

Cette aventure new-yorkaise est prévue pour un petit groupe de joueurs déjà rompus à Delta Green, mais n'ayant encore jamais eu de contact avec la Destinée.

Avant-goût

Juillet 2000 : Big Apple semble plus pourrie que jamais, rongée par les vers dont elle a elle-même enfanté. L'été semble battre des records de chaleur, tandis que la ville croule sous les ordures, faute d'un accord salarial entre éboueurs et municipalité. Mais les rats, les chiens errants et la vermine dont la ville tente désespérément de se débarrasser ne sont rien face à l'éternel prédateur humain...

A la veille de la quarantaine, Eddie Marston menait la vie dont il rêvait : un poste de bibliothécaire pour assouvir sa passion littéraire, et une charmante épouse capable de supporter un appartement jonché de bouquins dans les moindres recoins. Mais parfois la vie ne tient plus qu'à un coup de fil : un appel laconique de la police, le corps de sa femme retrouvé sans vie, des marques de sévices sexuels, et toute l'existence de Marston bascule. Bien entendu l'enquête de police avance, mais les conclusions s'annoncent aussi prometteuses qu'une promesse électorale.

N'ayant désormais plus rien à perdre, fou de douleur, Marston a décidé de prendre les choses en main : l'ancien bibliothèque paisible erre chaque soir dans les rues et dans les couloirs du métro, en quête de troubles à l'ordre public, qu'il compte bien faire cesser à sa manière – très particulière. Les cadavres commencent à s'amonceler, et la presse s'enflamme pour celui qu'elle baptise pompeusement le « Justicier »... Mais que vient faire Delta Green dans cette histoire ?

Marston a tout simplement une façon bien à lui de se débarrasser des malfrats : face à des criminels armés jusqu'aux dents, il n'a guère qu'une seule chance, le Mythe, du moins sa magie. Après des décennies passées dans les entrailles cyclopéennes de la Bibliothèque Municipale de New York, Marston est tombé sur plusieurs ouvrages occultes mineurs décrivant le Mythe et ses manifestations. Jusque là, tout cela semblait de la science-fiction, et le décryptage des sorts et incantations était plus un jeu qu'autre chose pour Marston, mais le meurtre de sa femme lui a donné l'idée, et l'envie, de passer de l'autre côté de la barrière, et d'utiliser ces étranges recueils... Avec une telle puissance, Marston peut survivre aisément à ses confrontations nocturnes, mais l'état des cadavres a tôt fait d'inquiéter les forces de l'ordre, ainsi que « Qui-vous-savez » naturellement.

Néanmoins, Marston a un gros problème : New York est le territoire de la Destinée, et celle-ci n'apprécie guère qu'un concurrent vienne faire la loi à grands coups de sorts et d'invocations... Et qui va se retrouver au milieu de cette charmante compagnie ? Les PJs bien sûr !

Bienvenue sur la côte est

Nos joueurs sont ainsi convoqués pour une nouvelle invitation à l'Opéra par leur contact habituel, dans le sacrosaint building des services fédéraux, qu'ils aient ou non posé leurs congés d'été. Le briefing est court, et le dossier aussi plat que possible : officiellement, les services fédéraux épaulent la police de New York en vue de traquer un dangereux serial killer visant à nettoyer les rues de la racaille, mais officieusement, ce tueur doit être mis au secret le plus rapidement possible, du fait de ses pouvoirs très spéciaux. Comme d'habitude, les PJs devront se montrer rapides, mais surtout discrets, ce qui promet d'être cocasse dans une fourmilière de dix millions d'habitants...

Tout à la fin du briefing, comme s'il réservait une surprise, le superviseur extrait quelques photos d'une enveloppe à part : ce sont les clichés de la police scientifique, fixant sur pellicule de quoi faire blêmir George Romero lui-même : les cadavres sont littéralement mis en pièces, les membres épars pour certains, tandis que le sang macule les proches immeubles jusqu'à plusieurs mètres de hauteur. Perte de SAN : dommage pour le petit-déjeuner en cas de réussite, 1d4 points en moins en cas d'échec. A noter que ni les papiers, ni l'argent, ni les armes des « victimes » ne sont manquantes. Et c'est parti...

L'arrivée se fait à l'aéroport de La Guardia, dans le Queens, où les joueurs entrent de plein pied dans cette étuve urbaine. Ils n'ont rien en poche, si ce n'est l'adresse du commissariat chargé de l'enquête et quelques photos gore, autant ne pas leur faire perdre de temps.

Descente à Brooklyn

A leur arrivée, les destinations sont plutôt rares. Les PJs auront le choix entre...

Le commissariat central de Sunset Park :

Une fois n'est pas coutume, la rencontre entre policiers et fédéraux est

toujours aussi peu cordiale. Néanmoins, les PJs pourront noter que les inspecteurs en charge du dossier ne semblent aucunement empressés de conclure l'affaire...

Les choses doivent être claires : les policiers n'ont aucune envie d'arrêter le Justicier. Finalement, celui-ci fait du bon boulot, se limitant à casser du voyou, mais les flics refusent également de risquer plusieurs de leurs hommes pour le stopper, vu ses capacités. Pourtant, les lieutenants Ellis et Keith sont proches du but : tout prouve que le Justicier ne sévit que dans son propre quartier, et seuls cinq hommes sont suspects. Les inspecteurs ont bien deviné le mobile de la vengeance, et ont recensés toutes les familles du secteur dont un membre a connu une mort violente les six derniers mois : sur neuf familles concernées, seuls cinq hommes peuvent incarner le Justicier. Actuellement tous sont sur écoute et filés par la police. Bien évidemment, Marston fait partie des cinq suspects. Celui-ci a commis l'erreur de se limiter aux blocs environnants, persuadés que les meurtriers de sa femme rôdent toujours dans les parages – son sort sera d'ailleurs scellé lors de la prochaine attaque : lors du combat, Marston sera touché plus gravement que d'habitude, mais il perdra également une carte de visite à son nom. Ellis et Keith, très prévoyants, prendront rapidement des échantillons de sang (que le sort de Guérison n'a pu résorber) pour leur dossier avant de faire effacer toute trace.

D'ici là, nos deux inspecteurs ont déjà leur propre plan : démasquer le Justicier, et lui demander « gentiment » d'aller voir ailleurs, histoire de ne laisser dans cette affaire ni leur plaque ni leur peau. Ils se moquent éperdument de l'arrivée des fédéraux, auxquels ils prévoient de ne donner qu'un dossier « édulcoré », le même que celui confié par le superviseur en réalité.

Bien évidemment, si les PJs ont des doutes, ils pourront trouver le dossier complet s'ils décident de fouiller les appartements des inspecteurs – aucun indice intéressant ne pourra être trouvé au commissariat. Mais manque de chance pour eux, le dossier en question est caché chez Ellis, heureux père de cinq enfants, ce qui laisse rarement son logement vide...

Mais un détail a échappé à tous : l'un des rares témoins de l'action du Justicier – en réalité victime d'un gangster qu'a tué ce dernier – connaît l'identité

de ce dernier, à travers son visage. Paul Myers, ce fameux témoin, a bien été entendu, et cuisiné, par la police, mais il refuse de lâcher quoi que ce soit sur son « sauveur ». Myers figure néanmoins dans le dossier « édulcoré », et lui rendre visite pourrait être particulièrement instructif.

La morgue :

Attention au centre hospitalier du secteur, le docteur Ryder y accueillera les joueurs. Déjà sept corps, tous relatifs à cette affaire, sont passés entre ses mains. Bien qu'étant légiste et habitué aux corps mutilés, Ryder est blanc comme un linge à l'évocation des causes du décès.

En réalité, chaque corps n'est plus qu'une bouillie de chair et de fluides dans laquelle surnagent quelques os broyés ou déformés. Un seul des cadavres est dans un état « correct » : le corps est quasi-intact et aucun membre n'est manquant, en revanche l'abdomen a presque implosé, comme s'il cédait à une incroyable pression interne, et toutes les côtes saillent à travers ce qui reste de la chair. Si les PJs tiennent vraiment à observer ce spectacle peu ragoûtant, la perte de SAN sera de 1/1d6.

Les papiers d'identité, en revanche, sont en bon état : tous les noms figurent au fichier central de la police. On compte parmi les sept victimes la ramassis habituel de crapules : junkie libéré sur parole, braqueur récidiviste, voleur ayant déjà purgé plusieurs peines, etc. Tous ont été découverts au petit jour, par des passants ou des éboueurs, dans le quartier de Sunset Park, zone Ouest de Brooklyn.

Et après ?

Au final, les PJs n'ont pas grand chose en poche... Restent les possibilités suivantes :

- ❖ Tâcher de traquer le Justicier de nuit, en patrouillant Sunset Park. La solution doit être vouée à l'échec : le quartier est très vaste, et le Justicier agit de façon irrégulière...
- ❖ Trouver le vrai dossier d'Ellis et Keith. La clé du problème est alors à portée de main des PJs, mais accéder à ce dossier ne doit en aucun cas être une partie de plaisir.
- ❖ Mener leur propre enquête : faire travailler leurs méninges fera le plus grand bien aux PJs, qui avec un peu d'esprit de déduction, un interrogatoire « poussé » de Myers et l'accès aux fichiers de la police devraient pouvoir rapidement reconstituer le dossier des inspecteurs. Du role-play en perspective !

Mais n'oubliez pas : dans la deuxième

et troisième solution, il faudra alors qu'ils devinent qui des cinq suspects déjà identifiés par la police est le bon...

Les cinq suspects :

- ❖ Abraham Stephenson, 47 ans. Ce réserviste afro-américain de l'US Army, vétéran du Golfe, a récemment perdu son fils unique dans un affrontement entre gangs. Par pitié, évitez le cliché du militaire raide comme un balai façon sergent instructeur... Stephenson est particulièrement amical, mais également poète à ses heures perdues – naturellement, ses vers reflètent sa profonde tristesse, mais également sa volonté de vengeance.
- ❖ Michael Richards, 41 ans. Ce restaurateur en est déjà à sa troisième tentative de suicide – c'est apparemment la seule façon qu'il a trouvé pour oublier la mort de sa femme, blessée à mort lors d'un tir croisé police/malfaiteurs dans un supermarché. A été arrêté il y a peu pour détention illégale d'armes – comprenez armes lourdes. En réalité, il prévoit à la fois de mener sa propre croisade tant contre la vermine que contre la police, influencé par les « exploits » du Justicier.
- ❖ Ray Hoggart, 27 ans. Sa future promesse a été violée par des SDFs, et depuis a été placée dans un établissement spécialisé, ne s'étant jamais remis du traumatisme. Après une descente aux enfers, ainsi qu'une désintoxication, Hoggart semble avoir remonté la pente et renoncé à certaines pulsions violentes – semble...
- ❖ Pat Chambers, 54 ans. Cet enseignant homosexuel a très mal réagi à la mort de son ami il y a quelques semaines, battu à mort par un groupuscule extrémiste. Depuis, il brocarde un peu partout l'incompétence de la police, ainsi que la corruption de la municipalité à qui veut bien l'entendre, notamment dans l'enceinte de son université.
- ❖ Eddie Marston, 38 ans. Son historique a déjà été entrevu précédemment, mais on peut rajouter que Marston semble toujours mener la même vie paisible. Archiviste principal de plusieurs rayons des sous-sols de l'imposante Bibliothèque municipale de New York, ce en quoi il est particulièrement réputé parmi ses collègues, Marston change du tout au tout à la tombée de la nuit : rempli de pulsions violentes, voire sadiques, il s'attaque impitoyablement à quiconque envisage de troubler l'ordre public. Malgré plusieurs appels anonymes le mettant en garde – en réalité avertissements d'Ellis et Keith pour le prévenir de

l'arrivée de fédéraux – Marston continuera sa croisade sanglante, jusqu'à ce qu'il juge les rues de Sunset Park suffisamment « propres ».

La Destinée dans cette histoire

Grâce aux nombreux membres du Réseau, la Destinée a pris conscience des agissements du Justicier, ce qui ne lui a pas plu du tout. Particulièrement jalouse de ses prérogatives en matière de magie et d'occultisme, la Destinée n'accepte aucune concurrence sur son territoire new-yorkais, et elle a le ferme intention de faire payer très cher son outrecuidance à ce renégat.

Actuellement, le Réseau a chargé l'un de ses Seigneurs de régler l'affaire au plus vite : le Justicier ne doit pas être abattu, pas tout de suite. Stephen Alzis préfère organiser une petite visite des caves du Club Apocalypse, notamment du 4e niveau souterrain, là où se trouve la « petite boîte en bois » (cf. Countdown pour plus d'informations. Pour les malheureux impardonnables n'ayant pas encore ce superbe supplément, sachez juste que le contenu de cette boîte reste à votre discrétion... Néanmoins, les auteurs ont pour préférence une fenêtre ouvrant droit sur ce cher Yog-Sothoth). La mort sera alors l'ultime soulagement pour le Justicier.

L'enquête du Réseau est pour le moment au point mort, aussi Alzis pense passer à la vitesse supérieure : le Seigneur qu'il a nommé pour cette affaire va sous peu rendre « visite » au lieutenant Keith (ou à Ellis si vous êtes particulièrement sadique, privant cinq bambins de leur papa), afin de lui soutirer sa mémoire – et donc toutes les pièces du dossier, grâce au sort Prendre les souvenirs (cf. Delta Green p.108) – après lui avoir dévoré la cervelle, à moins qu'il ne croise d'abord sur son chemin Paul Myers, le seul témoin de l'affaire (ce sera selon votre appréciation).

Bien évidemment, l'enquête des agents fédéraux parviendra rapidement aux oreilles du Réseau. Dans un premier temps, sa réaction sera « aimable » : quelques Adeptes seront chargés de dégonfler les pneus de leur voiture, de casser les vitres de leur chambre d'hôtel, etc. en vue de faire comprendre aux PJs qu'ils ne sont pas les bienvenus. Si les agents persistent dans leur enquête, le Réseau demandera à son Seigneur d'inclure ceux-ci dans son contrat...

Le Seigneur chargé de la mission n'est autre qu'Anton Merryweather, leader du groupe Charnel Dreams, et accessoirement assassin maison du Réseau. Ses caractéristiques sont décrites en long et en large, p.134 de Delta

Green.

L'enquête démarre

Selon la piste suivie par les joueurs et leur avancée dans l'histoire, voici quelques éléments à leur mettre sous la dent :

L'appartement de l'inspecteur Ellis

Situé en plein quartier de Flatbush, juste à l'est de Sunset Park, ce grand appartement abrite le couple Ellis et leurs cinq enfants. La présence d'une nourrice le jour, de la famille la nuit devrait empêcher – du moins dans l'immédiat – une « visite » des PJs. Néanmoins, un soir, les Ellis sortiront ensemble pour un spectacle donné à l'école de l'un de leurs enfants : c'est l'occasion en or...

Le dossier « Justicier » se trouve dans la petite salle de travail d'Ellis : un fatras de papperasse, avec suffisamment de papier pour une édition entière du New York Times – les PJs devront donc mettre un certain bout de temps pour retrouver les fiches. Malheureusement pour eux, Ellis abandonnera sa famille en cours de soirée pour rentrer chez lui : un mystérieux inconnu l'informerait de l'effraction en cours (Merryweather bien sûr), à vous d'arranger la suite, en sachant qu'Ellis n'hésitera à prévenir quelques uns de ses collègues du secteur avant de passer à l'action. Les pièces les plus intéressantes pour l'enquête sont une carte de visite, au nom de Marston, ainsi qu'un échantillon de sang (qui se révélera celui de Marston) : tous deux sont scellés dans un même plastique.

Sachez simplement que si les joueurs sont pris sur le fait, un policier sera bien trop heureux de pouvoir embarquer des fédéraux, de les incarcérer et de les envoyer devant le juge – un accord à l'amiable sera donc à la limite de l'impossible, à moins que les PJs se montrent particulièrement persuasifs, s'ils savent qu'Ellis et Keith couvrent le Justicier, ou diplomates, bien que la corruption soit exclue : Ellis ne mange pas de ce pain-là...

Paul Myers, le seul témoin de l'affaire.

Myers doit une fière chandelle au Justicier, et il n'est pas question pour lui de lâcher le morceau – à moins bien sûr d'utiliser les grands moyens... Son train-train quotidien se limite à la pizzeria où il travaille, à son loft de Bay Ridge, et au vidéo club du coin. Petit et râblé, toujours vêtu d'une tenue de sport, Myers s'est équipé depuis peu d'un ridicule .38mm pour assurer son autodéfense, mais malheureusement pour lui et les passants, Myers est loin

d'être un tireur d'élite...

Si jamais Merryweather a pu accéder aux souvenirs de l'un des inspecteurs, ou après enquête des Adeptes, Myers sera bien évidemment dans sa ligne de mire, étant la seule personne à connaître le visage de Marston. Tâchez de synchroniser le meurtre de Myers avec l'arrivée des PJs : un bruit de lutte dans l'appartement, un cadavre affalé (et sacro-sainte perte de SAN : Merryweather ne fait pas dans la dentelle !), une ombre qui glisse le long de l'escalier de secours et qui se fond bientôt dans la fourmilière new-yorkaise... La poursuite devra naturellement échouer, il s'agit simplement de mettre la pression sur les PJs.

L'appartement de Marston.

L'habitat de Marston croule sous les livres, et la poussière : Marston ne vit plus que dans son bureau, n'ayant jamais eu le courage d'affronter le souvenir de sa femme dans sa chambre. Dans cette petite pièce s'entassent un amas de bouquins en tous genres, empilés sur un vieux secrétaire, quelques bouteilles d'eau, une boîte de cartouches de 9mm, des vêtements dans un panier de blanchisserie, ainsi que quelques couvertures pliées sur un canapé. Pas la moindre trace de nourriture, Marston a pris la mauvaise habitude de manger au premier fast-food venu.

Que les PJs n'espèrent pas trouver le Nécronomicon soigneusement caché sous le lit : Marston a eu l'intelligence de ne laisser aucune trace chez lui – les ouvrages occultes et ses notes sont tous enfermés dans les coffres des archives de la Bibliothèque municipale, dont Marston est responsable... Il faudra se montrer très patient pour intercepter Marston chez lui : il n'y revient que quelques heures la nuit, pour dormir. Détail à noter : tous les vêtements de Marston sont humides, voire trempés, alors qu'il fait un temps superbe... Par peur d'être trahi par une trace de sang de ses victimes, Marston se rend systématiquement dans une laverie déserte pour nettoyer ses habits – mais il ignore que sa dernière blessure l'a déjà trahi.

Autre indice : si les PJs ont le réflexe de mettre le téléphone sur écoute, ils pourront enregistrer cet appel en pleine nuit...

- Allô ?
- Alors, on continue à jouer les Dirty Harry malgré l'avis du gentil monsieur ?
- Faut vous le répéter ? Je ne vois PAS de quoi vous voulez parler ?
- Ttttt... Va falloir changer de disque, ton attitude finira par te perdre mon cheeeeeer ami...
- Allez vous faire foutre ! Lâchez-moi ou je porte plainte chez les flics !
- (Rires) Tu serais bien déçu mon grand, BEAUCOUP même. Allez, je ne suis pas chien – les poulets ont lâché prise. A présent, ce sont les

fédéraux qui sont sur le coup. Si t'es pas trop con, tu sais ce qui te reste à faire...

- ...
- Ca y est ? On commence à comprendre ? Alors on arrête les conneries à présent, et on change de coin, très vite ! Bien compris dugland ? Maintenant on se bouge le cul, on fait ses bagages, direction aéroport JFK avant que les G-Men se ramènent fissa !
- Attendez, je...
(clic)

Si jamais les PJs cherchent à déterminer l'origine de l'appel, le central téléphonique annoncera que la source était brouillée (tout comme la voix de l'interlocuteur de Marston) – à partir de là, il ne faut pas être grand clerc pour deviner que le petit roublard est soit policier, soit fédéral, soit mafieux pour disposer d'un tel matériel. A ce moment, la collaboration d'Ellis et Keith doit devenir parfaitement évidente...

La Bibliothèque municipale de New York.

Cet imposant bâtiment – forteresse pourrait-on dire – regorgeant d'ouvrages sur tous les genres possibles et imaginables, est le repère à la fois professionnel et privé de Marston. Une fois passé l'accueil/standard des archives, dans les niveaux inférieurs, où s'enfouissent et travaillent les fourmis/bibliothécaires, les PJs pourront accéder au bureau de Marston après l'obstacle de l'habituelle secrétaire – ne pas oublier que Marston est un haut responsable, un mandat de perquisition sera automatiquement exigé. Ce bureau ne révélera pas grand chose...

Néanmoins, sur le chemin du retour, les PJs – bien évidemment perdus dans ce labyrinthe – devraient tomber par hasard sur la salle des coffres après des minutes passées à retrouver en vain la sortie. Chaque coffre (par « coffre », je n'entends pas grosse tirelire façon Fort Knox, simplement une armoire un peu plus costaud que un simple vestiaire) est attribué à une personne, dont Marston... Pénétrer dans cette salle est assez ardu : il faut déjà forcer une grille (qui a permis aux PJs d'entrevoir les coffres), puis forcer la serrure du casier de Marston – n'oubliez pas que la cursive est assez fréquentée : se montrer discret sera particulièrement difficile sans mandat...

A l'intérieur : plusieurs ouvrages de toutes les origines possibles. Si les PJs décident de faire le tri, un seul d'entre eux pourra s'avérer intéressant. Ecrit en latin classique, daté du XVIe, il contient les deux sorts employés par Marston, mais si Guérison reste facile à déchiffrer, l'Etreinte de Cthulhu le sera (heureusement) beaucoup moins, ainsi qu'Installer la peur – les jets pour décrypter les sorts sont à votre discrétion.

Le rythme va peu à peu commencer à s'accélérer, avec ces quelques événements :

Tout d'abord Ellis sera retrouvé mort, ainsi que toute sa famille, dans son appartement. Mais si sa femme et ses enfants ont été abattus par balle, Ellis a lui été décapité – sa tête ne pourra d'ailleurs pas être retrouvée (pour l'instant...). Naturellement, jet de SAN (1/1d4+1). Si les PJs n'ont toujours pas pu mettre la main sur le dossier Marston, c'est l'occasion ou jamais. Si jamais ils pensent à demander un examen balistique à partir des corps, les experts pourront certifier que les coups provenaient de l'arme de Keith...

Keith, quant à lui, a disparu : son appartement est vide depuis quelques heures, et plusieurs vêtements semblent avoir été emportés. En réalité, Keith a été enlevé un peu plus tôt par Merryweather, qui compte en faire le coupable idéal pour toute cette affaire... Si jamais les PJs partent fouiller l'appartement, ils auront la surprise, une fois sortis, de trouver la tête d'Ellis (la cervelle en moins) sur le siège conducteur de leur voiture. Jet de SAN...

A présent, l'entrevue avec Marston s'impose, que ce soit à son domicile ou à la bibliothèque. En toute circonstance, Marston conservera un calme olympien, à moins qu'un agent ne pousse le bouchon un peu trop loin – dans ce cas extrême, Marston utilisera l'Etreinte de Cthulhu, mais uniquement pour neutraliser le PJ – qui prend tout de même de sérieux dommages : id8 ou 1d10 selon votre sadisme. Aussitôt, il prend ses jambes à son cou, et je vous laisse imaginer, si jamais la rencontre se fait à la bibliothèque, une superbe poursuite dans les immenses rayons et étages bondés, d'autant plus que seul Marston connaît l'endroit comme sa poche – et il ne devra d'ailleurs pas être rattrapé pour la suite de l'histoire.

A présent que sa véritable identité est révélée, Marston ne va pas pour autant quitter Sunset Park, mais bien au contraire il compte passer à la vitesse supérieure, allant jusqu'à utiliser ses pouvoirs au grand jour pour pouvoir mieux casser du voyou – ce qui n'en fera qu'une cible plus facile, du moins en apparence... Faites plaisir aux PJs : laissez leur organiser le quadrillage du secteur à leur guise, à eux de disposer des forces de police comme ils l'entendent, patrouilles à pied, voitures, unités d'intervention de type SWAT, motards, voire hélicoptères, tout en multipliant les fausses alertes et les incidents dus à la nervosité...

Ce n'est que la nuit venue que Marston pourra enfin être signalisé par une patrouille : la traque s'organise, mais PJs et policiers vont finir par s'égarer dans le dédale des ruelles, cours, porches et passages... Au final, les PJs doivent se retrouver privés de tout soutien, lorsque déboule enfin Marston, couvert de sang (même le sort de Guérison ne peut rien contre une vingtaine de policiers à la détente rapide !) et qui finit par s'écrouler mollement. C'est à ce moment précis que Merryweather fait entendre sa voix, tout en restant caché dans l'ombre...

« Messieurs, merci de tout cœur de votre collaboration. Il vous reste maintenant à choisir : déguerpir rapidement d'ici et rester vivant, tout en me laissant en tête à tête avec ce cher Marston, ou bien y laisser votre peau en cherchant vainement à le protéger. »

Le choix est certes cornélien, mais les PJs n'auront que quelques secondes pour réfléchir... Trois options s'offrent ainsi à eux :

- ❖ Lâcher prise, mais rester en vie à coup sûr. Quelques jours plus tard, Keith sera arrêté pour le meurtre de Marston et d'Ellis – il sera d'ailleurs étrangement pressé de passer aux aveux...
- ❖ Affronter Merryweather et... mourir.
- ❖ Affronter Merryweather et parvenir – avec beaucoup de chance et de cran – à le blesser suffisamment pour qu'il reparte. Bien que cette solution soit la plus dangereuse, voire suicidaire, c'est également la plus fructueuse : Merryweather disparaît alors, couvert par l'explosion d'une grenade flash-bang, et l'un des PJs pourra alors sentir un bout de papier dans sa main : une invitation personnalisée au Club Apocalypse...

Soyez odieux : si jamais les PJs parviennent à sauver Marston, faites leur bien comprendre que Delta Green pratiquera avec lui la « politique de l'orange » : le vider de toute substance utile (son savoir en l'occurrence), puis poubelle... Bonjour chez vous !

Eddie Marston, lecteur avide et émule de Charles Bronson :

FOR 13	CON 15	TAI 11
INT 17	POU 16	DEX 10
APP 14	EDU 18	SAN 80
PV 13	B. aux d. : +1d4	

Troubles mentaux : pulsions homicides envers les éléments criminels.

Baratin : 58%, Bibliothèque : 70%, Conduire auto : 43%, Discrétion : 31%, Histoire : 68%, Langue étrangère : latin 65%, Langue étrangère : français 73%, Mythe de Cthulhu : 12%, Occultisme : 35%, Persuasion : 62%, Psychologie : 27%, Se cacher : 53%, TOC : 69%.

Coup de pied - 35% (1d6+1d4)
Coup de poing - 52% (1d3+1d4)
Glock 17 - 46% (1d10)

Sorts : Etreinte de Cthulhu (5e éd. page 153). Marston utilise ce sort non pas simplement pour immobiliser ses cibles, mais pour broyer leur ossature comme si elle était faite de verre – ce qui explique l'état peu reluisant des cadavres... Le fait que l'un de ces derniers soit en meilleur état s'explique par l'intervention, pour une fois rapide, de la police lors de l'incantation, qui n'a pu être menée à son terme, c'est-à-dire jusqu'à la compression totale du corps. Guérison (5e éd. page 154). Instiller la peur (idem).