

Introduction

Le Volume 12 est une campagne destinée à l'Appel de Cthulhu dans sa version Delta Greenieene.

Elle est prévue pour des personnages débutants n'ayant eu encore aucun contact avec l'organisation menée par la cellule Adam. Destiné à ajouter de l'épaisseur à l'ensemble de la campagne, le prologue se déroulant dans le parc d'attraction « Kings Dominion » est proposé pour être joué en introduction d'un scénario destiné à constituer la cellule. « Expériences inhumaines » ou celui du livre de base seront parfaits.

Vous aurez dans cette campagne l'occasion de présenter à vos joueurs préférés les belligérants de ce vaste monde de conspirations. Commençons par la Destinée et son étrange propriétaire, j'ai nommé Stephen Alzis. Vos agents rencontreront également le GRU-SV8, pendant soviétique de leur organisation et aussi les D-stacks, le bazar occulte de Delta Green.

De plus, TOC ne laisse rien au hasard et vous donne l'occasion de découvrir des organisations de son cru : la Secte du Monolithe et son organisation occulte « la Secte de la 9ème écaïlle », le Sceptre (le frenchie Delta Green).

Pour pouvoir profiter pleinement de cette campagne, la possession de Countdown peut être appréciable, mais les scénarios vous présenteront les éléments nécessaires pour vous permettre de mettre en scène de manière crédible les belligérants.

Cette campagne se compose de plusieurs éléments :

- une description de l'agence du FBI de Richmond, lieu de travail des agents au début de leur périple delta greenien ;
- un prologue « Prise d'otages à Kings Dominion » destiné à introduire les joueurs avant un premier scénario qui ne devra avoir aucun rapport avec la campagne proprement dite ;
- « Le volume 12 », avec la réelle implication des agents dans la vaste manipulation dont Delta Green va faire l'objet ;
- « Vol à répétition », où le Volume 12 glisse des mains du professeur Wu pour retourner dans celles de son nouveau propriétaire ;
- « Menace d'outre-monde », ou Silent Hill vécu par les agents ;
- « Meurtres de sang-froid », la fin

apocalyptique.

Dernier point, les caractéristiques sont toujours en version 5 des règles de l'ADC.

Merci à toute l'équipe avec qui j'ai pu jouer à Delta Green au cours de ces 20 (!) dernières années, avec une pensée émue pour l'agent Roméo, mort contaminé par une immonde bactérie extraterrestre, l'agent Rachel sauvagement abattue par des agents de MJ-12, l'agent Rebecca devenu le triste jouet d'une secte, l'agent Samantha et l'agent Sullivan qui sont parvenus à sauver temporairement le monde, les agents Devil, Double et Darling qui tentent encore désespérément de le faire...

Prise d'otages à Kings Dominion

Ce prologue a pour but de faire entrer directement les joueurs dans l'intrigue, sans perdre de temps...

Informations destinées au gardien des arcanes

Arthur Pynn, Wallace Hunt et Louis Robert Harper étaient des investigateurs désireux de lutter contre le Mythe.

Tous les trois s'étaient rencontrés dans les années 80 alors qu'ils étaient étudiants à l'université du Miskatonic d'Arkham. Curieux de nature et intéressés par l'occulte, ils découvrirent dans cette cité certains sombres secrets qui transcendèrent leur vision du monde.

Arthur resta à Arkham où il devint professeur afin d'avoir accès à tous les secrets de l'université, Wallace choisit la profession d'antiquaire dans le but d'être susceptible de récupérer nombre d'artefacts. Robert, lui, ne réussit jamais à réellement s'insérer dans la société mais parvint à vivre convenablement grâce à l'aide de ses deux amis.

Un jour, Hunt découvrit un grimoire particulièrement rare sombrement pré-nommé le Volume 12 des Révélations de Glaaki. Il avertit aussitôt ses deux amis de lutte et, inconsciemment, tous décidèrent de le compulser afin de trouver les moyens de lutter à armes égales contre les abominations déjà rencontrées. Hélas, ce qui devait arriver arriva et le peu de santé mentale qui leur restait sombra au fur et à mesure de la lecture des lignes impies... Ils connurent alors le sort qui menace tout investigateur un peu trop curieux et devinrent à leur tour de sombres adorateurs des dieux anciens. Pynn et Hunt

décidèrent de frapper fort en tentant d'invoquer Nyarlathotep. Harper restait à New York pour conserver le grimoire, mais dans un élan de folie choisit de se suicider en ingérant une quantité indéfinissable de nourriture...

Les deux autres âmes damnées, choisissaient quant à elles, de se diriger vers Kings Dominion en Virginie pour accomplir un immense sacrifice...

Informations destinées aux joueurs

La rédaction de cette partie semble, à la lecture, ne pas laisser le champ à l'initiative des joueurs. Il s'agit d'une trame à suivre si ces derniers ne font rien. Si ces derniers prennent des initiatives, adaptez sans hésiter. Mais, le rythme imposé doit être haletant, dès qu'il hésitent, ce sont les PNJ qui reprennent la main !

25 Juin 2001, l'été commence à poindre sur la Virginie et sur la ville de Richmond. Ville dont ils ont actuellement une vue imprenable de l'hélicoptère du FBI dans lequel ils sont en train de voler. A côté d'eux, trois membres du SWAT sont en train de vérifier leurs armes. Eux-mêmes sont équipés d'un M16, d'un gilet pare-balles et d'un casque. A côté du pilote se trouve l'agent spécial Brian, adjoint au responsable de l'agence FBI de Richmond. Ce dernier se retourne vers les agents et leur fait le point sur la situation :

"Il y a à peine trente minutes, une prise d'otages impliquant 20 civils a eu lieu dans le théâtre du parc d'attraction de Kings Dominion au nord de Richmond... Les forces de police sur les lieux ont tenté de prendre contact avec les criminels. Le seul résultat a été la mort de deux otages, sans aucune revendication de la part des deux hommes qui ont accompli le forfait. Vérifiez bien vos armes, je crains que l'on risque d'en avoir besoin..."

Quelques minutes plus tard, l'hélicoptère survole le parc. Les agents peuvent apercevoir nombre de véhicules de police, certains sont assemblés en demi-cercles autour d'un bâtiment assez imposant du parc : le théâtre.

L'hélicoptère se pose au niveau de la billetterie du parc. Un officier de police les attend, la main sur son képi.

"Je suis l'officier de police Gordon, la situation n'a guère évolué depuis ma demande d'intervention du FBI, aucune revendication, aucun bruit à l'intérieur..."

Gordon les emmène aussitôt vers le

théâtre à bord d'un véhicule de police, Brian semble assez nerveux, comme à son habitude. Au théâtre, les policiers se sont mis à couvert derrière les véhicules et attendent. Deux cadavres gisent sur le parvis du bâtiment. Gordon poursuit :

"On a essayé de les contacter par mégaphone, par la ligne interne du théâtre. A chaque fois, ils ont abattu un otage. Les caméras de vidéo surveillance fonctionnent toujours, j'ai mis à votre disposition un écran déporté dans le véhicule de commandement."

Brian décide de reprendre contact avec les ravisseurs au moyen du mégaphone, au bout de cinq minutes. La porte d'entrée du bâtiment s'ouvre laissant apparaître une femme d'environ 45 ans en pleurs, le mascara ayant coulé sur son visage lui conférant un visage de pantin. Derrière elle, un homme cagoulé dont le torse nu est scarifié d'un étrange symbole que les gardiens reconnaitrons comme le Signe des Anciens (comme à l'accoutumée, ne donnez pas le nom du symbole, mais décrivez une sorte d'œil enfermé dans une étoile).

Sans hésitation, il tire une balle dans la tête de sa pauvre victime qui tombe rejoindre ses compagnons d'infortune.

Quelques instants après, l'un des ravisseurs prend contact avec le centre sécurité du parc, demandant à parler au responsable de l'opération. Malgré les tentatives de dialogue de Brian, le ravisseur se lance dans un monologue particulièrement insensé :

"Je ne vous crains pas car je suis invincible, ce qui va se produire n'est qu'un avant goût de nos prochaines déchéance et destruction. Profitez du spectacle et découvrez ce qui vous attend..."

Au terminal de surveillance, les PJs pourront voir le deuxième ravisseur, non cagoulé, égorger une nouvelle victime au moyen d'un poignard. Au même moment, les recherches d'identité entreprises par Gordon ont abouti. L'homme non cagoulé serait un certain Arthur Pynn, professeur de lettres anciennes dans une université du Massachusetts (Arkham pour ne pas la citer). Pendant ce temps, l'agent spécial Brian décide de lancer l'assaut.

Le plan d'assaut est mentionné dans l'aide de jeu n°3. En résumé, les agents et deux membres du SWAT entreront par l'entrée de service. Pendant ce temps, deux autres équipes prépareront leur entrée par deux issues de secours placées de part et d'autre du théâtre. Il faut faire vite car d'autres victimes ont déjà été égorgées...

En arrivant par l'accès de service, les

agents et le SWAT arriveront par la scène. L'ambiance qui règne dans la salle de spectacle est particulièrement angoissante : uniquement éclairée par l'éclairage de sécurité, la pièce se remplit d'une brume verdâtre provenant de bougies placées à même le sol. Le ravisseur masqué tient en joue les otages, étrangement somnolents. Arthur Pynn, lui, est en train d'égorger une autre victime.

Au signal des agents, les deux issues de secours explosent permettant l'entrée des deux autres équipes, s'ensuit alors un véritable carnage, d'où, si tout va bien, uniquement 8 otages parviendront à sortir vivants...

A peine le carnage terminé, que les agents n'ont pas le temps de reprendre leurs esprits. En effet, l'agent spécial Brian désire repartir aussitôt. Non seulement il semble que quelqu'un de Washington les attende au bureau, de plus, conscient que tout n'a pas très bien tourné (même si ce n'est pas de son fait), il veut se dépêcher de prévenir le responsable de section, l'agent spécial Forestal...

A vous de faire jouer aussitôt un autre scénario, comme celui du livre de base, ou Expériences inhumaines disponible sur TOC. Une fois ce scénario réalisé, lancez vous dans le volume 12... Bonne chance !

Les protagonistes

Agent spécial Hervey BRIAN

Age 37 ans, race caucasienne
Responsable adjoint de l'agence de Richmond, cette homme d'une trentaine d'années est le parfait carriériste. Malgré des décisions parfois inadaptées à la situation, il a su gravir progressivement les échelons, souvent en n'assumant pas ses actes et en se déchargeant sur des subordonnés.

FOR 13 CON 17 TAI 14
INT 17 POU 14 DEX 14
APP 11 EDU 19 SAN 70
PV 16 Bd: +1D4
Éducation : Docteur ès Jurisprudence (droit)
Profession : Agent spécial du FBI

Compétences

Arts martiaux 56%, Baratin 51%, Conduire automobile 52%, Droit 63%, Écouter 54%, Informatique 28%, Psychologie 77%, Trouver objet caché 72%

Langues parlées : Anglais 95%, Espagnol 23%

Attaques

Colt Delta Elite Auto 70%, 1D10+1 points de dommages
Coup de pied 55%, 1D6 points de dommages + Bd
Coup de poing 55%, 1D3 points de dommages + Bd
Coup de tête 35%, 1D4 points de dommages + Bd
Fusil d'assaut Colt M16A2 60%, 2D6 points de dommages
Lutte 55% spécial

Deux investigateurs devenus cultistes

Pour Pynn et Hunt, seules les compétences martiales, utilisées lors de ce scénario, sont présentées. Pour des raisons de simplicité, les caractéristiques sont identiques pour les deux

FOR 13 CON 15 TAI 12
INT 12 POU 12 DEX 14
APP 13 EDU 17 SAN 60
PV 14 Bd: +1D4

Attaques

UZI 70%, 1D10 points de dommages à jusqu'à une cadence de 20

Couteau de sacrifice : 55% 1D6+bd

Coup de pied 55%, 1D6 points de dommages + Bd

Coup de poing 55%, 1D3 points de dommages + Bd

Coup de tête 35%, 1D4 points de dommages + Bd

Spécial : 18 points d'armures par le sort immunisation (voir le livre de règles de l'appel de Cthulhu pour précisions concernant l'utilisation de ce sort)

Louis Harper a en effet lancé ce sort avant de les laisser partir. Il y a ajouté un détail de son cru : la scarification



avec le signe des anciens. Cette mutilation n'a aucune valeur magique mais n'est que le résultat d'un esprit devenu dérangé...

Paix à leurs âmes...

L'agence du FBI de Richmond

Pour une fois, vos joueurs n'auront guère le choix des armes pour la création de leurs personnages. En effet, ces derniers seront tous des agents du FBI attachés à l'agence de Richmond, Virginie. Rien ne les oblige par contre à être uniquement agents spéciaux. En effet, le FBI dispose de nombreux spécialistes du profiler à l'informaticien.

L'agence de Richmond est une agence de moyenne importance, dirigée par un agent spécial responsable, lui-même secondé par l'agent spécial Brian.

L'ambiance est particulièrement serene ici et l'activité ne bouscule pas les agents, qui s'ennuieront même légèrement si leur tempérament est à l'action.

Par ailleurs, cette agence dispose d'un site Internet que vous pourrez retrouver en utilisant un moteur de recherche.

A vous de faire vivre cette agence. Volontairement, cette présentation reste générale et imprécise afin de vous laisser le soin d'adapter le tout au maximum à vos joueurs et à vos envies.

Informations diverses :

Adresse

1970 E. Parham Road, Richmond VA 23228

N° de téléphone : (804) 261 - 1044

PNJ

Agent Spécial Thompson Kyle

Age 42 ans, race caucasienne

Responsable de l'agence de Richmond

Supérieur des agents du secteur de Richmond, Thompson est un homme sévère et particulièrement exigeant. Ne supportant pas le manque de rigueur, il peut se montrer cassant avec ceux qu'il n'apprécie guère. Il tente de cacher du mieux qu'il peut son alcoolisme chronique, maladie qui le touche depuis la mort de son fils unique lors d'un accident de voiture et le divorce qui s'ensuivit.

FOR 11 CON 15 TAI 16
INT 17 POU 13 DEX 14
APP 14 EDU 17 SAN 50
PV 16 Bd: +1D4

Éducation : Docteur ès Jurisprudence (droit)

Profession : Agent spécial du FBI

Compétences

Baratin 51%, Bibliothèque 58%, Droit 75%, Écouter 54%, Informatique 31%, Psychologie 77%, Trouver objet caché 80%

Langues parlées : Anglais 95%, Espagnol 36%

Attaques

Colt Delta Elite Auto 65%, 1D10+1 points de dommages

Coup de pied 50%, 1D6 points de dommages + Bd

Coup de poing 50%, 1D3 points de dommages + Bd

Coup de tête 40%, 1D4 points de dommages + Bd

Fusil d'assaut Colt M16A2 50%, 2D6 points de dommages

Agent Spécial Brian Hervey

Age 37 ans, race caucasienne

Responsable adjoint de l'agence de Richmond, cette homme d'une trentaine d'années est le parfait carriériste. Malgré des décisions parfois inadaptées à la situation, il a su gravir progressivement les échelons, souvent en n'assumant pas ses actes et en se déchargeant sur des subordonnés.

FOR 13 CON 17 TAI 14
INT 12 POU 12 DEX 14
APP 11 EDU 17 SAN 60
PV 16 Bd: +1D4

Éducation : Docteur ès Jurisprudence (droit)

Profession : Agent spécial du FBI

Compétences

Arts martiaux 56%, Baratin 51%, Conduire automobile 52%, Droit 63%, Écouter 54%, Informatique 28%, Psychologie 77%, Trouver objet caché 72%

Langues parlées : Anglais 95%, Espagnol 23%

Attaques

Colt Delta Elite Auto 70%, 1D10+1 points de dommages

Coup de pied 55%, 1D6 points de dommages + Bd

Coup de poing 55%, 1D3 points de dommages + Bd

Coup de tête 35%, 1D4 points de dommages + Bd

Fusil d'assaut Colt M16A2 60%, 2D6 points de dommages

Lutte 55% spécial

Dc. Fitzgerald Hubert

Age 30 ans, race afro-américaine

Médecin légiste

Médecin légiste attiré de l'agence de Richmond, il sera de toutes les autopsies effectuées par l'agence. Attachant et compétent, il devrait devenir rapidement un ami de l'équipe de joueurs... qui seront encore plus attristé s'il devait

un jour mourir...

CON 14 TAI 12 INT 18

POU 16 DEX 15 APP 12

EDU 18 SAN 70

PV 13

Éducation : Docteur (médecine)

Profession : Médecin légiste

Compétences

Criminologie 65%, Droit 40%, Informatique 25%, médecine 80%, Psychologie 80%, Trouver objet caché 72%

Langues parlées : Anglais 95%, Français/Cajun 30%

Attaques

Colt Delta Elite Auto 25%, 1D10+1 points de dommages.

