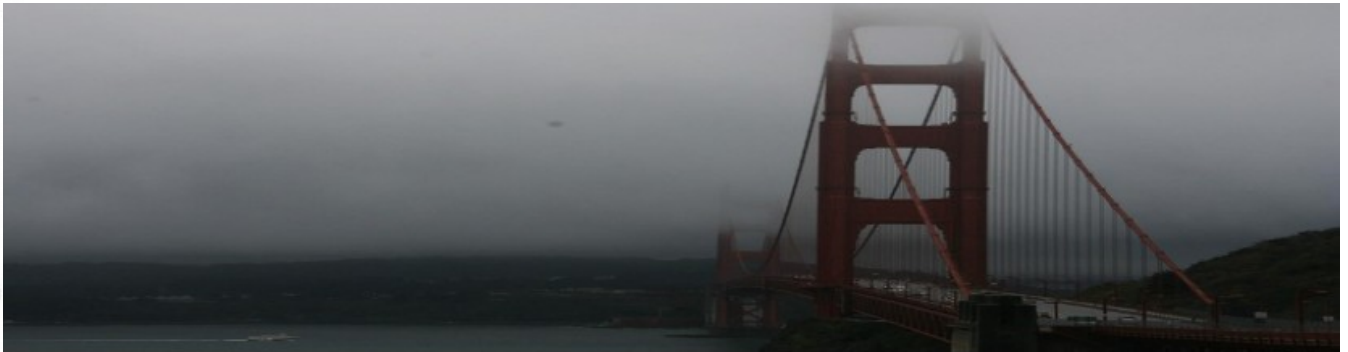


Révélation. Chapitre 1: Dementia Profundiis

Un scénario **Delta Green** pour l'Appel de Cthulhu par **Fox** paru sur **Toc**



Avant propos

Cette campagne reprend plusieurs scénarios de TOC réécrits pour l'occasion, mais également des scénarios écrits pour l'occasion. Elle débute avec le scénario «Dementia Profundiis».

La trame principale portera sur le complot extraterrestre, tout en mélangeant au mieux les différentes conspirations existantes dans le monde décrit par Delta Green. Elle prépare également l'introduction d'une future saison qui portera sur la campagne du Volume 12, également disponible sur TOC.

Elle débute avec des agents de police de San Francisco, personnages débutants n'ayant eu encore aucun contact avec l'organisation menée par la cellule A. Ils sont créés spécialement pour cette occasion.

Vous aurez dans cette campagne l'occasion de présenter à vos joueurs préférés les belligérants de ce vaste monde de conspirations. MJ-12 et les Mi-gos seront une ombre planant ces scénarios. Pour pouvoir profiter pleinement de cette campagne, la possession de Countdown et d'Eyes Only peut être appréciable, mais les scénarios vous présenteront les éléments nécessaires pour vous permettre de mettre en scène de manière crédible les belligérants.

Conseils de mise en musique

Cette campagne ayant été menée en musique, vous trouverez ici des conseils. Nous présentons les musiques utilisées via SoundCloud ou Fanburst. Si par hasard, vous ne parvenez pas à les retrouver, nous avons complété ces données par des mots clefs afin que vous puissiez vous en procurer des similaires...

Période de jeu

Toutes les dates sont données pour une période de jeu prévu en 2005... (avant la période Smartphone)

Dernière remarque

Les illustrations ont été réalisées par Merlindéau. Pour les photos, issues du net et pour lesquelles je n'ai pas pu contacter les auteurs, ils peuvent à tout moment solliciter TOC pour qu'elles soient retirées du présent document.

Chapitre 1: Dementia Profundiis

1. Avant Propos:

Dementia Profundiis est donc le premier scénario de cette campagne et a donc pour vocation à mettre en place les premiers éléments qui donneront son ton (PNJ, ambiance etc...).

Ce scénario fut initialement conçu pour la première nuit poulpique, organisée TOC en 2005. La version ici présentée est fortement complétée par rapport à celle écrite à la va-vite pour le recueil édité à l'occasion et disponible sur Toc. Il fut construit de manière à esquisser le monde de Delta Green à des joueurs débutants en incarnant des membres de la police de San Francisco. Pour la version V5 de l'appel, des personnages pré tirés permettant une mise en place rapide de la partie sont disponibles dans le recueil de la première nuit poulpique.

2. Les tenants et les aboutissants :

Les mi-gos continuent, encore de nos jours, l'exploitation outrancière des ressources de notre planète. L'un de leurs gisements se trouve dans le pacifique au large de San Francisco. Situé dans les profondeurs, leur travail de prospection n'aurait jamais dû être dérangé. Hélas, le hasard ou la malchance voulut qu'une expédition scientifique, étudiant les risques de tremblements de terre dans cette région, explore les failles sous marines où les créatures s'étaient installées. La raison de cette implantation a un lien avec le sombre projet mené par les mi-gos. Ce dernier point sera développé dans les chapitres suivants. Ne voulant prendre le risque de voir leur activité démasquée par l'humanité, les Mi-gos décident donc de se débarrasser de ces gênants voisins... C'est d'autant plus vrai que lors de leur dernière exploration, les plongeurs sont parvenus à une zone construite, qu'ils sont incapables d'expliquer! Les Mi-gos, face à la découverte de leurs infrastructures prennent les choses en main...

Le plan est simple. Depuis quelques temps déjà, ils testent une substance connue sous le nom de protomatière, polymorphe cellulaire aux capacités incroyables. Cette matière est capable d'imiter facilement n'importe quelle substance organique terrestre et même de l'améliorer. Un muscle ainsi modifié sera plus fort et plus efficace. Mais, les répercussions sont encore problématiques. Depuis un mois, plusieurs enlèvements ont d'ailleurs eu lieu dans la région de San Francisco dans le cadre de cette vaste opération. Ces implications seront plus amplement développées dans les prochains scénarios. La plate-forme sera donc le lieu d'une nouvelle expérimentation d'une forme encore plus agressive mais moins puissante de protomatière capable de transformer des humains en bêtes surpuissantes et sanguinaires en quelques heures à peine....

Il y a cinq jours, l'enlèvement nocturne de certains membres de la plate-forme par l'intermédiaire des greys allait donc permettre de leur injecter cette protomatière altérée. A leur retour, sans que personne, ni même les pauvres victimes ne s'en rendent compte (certains enregistrements permettront aux investigateurs d'appréhender plus précisément les derniers instants pendant lesquels les évé-

nements se sont accélérés). Sous l'effet de la protomatière, les co-bayes des expériences furent pris d'une véritable frénésie qui les transforma en tueurs sans pitié.

Quelques survivants sont parvenus à se cacher mais aucun appel de détresse ne put être lancé, l'assaut ayant été particulièrement rapide. Tout aurait pu passer inaperçu, mais un homme mortellement blessé tomba à l'eau lors d'une folle course poursuite. Sous l'influence des courants, il arrive sur la plage de Ocean Beach à San Francisco. Pendant ce temps, une formidable tempête, créée par les Mi-gos s'acharne sur la plate forme, isolant les derniers survivants pendant que leurs prédateurs les traquent....

3. Introduction des agents

Fond sonore : calme et légèrement triste
Soundcloud - Deborah loves Rudy (dexter soundtrack cover)
Bruitage de radio de police complémentaire lors de la mention de demande d'intervention
Soundcloud - Calls for service's first show - Channel 1 - Lawton OK Police Department

Les policiers s'apprentent partir en patrouille lorsqu'ils sont appelés vers 7H00 suite à la découverte du cadavre sur la plage. Le central avertit alors les Pjs, ainsi que le coroner, surnommé "Doc". Il ne leur reste plus qu'à prendre rapidement leur dernier café/donuts avant de monter dans leur voiture. La radio locale que certains écoutent indiquera que le mauvais temps (il pleut sur San Francisco depuis trois jours, conséquence de la tempête qui se trouve au large) ne semble pas vouloir se terminer et la présentatrice sur le ton de l'ironie signale « qu'au moins pendant ce temps là, le brouillard ne nous gêne pas... ».

4. Une plage et un cadavre...

Fond Sonore, plage et ambiance mélancolique
Soundcloud - Tull Naomh - Delphine Bois (les ombres d'esteren)

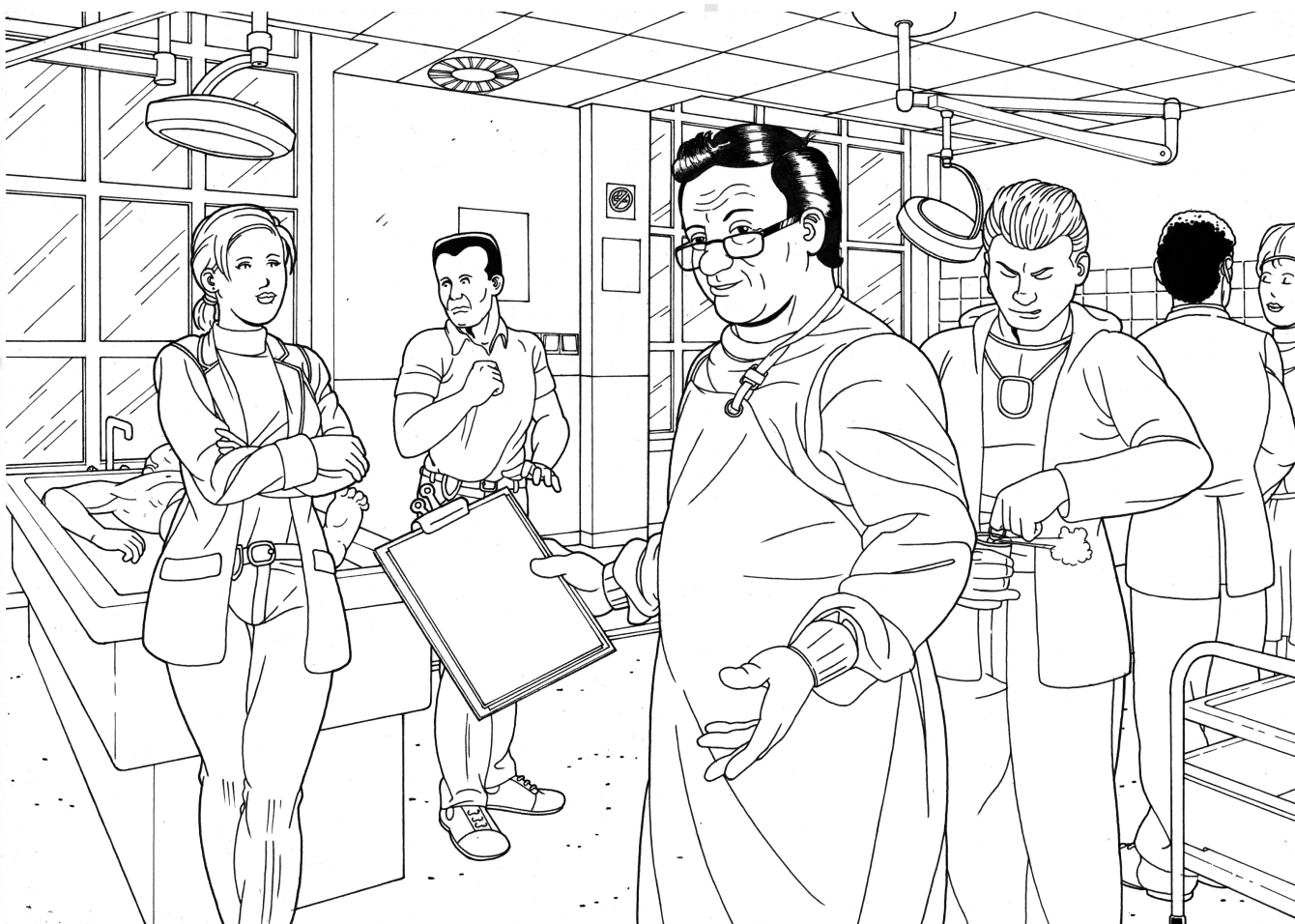
Il est environ 8 heures du matin lorsque les investigateurs se retrouvent sous la pluie tombant sur la plage de Ocean Beach. Un cadavre a été découvert par un coureur particulièrement matinal.

Un périmètre a été mis en place par les premiers agents de police qui attendent les officiers de police judiciaire... Le cadavre, encore sur le ventre, présente de nombreuses traces de blessures et a été particulièrement déformé par son passage prolongé dans l'eau (SAN 0/1D6)... La fouille des lieux ne donnera pas grand-chose, toute la zone de sable à proximité ayant été balayée par les vagues depuis un sérieux moment. Des enquêteurs particulièrement persévérants pourront néanmoins découvrir à une dizaine de mètres une carte magnétique, avec un prénom écrit au marqueur : Jérémie.

1. L'analyse d'un corps sur les lieux

Avant même l'autopsie qui sera menée par Doc, certains indices seront révélés à des agents qui ne seront pas dégoûtés par l'aspect et l'odeur dégagée par le défunt. Tout d'abord, l'homme est vêtu des lambeaux d'un bleu de travail (dont les initiales JS sont inscrites sur une étiquette). Il possède un tatouage représentant un ange aux poignets sectionnés par lesquels coule du sang. Des recherches dans les dossiers de la police pourront montrer qu'il s'agit d'un tatouage utilisé par un gang qui sévit à SF prénommé les anemics angels. Le visage est trop abîmé pour permettre une reconnaissance visuelle. Les empreintes sont par contre exploitables.





2. La carte

Carte magnétique d'ouverture de porte, son analyse informatique confirmera qu'elle est configurée pour un accès à différentes portes, sans parvenir à déterminer les lieux concernés. Une référence intéressante: Oversea Working.

3. Le témoin

Shirley Matheson est la femme qui a découvert le corps lors de sa séance de course à pied quotidienne, elle n'a rien à ajouter. Elle est par contre particulièrement choquée par cette vision d'horreur au petit matin.

De la même manière, un pêcheur à la ligne qui se trouvait à environ à 500 mètres avoue n'avoir rien vu.

Anticipez !

Pour mettre dans l'ambiance et préparer les prochains scénarios, profitez d'un passage au central de police pour laisser échapper quelques brides d'informations. L'un de leurs collègues, Diego Olivera travaille depuis quelques semaines sur un mort violente. Il s'agit d'Erika Dorin, décédée le 18 Août 2005 . Il s'agit d'un élément qui sera traité lors du prochain scénario. Il est dans la panade car il n'a aucune piste.

Présentez également quelques PNJs de votre cru qui seront récurrents lors de cette campagne.

5. L'enquête

Fond sonore, enquête ; intérieur
Soundcloud - The X-Files Theme by Aaron J. Shay

Fond sonore, enquête ; extérieur
Soundcloud - The Longest Rain by Wicked Sencho

1. L'identification du cadavre

Au plus tard en milieu d'après midi, si les inspecteurs attendent le résultat des empreintes sans limiter le tri, les relevés d'empreintes permettent d'apprendre qu'il s'agit d'un certain Jeremy Sanderson.

Si ces derniers font un pré-filtre par rapport aux dossiers judiciaires en rentrant plus ou moins de critères (les initiales, les anemics angels, Jérémy etc...), ce résultat peut parvenir dès le matin.

Cet homme de 32 ans faisait parti d'une bande de voyous de S.F, les anemics angels. Arrêté en 1998 pour vol à main armée. Il a purgé une peine de 4 ans de prison. A sa sortie, il est revenu vivre à San Francisco, à l'adresse suivante : 38 Pine Street.

2. L'autopsie

L'autopsie permettra d'éclairer les raisons de la mort. La victime présente de nombreuses fractures, en particulier une au crâne qui lui a complètement déformé le visage. La mort est due à plusieurs hémorragies internes suite à des coups portés avec un objet contondant.

Le Doc est vraiment perplexe et hésitera à faire part de ses conclusions sur la fracture du crâne, selon lui des traces lui indiquent que la crâne a été écrasé à mains nues...

3. Les Anemics Angels

Enquêter sur les anemics angels ne donnera rien, ces derniers n'ayant rien à voir avec notre histoire. Jérémy s'était rangé après son arrestation. A vous d'improviser, si vos joueurs décident de creuser plus en avant cette partie, mais on peut imaginer que les Anemics Angels, bande de voyous en perte de vitesse depuis quelques années, sont en train de préparer un gros coup qui peut

occuper un petit moment nos amis! De la même manière, Peter Sharley, le chef de la bande a établi son camp dans un bar de Bikers, le Charlie's angels. Une descente dans ce bar peut également laisser présager de bons moments!

4. Domicile de Jeremy Sanderson

Ambiance stressante

Soundcloud Lost Village (Kamli Theme) by Roll 20 SFX

Il habite une petite maison individuelle caractéristique de la ville de S.F. Célibataire, il vit seul dans un confort relatif et modeste, plusieurs pièces sont en cours de rénovation.

La fouille permettra de découvrir divers indices :

- La copie d'un contrat de travail avec Oversea Working, une compagnie de travaux maritimes située sur les docks ;
- Une photo de Jeremy en compagnie de plusieurs hommes en bleu de travail. Cette photo a été prise sur une plate forme off-shore;
- De la publicité qui s'entasse dans la boîte aux lettres depuis plus de 15 jours (le courrier, lui, est acheminé directement sur la plate forme).

On pourra aussi trouver dans un placard son ancien perfecto des anémics, plié dans une boîte en carton, un peu de drogue pour sa consommation personnelle cachée dans la cuvette des WC. Ses relevés de compte indiquent un transfert régulier d'argent. Rien de répréhensible, il s'agit d'argent qu'il donne pour le paiement de la maison de retraite de sa mère à Seattle.

5. Oversea Working

L'entreprise est située sur les docks. Elle est constituée d'un entrepôt donnant directement dans l'eau et d'un petit immeuble administratif de deux étages.

Les agents pourront être mis en relation avec le responsable de l'entreprise Mike Jerson. Ce dernier semble inquiet.

Il confirme que Jeremy Sanderson travaillait pour lui. Il n'a rien à lui reprocher. Il connaît son passé qu'ils ont abordé ensemble. Mais Mike Jerson assure qu'il s'est racheté une conduite irréprochable.

Il séjourne actuellement à bord d'une plate forme employée pour réaliser des forages scientifiques en bordure de San Francisco dans le cadre des recherches sur les tremblements de terre. Earth foundation, la société qui emploie ses services, désire réaliser des forages pour procéder à la pose de capteurs expérimentaux. Il explique également que son inquiétude vient du fait qu'une tempête bloque toute communication avec la plate forme depuis plusieurs jours. Cette tempête lui semble d'autant plus gênante qu'elle reste bloquée depuis le début sur la zone où est censée se trouver la plate forme. Il informe également qu'il compte envoyer dans quelques heures un bateau pour voir si tout va bien. Il pourra également fournir la liste des agents travaillant pour Earth foundation (aide de jeu n°1), ainsi que leur fiche individuelle avec photos et renseignements divers.

Ambiance

Dans l'immeuble administratif, un maquette d'une base sous-marine trône dans l'accueil. Il s'agit d'un projet au nom de DeepCore, référence à Abyss. Petit clin d'oeil toujours bienvenu.

6. Earth Foundation

La société confirme qu'elle effectue des recherches géologiques grâce à la plate forme. Liz Turley, la responsable, peut fournir toutes les informations nécessaires en toute transparence (aide de jeu n°2).



Certains de ses scientifiques sont encore là bas. Elle pourra confirmer qu'elle n'a pas de nouvelles depuis quelques temps. Mais Liz ne s'inquiète pas du fait de la tempête. Au vu des éléments qui pourront être mentionnées, elle s'effondrera en larmes.

Aide de jeu n°1

Aide de jeu n°2

6. La plate forme

Les agents peuvent profiter du bateau d'Oversea Working pour rejoindre la plate forme. S'ils prennent leur temps et n'utilisent pas celui-ci, ce premier bateau arrivera à bon port mais les membres de l'équipe se feront massacrer. Mike Jerson informera rapidement les Coasts Guards qu'il n'a aucune nouvelle de son équipage. S'ils prennent ce bateau, les membres de l'équipage ne prendront pas le risque de prendre pied sur la passerelle.

Si les agents perdent trop de temps, il n'y aura plus aucun survivant. A vous de jouer avec la chronologie présentée en aide de jeu.

S'ils arrivent dans des temps raisonnables, ils pourront retrouver une plate forme balayée par la tempête dans laquelle sont peut-être encore cachés certains survivants traqués par leurs anciens amis devenus fous.

Certains éléments sont à prendre en compte dans cette partie de l'aventure qui va essentiellement se jouer sur l'ambiance. Tout d'abord, les conditions météo rendent les mouvements à l'extérieur particulièrement difficiles et la visibilité est quasi-nulle. Deux hommes contaminés par la protomatière hantent encore les lieux à la recherche des derniers survivants. Ils sont résistants, dangereux

et implacables. Avant une confrontation directe, posez des éléments qui montreront la puissance de leurs adversaires : cadavres démembrés, poutrelles tordues, portes arrachées. Ensuite nombres de pièces gardent les stigmates des combats rapprochés qui ont eu lieu dernièrement : meubles détruits, lumières endommagées limitant également la visibilité.

Jouez également sur divers effets sonores qui peuvent tromper vos pauvres victimes, euh joueurs. L'univers métallique d'une plate forme joue beaucoup de tours en déformant et propageant les bruits les plus anodins. Bref profitez de cet environnement pour foutre les trouilles à vos amis ! La vision de films comme Abyss, Aliens peut jouer en votre faveur.

Dernier rappel, la plate forme vit ses derniers instants, elle coulera dans quelques heures...faisant disparaître les dernières traces de cette terrible épopée.

Description de la plate forme

1 : Cuisine : Deux hommes ont été surpris alors qu'ils prenaient leurs cafés. Leurs têtes ont été écrasées avec des chaises...qui conservent les traces peu ragoûtantes de l'affrontement.

2 : Ateliers : Personne à l'intérieur, mais ils pourront remarquer l'absence de la scie circulaire thermique dans l'étagère... (accès sous sols)

3 : Salle des radios : La radio est détruite. Par contre le disque dur du PC de contrôle semble peu endommagé. Quelqu'un disposant de bonnes connaissances en informatique pourra récupérer les enregistrements vidéos effectués par certaines caméras (cf. aide de jeu n°2).



4 : Infirmerie : Un rescapé, Timmy Powder devenu totalement fou s'y cache dans une armoire métallique. Calmé, il pourra raconter quelques bribes des derniers événements (la crise de folie meurtrière de trois plongeurs, Anthony Edwards, Phil Kilon et David Hubon et les rescapés cachés dans les sous-sols techniques.). Peu avant 23H00, il affirme également avoir vu, quelques instants avant la tempête et la folie meurtrière, d'étranges lumières dans le ciel alors qu'il prenait son café à l'extérieur.

5 : Salle des scientifiques : Un homme gît sous une armoire métallique. Des papiers relatifs aux études menées par les scientifiques révèlent qu'au cours de la dernière plongée, les scientifiques sont restés perplexes face à des formations géologiques ressemblant à des installations. Ces dernières observations ont été réalisées quelques heures avant la remontée du sous marin. Aucune donnée n'est récupérable quant à la localisation précise du lieu, seule une carte indique une zone approximative de 3km2 ... un vaste monde dans le domaine de l'exploration sous marine.

6 : Salle commune : Tout est sens dessus dessous ;

7 : Dortoirs, repos : Quatre hommes ont été tués, les cervicales brisées alors qu'ils dormaient ;

8 : tour (accès sous sol)

9 : Préparation des descentes : sous-marins de poche...



10 : Ponton d'amarrage. Les PJs devaient arriver là. A eux de trouver la solution pour arriver à bon port...au milieu de creux de huit mètres et de rafales à plus de 70 miles par heure! N'hésitez pas à effectuer nombre de tests pour savoir s'ils tombent à l'eau. Ah! J'oubliais, le ponton a été grandement fragilisé par les vagues et le

vent... il pourrait casser à tout moment. L'accès à la plate forme se fait par un monte charge (dangereux à utiliser) et une échelle à crio-line. Avant de débarquer dans des conditions très acrobatiques, le capitaine du navire remet un radio VHF pour rester en liaison avec les investigateurs...celle-ci marchera plus ou moins bien, en fonction de vos besoins. Le bateau s'éloigne aussitôt pour ne pas se briser sur la structure du bâtiment. Il essaiera dès que possible une nouvelle approche.

11 : Héliport : Les fûts de kérosène se sont enflammés et un cadavre entièrement carbonisé gît au beau milieu de la zone détruite. Il s'agit de David Hubon. C'est un indice sur la manière d'en finir avec les tueurs.

12 : Sous sols techniques : 4 membres sont encore cachés à l'intérieur...si les agents arrivent suffisamment tôt. Il s'agit de Kathy Ulin, Greg Dazser, Nicols Serfan et Gary Xerton.

Des tueurs en maraude

Caractéristiques des plongeurs Phil Kilon et Anthony Edwards
FOR 110* CON 200*

TAI 60 INT 40*

POU 50 DEX 95*

APP 40** SAN 0

PV 26 Imp : +1D6

* Modifié par la protomatière

** les stigmates des combats les ont rendus particulièrement abîmés

Compétences : Toutes leurs compétences ne sont plus utilisables à part les compétences martiales présentées

Coup de pied : 68% 1D6+ Imp

Coup de poing : 63 1D3+Imp

Coup de tête : 42% 1D6+Imp

Matraque ou arme improvisée : 65% 1D8+ bd

Amures : le feu, l'acide, l'électricité leur infligent des dégâts normaux, les autres dégâts sont limités à 1. Régénère 4 PV/round. Ce sont des formes plus faibles des sterwards, présentés ultérieurement.

Notes : A leur mort, tout n'est pas fini, sauf si elle est due au feu, l'acide ou l'électricité...En effet, un morceau de protomatière sortira du corps afin d'infester les agents pour ensuite les pousser au suicide à l'heure programmé....

Morceau de protomatière : PV10, Pseudopode 35% 1D6 de dommages et prise de contrôle (POU/40)

Charge à vous de les positionner aux endroits et aux moments les plus adaptés pour faire paniquer un maximum les joueurs. Ils doivent être des adversaires rapides, résistants et implacables, prêts à surgir n'importe quel moment et disparaître aussitôt.

Restez dans un domaine très classique, jouez sur une ambiance slasher façon Jason ou Vendredi treize; Ajoutez seulement quelques morceaux de protomatière jaillissant au mauvais moment, sans en faire trop... Ne révélez pas trop vite la protomatière pour monter en gamme au fur et mesure des scénarios, mais laissant quelques indices sur la manière de neutraliser (feu etc...).

Aucune cohérence recherchée sur l'emplacement des tueurs, cherchez surtout une flippe permanent d'un tueur qui peut jaillir n'importe où, même si les investigateurs sont cachés. Mais, encore une fois, le fantastique devait rester léger.

Conclusion possible

A n'en pas douter, cela ne va pas être une partie de plaisir pour sortir de ce piège, donnez toutes leurs chances à vos investigateurs car la campagne ne fera que débiter...

Pour s'en sortir, il faudra attendre que le bateau puisse approcher de nouveau. Au cours des tests, ils avaient un contact radio qui marchait assez mal avec le bateau...ça capte, ça capte plus.... Dès que la situation n'était plus tenable (soit les investigateurs ne s'en sortaient pas ou trop bien), un message du bateau signalait qu'il allait tenter une dernière tentative pour venir les chercher...

Dès lors, deux choix, soit un des plongeurs étaient toujours vivant et les suivait dans une dernière traque, soit c'est la plate forme elle-même qui commençait à s'écrouler afin de rendre les scènes finales apocalyptiques.

Pour ceux qui survivront, à l'issue de leur fuite prévisible d'une plate forme en plein naufrage, dès lors que les preuves le plus flagrantes auront disparues, la tempête se calmera. Monter une expédition sur les sites de la dernière plongée reste techniquement difficile mais possible. Rien ne sera découvert... Les mi-gos ne sont pas joueurs!

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●○○○○
Style de jeu :	investigation occulte
Durée estimée :	6h
Nombre de joueurs :	2 à 5
Type de personnages :	Agents de la police de San Francisco
Époque :	2005

Aides de jeu

Aide de jeu 3 :

Chronologie proposée si les PJS ne font rien à partir de J0

Cette chronologie indicative présente tous les événements qui se dérouleront si les agents n'avancent pas.

J-4 (14/09/2005) : Découverte de l'installation minière mi-go.

L'enlèvement des trois plongeurs sur la plate forme a lieu. Les mi-gos effectuent des opérations destinées à les transformer en tueurs programmés.

J-3 (15/09/2005) : Le massacre commence sur la plate-forme. En même temps, une tempête balaye la zone, apportant même la pluie sur San Francisco et la sierra nevada.

J0 à 6H30 (18/09/05): Shirley Matheson découvre un cadavre sur la plage .

J0 à 7H00 (18/09/05) : Les Pjs sont avertis.

J0 à 10H00 (18/09/05) : Identification du cadavre, si elle est rapide.

J+1 : 10H00 (19/09/05): Départ d'une équipe de secours d'Oversea Working vers la plate forme.

J+1 : 12H00 (19/09/05) : Arrivée et mort de l'équipe de secours.

J+1 17H00 (19/09/05): Mort des derniers survivants et suicide programmé des deux derniers tueurs.

J+2 (20/09/05): La tempête se calme et les coast guards découvrent que la plate forme a coulé, ils ne découvrent qu'un ou deux cadavres flottant dans l'immensité de l'océan.

Sans les Pjs, l'enquête conclura à des avaries dues à la tempête ayant fait sombrer l'installation.. sans survivant.

Aide de jeu 4 :

Visionnage des vidéos de surveillance

J-4 : 22H00, caméra située sur les pontons pour la descente des sous-marins :

Remontée des sous marins, discussion entre plongeurs et équipe scientifique. Au bout de 30 min, seuls les plongeurs restent. *Les autres caméras montrent le reste de l'équipe vaquer à ses occupations personnelles (se coucher/télé...).*

J-4 : 23H00, caméra située sur les pontons pour la descente des sous-marins :

Trois plongeurs qui pourront être reconnus comme Anthony Edwards, Phil Kilon et David Hubon vérifient leur matériel. Soudain, une étrange lueur éclaire la zone et la caméra est brouillée. Au bout de cinq minutes, l'image revient, les trois hommes gisent au sol inconscients.

A leur réveil , ils quittent la zone, d'un pas mécanique. *il est 5H45.*

Une analyse plus précise montre un décrochement de l'historique de la vidéo après la lumière, il manque 10 minutes de vidéo, sans que rien ne prouve une action sur les enregistrements.

J-3 : 06H00, caméra de la cuisine :

Deux hommes sont en train de prendre un café quand Anthony Edwards apparaît. Un combat s'ensuit jusqu'à ce qu'Edwards écrase la tête des deux victimes à mains nues.

J-3 : 06H00 : caméra du dortoir :

Phil Kilon tue quatre hommes en train de dormir.

J-3 6H01 : toutes les caméras s'éteignent.

Aide de jeu 5 :

Extraits du site, San Francisco Chronicles

Un corps découvert sur Ocean Bay
8:30am, 18 septembre 2005

Vers 08:00am, le SFPD et le SFFD ont été appelés pour un corps flottant sur Ocean Beach. Selon les témoins sur place, une joggeuse aurait aperçu une masse flotter à quelques mètres du bord. En constatant qu'il s'agissait d'un corps d'un homme en état de décomposition avancée, elle aurait immédiatement averti les forces de l'ordre.

Le Coroner s'est aussitôt rendu sur les lieux pour prendre en charge le corps alors que trois véhicules du SFPD et une ambulance du SFFD étaient sur les lieux. L'inspecteur s'est refusé à tout commentaire.

Une plate forme de recherche coule au large de San Francisco
10:30am, 20 septembre 2005

La tempête qui a sévi ces derniers jours n'aura pas seulement occasionné des dégâts dans la baie de San Francisco. Selon le capitaine de corvette Mc Arthur des Coast Guards, une plate forme a sombré, il y a 24 heures. Cette infrastructure appartenant à Oversea Working avait déjà fait l'objet d'une tentative de sauvetage impressionnante par son équipe 24 heures auparavant. Les Coast Guards n'ont pu que constater le naufrage de l'installation. Il sera difficile de procéder à des recherches plus poussées, la plate forme devant désormais se trouver à plus de 2000 mètres de profondeurs.

Le Capitaine de Corvette souligne de courage des hommes qui ont rempli la première mission de sauvetage en pleine tempête.

Selon Oversea Working, son personnel travaillait pour le compte d'Earth Fondation dans le cadre de recherches sismologiques expérimentales. Mme Turley, gérante d'Earth Fondation, totalement effondrée par la perte de ses collègues s'est refusée à tout commentaire.

D'après les premiers éléments récoltés par les Coast Guards, la mort des personnels sur la plate forme et sa destruction seraient liées à la violente de tempête combinée à un incendie déclenché par un court-circuit qui aurait fragilisé les structures.

Aide de jeu 6 :

à diffuser plus tard

Extrait d'un article sur le site internet de Semper Vigilus

Plate forme détruite par la tempête ou phénomène Extra-terrestre ?

Le 20 septembre dernier, les Coast Guards réalisaient une conférence de presse sur la destruction d'une plate-forme d'Oversea Working au large de San Francisco. Selon les éléments mentionnés par le capitaine de corvette Mc Arthur des Coast Guards, cette installation avait fait l'objet d'une tentative de sauvetage impressionnante dans les 24 heures précédant sa destruction. Cette plate forme accueillait une équipe d'Earth Fondation dans le cadre de recherches sismologiques expérimentales.

Selon les Coast Guards, la mort des personnels et la destruction des lieux seraient liées à la violence de tempête combinée à un incendie déclenché par un court-circuit qui aurait fragilisé les structures. Une seule personne aurait survécu.

Dans le cadre de notre enquête, nous avons eu la possibilité de passer outre les barrages habituels pour découvrir des éléments confidentiels. Selon les enquêteurs, les plongeurs de l'équipe aurait été pris d'une folie meurtrière peu après l'apparition de lumières dans le ciel... La description faite de ces phénomènes lumineux correspond aux habituels phénomènes liés aux OVNI.

Une fois encore, les forces gouvernementales semblent maquiller les réalités d'un accident, aux circonstances étranges.

Le Semper Vigilus qui sera édité le mois prochain reviendra plus précisément sur cet événement.

Denton Schaeffer



Oversea Working

Pier 1

San Francisco CA 94104

Email : Customer@

oversea.working.net

(415) 901-5423

Affaire suivie par :

Mike Jerson

EQUIPE TRAVAILLANT POUR EARTH FUNDATION

Missions : Apporter l'appui technique nécessaire aux scientifiques de Earth Fundation dans le cadre de leurs recherches.

Timmy Powder : chef d'équipe

Adresse : 112 Clipper St, San Francisco CA

Employé depuis : janvier 2000

Fonctions : chargé de l'encadrement de l'équipe d'Oversea working dans le cadre du projet d'Earth Fundation.

Anthony Edwards : Plongeur

Adresse : 26 Moraga St, San Francisco CA

Employé depuis : juillet 1992

Fonctions : responsable de l'équipe de plongée mise à disposition des scientifiques. Adjoint de l'équipe

Phil Kilon : Plongeur

Employé depuis : mars 1998

Adresse : 2ND Street, Santa Cruz CA

David Hubon : Plongeur

Employé depuis : décembre 2003

Adresse : Main Street Livermore CA

Jeremy Sanderson : Mécanicien et agent de maintenance

Employé depuis : janvier 2004

Adresse : Pine Street, San Francisco CA

Kathy Ulin : Responsable transmission

Employé depuis : mars 2002

Adresse : 26 Moraga Street, San Francisco CA

Greg Dazzer : Pilote

Employé depuis juillet 1992

Adresse : Pacific Road, Scadero CA

Mikael Stevenson : Mécanicien

Adresse : Yosemite Avenue, Sockton CA

Employé depuis : avril 1997

Fonctions : Responsable de l'entretien et de l'utilisation du matériel de forage de la plate forme. A sous autorité, Quenton et Sniderson.

Harry Dontom : Cuisinier

Employé depuis : septembre 1996

Adresse : Wine Street, Napa CA

Xavier Quenton : mécanicien

Employé depuis : avril 1999

Adresse : 12, Brannan Street, San Francisco CA

Aide de jeu 2



EARTH FUNDATION

"protecting our world"

Geary Blvd

San Francisco CA 94104

Email : information@earthfund.com

(415) 901-9876

Affaire suivie par : Liz TURLEY

Objectif de la recherche : Tenter de permettre
une prévision des tremblements de terre

Membres de l'équipage :

Jennifer Holgan : Chef de mission

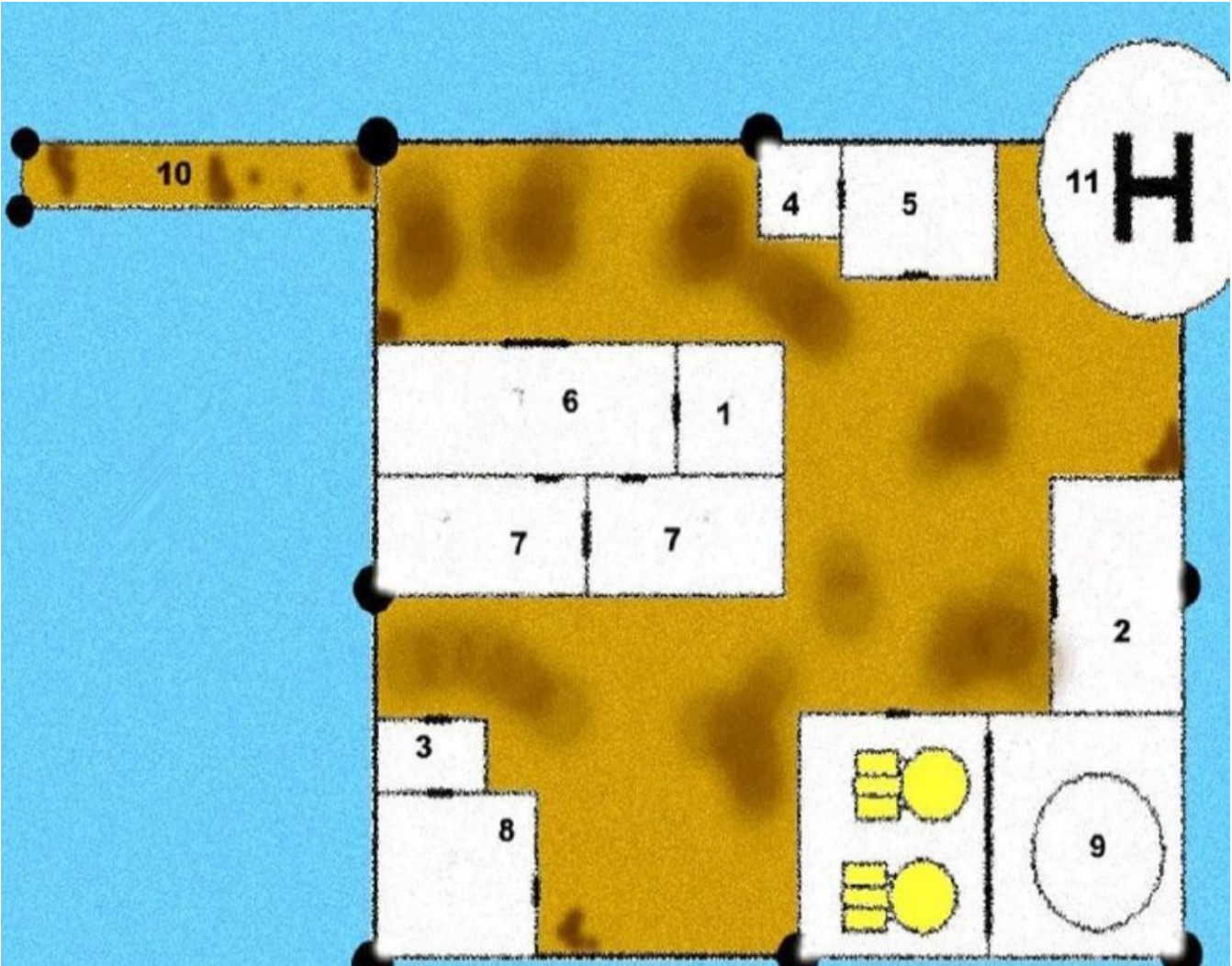
Nicols Serfan : Géologue

Gary xerton : Informaticien

John cachemir : Géologue

Lia Patrouchki : photographe

Plan de la plateforme



Rapport de l'inspecteur Quinston

par Virtuseb et Zoug

Putain quel temps de chiotte, mon partenaire Howard Vener est encore à la bourre.....La journée commence mal, et en plus de la météo désastreuse, un cadavre a été retrouvé noyé près d'Ocean Beach par une joggeuse nommée Shirley Matheson. Sur place je fais boucler le périmètre, par mon ex Deborah et son nouveau petit ami Billy.



Deborah, l'ex de Chan Quinston

Le cadavre :

- un homme de forte corpulence, le crâne défoncé côté droit, 2 doigts arrachés
- un tatouage représentant un ange aux poignets sectionnés, apparemment fait de manière artisanale (direct à l'aiguille)
- il porte un bleu de travail, sur l'étiquette du col des initiales J.S

Non loin du corps on découvre une carte magnétique avec une inscription Jeremy. Le Doc se charge du cadavre et nous donne une empreinte de pouce qui pourrait être exploitable.

- La carte magnétique est donnée au service scientifique, après analyse il s'agit d'une clé magnétique "full acces" de la société "Oversea Working", sa dernière utilisation date de 3 jours.

- interrogatoire de mademoiselle Shirley MATHESON : C'est une jeune courtière habitant le quartier huppé de Russian Hill. Elle paraît choquée, apparemment elle aurait trouvé le cadavre par hasard lors de son footing et a appelé la police, Pourquoi faire un footing par un temps pareil ? Bizarre !!

- après discussion avec un collègue semble être la marque d'un gang de seconde classe dénommé "Les anemics angels", leur lieu de Rdv semble être un bar de Biker's le Rob Zombie

Grâce à l'empreinte nous avons trouvé l'identité du cadavre et tout concorde "initiales sur le bleu, prénom sur la carte magnétique, empreinte" il s'agit de dénommé : JEREMY SANDERSON

Jeremy Sanderson :

32 ans , Mr Sanderson a été incarcéré où il a purgé une peine de 4 ans pour vol à main armé, rien d'autre depuis.

- Il a appartenu ou appartient au gang.

Les Anémics Angels :

- gang du début des années 90, principalement des délits mineurs, ennemi avec une triade Chinoise.
- Leur ancien chef un certain Scotty Longbeach dit le "Faucon" , 40 ans, purge une peine à Pélican Bay.

L'analyse du cadavre :

D'après le doc, la mort de l'homme date de 72 heures environ et elle n'est pas due à la noyade, mais aux différents coups qui lui ont été donnés , il est fort à croire que la blessure à la tête a été plus que fatale. D'ailleurs le Doc est plutôt sceptique en ce

qui concerne l'origine de la blessure, pour lui si on y regarde de près, on peut distinguer des traces de doigts enfoncés dans le crâne comme si ce dernier avait été écrasé à la seule force des mains, impossible et peu rationnel.

Le domicile de Sanderson :

- Après avoir fait notre rapport auprès du commissaire (une belle ordure d'ailleurs) et avoir demandé une autorisation de perquisition nous nous rendons, 38,Pine Street.
 - Il s'agit d'une bâtisse en bois à la façade bleue, de 2 étages.
 - Nous sonnons... Rien... Avec Howard nous décidons de rentrer... arme au poings et lampe torche allumée. Avec aisance nous sécurisons la maison (Howard est bien entraîné cela se voit, il bouge avec rapidité et ses gestes sont précis, c'est une chance de l'avoir comme coéquipier.)
 - Nous nous mettons à fouiller la maison
 - Le courrier amassé devant la porte d'entrée n'a pas été relevé depuis 3 semaines : j'y découvre une fiche de paie d' Oversea Working au nom de Mr Sanderson pour un poste de mécanicien, elle a été traitée par un certain Mike Jerson.
- Un relevé de compte indique un transfert régulier vers un autre compte il faudra vérifier ça.
- Dans le WC, nous trouvons également un peu de drogue, la quantité semble être pour un usage personnel.
 - il y a également quelques traces des "anemics angels " mais elles sont remisées au placard, en apparence tout cela semble être de l'histoire ancienne.
 - Howard tombe également sur un ordre de mission d'Oversea Working la date de début est de 3 semaines en arrière.
 - Nous demandons à la scientifique de venir finir le boulot, ils passeront demain matin.

Oversea Working :

Nous arrivons devant O.W , le bâtiment se trouve dans une zone portuaire et semble fermé, un homme en sort, nous l' interpellons.

- il s'agit d'un employé, à notre demande, il téléphone au responsable MIKE JERSON - Mr JERSON répond à toutes nos questions, nous explique les rouages de leur activité et il n'a aucun problème avec Sanderson il en est plutôt content, d'ailleurs il nous indique son inquiétude car la station de recherche sur laquelle il travaille n'est plus joignable depuis 3 jours, sûrement à cause du mauvais temps. Nous lui disons toute la vérité sur notre venue, ce qui ne va pas pour le rassurer...
- Nous faisons venir la responsable "LIV THURLEY" de la société scientifique "EARTH FOUNDATION" qui exploite la station pour des recherches sismologiques. A son arrivée il nous indique qu'elle est également sans nouvelle de son équipe de chercheurs, elle nous en donne la liste, très nerveuse au vu des nouvelles.
- Nous décidons de prévenir les Cost Guard, j'ai affaire au capitaine de corvette Mac Arthur : impossible d'envoyer un hélicoptère avec la tempête qui fait rage en mer, il propose d'envoyer sa frégate mais elle ne sera sur site que dans 5 heures au mieux, Pour rassurer Melle Thurley (et surtout pour son charme) nous proposons de nous rendre personnellement sur site.

La mer est démontée, nos estomacs ne tiennent pas le choc. Tant bien que mal et Howard manquant de peu la noyade, nous débarquons sur la station tous les 2 .

Nous sommes accueillis par l'obscurité inquiétante, le vent glacial et une mer déchaînée, Nous nous équipons..., nos lampes torches nous dévoilent rien de rassurant : une énorme traînée de sang... la suite.. que dire des atrocités qui vont suivre ...je n'ose les coucher sur papier, mes mains n'en sont pas capables. A quoi bon décrire en détail de telles choses... des cadavres et du sang partout, et puis ces choses qui nous ont attaqués et presque tués..... Bon dieu le monde recèle des dangers dont nous n'imaginions pas l'existence....

- J'ai gardé le rapport, des "bande vidéos de la station" et il faudra parler au survivant qui nous a parlé s'il n'est pas tombé dans la démence, pour le moment cloué dans un lit d'hôpital, nous reprenons des forces... Et bien sûr pas un mot à nos supérieurs ils nous feraient enfermer dans un asile.