peut les mener jusqu'à Shadwell pour l'explication finale. La ville a pris un aspect

apocalyptique : des incendies ont éclaté un peu partout, on entend des coups de feu et des explosions, sur le trottoir un homme pris de convulsions achève sa métamorphose... Les Régressifs sont maintenant des centaines, sillonnant les rues pour s'en prendre aux survivants ou se dévorer entre eux. Les PJ vont devoir se frayer un chemin jusqu'à Shadwell dans la confusion ambiante.

Le siège de "Myriad"

Surplombant Moonlight Cove, face à l'océan, se dresse un bâtiment conçu par des architectes en vogue au goût prononcé pour les angles arrondis, les formes circulaires et la juxtaposition de murs incurvés, convexes ou concaves. Les deux grands bâtiments de deux étages, qui s'harmonisent bien dans le paysage, présentent une façade en pierre de taille polie et d'énormes vitrages teintés.

C'est ici que se trouve Dédale et que le Sérum est mis au point. Le service de sécurité est réduit au minimum, vu que la plupart des gardiens tiennent les barrages routiers. L'entreprise fabrique officiellement des tests de grossesse, mais si les PJ ont l'opportunité de s'y introduire, ils verront qu'il en est tout autrement. Ils peuvent également rassembler ici le début d'une explication sur ce qu'est le "Projet Prométhée".

Vous pouvez très bien décider que le final se déroule ici plutôt que chez Shadwell. Celui-ci, averti d'une intrusion dans l'usine, peut décider de s'y rendre en compagnie de Watkins et les hommes qui lui restent...

Thomas Shadwell

Le PDG de "Myriad" habite une grande maison dominant la ville, à la pointe nord de la baie. La demeure ultra-moderne comprend trois étages et un système de sécurité ultra-perfectionné, en plus des deux dobermans génétiquement modifiés qui sillonnent le jardin. Mis à part cela, Shadwell habite seul. Vu ce qui se passe en ville,

il y a des chances pour qu'il soit levé. D'ailleurs il sait parfaitement à qui il ouvre, grâce aux caméras de surveillance qui contrôlent le portail d'entrée.

Les PJ ont peu de chance de parvenir à entrer s'ils ne sont pas accompagnés de Watkins. A moins bien sur

qu'ils ne réussissent un jet en Grimper et à se débarrassent des chiens. Mais dans ce cas, il est probable que Shadwell, alerté par les aboiements, fasse venir Watkins.

Shadwell est un mégalomane persuadé d'être détenteur d'un savoir qui le place au dessus du commun des mortels. Les PJ le découvrent dans son bureau, l'air hagard et dément. Derrière lui, une grand baie vitrée donne sur Moonlight Cove en proie au chaos. Shadwell contemple son rêve brûler... il n'a aucune autre arme à leur opposer

que le bluff. Il est tellement persuadé d'être dans son bon droit qu'il se lance dans un discours fiévreux sur la construction d'un monde meilleur et de la terrible erreur que les PJ commettraient en lui faisant du mal, à lui, le plus grand bienfaiteur de l'humanité ! Ils leur reprochent même d'avoir semé le trouble dans la ville !

"Nous élaborons un monde nouveau, qui sera plus efficace, plus ordonné et infiniment plus stable, précisément parce que les hommes et les femmes auront le pouvoir de contrôler leurs émotions, d'envisager chaque problème et chaque événement avec l'analytique froideur d'un ordinateur ! Nous avons le pouvoir de supprimer toute criminalité ! Nous vivrons pendant des siècles ! Je libérerais l'humanité de ses émotions qui l'aliènent !"

Forcer Shadwell à admettre ses erreurs est difficile, mais peut être une bonne démarche ; surtout si Watkins les accompagne. Shadwell est d'autant plus attaquant qu'il ne s'est pas inoculé le Sérum, comme il l'a prétendu. Si Watkins s'en aperçoit d'une manière ou d'une autre (exemple : Shadwell est blessé par balles, mais n'encaisse pas comme il devrait), il rentre dans une rage folle et se jette sur Shadwell. A moins que le portail d'entrée ne soit rester ouvert et qu'un groupe de régressifs n'en profite pour se glisser dans la propriété ?

Au passage, précisons que la pièce comporte un terminale relié à "Dédale" et toute une batterie de téléphones en parfait état de marche. Shadwell garde dans son bureau les résultats de ses recherches et les bases du "Projet Prométhée". Il y a d'ailleurs suffisamment de preuves pour le condamner à mort, mais vous préférez certainement mettre en scène sa fin de manière plus grandiose. De même il n'y a pas d'aides de jeu expliquant réellement ce qu'est le "Projet Prométhée", mais vous pouvez mettre en scène la confession de Watkins ou celle de Shadwell afin de ne pas laisser vos PJ dans le flou.

Conclusion

Il y a de fortes chances que le scénario se termine par une intervention de l'armée. A moins que vous ne poussiez le vice à faire entrer en scène Majestic-12 ? Imaginez la tête de vos PJ si vous envoyez leur pire ennemi les sauver ?!

Au moment propice, atterrit un hélicoptère Sea Knight transportant un commando de 12 hommes détachés d'une unité d'assaut. Il est accompagné de deux hélicoptères Cobras à l'armement lourd. Les appareils survolent la ville, trouant par moment le brouillard des lumières bleuâtres de leur projecteur. En quelques heures, la zone est bouclée et la population placée en quarantaine. Les journaux locaux parleront d'une épidémie foudroyante de méningite et l'affaire sera étouffée en quelques semaines...

Récompense

Selon le nombre de PNJ sauvés, accordez plus ou moins de Pts de SAN à vos joueurs : Tessa, Harry Talbot, la petite Chrissie, Stevie et son fils Mike (1d4 SAN par PNJ sauvé par exemple). S'ils se sont complètement désintéressés de leur sort, n'hésitez pas à sanctionner.

Dosez aussi selon la compréhension qu'ils ont eu du scénario. D'une manière générale vous devez bien 1D10 Pts de SAN à ceux qui survivent...

Inspirations

Filmographie

The Fog, de John Carpenter (1980)

Assaut, de John Carpenter (1976)

Les Oiseaux, d'Alfred Hitchcock (1963)

La Nuit des Mort-vivants, de George.A.Romero(1968)

L'invasion des Profanateurs de Sépultures, de Don Siegel (1956)

28 jours plus tard, de Dany Boyle (2002)

Gremlins, de Joe Dante (1984)

Bibliographie

Midnight, de Dean R. Koontz