

---

## DELTA GREEN

Dossier 4-N-1.3-NC

La Voix du Christ : Annexe 9

---

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

Ce scénario est normalement prévu pour être joué en 1878, donc dans une période qui n'est que rarement exploitée dans l'univers de l'Appel de Cthulhu. Par ailleurs, étant donné la date en question, on voit mal comment inclure cette aventure dans l'univers de Delta Green. En fait, on ne le fait pas vraiment.

L'univers de Delta Green n'a de différence avec un Appel de Cthulhu 1990 que le background de la campagne. Sinon, on ne repère aucune véritable différence : les agents de Delta Green sont confrontés au Mythe de la même façon que les investigateurs de l'Appel de Cthulhu.

L'idée ici est donc de reprendre les personnages de la campagne de Delta Green, et de les sortir justement du contexte de la campagne.

Contrairement à la version première du scénario, cette version-ci n'a pas de nombre limité d'investigateurs. Toutefois, pour des raisons évidentes qui apparaîtront d'elles-mêmes, il est préférable que le nombre d'investigateurs soit le même que celui des personnages étant prévus pour résoudre la version initiale du scénario.

L'intrigue est très largement celle de la version initiale. La version 'Delta Green' ne fait que prévoir une sorte d'intrigue secondaire parallèle, mais les joueurs ne joueront qu'assez peu leurs investigateurs habituels.

### UN JOURNAL INTIME SURNATUREL

Toute l'histoire débute de la façon suivante : un investigateur découvre un journal intime. Le Gardien choisira de façon complètement libre les circonstances de cette découverte, mais il faut qu'elle reste complètement mystérieuse et surnaturelle.

Par exemple, on peut imaginer le cas bien classique de l'investigateur qui fait le ménage dans son grenier, mais également, celui moins stéréotypé, du personnage qui rentre chez lui, le soir, après une très dure journée et qui trouve le livre sur la table de son salon, simplement posé.

Toutefois, c'est dans ce type de situation qu'il est préférable et même intéressant de faire intervenir le background personnel de l'investigateur. Par exemple, c'est un ou une amie (plutôt féminin d'ailleurs, voir plus tard) qui a d'abord eu le journal et qui a disparu. Il mène alors l'enquête pour le/la retrouver. Par ailleurs, si le Gardien souhaite faire intervenir plus d'un joueur dans l'aventure, alors il doit trouver un moyen de rassembler les autres autour du journal. Si tous les investigateurs se connaissent bien et ont de bons rapports ensemble, alors il est tout à fait possible que celui qui a découvert le journal fasse simplement appel aux autres, soit sur un point de vue personnel, soit dans le cadre de Delta Green.

Le journal semble très ancien et n'a pas vraiment de signe distinctif externe qui pourrait en indiquer la provenance ou le propriétaire. Juste une bonne couche de poussière sur la couverture et des pages jaunies. Un bref coup d'œil sur le contenu du journal renseignera assez rapidement l'investigateur : il est vide. Toutes les pages semblent vierges, excepté la première, qui est, elle, intégralement rédigée.

Sur la couverture, à l'intérieur, juste à côté de la première page rédigée, l'investigateur peut lire : *Journal d'Henri Arlington.*

C'est en lisant ces lignes que l'aventure commence.

Le 15 mai 1860, à quelques heures du coucher de soleil :

*Je ne sais pas ce qui m'a pris d'acheter ce journal. Je n'ai jamais tenu de journal intime en fait. Peut-être est-ce simplement la peur de ne pouvoir raconter mon histoire à personne ? Peut-être est-ce simplement la volonté de laisser quelque chose derrière moi, quelque chose dans l'histoire ? Peut-être est-ce simplement pour me rassurer et me convaincre*

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 4-N-1.3-NC

*que ce que je vis est bien vrai ?*

*Cela fait quelques instants que je regarde l'abbaye de loin, et je commence à comprendre ce qu'Ewans avait essayé de nous dire dans sa dernière lettre : si on n'a pas la volonté de s'y rendre, jamais on ne la trouve.*

*Plus d'une fois, j'ai senti mon esprit s'embrouiller, mes pas me porter dans la mauvaise direction... Cette abbaye ne se laisse pas approcher facilement. Encore un mystère. Salem en connaît déjà tant.*

*J'ai relis une dernière fois la lettre d'Alan Ewans, et je maudis intérieurement l'Eglise pour m'avoir choisi. En fait, pour partir à l'abbatoir, n'importe qui d'autre aurait suffi.*

Au fur et à mesure que l'investigateur lit ces quelques lignes (ainsi que tous les investigateurs présents), il se sent comme happé par l'histoire. Il ressent parfaitement tout ce qu'Henri a dû ressentir sur les lieux : la fraîcheur du mois de mai, la peur au ventre en voyant l'édifice. En fait, il se représente très bien l'abbaye alors qu'il ne l'a jamais vu.

Ce qui tire le personnage de sa lecture, c'est une lettre qui vient de tomber du journal. Elle n'y était pas avant. Cette lettre, c'est celle écrite par Ewans (Annexe 1). Et, alors qu'il tourne la page suivante, l'investigateur découvre qu'elle est couverte d'encre, alors qu'elle ne l'était pas avant.

Au fur et à mesure qu'il lit, l'aventure a lieu...

## UNE HISTOIRE VIEILLE DE 140 ANS

Le principe du scénario est que chaque joueur va jouer deux personnages : son investigateur, en 2000, et un personnage du passé, en 1960 (l'investigateur qui va découvrir le journal intime devrait être Henri Arlington : c'est en quelque sorte lui, le héros de l'histoire). C'est en jouant sur ces deux tableaux que l'investigateur réussira peut-être à comprendre toute la vérité et empêcher l'inévitable d'arriver.

A chaque fois que l'investigateur reprendra la lecture, il entrera dans la peau d'Arlington (et de ses compagnons), mais restera impuissant. En effet, même si c'est le joueur qui va guider les actions de l'agent de l'Eglise, celles-ci auront déjà été faites dans le passé, et le fait que l'investigateur entre dans la peau d'Arlington ne lui donne absolument pas la possibilité de changer ce qui a été fait : l'investigateur ne fait que lire un livre très réaliste, c'est tout !

C'est au Gardien de décider quand il souhaite marquer une pause et rendre le contrôle de l'investigateur du présent au joueur. Il devra ensuite inventer une petite introduction rédigée à lire à chaque fois que le personnage se replongera dans la lecture du journal.

Les Gardiens perspicaces auront remarqué qu'il y a exactement 140 années entre les deux périodes de jeu. Et 140 années, cela correspond à 7 générations !

Aujourd'hui, il n'existe plus aucun culte fanatique qui permettrait à Olkoth de se réincarner, mais cette concordance des dates provoque quand même quelques phénomènes étranges. Le journal d'Arlington est justement une manifestation de ces phénomènes étranges.

Le but du scénario est que, dans le passé, Arlington n'ait pas totalement réussi sa mission et que l'investigateur du présent lui vienne en aide au moment fatidique.

Cet échec peut s'illustrer de façon assez variée et dépendra directement de la manière dont le joueur va mener l'enquête en 1960 : il peut simplement s'agir du fait qu'Arlington n'a pas réussi à sauver Sœur Agathe, du fait qu'il a réussi, mais qu'il s'est retrouvé enfermé dans la dimension du Mythe, ou alors du fait qu'il n'a pas réussi à empêcher la réincarnation d'Olkoth !

L'idéal est qu'à la fin de l'aventure, le Gardien reprenne le contrôle de l'histoire et ne laisse au joueur que le contrôle de son personnage présent. Ainsi, il sera beaucoup plus facile de guider l'histoire vers une fin plus intéressante.

Les bizarreries temporelles peuvent prendre de nombreuses formes, et c'est au Gardien de faire preuve d'imagination en fonction du scénario et de l'ambiance générale de la partie. Un exemple flagrant de ces bizarreries seraient une scène se déroulant dans le passé, ayant de nouveau lieu dans le présent, et permettant ainsi à l'histoire du passé de poursuivre : imaginons la scène où les moines visitent la crypte du cimetière, alors que les zombies se réveillent. Logiquement, ils n'ont aucune compétence de combat et devraient mourir, mais si jamais les personnages du présents venaient à se trouver sur les lieux (dans la crypte, voir plus loin pour comprendre comment ils en arriveraient là), ils pourraient également vivre le réveil des momies. Mais eux, étant normalement armés, pourraient, en tirant sur ces créatures, provoquer une sorte de diversion qui permettrait aux moines du passé de s'enfuir, sans qu'ils comprennent ce qui s'est passé !

Bien sûr, d'autres exemples peuvent être trouvés.

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 4-N-1.3-NC

## COMMENT CHANGER LE PASSÉ ?

Lorsque les investigateurs reprendront la lecture, les faits qui lui seront narrés le seront au présent : le journal devient vraiment un témoin de la vie d'Arlington, et non plus un papier qu'il aurait pris le temps de rédiger, accentuant ainsi la sensation de voir un film se dérouler.

*J'approche doucement de l'abbaye, mais je sais pertinemment que je ne peux pas faire demi-tour. Si ce qu'a dit Ewans est vrai, et que ce qui va arriver représente un grand danger, je dois tout faire pour l'empêcher.*

*Le terrain de l'abbaye est vraiment gigantesque. Et ce terrain est entièrement clôturé en plus ! La grille qui ouvre sur un sentier est vieille et rouillée. Je me demande depuis combien de temps elle n'a pas été ouverte.*

*Quand je repense aux villageois, auprès desquels je me suis renseigné avant de venir ici et qui ne sont absolument pas au courant de l'existence de cette abbaye. Depuis sa création, elle s'est peu à peu enfoncer dans l'oubli. Tout ça n'est pas naturel.*

*Il y a une cloche à côté de la grille. Je sonne, mais je ne sais pas si quelqu'un m'entendra. Je n'ai pas le choix. Alors que je vois quelqu'un arriver, je repense rapidement à ma couverture : je suis Frère Pierre, et je souhaite faire l'œuvre de Dieu au sein de cette abbaye qui m'est apparue par hasard alors que je me dirigeais vers Salem.*

*L'Eglise a déjà envoyé d'autres hommes de foi sur les lieux, depuis deux jours ou moins je crois. Je ne les connais pas. J'espère que nous arriverons à nous reconnaître avant qu'ils ne soient trop tard.*

*Je ne sais pas si ça marchera, mais je n'ai rien d'autre...*

A partir de ce moment, les joueurs prennent le contrôle des personnages du passé et vont mener l'enquête telle qu'elle est décrite dans la version initiale du scénario. Aux moments clés du scénario, tels que la fin d'une scène éprouvante ou encore simplement la nuit venue, les investigateurs quittent la lecture et effectuent tout ce qu'ils souhaitent faire.

L'idéal est qu'ils se renseignent le plus possible sur les éléments du passé et qu'ils finissent par aller eux-mêmes à l'abbaye, pour le jour de la conjonction.

Car, il y a une conjonction du même type qui va se produire à Salem... Et lorsque le temps s'écoule dans le livre, il s'écoule aussi pour les investigateurs ! Ainsi, s'ils vivent une heure dans le passé, lorsqu'ils reviendront dans le présent, ils auront vécu une heure également ! Et quand une nuit s'écoule dans le journal, elle s'écoule en une seconde dans le présent. Enfin, alors que la conjonction approche, les investigateurs n'auront plus aucun contrôle sur la lecture : le temps s'écoulera à la vitesse du passé, qu'ils lisent le journal ou non.

Le Gardien reste relativement libre des éventuels effets du journal. En effet si, alors que la conjonction approche, le joueur n'est toujours pas à Salem, le journal pourra très bien l'y transporter instantanément.

Au début de l'annexe, il a été précisé qu'il était possible de faire disparaître une personne de l'entourage proche du joueur principal. En effet, on peut très bien imaginer qu'une femme de proche de l'investigateur a été happée par le journal pour devenir... Sœur Agathe dans le passé ! L'investigateur ne pourra s'en rendre compte tout de suite, mais dès qu'il le saura, l'aventure prendra une toute autre dimension pour lui.

## CE QUI RESTE AUJOURD'HUI

Les investigateurs peuvent faire des recherches lorsqu'ils ne lisent pas le journal, pour en savoir un peu plus sur ce qu'a vécu Arlington. Etant donné que ce scénario se jouera dans l'univers de Delta Green, il y a fort à parier que les personnages font partie d'une organisation fédérale de haut niveau, et qu'ils pourront ainsi obtenir certaines informations qu'un personnage de Cthulhu 1990 n'aurait jamais pu obtenir.

Néanmoins, ces informations en question restent relativement maigres : le plus gros de l'histoire se fait dans le passé. La liberté laissée au personnage dans le présent n'a que pour but de lui permettre de venir à Salem par ses propres moyens.

Il est à noter que les anciennes archives de l'Eglise (notamment celles concernant l'inquisition) ont été rendues publiques il y a quelques années. Ces archives ne concernent bien sûr pas toutes les époques, mais les informations qui suivent pourront y être découvertes, si les investigateurs ont l'idée d'aller y jeter un coup d'œil :

A propos d'Henri Arlington : Henri Arlington est né en 1823 à Ipswich, en Angleterre. Il est entré dans

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 4-N-1.3-NC

l'Eglise en 1849. Il a disparu en 1860.

A propos d'Alan Ewans : Alan Ewans est né en 1820 à Leicester, en Angleterre. Il est entré dans l'Eglise en 1844. Il a disparu en 1860.

A propos de Sherley Fald : aucune information disponible.

A propos de Salem : petite ville des Etats-Unis qui a connu une période tourmentée durant laquelle de nombreuses femmes ont été brûlées vives sur des bûchers. Ces femmes étaient accusées de sorcellerie, et de très nombreuses légendes existent à leur sujet. Par ailleurs, pour illustrer le fait, les investigateurs verront un dessin où une femme est brûlée vive sur un bûcher et en arrière fond, on peut apercevoir une étrange abbaye.

A propos d'Olkoth : il serait très difficile pour l'investigateur d'avoir une quelconque information sur Olkoth à cause de son affiliation au Mythe, mais si jamais il a une bibliothèque personnelle, ou des contacts qui pourraient l'aider (la cellule principale de Delta Green par exemple), alors il pourrait apprendre quelques bribes d'informations. Tout d'abord, le rôle d'Olkoth : Dieu Extérieur des Arcs Célestes. Ensuite, le fait qu'il ait la possibilité de se réincarner toutes les 7 générations sur Terre. Enfin, son apparence : un corps de femme, une tête et des ailes de chauve-souris et deux paires de bras de femme supplémentaires.

A propos de l'Abbaye de Salem : la seule information que l'investigateur pourra obtenir par les voies de recherches normales sera l'illustration des sorcières de Salem. Mais si jamais le personnage a des contacts dans des milieux beaucoup plus sophistiqués tel que le NRO, ou autre, alors il pourra obtenir une image satellite de l'abbaye, et donc son emplacement exact.

A propos de la conjonction : il est très facile d'obtenir des informations sur la conjonction. En effet, le personnage pourra apprendre qu'il va y avoir une éclipse de Lune dans la région de Salem et qu'elle sera parfaite juste au-dessus de Salem en particulier. Par ailleurs, on commence déjà à parler d'une nouvelle nuit des étoiles filantes qui devrait durer quelques jours. Enfin, la dernière fois qu'une telle coïncidence a eu lieu, c'était il y a 140 ans, à Salem.

## L'ABBAYE DANS LE PRÉSENT

Les actions des investigateurs dans le présent sont variables en fonction de ce que souhaite faire le Gardien. Les investigateurs peuvent très bien vivre uniquement l'aventure dans le passé et n'avoir d'importance que pour le final. Mais ils peuvent également refaire tout ce qu'à fait Arlington : rechercher les restes des indices et autres clés nécessaires à l'ouverture de toutes les salles secrètes de l'abbaye. Ainsi, les joueurs pourraient très bien refaire la découverte des différents parchemins et se heurter à toutes sortes de créatures horribles (les zombies de la Crypte, mais aussi toutes sortes de créatures libérées par l'ouverture du portail).

Les investigateurs découvriraient alors une abbaye complètement ravagée par ces créatures, avec toutes sortes de nids hideux (le bestiaire du livre est assez riche en araignées géantes, zombies et squelettes). Leur progression au sein de l'abbaye sera alors un véritable parcours du combattant, voir une survie de tous les instants ! C'est une partie d'ambiance que le Gardien devra soigner en fonction de ses désirs : préfère-il une menace invisible (comme dans Alien 1) ou encore une menace de tous les instants (comme dans Resident Evil par exemple) ?

De façon générale, il faut prendre en compte deux faits : la volonté des joueurs à impliquer leurs personnages et l'avancée du scénario. Si le scénario avance très vite ou que les joueurs souhaitent vraisemblablement inclure de façon significative leur personnage du présent dans l'aventure, alors il serait judicieux de pimenter la partie dans l'abbaye. Sinon, mieux vaut s'abstenir.

## UNE FIN, OU UN RENOUVEAU ?

Comme il a été suggéré précédemment, il est assez envisageable que vers la fin, dans la dernière scène où Arlington est sensé sauver le monde, le Gardien reprenne le contrôle du personnage et lui fasse faire ce qu'il veut.

On peut imaginer par exemple la scène suivante : alors que l'investigateur est dans l'abbaye, une sorte de concordance temporelle se produit et les événements qui se sont déroulés il y a 140 ans se reproduisent. D'étranges chants proviennent de la Salle des Etoiles alors que la Lune s'éclipse.

La lecture du journal se produit dans la tête des investigateurs avec la voix d'Arlington, et alors qu'ils montent dans la Salle, ils voient toutes les personnes présentes il y a 140 ans renouveler l'expérience.

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 4-N-1.3-NC

En fonction de la façon dont les joueurs auront g rer la situation dans le pass  et dans le pr sent, et en fonction de la nature de l' chec qu'a pr vu le Gardien pour Arlington, alors les investigateurs devront agir comme il faut tandis que le Portail inter-dimensionnel s'ouvre. La sc ne doit  tre vibrante d' motion et les personnages ne doivent leur salut qu'*in extremis*.

Ce n'est que lorsque les investigateurs sortent de la Salle des Etoiles, le temps reprend son cours normal. Si les investigateurs retournent dans la Salle des Etoiles, ils la d couvrent vide, ravag e par le temps et ce qui s'est produit 140 ans auparavant.

Et, alors qu'ils sortent de l'abbaye (avec  ventuellement la personne du pass  qu'ils ont sauv ,  vanouie) et que le soleil se l ve de nouveau (la sc ne aurait dur  toute la nuit... ?), ils aper oivent dehors une voiture noire avec un homme en v tement tr s strict en sortir et s'approcher avec une serviette en cuir sous le bras.

*- Je me pr sente, je suis Travis Broove, notaire. J'ai une lettre   vous remettre.*

Il ouvre alors la chemise et tend la lettre (Annexe 10) aux personnages. Et sans plus de c r monie, fait demi-tour et s'en va (il aura peut- tre au pr alable fait signer un papier comme quoi les personnages auront eu bonne r ception de la lettre).

Le sc nario prend alors fin.

*Le d tail de savoir pourquoi est-ce l'investigateur qui a re u ce journal, ou son ami(e), reste   la discr tion du Gardien. Il peut tr s bien n'exister aucune raison particuli re, ou alors une qui tire ses racines dans l'historique du personnage, ou un autre encore qui soit en relation directe avec l' ventuelle campagne dans laquelle serait impliqu  le personnage.*

*Par ailleurs, la gestion des points de sant  mentale dans le pass  est laiss e au Gardien, car il ne faudrait pas qu'Arlington deviennent fou avant l'heure !!!*