

CTHULHU

Le Projet Prométhée

Ce document est une adaptation au système Detective/Gumshoe du scénario de Tantine Gobbo, *Le Projet Prométhée* disponible sur le site *Trouver Objet Caché*.



Ce scénario est très largement inspiré du roman de Dean R. Koontz *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 recherches 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 ! Essayer 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...

Résumé de l'histoire

Venez passez vos vacances à Moonlight Cove !

Moonlight Cove est une tranquille station balnéaire de la cote 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 Shadwell.

À 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 21^{ème} 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 sombrée peu à peu dans la dépravation et le chaos. Partout ce n'est que chômage, drogues, suicides, meurtres. Partout des 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 commencée. En 1995, une rencontre internationale est organisée pour fixer un partage des tâches et établir des normes de gestion des

CTHULHU

Le Projet Prométhée

données. La rencontre, se tient aux Bermudes qui donnera son nom au « *Principe des Bermudes* » prélude à la « *Déclaration universelle sur le génome humain et les droits de l'homme* » publié en 1997 à la Conférence générale de l'Unesco. Cette déclaration considère la séquence du génome comme « *patrimoine de l'humanité* » est 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 étiquette 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 et décide de tout abandonner. Shadwell le fait disparaître dans un malencontreux accident mais 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 *Dedale*.

Grâce à *Dedale* 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 dépassés 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 troublé 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 Aout, la famille Mayser habitant en bordure de Moonlight Cove fut retrouvée sauvagement assassinés comme dévorés 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 dysfonctionnement 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...

CTHULHU

Le Projet Prométhée

Une nuit à l'opéra...

Le 5 Septembre dernier, trois syndicalistes de la National Union Farmworkers, un syndicat paysan, Julio Bustamente, sa sœur Maria et le fiancé de cette dernière, Ramon Sanchez, rentrent en voiture du sud où ils viennent de s'entretenir avec des viticulteurs dans la perspective des prochaines vendanges. Ils 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 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 semblent

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 aucunes preuves suffisantes pour engager des poursuites contre les autorités de la ville. Le shérif Watkins, ses hommes et même le coroner Fitzgerald ont apportés 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 incinéré. 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 Pjs

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

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

Les Pjs peuvent demander à entrer en contact directement avec Leonard : « *Au premier coup d'œil, Moonlight Cove ressemble à n'importe qu'elle 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 ces 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 quelque 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*

CTHULHU

Le Projet Prométhée

sont véreux, ils sont jusque 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 Pjs qu'ils vont faire une enquête de routine. Ils vont certainement s'attendre comme pour la plupart des scénarios à réunir un certains nombres 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...

Les pièces du dossier transmis aux Pjs

Le dossier Bustamente/Sanchez

Contient :

- le rapport de la contre-enquête du FBI

La piste des anti-syndicaliste d'abord suivie est vite abandonnée faute de suspect. L'activité agricole est quasi nulle à Moonlight Cove.

- une copie du dossier de police de Moonlight Cove

A part un certain empressement à classer l'affaire, on n'y trouve rien de vraiment alarmant.

- le rapport d'autopsie du coroner Fitzgerald
- un article du City Insider le journal local

Le dossier Mayser

Contient :

- Le rapport de police de Moonlight Cove
- Le rapport d'autopsie du coroner Fitzgerald
- Le rapport de la contre-enquête du FBI

Le dossier Armes

Contient :

- Le rapport de police de Moonlight Cove (avis de disparition, rapport des gardes-côtes couvrant le secteur, bulletin météo du 07 Septembre)
- Le rapport de la contre-enquête du FBI

Le dossier Parkins

Contient :

- Le rapport de police de Moonlight Cove
- Le rapport d'autopsie du coroner Fitzgerald
- Le rapport de la contre-enquête du FBI (contre-expertise médico-légale du corps de Paula Parkins)

Le dossier Heinz/Dalcoe

Contient :

- Le rapport de police de Moonlight Cove
- Le rapport d'autopsie du coroner Fitzgerald
- Le rapport de la contre-enquête du FBI

Le dossier Capshaw

Contient :

- Le rapport de police de Moonlight Cove
- Le rapport d'autopsie du coroner Fitzgerald
- Le rapport de la contre-enquête du FBI

Le rapport « Leonard »

Contient :

- Le rapport Delta Green de l'agent « Leonard »
- La lettre de H.Talbot
- Le dossier militaire de H.Talbot

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 Pjs s'y arrêtent eux aussi, ils font la connaissance de Burt Peckman, le propriétaire. C'est un vieux bonhomme obèse et bavard [**Histoire Orale, Réconfort ou Flatterie**]:

« 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 la plupart du temps à moitié vide même le samedi soir, ce qui n'arrivait jamais avant. Je me dis que les Californiens ont peut être étaient trop loin, à force de vouloir être en super forme. Ils rentrent

CTHULHU

Le Projet Prométhée

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.

Moonlight Cove 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 est la saison morte.

La ville offre toute une pléiade d'activités au touristes : 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 toute fermée 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 [**Bibliothèque ou Histoire Orale**].

La ville est pratiquement sans chômeurs depuis que la société pharmaceutique Myriad spécialisée dans les tests de grossesses y a installé son siège 4 ans auparavant [**Bibliothèque+1 ou Histoire Orale+1**].

Motel, restaurant Perez, station service garage, laverie automatique, boutique de souvenirs, bazar 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.

K&B

« Ici Stevie Wenn, tout en haut du monde et avec vous jusqu'au alentours de 1h. Mr météo est pessimiste il nous annonce de la pluie. Mais rassurez-vous le ciel est clair, rien que la mer jusqu'à l'infinie... »

« Ici K&B, Antonio Bay Californie, il est 21h je n'ai pas eu de nouvelles de Mr météo pour me confirmer la pluie, par contre une nappe de brouillard se lève depuis la mer et se dirige vers la ville. Si vous n'avez rien à faire, je vous propose 1h de musique. Et pour ceux qui ont quelques choses à faire, et bien rien ne les empêche d'écouter quand même de la musique ! »

« Ici Stevie Wenn, il est 22h00, je vous parle depuis le phare de Moonlight Cove. Bonsoir vous êtes à l'antenne.

- Bonsoir c'est Dan, je vous appelle pour savoir si vous ne vous sentez pas trop seule ?
- je ne me sens jamais seule, Dan !
- Moi non plus chaque fois que je vous écoute Stevie je me sens moins seul, vous me possédez !
- Vous possédez, c'est ce que vous dites, vous n'êtes qu'une voix au téléphone !
- Et vous une voix à la radio, nous formerions un couple parfait ! Acceptez de dîner avec moi ce soir et je vous le prouverais ?
- Désolé Dan mon idée de la perfection n'est qu'une voix à la radio...
- D'accord je dînerais seul !
- Ici Stevie Wenn qui vous projette ses ondes sur K&B. Pour passer un morceau en particulier appelez-moi au 102-548-475. En attendant, détendez-vous avec moi en écoutant ce morceau qui vous est spécialement dédié Dan... »

« Vous êtes toujours avec Stevie, nous poursuivons cette veillée en écoutant tout de suite vos témoignages. Bonsoir vous êtes à l'antenne.

CTHULHU

Le Projet Prométhée

- Bonsoir Stevie, je m'appel Bob, je... enfin ça va vous paraître dingue mais j'ai vu quelque chose ce soir en rentrant du travail...
- Qu'est-ce que vous avez vu Bob ?
- Et ben ça s'est retrouvé pris dans les phares de ma voiture, mais ça n'a duré qu'un instant alors je suis pas très sûr...
- Allez Bob ne vous faites pas prié, de quoi s'agissait-il ?
- Bon je me lance... Et ben ça ressemblait à une sorte de... coyote ? Enfin non, c'était beaucoup plus gros qu'un coyote et... ça se tenait debout, enfin ça s'est redressé pour me regarder... Pff, j'ai eu une de ses frousses, je vous dis pas !
- Un coyote s'est redressé pour vous regarder ? Ah j'y suis ! vous avez pris un truc pour tenir le coup ! c'est pas sérieux Bob, ça peut être dangereux les médicaments !
- Ouais... vous avez probablement raison Stevie...
- En tout cas ce morceau vous est tout spécialement dédié Bob... »

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 Pjs 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. Les Pjs remplissent une fiche auprès du gérant, un certain Gordon Quinn, un vieil homme distant et plutôt avare de paroles (il a subit le Changement). Les Pjs sont libres de choisir leur chambres comme ils le veulent puisque le Motel est pratiquement vide excepté deux touristes étrangers en lune de miel et une jeune femme de passage.

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 boulonnée 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 jaunie 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 Pjs sont automatiquement analysés par l'ordinateur est 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 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 Pjs.

Laissez les Pjs 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 bondé, on a l'impression que toute la population s'est réunie ici. Les Pjs 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 [**Médecine ou Recueil d'indices**] : 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 animés (1/3 des tables). Les autres mangent en silence l'air concentrés en engloutissant la nourriture. Les gens mangent la bouche ouverte, déglutissent bruyamment, ils sont rouges (épices), en sueur, mais aucuns ne

CTHULHU

Le Projet Prométhée

lance le moindre commentaire. Très peu boivent de l'alcool. Prêt de la porte, plusieurs jeunes femmes, jeunes, bien habillés bâfrent sans parler, le regard vitreux. Elles ne semblent pas sentir les débris de nourriture qui leur dégouline 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 Camionette 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 relié aux centrales de données de la police grâce à un système de données mobiles reliés par micro-onde. Les officiers de police peuvent ainsi obtenir n'importe quelle information de la banque de donnée 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 ou bien 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 ces infos transite évidemment par *Dedale* 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 (4places maxi) bien que le brouillard rende toute navigation hasardeuse.

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

K&B (suite)

« Ici Stevie Wenn à l'antenne de K&B. Nous interrompons nos programmes quelques instants pour vous communiquez une information de la plus haute importance. La police de Moonlight Cove est à la recherche d'une petite fille de 8 ans Chrissie Foster, qui ne s'est pas présenté à l'école aujourd'hui. La petite Chrissie a les cheveux châains, elle est vêtue d'une salopette rouge et porte un cartable bleu. Si vous pensez l'avoir aperçue aujourd'hui, vous êtes priez de prendre contact avec le shérif Watkins. Nous reprenons maintenant le cours de nos programmes avec ce morceau qui t'es spécialement dédié Chrissie.. Si tu nous écoute, rentre vite chez toi, tes parents s'inquiètent. »

« 12h43 minutes et vous êtes à l'écoute de K&B. On est toujours sans nouvelles de la petite Chrissie Foster. Je vous rappel que Chrissie a les cheveux châains, et qu'elle est vêtue d'une salopette rouge. Si vous pensez l'avoir vue prenez contact immédiatement avec les forces de police de Moonlight Cove. »

CTHULHU

Le Projet Prométhée

« C'est Stevie Wenn qui vous parle, il est maintenant presque l'heure de nous quitter et vous êtes sur K&B Antonio Bay. Bonsoir vous êtes à l'antenne.

- Bonsoir Stevie, ici Joe Savitch, de Bodega St. Je vous appelle parce qu'il y a une espèce de gros chien noir sur ma pelouse qui est en train de tout saccager, ma femme et mes gosses sont morts de trouilles alors si son propriétaire voulait bien venir le chercher, parce que moi je vais appeler le shérif ! (Bruit de verre brisé en off) Nom de dieu...

- Allons Joe inutile de jurer je suis certaine que le propriétaire de ce chien est déjà en route... »

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 **[Empathie]**.

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, au lieu de lui passer un coup de téléphone ou de lui écrire. De plus, Janice était très croyante hors tout le monde sait que les suicidés ne peuvent pas aller au ciel **[Réconfort, Niveau de vie ou Interrogatoire]**.

Tessa 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 **[Réconfort+1, Niveau de vie+1 ou Interrogatoire+1]**...

Tessa est un personnage facultatif mais qui présente tout de même deux intérêts : celui d'un Pj de rechange dans un scénario au taux de mortalité élevé ou a défaut un Pnj sacrificiable 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 clés 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 à 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 **[Empathie]**. Les Pjs ont intérêt à être convaincants dans leurs explications. Un gros labrador noir émerge de la « chatière » quelques instants plus tard avec une sorte de panier autour du cou. Harold demande aux Pjs 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 feront l'affaire)

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

CTHULHU

Le Projet Prométhée

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 Pjs. Dans une sorte de grenier aménagé, Talbot 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 [**Interrogatoire+1, Réconfort+1 ou Niveau de vie+1**]:

« *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 amenés 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 déchargés 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 les 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 en 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 crémations secrètes...

CTHULHU

Le Projet Prométhée

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 vus 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 Pjs en parlent les premiers où 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 [**Réconfort+1**]... 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 Pjs. Au milieu de la soirée, alors qu'ils se reposent tranquillement, ils sont soudains alertés par un bruit inhabituel dans le couloir. Cela

ressemble à la cavalcade d'un ou plusieurs gros chiens [**Sixième sens difficulté 4**]. Avant que vos Pjs n'aient pu ouvrir leur porte, un cri strident retentit : une sorte de glapissement suraigu et excité (EM difficulté 4 / perte de 1 point).

Des Régressifs en maraude viennent de se glisser à l'intérieur du Motel. Adaptez leur nombre selon l'armement et les Pjs 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... (EM difficulté 4 / perte de 2 points)

Laissez les Pjs 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 défoncée, 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 Pjs 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 les Pjs ont utilisés 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 Pjs 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 abattus un des Régressifs, où s'ils témoignent les avoir vus, ils en savent trop et vont devoir subir le Changement...

CTHULHU

Le Projet Prométhée

Les équipes de Conversion

Tout au long du séjour des Pjs à Moonlight Cove, les équipes de Conversion de Myriad sillonne 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 membre 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 dorée, après la première injection, il faut attendre 4 ou 5 heures et trois autres injections pour que le Changement soit complet. Les nouveau convertit sont surveillés pendant le Changement non seulement pour administrer les autres injections mais pour les empêcher de se faire mal : rejoindre la Nouvelle Race n'est pas sans douleur.

La Nouvelle Race

La moitié de la ville au moins à déjà subit 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 aucunes 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 vitale : cœur, cerveau ou poumons.

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

Certains ont régressés 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...

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 muets 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 transforme seulement en situation de stress ne gardant presque aucun souvenirs 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

CTHULHU

Le Projet Prométhée

et de griffes acérés. 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 qu'elle surface, de faire des bons 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 Pjs est blessé ou couvert de sang après un combat. Il deviendra d'ailleurs la cible privilégiée des Régressifs en cas d'attaque. Si vos Pjs survivent suffisamment longtemps pour comprendre ces principes, ils peuvent parfaitement les mettre à profit en fabriquant des « leures » recouvert de sang pour tendre un piège créer une diversion ou simplement détourner l'attention.

Heureusement pour les Pjs, 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 sur 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, pas besoin de mettre le contact donc.

Chaque terminale est protégé par un code personnalisé [Informatique] mais les Pjs 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 – arrestations 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 : Meurtres, viols, attentat à la pudeur, agressions, coups et blessures, vol à mains armées, cambriolages, effractions, autres vols, délits mineurs.

Le dossier meurtre fait venir à l'écran trois assassins condamnés qui vivent librement dans le comté après avoir purgés 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, Denver, Houston, Dallas, Phoenix, Chicago, Miami, etc...

Département des véhicules à moteurs de Californie, celui 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

CTHULHU

Le Projet Prométhée

d'Interpol à New York au travers duquel il est possible de joindre les dossiers centraux d'Europe.

Pire, d'autres terminaux auquel 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.

Pour accéder au menu caché ci-dessous **[Informatique+1]**

Menu caché :

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 responsable 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 Pjs a 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 prévoie 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'en suit deux hommes sont tués et Tucker, lui même se métamorphose en Régressif. A l'abri dans son placard, la petite Chrissie traumatisée à assisté à toute la scène...

Il y a plusieurs manières d'introduire ce personnage dans le scénario. La meilleure serait que les Pjs 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 clarifier la situation. S'ils réagissent vite, les Pjs 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 tous le monde **[Empathie]**. 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 **[Empathie+1]**. Si elle est mise en confiance **[Réconfort]**, Chrissie raconte que ses parents n'étaient plus

CTHULHU

Le Projet Prométhée

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 [**Réconfort+1**] (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 subie 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 Pjs 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 spéciale 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 trouvé 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 ramassés les principaux indices sinon, les Pjs 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 (EM difficulté 4 / perte de 3 points). Les corps sont en partie dévorés [**Expertise légale, Médecine ou Connaissance de la nature**]. Les deux hommes sont armés mais un seul seulement a pu sortir son arme, un 38 Spécial qui a tiré une fois [**Expertise légale ou Recueil d'indices**] (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 [**Expertise légale+1 ou Recueil d'indices+1**]...

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

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 où d'une autre Watkins a découvert l'identité des Pjs (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 : impossibles de les contourner où 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

CTHULHU

Le Projet Prométhée

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 de deux téléphones public : un dans la station service, l'autre à la laverie automatique. Les deux sont en réparation. Les téléphones des non-convertis sont coupés si les Pjs 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.

Dedale contrôle et sélectionne les lignes téléphonique à couper. Les seules lignes coupées sont celles des particuliers qui n'ont pas encore été convertis, cabines téléphoniques et lieux publics comme le motel, la laverie etc... Ce qui veut dire que les membres de la Nouvelle Race dispose 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 Pjs 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 Pjs 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 Pjs non pas pour les tuer mais pour les aider ! On peut tout à fait imaginer un final où Watkins conduit les Pjs 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 Pnjs ?

L'un des problèmes qui risque de se poser aux Pjs va être de protéger les innocents qu'ils vont rencontrer. Si vous décidez d'utiliser tous les Pnjs, 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 Pjs escortant leurs compagnons à travers un brouillard à couper au couteau dans une ville infestée de monstres...

Se Barricader ?

A un moment ou un autre vos Pjs 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 Pjs cherchent à se défendre. Contre les Régressifs, ils peuvent tenir mais contre les

CTHULHU

Le Projet Prométhée

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 Pjs 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 que les Pjs le comprennent. Il faut aussi se procurer la liste des Convertis [**Informatique, Bureaucratie ou Recueil d'indices**], 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. Ne perdez pas de vue cependant que Watkins écouterait le SOS des Pjs en même temps que leurs éventuels sauveurs.

Quitter la ville ?

Dans tous les cas, les Pjs 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 Pjs 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 Pnjs 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 certains

Shadwell, terminale ordinateur...). Si Watkins a retourné sa veste, il peut mener les Pjs 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 Pjs 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 Pjs ont l'opportunité de s'y introduire ils verront qu'il en est tout autrement. Ils peuvent également rassemblés 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 avertit d'une intrusion dans l'usine peut décider de s'y rendre en compagnie de Watkins et les hommes qui lui reste...

Thomas Shadwell

Le PDG de Myriad habite une grande maison à la pointe nord de la baie, dominant la ville. 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

CTHULHU

Le Projet Prométhée

parfaitement à qui il ouvre grâce aux caméras de surveillance qui contrôle le portail d'entrée.

Les Pjs ont peu de chance de parvenir à entrer s'ils ne sont pas accompagnés de Watkins. A moins bien sur qu'ils réussissent à escalader **[Athlétisme difficulté 4]** et se débarrassent des chiens. Mais dans ce cas il est probable que Shadwell alerté par les aboiements fera venir Watkins.

Shadwell est un mégalomane persuadé d'être détenteur d'un savoir qui le place au dessus du commun des mortels. Les Pjs le découvrent dans son bureau l'air hagard et dément **[Empathie ou Médecine]**. Derrière lui une grande baie vitrée donne sur Moonlight Cove en proie au chaos. Shadwell contemple son rêve brûler... il n'a aucune autre arme à leur opposé 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 Pjs 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 accompagne les Pjs **[Réconfort ou Négociation]**. 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 resté ouvert et qu'un groupe de régressif 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 **[Bibliothèque, Médecine ou Biologie]**. 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'aide de jeu expliquant réellement ce qu'est le Projet Prométhée mais vous pouvez mettre en scène la confession de Watkins ou celle de Shadwell pour ne pas laisser vos Pjs 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 Pjs 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...

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

CTHULHU

Le Projet Prométhée

Personnages non joueurs

Stevie Wenn (animatrice radio) 38 ans

Santé : 6

Compétences Investigations

Flatterie 3, Réconfort 3

Compétences Générales

Arme à feu 1, Athlétisme 3, Bagarre 3, Conduite 3, Discrétion 3, Fuite 3

Seuil de Blessure : 3

Armes : -2 (poings), +0 (flingue)

Mike Wenn (adolescent) 14 ans

Santé : 6

Compétences Investigations

Informatique 1, Astronomie 1

Compétences Générales

Athlétisme 3, Bagarre 3, Discrétion 3, Fuite 3

Seuil de Blessure : 3

Armes : -2 (poings)

Teresa « Tessa » Lockland (Infirmière)

Santé : 7

Compétences Investigations

Pharmacologie 3, Médecine 3, Réconfort 3

Compétences Générales

Arme à feu 1, Athlétisme 4, Bagarre 3, Conduite 2, Fuite 3, Premiers soins 6

Seuil de Blessure : 3

Armes : -2 (poings), +0 (flingue)

Officier de police type

Santé : 8

Compétences Investigations

Réconfort 2

Compétences Générales

Arme à feu 6, Athlétisme 8, Bagarre 4, Conduite 3, Discrétion 3, Fuite 3, Sixième sens 4

Seuil de Blessure : 4

Armes : -2 (poings), +0 (flingue), +1 (fusil)

Résistance aux balles : Les membres de la Nouvelle Race n'encaissent que la moitié des dégâts dues aux armes à feu.

Harold « Harry » Talbot (vétérinaire du Golf)

Santé : 7

Compétences Investigations

Serreurie 2, Recueil d'indices 2

Compétences Générales

Arme à feu 3, Athlétisme 5

Seuil de Blessure : 3

Armes : +0 (flingue)

Moose (labrador)

Santé : 4

Compétences Générales

Athlétisme 4, Bagarre 4

Seuil de Blessure : 3

Armes : -1 (morsure)

Régressif type

Santé : 7

Compétences Générales

Athlétisme 11, Bagarre 9, Discrétion 4, Equilibre Mentale 4, Sixième sens 3

Seuil de Blessure : 4

Armes : +0 (morsure), +0 (griffes)

Perte d'Equilibre Mentale : +0

Nyctalopie : Les Régressifs voient parfaitement dans le noir. Leurs yeux reflètent la lumière un peu comme ceux des chats.

Sentir le sang : Les Régressifs peuvent sentir l'odeur du sang plusieurs kilomètres à la ronde. D'une manière générale le sang les rends fous, ils attaquent toujours le Pj blessé ou couvert du sang des autres. Leur propre sang à la même effet que celui d'un humain ou d'un animal.

Appeler la bête : Les Régressifs peuvent pousser un cri très particulier, sorte de hululement aigu et guttural à la fois, rempli de colère, de désir, d'excitation et d'avidité. Ce cri fait perdre 1 point d'EM (EM difficulté 4) à ceux qui l'entendent pour la première fois. Les membres de la Nouvelle Race qui l'entendent doivent faire un jet d'EM de difficulté 4 pour résister à l'envie de se métamorphoser.

Résistance aux balles : Les Régressifs n'encaissent que la moitié des dégâts dues aux armes à feu.

CTHULHU

Le Projet Prométhée

Loman Watkins (shérif)

Santé : 9

Compétences Investigations

Réconfort 3

Compétences Générales

Arme à feu 8, Athlétisme 8, Bagarre 6, Conduite 3, Discrétion 4, Fuite 3, Premiers soins 4, Sixième sens 6

Seuil de Blessure : 4

Armes : -2 (poings), +0 (flingue), +1 (fusil)

Résistance aux balles : Les membres de la Nouvelle Race n'encaissent que la moitié des dégâts dues aux armes à feu.

Thomas Shadwell (mégalomane) 38 ans

Santé : 7

Compétences Investigations

Biologie 7, Chimie 7, Médecine 7, Réconfort 5

Compétences Générales

Arme à feu 2, Athlétisme 3

Seuil de Blessure : 3

Armes : +0 (flingue)

Doberman génétiquement modifiés

Santé : 6

Compétences Générales

Athlétisme 5, Bagarre 5

Seuil de Blessure : 3

Armes : -1 (morsure)

CTHULHU

Le Projet Prométhée

Structure du scénario

Après lecture du scénario, nous obtenons la structure suivante sachant que les éléments en noir sont la liste de scène à jouer dans l'ordre. Les scènes en gras sont les scènes principales ([1], [2], [3]...) tandis que les scènes en italiques ([A], [B], [C]...) sont des scènes optionnelles qui dépendent des actions des investigateurs. La scène [8] est utilisable plusieurs fois.

