

Résumé de l'épisode précédent

Suite à la prise d'assaut du ranch de David Coran, ranch abritant une secte (les Adeptes de la Révélation), les PJ avaient découvert ce qui semblait être un culte étrange et sanguinaire voué à une entité connue sous le nom d'Azathoth.

L'affaire semblait réglée mais une prise d'otages similaires perpétrés par les survivants du ranch et des agents du FBI en poste à l'hôpital militaire où avaient été envoyés les blessés relance l'enquête.

Le médecin légiste responsable de l'enquête demande aux PJ de venir au laboratoire d'analyse médico-légal mais ceux-ci arrivent trop tard : les flammes ont déjà ravagés les bâtiments. L'enquête conclue à un incendie criminel.

Un lien existe entre tous ces faits et quelqu'un semble vouloir effacer les traces et brouiller les pistes.

Tout semble fort compromis quand un Email d'origine inconnue révèle aux PJ la nature surnaturelle du lien : un parasite appelé Insectes de Shaggai ; ces créatures auraient pris le contrôle des sectateurs du ranch puis des blessés et des gardes de l'hôpital.

A la lumière de ces dernières informations et avec l'aide du Delta Green (recherches dans les fichiers), les PJ découvrent un rapport datant de la fin de la seconde guerre mondiale et mentionnant les fameux parasites sur une île du pacifique qui abritait un camp de prisonniers japonais.

De plus, deux agents du FBI et un agent du SWAT manquent à l'appel.

Peut-être sont-ils eux aussi dans le coup, infectés par le parasite.

Briefing

Le suite à donner à l'enquête est fort simple : retrouver les agents manquants d'une part ; se rendre sur la fameuse île du pacifique mentionnée dans le rapport d'autre part.

Le Delta Green met à la disposition des agents les moyens de transport nécessaires pour se rendre sur l'île (un petit atoll non répertorié sur les cartes).

Quand aux agents manquants, leurs identités sont bien entendu connues :

- ❖ Edouard Belt, agent du FBI, 15 ans de service, irréprochable ; marié, deux enfants.
- ❖ Vincent Vermont, agent du FBI, 6 ans de service, irréprochable ; marié, un enfant.
- ❖ Richard McFersson, agent spécial du SWAT, expert en explosifs ; célibataire.

Les adresses des trois agents sont communiquées aux PJ.

Les deux agents du FBI travaillent pour le bureau régional de Californie.

L'agent du SWAT habite Seattle et avait été envoyé au Nouveau Mexique en mission spéciale.

Les PJ ont un accès illimité aux bureaux et aux fichiers professionnels des trois hommes.

Les familles

Si les PJ n'ont pas encore interrogé les familles, c'est le moment.

[Psychologie] Leurs familles respectives sont sans nouvelle.

Ils avaient tous un comportement bizarre depuis leur dernière mission (le ranch) et se plaignaient de violents maux de tête.

Le bureau régional du FBI a Los Angeles

Le bureau régional du FBI à Los Angeles est un imposant building, empilement rationnel de bureaux, de cages d'escaliers et d'ascenseurs.

La sécurité laisse passer les PJ sur simple présentation des badges et des papiers officiels.

Les bureaux des deux agents, Edouard Belt et Vincent Vermont, se trouvent à deux endroits opposés du bâtiment.

[Idée] Les deux hommes ne devaient pas se connaître ou alors seulement de vue (il y a près de 300 personnes qui travaillent dans le bâtiment).

[TOC + Bibliothèque] Une fouille des papiers et des dossiers en cours ne donne rien de probant : des affaires assez banales pour le FBI.

Le bureau du SWAT à Seattle

A Seattle (par avion, il faut quant même 2 heures), le bureau de l'agent McFersson ne contient lui non plus rien d'intéressant : des dossiers et des briefing de missions classés TOP SECRET.

Par contre, son appartement a été mis sous scellés par la police locale après la disparition de l'agent.

C'est un appartement dans la banlieue de Seattle, dans un immeuble datant des années 70 avec un ascenseur et un escalier de secours métallique grimpant sur le côté du bâtiment.

[TOC] Quand les PJ arrivent sur place, ils se rendent compte que les scellés ont été brisés.

[Ecouter] L'endroit semble désert. Aucun bruit.

[TOC] On a pénétré à l'intérieur par

la porte, tout simplement (en brisant les scellés) et on est ressorti par l'escalier de secours en brisant une vitre.

Pendant que les PJ fouillent l'appartement de l'agent Richard McFersson, un coup de feu claque et une des fenêtres de l'appartement côté rue éclate en morceaux. Les débris sont projetés dans la pièce.

Le projectile vient se ficher dans le plafond, provoquant une pluie de plâtre et de morceaux de bois.

[TOC] Le coup de feu vient de la rue.

[Chance] Un second coup de feu éclate ; le tireur est dans une des voitures garées en face.

Le projectile traverse littéralement le mur de la pièce et vient terminer sa course dans le couloir, après avoir transformé la porte de l'appartement en sciures de bois.

[Connaissances] Le tireur utilise un type de munitions particulières : des balles perforantes extrêmement efficaces et qui plus est explosives, au vue des dégâts.

Ce type de projectile peut aisément arracher un bras ou une jambe, ou faire éclater un corps. Etre touché par ce genre de balle équivaut à une mort rapide.

Aux PJ de réagir en conséquence pour neutraliser le tireur (qui n'est autre que Richard McFersson, revenu sur les lieux pour éliminer d'éventuels poursuivants).

McFersson est un membre du SWAT. Il connaît donc les ficelles du métier et sera difficile à appréhender.

Si un des PJ est blessé, la blessure sera sérieuse et nécessitera une hospitalisation d'urgence (n'oubliez pas que le tireur utilise des balles explosives : les gilets en kevlar n'arrêteront que la moitié des dommages normaux).

Si McFersson se retrouve coincé par les PJ, le parasite (insecte de Shaggai) quittera son hôte (provoquant la mort immédiate de ce dernier).

L'insecte tentera de parasiter le PJ le plus proche.

Capter l'insecte est extrêmement difficile, voire impossible.

Les PJ n'auront peut-être d'autre choix que de le tuer (les restes pourront ensuite être examinés).

[TOC] Sur McFersson, les PJ ne trouveront que ses papiers.

[Informatique (fichiers du FBI)] Son véhicule est une voiture volé la veille.

[TOC + Idée] Aucun indice. Aucune indication ni document pouvant orienter la suite de l'enquête. RIEN !

L'enquête piétine puis re-



prend...

La piste semble capricieuse et retrouver la trace des deux autres agents disparus difficile dans l'état actuel des choses.

L'enquête est au point mort.

Pourtant, en rentrant chez lui, un des PJ découvre une enveloppe sous sa porte.

Elle contient une série de photos montrant des hangars faisant vraisemblablement partie d'une zone portuaire ; une note explicative (dactylographiée bien entendu) apprend aux PJ qu'il s'agit du port de San Francisco.

Sur certaines photos, on voit distinctement les numéros des hangars ainsi qu'un bateau : un cargo baptisé « Léviathan ».

[Informatique (fichiers FBI et autorités portuaires)] Les fichiers des autorités portuaires indiquent que le Léviathan appartient à une petite compagnie d'import/export ; les dossiers mentionnent également que cette compagnie est officiellement en faillite depuis 6 mois.

Une photo montre le hangar n°13 ; l'endroit est surveillé par plusieurs hommes armés.

Une autre photo en zoom identifie deux des gardes : il s'agit des agents disparus, Edouard Belt et Vincent Vermont.

Avant de se rendre sur les lieux et éventuellement de donner l'assaut, il est bon que les PJ fassent une reconnaissance des lieux.

Que cachent le hangar n°13 et le mystérieux cargo ?

Aux PJ de le découvrir et d'agir en conséquence.

Une action irréfléchie ou inconsidérée les mènera tout droit à une mort certaine. A eux de méditer cela et d'en tirer les leçons.

Vu les preuves, le Delta Green ne fera pas d'histoire et mettra une unité de 10 hommes d'élite du SWAT à la disposition des PJ.

Que cache le hangar N°13 ? (meneur de jeu seulement)

Le hangar n°13 contient un vaisseau spatial alien (un temple des insectes de Shaggai, un de ceux qui leur a permis de fuir leur planète et d'échouer sur Terre).

L'engin est de petite taille : une pyramide à trois côtés de 6 mètre sur 6.

Tout autour de l'appareil, des symboles ont été tracés. Les insectes se préparent à invoquer une nouvelle fois leur divinité maudite, Azathoth, afin qu'il les aide à quitter la Terre où ils sont prisonniers depuis si longtemps.

Pour remettre leur appareil en état,

ils ont besoin d'un élément qu'ils pensent trouver sur une certaine île du pacifique.

Le cargo doit d'ailleurs appareiller au plus tôt.

Le voyage jusqu'à l'île prendrait normalement plusieurs jours ; pourtant, les insectes de Shaggai vont user de la magie du Mythe pour ouvrir une porte (avec l'aide d'une certaine divinité endormie sous les flots).

En empruntant ce passage, le cargo devrait être en vue de l'île en moins de 12 heures de voyage.

La suite...

Le temps que les PJ remontent la piste et décident d'un plan pour neutraliser les gardes et investir le hangar, le cargo aura appareillé.

La nuit même, une violente tempête éclate (l'ouverture du portail).

[SAN 1D6/2D6] Le PJ médium aura la vision onirique de la cité de Rhyel et de Cthulhu.

Le navire des insectes de Shaggai sera en vue de l'île une dizaine d'heures plus tard (si les PJ sont déjà sur l'île, ils devront affronter un terrible ouragan, des rêves atroces [SAN 1D4/1D6] et au matin, les nouveaux venus).

A partir d'ici, la tournure des événements dépend des réactions et des décisions prises par le groupe.

Plusieurs éléments sont à considérer :

1. la prise d'assaut de la zone portuaire et la découverte du vaisseau spatial
2. la tempête et la poursuite du cargo à travers le portail
3. l'île et ce qu'elle cache depuis plus de 50 ans

Tous ces éléments feront l'objet de l'attention des joueurs et seront joués suivant un ordre dépendant de leurs décisions.

Il faudra peut-être un peu improviser mais toujours laisser aux joueurs la liberté de mener leur enquête comme bon leur semble.

Les insectes de Shaggai ont leur propre plan et s'y tiendront autant que possible.

Prise d'assaut du hangar N°13

La zone portuaire et plus particulièrement le hangar n°13 et le quai où est amarré le cargo Léviathan sont surveillés : un groupe de deux gardes à chaque coin du hangar et devant la porte, un ou deux hommes sur le toit.

Une sentinelle est postée sur une des grues de débarquement des containers.

Deux gardes en bas de la passerelle d'embarquement du cargo, un ou deux gardes sur le pont du cargo et sans

doute un homme dans le poste de pilotage du navire.

L'intérieur du hangar ainsi que ce que renferme le cargo restent un mystère.

La nuit du Léviathan

Dans la soirée, sans crier gare, une violente tempête éclate au large ; malgré le mauvais temps, le cargo lève l'ancre et fonce, moteurs à fond, cap à l'ouest, droit sur la tempête.

Dans un même temps, toutes les télévisions et tous les satellites retransmettent la nouvelle d'une perturbation importante et inexpliquée du champ magnétique terrestre dans une zone centrée sur la tempête.

Tous les vols sont annulés ou retardés.

Plusieurs bateaux sont portés disparus, ainsi que certains avions surpris par ce brusque changement de météo.

Les liaisons satellites sont coupées ou très mauvaises.

Dans la nuit, le président s'adresse à la nation afin de rassurer les populations de la côte ouest.

La garde civile est mobilisée.

Plus tard dans la nuit, alors que la tempête atteint son paroxysme, un des PJ (celui ayant le score de POU le plus élevé) fait un rêve étrange et effrayant : une cité titanessque surgit des flots en colère ; ses constructions sont immenses et assemblées avec des blocs aux dimensions impossibles. Le tout donne une impression déroutante. Les angles et les inclinaisons des bâtiments semblent non naturelles, anormales et l'ensemble laisse un sentiment de malignité ancienne et indicible.

Soudain, un cri retentit, comme un appel venu des profondeurs, un cri des temps anciens ; l'appel est répété maintes fois comme une litanie : « Cthulhu fhtagn Cthulhu fhtagn ».

Puis soudain, une ombre sans commune mesure avec ce que l'esprit humain peut seulement imaginer, une forme titanessque se dresse dans les ruines de cette cité engloutie, déployant ses ailes membraneuses et dressant vers le ciel sombre sa gigantesque tête aux multiples tentacules...

[SAN 1D6/2D6] Là, le PJ se réveille, dans un cri, le figure moite et le corps tremblant.

Au PJ de interpréter cet étrange et bouleversant songe.

Le lendemain, la tempête a disparu aussi vite qu'elle était venue.

Les rapports et les dépêches de police font état de plusieurs crashes d'avions et de plusieurs appareils et navires portés disparus.

La perturbation magnétique générée sans doute par la tempête disparaît peu



à peu. Tout semble revenir à la normale.

[Informatique + Bibliothèque] En fouillant les rapports et en épluchant les journaux, les PJ découvrent que le cargo « Le Léviathan » est parmi la liste des bateaux déclarés officiellement perdus en mer.

[Informatique + Bibliothèque] Rien, dans les nouvelles du matin, ne révèle une quelconque cité surgie des flots. Tout ceci n'était qu'un rêve.

Les recherches continuent...

[Delta Green + FBI] Le Delta Green, par l'entreprise du FBI (ou de la CIA) dispose d'un réseau très élaboré d'influences.

En moins de 6 heures, un rapport parvient aux PJ, accompagné d'un cliché satellite montrant la fameuse île du Pacifique (celle du rapport datant de la fin de la Seconde Guerre Mondiale) et un navire ayant jeté l'ancre dans une crique abritée.

La photo date du matin même.

Un examen minutieux du cliché identifiera le cargo comme étant le Léviathan.

Si on fait un rapide calcul, le cargo a mis moins de 12 heures pour parcourir la distance séparant le port de San Francisco et l'île en question. Impossible !

Si on en croit la photo, le Léviathan n'a pas sombré.

Il ne reste plus aux PJ qu'à décider de la marche à suivre :

- ❖ investir le hangar n°13 (si ce n'est déjà fait)
- ❖ se rendre sur l'île

Pour se rendre sur l'île, le moyen le plus rapide est sans doute l'avion, avec un parachutage en pleine nuit, à haute altitude (afin de passer inaperçu) ; une instruction accélérée est prévue (INT, Parachute 30%).

Grâce à son jeu de relations avec les milieux militaires, le Delta Green peut programmer l'opération pour la nuit suivante.

L'avion devrait amener les PJ au-dessus de l'île en moins de 10 heures ; les PJ pourraient donc être sur l'île dans moins de 24 heures.

Ils peuvent aussi préférer un hydravion, plus lent (15 heures de vol minimum) et plus bruyant (obligation de mouiller à proximité de l'île).

S'y rendre par bateau prendrait au minimum 4 jours, par beau temps.

Bienvenue sur l'île fantastique

Le cliché satellite montre une espèce d'atoll primitif, d'origine volcanique ; la superficie de l'île est d'environ 40 km².

La partie centrale de l'île est un ancien cratère où la végétation s'est déve-

loppée.

Les palmiers et la flore équatoriale ont également envahi les versants du cône volcanique.

Les plages sont de sable grisâtre : sans doute dû au mélange du basalte réduit en poussières et du sable.

Pas de population indigène.

Une faune composée principalement d'oiseaux.

Dans le rapport de l'armée américaine datant de 1945, on précise que le camp de prisonniers se trouvait à l'ouest du cône volcanique, sur une partie plus ou moins plate de l'île, au milieu de la forêt.

Un appontement et des quais avaient été construits sur une des plages proches, à l'ouest de l'île.

Le reste de l'île n'était pas occupé (il faut dire que les Rangers avaient autre chose à faire que d'explorer un misérable atoll).

Le cliché satellite montre le navire ancré dans une crique, face à la rive ouest de l'île, c'est-à-dire face aux appontements (dont il ne figure aucune trace visible sur la photo) et à la forêt qui dissimule sans doute les restes du camp de prisonniers.

L'exploration de l'île et les péripéties qui y auront lieu feront intervenir les compétences physiques des personnages : Discrétion (se déplacer sans bruit pour une embuscade par exemple), Grimper, Nager, Sauter, Se Cacher, Suivre une Piste.

Pour le meneur de jeu

A bord du Léviathan, une vingtaine d'hommes, tous sous l'emprise d'un insecte de Shaggai.

La moitié a débarqué à bord de canots de type Zodiaque.

Leur but : quelque chose qui repose au fond du cratère depuis trop longtemps ; l'épave d'un vaisseau spatial Shaggai. Elle contient les éléments nécessaires pour assurer la réparation de l'engin qui repose dans le hangar n°13 à San Francisco ainsi qu'à la réussite de l'ultime appel à Azathoth.

Pour s'emparer de ces précieux éléments, les Shans vont devoir accomplir un rituel autour d'un étrange monolithe (qui semble d'ailleurs faire partie d'un ensemble plus vaste, profondément enfoui sous la surface de l'atoll).

Ce rituel est assez complexe et demande plus de 24 heures pour son accomplissement total.

Une fois cela fait, les Shans prendront ce qu'ils sont venus chercher et rentreront à San Francisco pour l'ultime prière à Azathoth.

Ils pourront ensuite repartir vers un autre monde, portés par leur nef magique et le pouvoir malveillant du Prince des Démon.

Il va s'en dire que l'intervention d'Azathoth effacera la côté ouest de la surface de la Terre.

Que faire ?

Tout dépend des PJ et du plan qu'ils auront élaboré.

Les PJ seront dans l'impossibilité d'empêcher le départ du cargo.

Par contre, il se pourrait que certains PJ soient déjà sur l'île avant l'arrivée du cargo.

Peut-être auront-ils découvert la pierre et l'épave.

L'attaque du hangar peut avoir lieu avant ou après avoir été sur l'île.

L'ordre chronologique des événements est très important.

Les Shaggai disposant d'un nombre important d'hôtes et d'humains contrôlés, ils n'hésiteront pas à sacrifier des pions dans cette partie d'échec mortelle.

Ce sera au meneur de jeu de gérer les différentes options de cette histoire et sans doute d'improviser.

Le destin de l'île

Il est évident que le monolithe du cratère est un morceau émergeant de la cité de R'lyeh. Il est couvert d'inscriptions et de hiéroglyphes inconnus.

Son étude pourrait être très intéressante.

Hélas, l'idée est appelée à disparaître dans une violente éruption volcanique, empêchant toute expédition ultérieure.

Épilogue

Une chose est sûre : les insectes de Shaggai doivent être neutralisés.

Peut-être certains d'entre eux s'échapperont-ils.

Cela n'a que peu d'importance face à l'éventualité d'une invocation réussie d'Azathoth dans notre monde.

Le but premier des PJ seront donc le démantèlement et la neutralisation de l'organisation des Shaggai.

L'étude de cette espèce extraterrestre et de leur technologie constitue un bonus pour le Delta Green. Pas mal de choses rejoindront sans doute le Frigo avec les nombreuses autres étrangetés qu'il contient déjà.



Les Protagonistes

Hommes de main de l'organisation des Shans

* manipulé par les insectes de Shaggai

Points de vie : 10 à 12
Conduire automobile 50%,
Ecouter 30%, Esquive 40%, Se
cacher 30%, TOC 40%
Arme de Poing, 40 à 65%, 1D10
Riot-Gun, 45%, 2D6
Uzi 9mm, 50%, 1D10

Insectes de Shaggai

Points de vie : 2 à 5
Parasitage 60% (prise de contrôle
progressive une fois que l'insecte s'est
implanté dans le crâne de l'hôte)

Sortilèges :

Appeler Azathot

Déflagration Mentale (3X) : -1D4
SAN + crise de folie pendant 1d10+2
rounds

Perte en points de SAN : 0/1D6

* le PNJ (ou le PJ) sous l'emprise de l'insecte de Shaggai aura la possibilité d'utiliser les sortilèges et les pouvoirs du parasite. Bien entendu, en utilisant ses pouvoirs, l'insecte trahit sa présence à l'intérieur du corps de l'hôte.

Agents « type » du FBI (ou du SWAT)

Points de vie : 10 à 12
Conduire automobile 50%,
Ecouter 35%, Esquive 40%, Se
cacher 50%, TOC 45%
Explosifs (uniquement pour
l'expert) 50%
Arme de Poing, 40 à 65%, 1D10
Fusil d'assaut, 50%, 2d6
Fusil de tireur d'élite
(SWAT), 65%, 2D6

