

Murs de béton

Début du millénaire. Toutes les cités britanniques se ressemblent et Newcastle n'échappe pas à la règle. Ville sans âme où les murs de béton disputent le paysage à des petites demeures de briques crasseuses. Pauvreté et pollution sont omniprésentes. Même le centre ville et son atmosphère de fête ne parviennent pas à faire oublier la tristesse de ces rues.

L'hôpital de Newcastle s'intègre parfaitement dans cette trame urbaine triste et morne. Grand bâtiment construit après la seconde guerre mondiale, trop grand pour trop peu de personnel et trop peu de moyens. Des parties entières du bâtiment ont été abandonnées, fermées au public. Dans un tel contexte, nombreux sont les personnels médicaux qui, blasés et aigris, se contentent de n'assurer qu'un service minimum, sans un regard pour le patient, sans un mot pour le visiteur... C'est dans ce cadre terne, dans cet hôpital où la mort est plus présente que la vie qu'une tragédie aux ramifications inattendues a prise place.

Le 16 octobre, Sally Letfield est internée au General Hospital of Newcastle (G.H.N) pour analyses médicales. Elle se plaint de cauchemars récurrents ainsi que de suées nocturnes abondantes et répétées. Les analyses conduites par le médecin chef Lemond sont surprenantes et le poussent à contacter sa hiérarchie. Inquiète, les sphères supérieures décident de demander la collaboration de nombreux instituts, notamment l'appui du C.D.C à Atlanta.

C'est sans doute par ce canal que nos joueurs, agents de Delta Green, seront informés du problème. Contactés par leur chef de cellule, ils seront envoyés à Newcastle dans les plus brefs délais. " Invitation à une Nuit à l'Opéra. Vous êtes priés de vous rendre en Angleterre, à Newcastle pour faire la lumière sur le cas de Mme Sally Letfield. Cette personne est actuellement hospitalisée au General Hospital of Newcastle, service du docteur Lemond. Ce docteur a récemment contacté le C.D.C au sujet de sa patiente. Il souhaitait en particulier savoir si une maladie entraînant des suées d'eau de mer avait déjà été répertoriée.

Notez bien que vous agirez en tant qu'experts du C.D.C ainsi qu'en terre étrangère - de ce fait, le port d'armes est strictement interdit ! Le docteur Lemond sera informé de votre arrivée. Vous trouverez vos fausses identités,

badges et passeports dans une consigne de l'aéroport. La clef vous attend avec vos billets d'avions à l'accueil. Bonjour chez vous. "

Nous sommes le 19 octobre. Avec ces maigres informations et pressés par l'urgence nos PJ partent pour Newcastle. Cependant, quelle que soit la vitesse à laquelle se mettent en route les joueurs, ils ne rencontreront jamais Sally Letfield. Une fois arrivés dans la vieille cité britannique, ils apprendront par voie de presse ou auprès du docteur Lemond que Sally a été assassinée dans la nuit. Elle a été abattue de deux balles tirées à bout touchant, son visage a ensuite été aspergé d'Orégal, un mélange particulièrement corrosif d'acide sulfurique et d'acide nitrique... L'horreur commence à prendre forme.

Une tragédie russe

Pour comprendre les origines du mal qui frappe Newcastle et qui frappera bientôt Londres, il faut remonter en 1917.

Durant l'été 1917, le sous-marin U-29 de la flotte impériale allemande part en mission au large des côtes du Reich, direction la partie centrale de la Mer du Nord. Après avoir abordé puis torpillé le cargo anglais HMS Victory, l'équipage du sous-marin met la main, dans des circonstances étranges, sur une petite statue d'ivoire (voir la nouvelle d'H.P.L Le temple). Cette statue semble être à la base d'une terrible crise de folie qui entraîne bientôt l'ensemble des sous-marinières dans une mort collective affreuse. La dernière personne à succomber à l'étrange mal sera le commandant du sous-marin, Karl Heinrich, comte d'Altberg Ehrenstein. Cependant, avant de se donner la mort, il consignera sa triste aventure sur un vieux cahier.

Le 3 juillet 2000, le fleuron de la flotte russe, le sous-marin nucléaire " Koursk " capte sur ses sonars l'épave de l'U-29. La disparition de ce sous-marin étant à la base de nombreuses rumeurs, le commandant du Koursk envoie par curiosité deux plongeurs à l'intérieur du bâtiment maudit. Ceux-ci découvrent alors un sous-marin totalement vide et cherchent en vain la cause du naufrage - aucune trace d'impact ou de fuite n'est visible... Les seuls éléments qu'ils ramènent à bord du Koursk sont un cahier écrit en allemand ainsi qu'une statuette d'ivoire finement ciselée représentant un jeune visage couronné de laurier.

Bientôt, de nombreux membres d'équipages se plaignent d'étranges maux. Ils dorment mal, vivent de terri-

fants cauchemars et affirment suer abondamment... Le Koursk poursuit sa mission de routine vers l'Atlantique, pourtant, la quasi-totalité de l'équipage est atteinte du mal. De plus en plus, les symptômes se précisent et ne manquent pas d'effrayer les sous-marinières. Ainsi, les cauchemars de tous les membres de l'équipage se ressemblent étrangement. Tous rêvent d'une cité sous-marine couverte de limon, ressentant la présence d'un être visqueux qui semble les attendre ainsi que les appels des profondeurs de cette ville. Plus inquiétant, les suées nocturnes qui accompagnent ces rêves ont l'odeur et le goût de l'eau de mer. Enfin, la peau des sous-marinières contaminées prend une teinte cadavérique, les chairs deviennent froides et humides, caoutchouteuses et distendues.

Au 29 juillet, le commandant du Koursk décide de rebrousser chemin d'urgence. Il n'est plus question de naviguer avec un équipage corrompu par un mal inconnu. Nous sommes à la mi-août et le Koursk est enfin en vue des côtes russes. L'équipage est au plus mal. Certains sous-marinières, parodies d'hommes, sont consignés dans les couchettes arrière. Les cris de ces déments ne cessent jamais et accentuent la nervosité de l'équipage encore sain. Dans le but de secourir ces hommes, l'état-major envoie le navire Pierre le Grand à la rencontre du Koursk. Les deux bâtiments ne sont éloignés que de quelques milles, pourtant, le ministère de la marine, alarmé par les derniers rapports en provenance du Koursk préfère abandonner la mission de sauvetage. Le danger d'une contagion généralisée force l'état major à déclarer une simple quarantaine. Les sous-marinières du Koursk sont consignés à bord - leur sort semble déjà scellé...

Le 10 août 2000, la maladie fait son premier mort. Un pauvre mécano hurlant depuis plus de deux heures dans une langue inconnue se tait subitement. Sa peau se couvre de cloques - signes de brûlures - tandis que ses veines et artères sont grossièrement gonflées, obstruées par le sel... Cette mort atroce et l'attente imposée par l'état major poussent les hommes à la mutinerie. Seule une petite poignée d'homme, dont le capitaine et le second, refusent de trahir leur pays et s'enferment dans le poste central. Le siège va durer du 10 au 12 août. Durant ces deux jours, le capitaine va avoir le temps d'expédier à Moscou un long mémo sur la situation ainsi qu'une copie scannée de l'intégralité des pages du cahier du commandant Karl Heinrich.



Le 12 août, les mutins parviennent à entrer dans la timonerie, abattent les résistants et se rendent maîtres du bâtiment. Maladroitement - les pilotes du Koursk comptent parmi les morts - le sous-marin remonte peu à peu à la surface. Aussitôt, le Pierre le Grand signale le problème à l'état-major dont la réponse est cinglante : le Koursk doit être coulé ! Un hélicoptère du Pierre le Grand tire deux torpilles : coups au but...

Une fois le Koursk abîmé, une équipe de plongeurs de combat du Pierre le Grand fut chargée de faire disparaître les dernières traces de l'incident. Mais, malheureusement pour eux, ils furent incapables de pénétrer dans le sous-marin, dont les écoutes semblent coincées. Leur action se limita donc à faire disparaître les traces du torpillage.

En parallèle, l'opinion internationale gronde. Le président Poutine doit bientôt céder et laisse une équipe de sauvetage britannique approcher l'épave du Koursk. Une aubaine pour Majestic-12 qui se saisit immédiatement de l'opportunité ! En effet, Majestic-12 suit depuis le 3 juillet la triste aventure du sous-marin russe. La N.S.A réussit en effet à intercepter une communication entre le Koursk et son état major. Il était question de l'épave de l'U-29, d'une statue et d'un cahier. Par la suite, la N.S.A pu capter d'autres messages faisant part de l'état de santé alarmant des sous-marinières. Intrigué, Majestic-12 s'est débrouillé pour placer un de ses hommes de confiance dans l'équipe de sauvetage.

Nigel Letfield, ancien militaire, ingénieur naval britannique a jadis été une pièce du projet assistant (MJ-10). Aujourd'hui plus ou moins tombé en désuétude, ce réseau va subitement reprendre vie. Nigel arrive à bord du " Pierre le Grand " le 18 août et participe activement aux opérations de sauvetages. Il descend dans le sous marin maudit et note de nombreux éléments inquiétants : Nombre de cadavre anormalement faible, hommes d'équipage tués par balle, morts défigurés... Sur les ordres de Majestic, Nigel s'empare du cahier de Karl Heinrich ainsi que de la statuette d'ivoire. Enfin, avant de quitter la Russie, Nigel parvient à mettre la main sur un CD-ROM, copie exhaustive du fichier transmis par le commandant du Koursk le 19 août. Pour cela, il s'est appuyé sur les hommes du projet Miroir (MJ-11) qui ont, pour l'occasion, fait preuve d'une efficacité exemplaire.

Passablement ébranlé par sa mission en mer de Barents, Nigel Letfield rentre bientôt en Angleterre, à Newcastle, où il coule une vie paisible avec sa jeune femme. A peine a-t'il posé le pied sur le sol britannique qu'un agent de Majestic

recupère le cahier et la statuette avant de repartir vers les Etats Unis. Nigel " omet " de donner le CD-ROM à son contact.

La vie reprend son cours. Poutine se débat dans ses mensonges, Majestic commence l'étude de la statuette et du cahier...

Cependant, Majestic a ouvert la boîte de Pandores. Un mal étrange commence à se répandre en Russie. Plusieurs marins du " Pierre le Grand " commencent à se plaindre de cauchemars. L'Etat major de la marine, comprenant rapidement de quoi il retourne, ne va pas attendre que le mal s'étende. Dans la nuit du 18 au 19 septembre, 33 militaires seront assassinés discrètement et leur cadavre sera brûlé. L'opinion publique n'en sera jamais rien. Par contre, Majestic va découvrir ce crime d'Etat par le biais des agents de MJ-11. Le général Deerhausen, directeur de MJ-10 s'interroge alors sur la santé de son agent, Nigel Letfield. Un rapide contrôle montre alors que ce dernier a consulté deux médecins entre le 12 et le 19 septembre. Il semble, lui aussi, se plaindre de cauchemars.

Au vu des premières analyses du cahier et de la statuette, Majestic réalise le danger potentiel que le monde court. La décision est prise d'abattre Nigel. Le 22 septembre, la voiture de ce dernier explose après une sortie de route inexplicable. Le cadavre qu'on retrouvera à proximité du véhicule accidenté ne sera jamais identifié...

Contre toute attente, Nigel n'est pas mort. L'auto stoppeur qui l'accompagnait n'aura pas eu cette chance. Blessé et conscient d'être pris pour cible par Majestic, Nigel disparaît. Il récupère le CD Rom compromettant et parcourt Londres. Sans le sou, il ère dans les bas fonds et rencontre le Père Matthew Svenson qui va l'aider à survivre. Au fil du temps, la santé de Nigel commence à se détériorer. Il écrit la nuit, cette peau caoutchouteuse et les visions démoniaques conduisent Nigel à la folie. De son côté, le père Matthew cherche à en apprendre plus sur la vie de son protégé. Le 15 octobre, il appelle Sally Letfield, la femme de Nigel et laisse un message sur son répondeur : " Bonjour madame, je m'appelle Matthew Svenson et je crois être en rapport avec votre mari depuis quelques temps merci de me rappeler au numéro suivant ". Terrible erreur car Sally Letfield est hospitalisée depuis plusieurs jours pour un mal inexplicable. De plus, Majestic a mis le téléphone de Letfield sur écoute.

Rapidement, Majestic met en œuvre son plan d'action. Une équipe de 6 hommes de NRO Delta est envoyée en Grande-Bretagne. Deus d'entre eux se

chargent de Sally Letfield et l'abattent sur son lit d'hôpital. En brûlant son visage, ils s'assurent d'éviter l'épidémie (voir la section suivante : un mal unique). A Londres, une seconde équipe a pour tâche d'éliminer Nigel Letfield et le Père Svenson. Ils vont cependant se rendre rapidement compte de l'inutilité d'un tel acte. Le mal a déjà contaminé la quasi-totalité des SDF du Soho. Majestic se résout à appeler les Greys pour éviter l'Apocalypse.

Hostilités

Les agents de NRO Delta

FOR 16	CON 15	TAI 11
INT 15	POU 16	DEX 15
APP 10	EDU 18	SAN 80
PV 13	B. aux d. : +1d4	

Arts Martiaux 52%, Baratin 41%, Conduire auto 63%, Criminologie 29%, Cryptographie 47%, Déguisement 38%, Discrétion 66%, Ecouter 51%, Esquive 42%, Explosifs 41%, Grimper 44%, Informatique 32%, Persuasion 22%, Photographie 57%, Plongée 31%, Premiers soins 50%, Psychologie 51%, Sauter 39%, Science militaire 43%, Serrurerie 22%, TOC 66%

Coup de pied - 50% (1d6)
Coup de poing - 50% (1d3)
Glock 18 - 72% (1d10)
H&K MP5 - 44% (1d10)
Objets spéciaux : Stéroïdes issus de la technologie des Greys : +10 FOR, +10 CON, -10 POU, +4 en Mythe de Cthulhu (risques de visions hallucinatoires).

Ces agents n'ont rien à voir avec les gros bras qui opèrent outre Atlantique. Ces hommes savent qu'ils opèrent loin du " parapluie " bienfaisant de Majestic. C'est pourquoi ils utilisent plus leur cervelle que leurs muscles. Ils savent que la discrétion et la ruse sont leurs meilleures alliées. Ils opèrent de façon clandestine, comme pourrait le faire la CIA au sein d'un pays ennemi : Prêtonom, fausse identité, achat par société écran interposée, rumeurs... Ces hommes sont des experts et savent être prudents. Ils donneront du fil à retordre à nos PJ. Il est même fort probable que nos joueurs n'arriveront jamais à mettre un nom sur la véritable nature de l'organisation qui se trouve derrière ces agents...



Les SDF hallucinés

FOR 14 CON 10 TAI 11
INT 10 POU 6 DEX 11
APP 10 EDU 10 SAN 30
PV 9 B. aux d. : +1d4
Baratin 21%, Discrétion 23%,
Ecouter 32%, Marchandage 27%,
Mythe de Cthulhu 4%,
Psychologie 36%, Se cacher 36%,
TOC 41%
Coup de pied - 26% (1d6)
Coup de poing - 57% (1d3)
Objets contondants divers -
31% (1d6)

Ces SDF n'ont rien à voir avec des paumés au regard fuyant, au discours hasardeux et à la voix balbutiante. Au contraire, leur attitude tranche avec leur délabrement physique. Regard franc, voix posée et sûre, langage riche et élaboré. Leur attitude et leur discours font peur. Ils semblent étrangement cohérents dans leur discussion : Imminence de l'Apocalypse, retour du dieu de la mer, violence omniprésente.

Ils ressembleront plus à des messies qu'à des prophètes bidons. Ils peuvent aussi manifester une violence brutale et imprévisible qui s'oppose au calme dont ils font preuve. Zombies noctambules, ils attendent l'heure, le moment où leur triste prophétie se réalisera.

La malédiction de Gloon

Le mal n'est pas un virus mais une antique malédiction liée à un Grand Ancien méconnu : Gloon. Enfermé dans un temple sous-marin, peut-être dans une dimension parallèle, l'horreur abyssale communique par le biais de statuettes. Toute personne qui touche ou approche une de ces statuettes se trouve sous l'emprise de Gloon. Au bout de quelques jours, le temple de la créature apparaît dans les rêves de la victime. Flèche impossible couverte de limon, sculptures grotesques, architecture démoniaque et perverse, etc.

La nuit devient source d'angoisse et de terreur. Les songes se mettent à revêtir une réalité et une intensité effroyable. Le rêveur en vient à ressentir physiquement l'eau glaciale des profondeurs marines et à en goûter le sel. Au fur et à mesure qu'il s'enfonce dans le cauchemar, le rêveur sent la pression de l'eau augmenter comme s'il sombrait au plus profond de l'océan. A son premier éveil, la victime retrouve son lit détrempé, comme imprégné de sueur froide. Mais chaque matin, la quantité de liquide augmente. La victime comprendra bientôt qu'elle sue de l'eau de mer. Trois semaines environ après les premiers symptômes, la victime découvre à son réveil des fragments d'algues pourries voire des petits crustacés des grandes profondeurs.

Au bout d'un mois, l'aspect physique de la victime change. Sa peau devient humide, caoutchouteuse et étrangement distendue. Six semaines après le début de la malédiction, la fin est proche. La victime ne ressemble plus qu'à une chose molle et flasque. Folle, perdue dans les limbes, l'esprit plus proche de Gloon que jamais, elle finit par se dissoudre totalement, se rependre en eau de mer dans son dernier sommeil.

Le plus grand danger de cette malédiction est sa capacité à se transmettre comme une fièvre contagieuse. La malédiction de Gloon touche certaines zones du cerveau, dont celles situées dans le bulbe rachidien, siège d'une mémoire archétypique qui n'a pas oublié l'emprise des Grands Anciens. Cette zone va se réveiller sous l'impulsion de la statue et corrompre le corps dans son ensemble. Par la suite, tout porteur de la malédiction peut jouer le rôle d'un déclencheur qui réveillera cette zone du cerveau chez une nouvelle victime. Nul besoin pour cela du toucher d'une personne contaminée, il suffit de la voir. Toute personne qui voit une victime et rate son jet de SAN en raison de l'apparence de la pauvre créature est à son tour, victime de la malédiction. Le corps deviendra bientôt corrompu par l'esprit...

Soho, la nuit

Le scénario est en majeure partie urbain et nocturne. Le cœur de l'intrigue se déroule notamment dans le Soho londonien, de nuit. Le Soho doit apparaître comme un village, un microcosme étouffant et malsain. Londres est loin, tout se passe dans un quartier corrompu, véritable dimension alternative du mal.

De jour, le Soho est triste, lent, apathique. La plupart des boutiques sont fermées, le quartier est quasiment désert... Tout respire ce calme mauvais, annonciateur d'une catastrophe. Il est peu probable que nos PJ puissent découvrir quoi que ce soit en journée. Ils rencontreront seulement des personnages étrangement décalés, n'ayant aucun lien avec le mal nocturne et manifestant pourtant une terreur inquiétante.

Alors que la nuit tombe, les bars s'ouvrent, les néons s'illuminent et les rues du Soho se peuplent d'une faune de noctambules agressifs, perverse et dépravée. Les ruelles sombres, loin des deux rues centrales, sont le lieu de tous les trafics, de tous les vices. A 3 heures du matin, tout redevient relativement calme. Le Soho est alors abandonné aux poivrots, aux zombies, à la saleté et à la crasse d'une nuit de fête, après cette

triste bacchanale. C'est alors que la malédiction montre son vrai visage. La nuit est déchirée par les cris des maudits. Les squats et les parkings souterrains se peuplent de déments qui se livrent à d'étranges cérémonies.

Newcastle, sur les traces du mal

L'hôpital de Newcastle, rencontre avec Lemond

Les joueurs prendront un vol jusqu'à Londres, puis, après 2 heures d'attente, une ligne intérieure leur permettra de se rendre à Newcastle. Ils récupéreront leurs bagages dans le petit aéroport de la vieille ville ouvrière peu après 18h00. Un métro grinçant les conduira jusqu'au General Hospital of Newcastle où une infirmière revêche leur indiquera la direction du service des maladies infectieuses du docteur Lemond. Le service se trouve à l'écart, dans l'aile Laennec, au 8ème étage. Les joueurs auront ainsi le loisir de découvrir le délabrement avancé de l'hôpital, le manque de personnel, la taille gigantesque du bâtiment.

Au service du professeur Lemond les joueurs seront accueillis par un policier en blouse blanche qui prendra leur identité. Il les présentera ensuite au professeur.

Ce dernier est un homme rondouillard et chauve au physique peu avenant. Gauche et peu communicatif, il paraîtra quelque peu névrosé. Depuis 24 heures, suite au meurtre de Sally Letfield, il est persuadé que sa vie est en danger. Sa paranoïa est communicative et une ambiance étrange règne dans son service. Il entraînera les joueurs à l'écart dans une pièce sombre et, leur parlant à voix basse, leur livrera tout ce qu'il sait sur cette affaire. L'excitation se mêle à la peur et il est certain que son discours sera quelque peu embrouillé.

Le cas Sally Letfield : Sally est hospitalisée au service des maladies infectieuses depuis le 14 octobre. Elle se plaignait de cauchemars, de suées abondantes et d'un problème de peau. Aucune maladie connue n'a pu être diagnostiquée. Après analyse, les symptômes suivants caractérisent ce mal : un même cauchemar récurrent, des formes géométriques qui sont pour le patient la représentation d'une cité sous-marine. Le psychologue a noté que cette cité est pour le patient source de terreur mais aussi d'envie.

Durant la nuit, suées très abondantes (plusieurs litres) d'un liquide assez semblable à de l'eau de mer, très proche de la composition du liquide lacrymal. Les suées semblent s'accroître durant les phases de cauchemars. Aucun endo-



crinologue n'a pu expliquer le phénomène. La peau du malade prend continuellement une texture caoutchouteuse et humide. Le dermatologue affirme que les cellules de la peau semblent se recomposer selon un schéma précis et inconnu. Le 17 au matin, on s'est rendu compte que le lit de la patiente abritait une petite colonie de mollusques marins. Personne n'a pu expliquer leur origine.

Pour le docteur Lemond, tous ces symptômes ont une cause unique. Il s'est en effet rendu compte après avoir effectué un scanner du patient qu'une certaine zone du cerveau située dans le bulbe rachidien était inexplicablement "chaude". C'est à dire que cette zone, d'ordinaire endormie était en activité chez sa patiente. Lemond ne peut expliquer pourquoi cette zone s'est réveillée. Il parle d'évolution de l'espèce, de chaînon manquant, de mutation biologique spontanée...

Le meurtre de Sally Letfield

Le professeur Lemond n'était pas présent à l'hôpital lors du meurtre. Il sait simplement que Sally a été abattue de deux balles de 9mm tirées à bout portant et qu'un mélange d'acide a ensuite été jeté sur son visage.

En interrogeant le personnel hospitalier ou en prenant rendez-vous avec l'inspecteur Louis Logan, en charge du dossier, les joueurs pourront apprendre quelques maigres éléments.

Le meurtre a eu lieu à 23h20. Le meurtrier portait une blouse de médecin et c'est fait passer pour un endocrinologue. Il avait un fort accent américain. Avec l'aide des infirmières du service, l'inspecteur Logan a obtenu un portrait robot assez fiable de l'assassin.

L'arme utilisée semble être un Glock équipé d'un silencieux. Le tueur a logé deux balles dans le cœur de Sally Letfield puis a versé un mélange d'acide sur son visage. Aucune raison valable n'a été avancée pour justifier son geste. La police n'a aucun élément concernant un éventuel mobile ou un suspect. Louis Logan envisage un rapport avec les activités de Nigel.

La demeure Letfield

Les clés de la maison des Letfield se trouvent toujours à l'hôpital, dans les affaires personnelles de Sally. La maison ne se trouve pas à Newcastle, mais dans la banlieue bourgeoise de Sunderland, non loin de la mer.

Belle maison sans étage entourée d'un vaste jardin. L'aspect extérieur de cette demeure est très soigné. De même, l'intérieur laisse apparaître les soins méticuleux de la maîtresse de maison. Tout est propre, rangé. Tout est à sa place - peut être un peu trop.

Dans le silence de cette maison vide, cet ordre maniaque transforme le lieu en un espace vide et sans vie. Les visiteurs perçoivent de manière quasi inconsciente que la mort a frappé dans cette maison. Les joueurs s'y sentiront rapidement mal à l'aise, comme des profanateurs de sépulture, des voleurs dans une église. Pourtant, en passant quelques heures dans ces lieux, nos PJ pourront découvrir de nombreux éléments.

Sally n'a pas d'activité professionnelle. Nigel a été sous-marinier dans la Royal Navy de 1973 à 1987 puis s'est mis au service d'une agence d'ingénierie navale (info simple à découvrir : cadres accrochés au salon, bulletins de paye...).

Nigel a participé aux opérations de sauvetage du Koursk du 18 août au 4 septembre. Il a fait partie de la première équipe à pénétrer dans le sous-marin (jet de TOC : articles du Times et du Newcastle Post découpés et rangés dans un dossier de presse). Sally a consulté son médecin généraliste le 10 et le 20 septembre. On lui a prescrit des somnifères et des antidépresseurs (jet de pharmacologie). Sally a consulté son médecin le 28 septembre et le 13 octobre. On lui a prescrit des médicaments analogues. (jet de TOC : ordonnances soigneusement rangées). Nigel est mort le 22 septembre à 8h20 victime d'un accident de voiture (TOC : lourd dossier comprenant l'intégralité des documents légaux ainsi que quelques lettres de condoléances). Il semblait faire autrefois de fréquents voyages vers les Etats Unis (TOC : passeport).

Avec un TOC/2 il est possible de mettre la main sur un revolver dissimulé dans un placard. Un jet de criminologie permettra de se rendre compte que l'arme a déjà servi et qu'elle est parfaitement entretenue.

Un jet de TOC et de psychologie permettra de se rendre compte que Nigel et Sally se sont connus il y a une vingtaine d'années, que leur vie semble être un long fleuve tranquille (lettres, photo...).

Enfin, dans la série de messages déjà écoutés stockée sur le répondeur, un message intéressera les joueurs au plus haut point : "Bonjour madame, je suis le père Matthew Svenson. Je souhaiterais vous joindre pour vous parler de votre mari. Je vous invite à me joindre au (à vous d'inventer)". On notera au passage que la maison est truffée de micros (les joueurs pourront les découvrir avec un critique en TOC). De même, le téléphone est sur écoute et un agent de Majestic dissimulé dans les environs photographie tout ce qui entre et ce qui sort de la demeure. Au Gar-

dien de décider si les hommes de l'ombre interviennent.

Rencontre avec Chris Lawford

Lawford est un journaliste de 24 ans qui publie tous les mois à 7.000 exemplaires une feuille de choux conspirationniste : "le Troisième œil" (rien à voir avec l'Armée du Troisième Oeil mais le nom lui vaut d'être légèrement surveillé par PISCES. Sa ligne est déjà sur écoute...). Chris est un jeune homme sympathique bien que terriblement collant et sans la moindre once d'éducation. Dans le but d'écrire un numéro "spécial Koursk", il a depuis longtemps cherché à joindre Nigel Letfield. Il n'y est jamais parvenu. La mort par accident de Nigel et le meurtre de sa femme amènent de l'eau à son moulin. Si les PJ font des recherches sur la famille Letfield, ils finiront tôt ou tard par tomber sur Lawford. Au Gardien de voir comment utiliser le jeune journaliste mais ce dernier dispose d'informations (ou croit disposer d'informations) qui seront utiles aux PJ.

En Russie, entre le 18 et le 22 septembre, 90 personnes ayant eu une relation directe ou indirecte avec le Koursk ont été assassinées (partiellement vrai).

On ne remontera jamais les cadavres du Koursk car seulement 30 corps ont été retrouvés dans le sous-marin. Tous étaient morts par balle. (partiellement vrai).

Le Koursk a découvert la carcasse d'un sous-marin allemand de la 1ère guerre mondiale : l'U-29 du commandant Karl Heinrich. Ce sous-marin avait totalement disparu en 1917 après s'être rendu sur le lieu du crash d'un OVNI (l'histoire de l'OVNI est fausse).

Le Koursk transportait les restes d'un OVNI et peut être d'une Entité Biologique Extra-terrestre. Le Pierre le Grand a coulé le sous-marin pour limiter le nombre de témoins. Entre le 12 août et le 17, une équipe russe a fait disparaître les traces du torpillage et a transféré les pièces de l'OVNI et de l'EBE dans un autre sous-marin (faux).

Soho au cœur du mal

L'activité des Greys

Depuis plusieurs semaines, les Greys sont établis dans le Soho et cherchent une solution pour mettre un terme à l'étendue de la malédiction de Gloom. Un jour avant l'arrivée des PJ dans le Soho, les Greys auront trouvé et mis en application leur plan.

En pratiquant des expériences et des études sur des SDF manipulés, les Greys ont pu découvrir une toxine qui



accélère par sept le développement de la malédiction tout en limitant sa diffusion. Ainsi, les Greys espèrent que d'ici 10 jours toutes les victimes du mal auront disparues... La nuit précédant l'arrivée des PJ dans le Soho, les Mi-Go survolant la ville lâchent la toxine sur Londres. De nombreuses personnes sont témoins de leur vol et la presse britannique titrera sur ces étranges OVNI.

Dès le lendemain, les effets de la toxine se font sentir. Chez les victimes, le développement de la malédiction est accéléré. En une journée, la maladie évolue comme en une semaine. Bientôt les rues du Soho se peuplent de parodies d'êtres humains. La transmission du mal devient aussi plus difficile. Seul un échec critique sur un jet de SAN entraîne une "contamination".

Sur les traces du père Matthew Svenson

Le numéro de téléphone laissé sur le répondeur de Sally Letfield est celui de "la congrégation du Saint Sauveur", un groupe de prêtres catholiques œuvrant dans le Soho. Le père Matthew Svenson en fait bien évidemment partie.

Le bureau de la congrégation est une simple boutique située entre deux boîtes de strip-tease. Le petit office est rempli de prospectus et d'objets de culte. La faune qui fréquente "la congrégation du Saint Sauveur" varie, depuis la prostituée au petit dealer, de jour comme de nuit. Durant la journée, les joueurs seront accueillis par le père Scott, un jeune séminariste dépassé par sa mission. Trop timide, peu sûr de lui, il reste derrière sa table et demande sans conviction s'il peut aider de quelque façon. A toute question, il renvoie vers un prospectus. Si on l'interroge sur le père Svenson, il dira qu'il ne travaille que la nuit et ne le connaît pas personnellement.

De nuit, les joueurs rencontreront le père Gary Keeper. Un vieux prêtre au visage en lame de couteau, sévère, économe en paroles... Interrogé sur le père Svenson, le vieux Keeper deviendra soupçonneux. Il finira par dire que Matthew Svenson a disparu depuis le 16 octobre. Keeper est un ami de Svenson. Même s'il n'en dira rien, il est particulièrement inquiet pour le prêtre disparu. Il sait qu'avant sa disparition il montrait d'étranges signes de fatigue et une sorte de maladie de peau. Le père Keeper est en contact étroit avec les SDF du Soho. Il pourra ainsi renseigner utilement les joueurs sur l'état inquiétant de ce microcosme. Il sait en particulier que depuis quelques temps, de nombreux SDF disparaissent...

La demeure de Matthew Svenson

Le père Keeper aura pu donner l'adresse personnelle de Svenson. Plus prosaïquement, il n'existe qu'un seul Matthew Svenson dans l'annuaire.

A la périphérie du Soho, dans un immeuble vétuste se trouve le petit appartement de Matthew. Une montée d'escalier qui sent l'urine, aucune isolation sonore, des paliers non éclairés... Matthew Svenson vit au 4ème. Il faudra crocheter la serrure ou forcer la porte pour entrer.

L'intérieur de l'appartement est particulièrement sommaire : quelques meubles, un matelas à même le sol, des vêtements bon marché... Un jet de TOC permettra de se rendre compte que tout a été fouillé. Proche d'une table qui fait office de bureau, un meuble à tiroir est totalement vide. Des intercalaires permettent encore de comprendre que le meuble contenait des fiches classées par ordre alphabétique.

Enquête de voisinage et police

Une enquête de voisinage amènera nécessairement la rencontre de personnages haut en couleurs (éviter les PNJ caricaturaux qui prêtent à rire. Préférer les voisins brutaux, les rencontres sordides et décalées). De même, l'inspecteur en charge du dossier (équipe de nuit du commissariat de quartier du Soho), Darelle Kay est un personnage torturé. Ses multiples tics, son haleine avinée et ses yeux fuyants en font un interlocuteur inquiétant.

Quelque soit le moyen choisi, les PJ pourront apprendre les éléments suivants : dans la nuit du 16 octobre, les voisins ont entendu des bruits de lutte. Ils ont ensuite vu trois hommes porter le père Svenson jusque dans un van noir. La seule chose qui a été dérobée dans l'appartement du prêtre est une série de fiches que Matthew Svenson semblait tenir sur la population SDF du Soho.

Les SDF de Soho

Poussés par leurs récentes découvertes ou par les révélations du père Keeper, les joueurs iront tôt ou tard à la rencontre des SDF du Soho.

Dès la première rencontre, les PJ seront frappés par l'étrangeté de leurs interlocuteurs. Cette impression ne les quittera jamais. On trouvera les SDF dans des lieux sombres et inquiétant : ruelles coupes gorges, parkings souterrains déserts, ancienne villa abandonnée, friche industrielle, terrain vague isolé... Ces SDF ne sont jamais inactifs, ils ne sembleront jamais dormir. Occupés à torturer de petits animaux, à se découper la peau du bras avec une lame de rasoir, à observer des blattes... Leur

délabrement physique accentué par la toxine des Greys soulignera l'étrangeté de la scène.

Ces SDF sont dérangés. Fous et malades. Leur discours et leur activité sont malsains. Tout ce qu'ils font ou disent est profondément déséquilibré. Leurs idées s'enchaînent machinalement selon une logique pervertie.

Si les joueurs parviennent à supporter leur présence et, peut être, à engager une conversation construite, ils pourront apprendre de nombreuses choses :

Le père Matthew était leur ami. Il prenait soin d'eux mais il a rencontré le diable.

Un jour, le diable est venu à la rencontre des SDF du Soho (ils se nomment entre eux le peuple des rues). Le premier à qui il est apparu était un drôle de type venu du nord. Il se faisait appeler Nigel.

Le père Matthew a rejoint la cité de basalte. Ils sont venus le chercher.

C'était un élu. Tous les soirs, les élus disparaissent à jamais. Ils rejoignent la cité des abysses.

Tous les soirs, les élus montent dans un van noir qui les conduit vers leur destin. Vers la voix qui les appelle.

Les hommes de l'ombre

Le van noir

Il ne s'agit pas d'une légende. Tous les matins, vers 6h00, un van noir circule dans le Soho. Les SDF le regarde passer avec déférence. Lorsque le van s'arrête, c'est la cohue. Des dizaines de SDF se précipitent pour monter à son bord. Ils hurlent, prétendent que c'est leur tour, affirment être appelés par la voix, jurent leur grand dieu qu'ils ont été élus... Si les PJ souhaitent monter à bord du van, ils devront jouer des coudes...

A l'intérieur, tout est noir. Les passagers sont totalement isolés du conducteur et il n'y a pas de vitres. Si les PJ suivent simplement le van, ils traversent le Soho avant de s'arrêter sur Market street, non loin d'une ancienne galerie marchande désaffectée. Le van s'immobilise, les portes du véhicule s'ouvrent et l'ensemble des passagers sort. Comme mue par un instinct inexplicable, la majeure partie des SDF enjambent les détritres qui les séparent de la galerie marchande et s'engouffrent dans le bâtiment. Le van redémarre quelques instants plus tard. Si les PJ continuent à suivre le van, ils seront conduit à l'extrémité est du Soho, sur les quais de la Tamise. Là, le véhicule pénètre dans l'enceinte grillagée d'un entrepôt et, une fois garé, deux hommes descendent du véhicule. Ils entrent



ensuite dans l'entrepôt.

La galerie de Market street

La galerie était un complexe construit au début des années 70 et abandonné en 1993. Depuis, des pancartes jaunes quémangent en vain un repreneur. C'est une de ces pancartes qui bouchait l'entrée de ce vaste complexe. La pancarte, cassée en deux gît maintenant sur le sol au milieu des gravats et de la poussière.

La galerie, construite en anneau s'étend sur 4 niveaux en sous-sol. Les boutiques se tiennent autour d'une allée circulaire faisant le tour d'une fontaine inactive au niveau -4. Ici, tout est en ruine. Vitrines brisées, pans de murs détruits, morceaux de parpaings sur le sol, traces visibles de squatters... On distingue encore quelques enseignes, des panneaux indiquant les escaliers de secours...

En tendant l'oreille, on peut parfois entendre des bruits sourds venant du niveau inférieur. Les personnes ayant succombées à la malédiction de Gloon entendront quant à elles, le flux et le reflux d'une mer improbable.

Au niveau -4, une étrange membrane de couleur jaune s'étend entre 2 piliers. Cette membrane opaque a un aspect vaguement caoutchouteux et humide, presque organique. Un jet de TOC permettra de se rendre compte que cette membrane pulse doucement. Quiconque osera toucher cette paroi répugnante constatera avec stupeur que sa main passe au travers sans rencontrer de résistance et ne ressort pas de l'autre côté pour autant. Ceux qui seront assez fous pour traverser la paroi seront instantanément transportés dans un ailleurs étrange et perturbant : un environnement fongique, un paysage extraterrestre de couleur malade, le vol des Fungi...La santé mentale des voyageurs en pâtira !

La plupart des SDF, après quelques instants d'étonnement traversera la membrane. Tous attendent de trouver la cité de basalte de leurs cauchemars. Aucun d'entre eux n'en réchappera. Si les PJ choisissent de ne pas traverser la porte dimensionnelle, ils ne seront pas pour autant à l'abri. Deux Mi-Go rôdent dans la galerie. Ils ont pour mission d'éliminer toute personne ayant pu inspecter les lieux. Ces deux créatures sont à la base des bruits sourds et des bourdonnements inexplicables que nos PJ peuvent avoir entendus. Ils sont aussi la cause directe des quelques cadavres étrangement déchiquetés que les joueurs peuvent découvrir dans le complexe. Pour éliminer d'éventuels intrus, les Mi-Go utilisent un Grey qu'ils aiment pour attirer les PJ dans un piège. Le Grey que nos PJ pourront voir furtivement disparaître derrière une porte. De

l'autre côté, un couloir les mène à une seconde porte derrière laquelle se trouve une pièce sans lumière. Dans cette pièce, les Mi-Go attendent pour frapper...

L'entrepôt sur la Tamise

Simple bloc de tôle noire entouré de 3 mètres de grillage, cet entrepôt de 1000 m² situé au bord de la Tamise respire le mystère. Aucune inscription sur sa façade. Des recherches montreront que le local est loué depuis 3 semaines par une firme italienne de produits alimentaires.

On pénètre dans l'entrepôt par une petite porte. L'intérieur est quasiment vide. Les joueurs distingueront à peine une sorte de petit campement organisé dans un coin et une étrange installation médicale dans un autre. Le reste des 1000m² est inexploité. Les lumières de l'entrepôt sont certainement éteintes, ce qui laissera aux joueurs une certaine marge de manœuvre.

Le campement est bien entendu celui des quatre hommes de Majestic. Deux d'entre eux sont toujours sur place. Ce campement se compose du strict minimum : 6 cantines, des vêtements de rechange, plusieurs jeux de papiers d'identités, différentes cartes de crédits, des armes automatiques, des stéroïdes, diverses amphétamines... Dans un coffre cadenassé, les joueurs pourront découvrir l'ensemble des fiches de Svenson ainsi qu'un dossier cartonné. Les fiches recensent la population SDF du Soho ainsi que les habitudes des uns et des autres. Les joueurs pourront ainsi se rendre compte de l'étendue de la malédiction. Les PJ pourront aussi s'intéresser à la fiche de Nigel. Ils découvriront ainsi que Svenson a rencontré Letfield le 26 septembre. Il note " Nouveau venu. Découvre la vie de SDF. Sans doute niveau social élevé. Maladie de peau. Peut être maladie honteuse. Rejette l'aide d'autrui. Sans doute un secret, une blessure à vif. Il possède un CD-ROM auquel il semble tenir plus qu'à sa vie. "

Dans le dossier cartonné, les joueurs trouveront un ensemble de transcriptions de messages radios. Il s'agit bien sûr des messages envoyés par le Kursk. Aucune inscription sur ces transcriptions ne permettra d'identifier l'expéditeur. Voici quelques extraits :

" 3/07/00 Venons de découvrir la carcasse de l'U-29 Allemand resté inviolé depuis la 1ère guerre mondiale. Etrangement, aucun cadavre à l'intérieur. Avons ramené de son bord une statue d'ivoire et le cahier du commandant Karl Heinrich. "

" 29/07/00 Le mal progresse à bord. Devons faire demi-tour. Difficile de dormir. "

De l'autre côté de l'entrepôt, un lit d'hôpital entouré d'une tente à oxygène. Divers outils de contrôle du rythme cardiaque ou de l'activité cérébrale lan-

cent leur bip caractéristique dans tout l'entrepôt. Attaché sur ce lit, les joueurs pourront découvrir le père Matthew Svenson dans un état déplorable. Touché par la malédiction de Gloon, il est alité sur un matelas imbibé d'eau de mer, ses chairs sont gonflées et distendues. Sa santé mentale est, elle aussi affaiblie. Il fredonne, balbutie puis crie brutalement. Pourtant il sera possible de conduire une discussion avec Svenson. Il pourra notamment indiquer aux joueurs ou se terre Nigel Letfield.

A l'origine du mal & Epilogue ?

Nigel, ou plutôt la chose qui fut jadis Nigel, se cache dans un ancien réseau d'égout. On y accède par une bouche de rejet circulaire située sur les rives de la Tamise. Les planches qui barraient cette entrée ont été partiellement détruites. Derrière, un tuyau sombre et nauséabond se prolonge dans les ténèbres. Des relents d'odeurs marines se mêlent à un fumé de pourriture. Des bruits sourds, des cris inattendus, un chantonement perpétuel finissent par mettre nos joueurs sur leur garde.

Guidé par ces sons, les joueurs finiront par découvrir Nigel. Amas de chairs pourries, pataugeant dans une mare d'eau putride, il pleure, il chante et meurt doucement tandis que de l'eau s'échappe continuellement des pores de sa peau.

Il sera pourtant possible de dialoguer avec lui. Il leur parlera de ses visions, de la voix qui l'appelle, des créatures qui écumaient la terre il y a bien longtemps... Quant au CD-ROM, il le presse contre lui comme une relique du temps passé. Il faudra être terriblement convaincant pour s'en emparer, à moins que la malédiction de Gloon sonne le glas du pauvre Nigel en présence de PJ. Mais, le danger n'est peut être pas celui qu'on croit. Majestic est sans doute sur les traces des PJ. Peut être que les hommes de NRO Delta ont laissé l'espace nécessaire aux PJ pour découvrir la tanière du monstre. Dans ce cas, les chevaliers noirs attendent dans l'ombre et sont déjà prêts à frapper...

Epilogue ?

Les joueurs ont pu se sortir des multiples pièges de cette histoire. Grâce aux Mi-Go l'étendue de la malédiction a pu être contrôlée. La presse britannique laissera à peine transparaître une vague remarque quant à la disparition de plusieurs centaines de SDF londoniens. Pourtant, la malédiction est-elle réellement stoppée ?

De nombreuses forces occultes sont en effet susceptibles de s'intéresser aux événements de Soho. C'est le cas de la



Karotechia, à la recherche depuis de nombreuses années de l'U-29 de comte d'Alteberg-Ehrenstein. C'est aussi le cas de l'Opus Dei qui lance systématiquement une enquête après la disparition mystérieuse d'un prêtre. De plus, Majestic est désormais en possession de la statuette de Gloon. Enfin, les PJ sont peut-être eux-mêmes porteur du virus. Dans ce cas, Delta Green les aidera certainement à repousser l'inéluctable mais la rémission passera par une quête.

Enfin, les joueurs ont peut être entre leurs mains un exemplaire scanné du journal de Karl Heinrich. Ecrit désordonné d'un homme fou comprenant diffusément l'existence des Grands Anciens (mythe : +7%, SAN 1d4/1d8, multiplicateur 0). Avec ce scan, les joueurs disposent du dernier mémo du commandant du Kursk. Ils seront ainsi parmi les quelques rares individus à connaître l'infâme vérité...

