

SILENT NIGHT

Scénario de Noël pour Delta Green.



*San Francisco, Californie.
20 – 25 décembre 20██.*

Synopsis : Les agents sont chargés de récupérer une valise lors d'un rendez-vous avec le docteur Dowe, mais le sympathisant disparaît avec la green box. Aussitôt, l'équipe est envoyée à sa recherche. Il s'avère rapidement que le civil a ouvert la valise et découvert des choses qui le dépassaient...

C'est une course contre la montre pour retrouver le médecin avant que la situation soit hors de contrôle.

NB : Je tiens à préciser que ce scénario n'est pas de moi. C'est une libre adaptation du *shotgun scenario* de Simon RJB intitulé *Something for Christmas* et disponible sur le site The Fairfield Project. Quelques détails ont été modifiés mais cela ne change pas grand-chose.

Le scénario original prend place à New York ; je l'ai déplacé en Californie pour ma propre campagne qui se situe dans l'ouest, mais vous pouvez l'adapter à n'importe quel autre cadre.

Une chronologie des faits est proposée en aide de jeu à la fin de ce document. Reportez-y-vous afin de comparer en temps réel ce que font vos agents et ce qu'il se passe pendant l'avancée de leur enquête.



INTRODUCTION

Le 20 décembre. Les personnages reçoivent pour mission d'effectuer une transaction dangereuse. Ils doivent rencontrer un civil, le docteur Martin Dowe, sympathisant de Delta Green qui a reçu la tâche délicate de dissimuler chez lui une boîte verte (ou green box, objet qui contient plusieurs éléments secrets). Il n'est certes pas très prudent de confier cette opération à un intermédiaire, mais cela permet de brouiller les pistes et d'éviter que Majestic-12 mette la main dessus. La rencontre est prévue pour le 23 décembre à 17h30 dans une rue.

Deux agents iront récupérer la valise pendant que les autres les couvriront en cas de problème. Le médecin est jugé comme très fiable mais MJ-12, qui cherche à s'emparer du contenu depuis plusieurs semaines.

Ce que renferme la boîte verte n'est pas connu de la cellule. Une seule chose est sûre : les éléments qui s'y trouvent sont particulièrement dangereux. Le manque de renseignements est une mesure de sécurité supplémentaire.

Un rendez-vous manqué

Le jour J, les agents sont en place. Peu importent les choix que feront les joueurs en terme d'organisation pour se protéger et protéger la green box, car le docteur Dowe ne viendra pas. Le banc sur lequel il était censé les attendre reste vide, ou bien est occupé par un individu lambda.

Lorsqu'ils font remonter l'information, leur hiérarchie s'affole : est-ce un coup de MJ-12 ? Ou bien le médecin les a-t-il trahis ? Les questions se posent et font monter la pression d'entrée de jeu. On leur demande aussitôt de quadriller le secteur pour trouver d'éventuels indices.

1. ENQUÊTE PRÉLIMINAIRE

Alors qu'ils sont chargés de faire des recherches dans les alentours pour déceler d'éventuels indices, leur supérieur les recontacte vers 19h45. On leur fournit l'adresse du cabinet du docteur Dowe en leur demandant de s'y rendre le plus vite possible.

201 Skyline Boulevard

Il leur faut environ une demi-heure pour rejoindre le grand immeuble où est établi le cabinet de Martin Dowe. Il est bien sûr fermé et les personnages peuvent forcer l'entrée (en prenant garde à rester discrets ou à se justifier de leurs actes auprès des voisins) à coups de pied, de bélier ou en parvenant à la crocheter (difficulté élevée).

À l'intérieur, tout est en parfait état. En prenant le temps de fouiller, ils peuvent trouver l'adresse personnelle du médecin (en inspectant les factures dans les casiers ou en piratant l'ordinateur de sa secrétaire). Avec un test difficile de *Trouver Objet Caché* ou une investigation approfondie (au moins 30mn), il est également possible de détecter la présence d'un micro espion dissimulé dans un tiroir du bureau de Dowe. En dehors de ces éléments, il n'y a rien de particulier dans le cabinet médical.

Domicile de Dowe

Le médecin habite dans une belle maison de la banlieue pavillonnaire de San Francisco. La porte d'entrée n'est pas fermée à clé. À l'intérieur, tout est sens dessus-dessous, comme si le domicile avait été cambriolé.

Dans les toilettes se trouve un homme mort portant un insigne du FBI. L'individu a été tué d'une balle dans la tête et n'a aucune arme sur lui. Si les personnages se renseignent à son sujet, ils découvrent qu'il s'agit d'un agent de Majestic-12 tué il y a quelques heures.

Dans le bureau, un carnet de notes indique : *« J'ai mis le visage et Pazuzu m'a révélé ses plus terribles secrets. J'ai aperçu le destin de notre existence et j'ai hurlé pour notre avenir. Ils doivent le savoir. Ils doivent le savoir avant qu'il ne soit trop tard. »*

Dans la chambre, sur le lit, il y a une valise dont on a fait sauter les verrous. Ils obtiennent rapidement confirmation qu'il s'agit bien de la green box en question. Cependant, celle-ci est vide. Dans la pièce, ils peuvent aussi trouver une grande enveloppe cartonnée qui contient plusieurs photos (un mur couvert de hiéroglyphes a priori babyloniens où l'on voit un roi au visage blanc, des ruines babyloniennes et le visage d'un homme mort) et des notes. Les notes parlent du « visage de Pazuzu ». Elles restent très évasives et mentionnent un danger véritable capable de heurter le plus profond de la psyché humaine.

Dans le jardin, le labrador du docteur Dowe est attaché dans la niche. Le chien semble apeuré et grognera si quelqu'un l'approche.

Il est encore possible de trouver deux autres micros dans la maison : un dans la cuisine et un dans la chambre.

Une analyse plus complète permet de conclure que la maison a été quittée il y a peu de temps. En questionnant les voisins, ceux-ci n'ont pas souvenir de coups de feu ni de bruits de lutte, mais plusieurs ont entendu le médecin hurler et l'ont vu partir en hâte avec sa voiture (une Chrysler blanche) entre 18h et 18h30. Ils peuvent trouver une photo où Dowe pose avec ses deux enfants devant sa voiture, cela permet d'avoir son immatriculation.

Si les personnages sont encore dans les parages à 20h, un autre agent de Majestic-12 intervient. Celui-ci se retire dès qu'il aperçoit les personnages, et s'il ne le peut pas il ouvre le feu sur eux.

2. LE DANGEREUX FUGITIF

Les personnages sont vite dans l'impasse. S'ils ont trouvé la photo du médecin et ont signalé son immatriculation à leur cellule et aux autorités (s'ils le peuvent), ils pourront apprendre que le fugitif s'est arrêté dans une station essence de l'autoroute 80 sur Treasure Island et qu'il est en route vers Sacramento. S'ils font des recherches sur ses enfants, ils apprennent également que ceux-ci vivent à Sacramento avec leur mère (Molly Williams). De là, les agents peuvent éventuellement anticiper Dowe en se rendant à leur domicile (attention, la chronologie des faits ne prend pas cette éventualité en compte).

À la station, les caméras confirment qu'il s'agit bien de Dowe et de sa voiture. Un pompiste le décrit comme très nerveux, tremblant et qui ne cessait de faire craquer sa nuque.

En attendant chez Molly Williams, ils aperçoivent la voiture de Martin qui arrive vers 7h. Dowe essaiera de fuir s'il en a la possibilité (sinon, utilisez un prétexte surnaturel pour le lui permettre).

Sacramento

Autrement, la cellule les contacte le lendemain (le 24 décembre) à 8h50 pour les informer que Dowe a tenté d'enlever ses propres enfants et qu'il a été enfermé dans la cave par son ex-femme. Leur supérieur leur demande de s'y rendre en urgence.

Quand ils y arrivent, ils apprennent que Dowe a réussi à enfoncer la porte de la cave et s'est encore enfui, avant même l'arrivée des forces de l'ordre. Molly et ses enfants (Gary et Mark, 11 et 7 ans) sont sous le choc. Ils raconteront que Martin était complètement fou, comme s'il était sous l'emprise de la drogue ou de l'alcool. Ils jurent ne l'avoir jamais vu comme ça, qu'il pouvait être colérique mais pas à ce point-là.

La piste de Martin Dowe est à nouveau perdue. Il est probable qu'il s'apprête à fuir le pays ou qu'il reste caché dans les environs de Sacramento. L'équipe est rappelée à San Francisco par la cellule à partir de 15h.



3. HORREUR À SAN FRANCISCO

La journée s'écoule lentement. Les personnages ne cessent leurs recherches mais elles semblent vaines. Le portrait du fugitif a été transmis aux autorités de la ville et des environs. Cette mesure dramatique est imposée par le risque majeur qui est encouru. Cependant, les dirigeants de la cellule K savent que cela les expose gravement aux agents de MJ-12 qui, de toute évidence, savent que Dowe cachait la green box chez lui.

Le voleur retrouvé

À 22h30, les investigateurs reçoivent un signalement : Martin Dowe a été aperçu errant dans les allées du marché de Noël de Richmond (un grand quartier de la ville). Le médecin est donc revenu à son point de départ. Inutile pour eux de se rendre sur place, car il serait sûrement déjà trop loin. Toutefois, rien ne les empêche d'essayer une traque nocturne dans les rues de la ville.

23h40. Le téléphone d'un des personnages sonne. Un contact de Delta Green lui dit : « Regarde la 23 ». À la télévision, sur la 23, on diffuse en direct la grande messe de Noël à l'église Saint Joseph de San Francisco. En regardant attentivement, l'agent finit par remarquer la silhouette de Dowe qui se faufile à travers la foule. Très vite, toute l'équipe est au courant : Martin Dowe a bel et bien été localisé à St Joseph, et il semble qu'il compte rester sur les lieux un bon moment. C'est probablement la seule occasion qu'ils auront de l'arrêter.

Intervention d'urgence

Les agents sont dépêchés dans la grande église qui jouxte l'hôpital du même nom. L'édifice est plongé dans l'obscurité. Dans la nef, tous les participants réunis tiennent une petite bougie rouge dans la main. Un grand projecteur est orienté sur le chœur, où l'archevêque de San Francisco viendra célébrer son office.

Dowe attend patiemment dans la foule. La cellule a interdit aux investigateurs de procéder à son arrestation au vu de tout le monde afin d'éviter tout scénario catastrophe lié à la boîte verte.

Le médecin est vêtu d'un grand manteau beige et il semble crispé. Il observe le chœur avec insistance. Il a l'air complètement détaché du monde.

À minuit, l'archevêque apparaît et entame son office. Dowe le regarde droit dans les yeux et, au bout de quelques minutes, le prêtre est victime d'un malaise et est évacué par ses assistants. Martin Dowe en profite pour se frayer un chemin jusqu'au chœur et prendre possession du microphone.

Dans un premier temps, les gens sont choqués de le voir prendre la place de l'archevêque. Puis Martin commence un long discours...

« Hommes et femmes, vous tous qui me regardez, écoutez-moi ! J'ai vu la fin de toute chose ! Je sais ce qui nous attend ! »

Et il regarde l'une des caméras.

« Il est temps que vous révéliez au monde la vérité qui nous entoure. Il faut que vous leviez le voile. »

Cette apostrophe s'adressait directement à la cellule de Delta Green.

Le médecin commence à parler d'une puissance cosmique ultime et invoque le nom du néant suprême : « Iä ! Iä ! Azathoth ! ». L'audience semble absorbée. Elle a l'air transportée ailleurs. Leurs visages se figent dans une expression absolument neutre.

Alors, le corps de Dowe se tord dans tous les sens et est agité par d'effroyables convulsions. Sa chair rougit brusquement et sa peau se déchire comme du tissu. Son visage se détache de sa tête et tombe par terre comme un masque... (SAN 1/1D10)

Les trois issues possibles

Il y a dès lors trois issues possibles à ce scénario : une happy end, une fin dure mais nécessaire, et une fin catastrophique.

Happy End

Les personnages parviennent à assommer Dowe (par des moyens soporifiques ou autres), peut-être même avant qu'il entame son discours. Ils retirent son masque, dévoilant son vrai visage. Le docteur reste dans le coma pendant plusieurs jours. À son réveil, il aura perdu tout souvenir du masque. Cependant, pour des raisons évidentes, Delta Green ne fera plus appel à lui. Tout est bien qui finit à peu près bien (gain de SAN 1D3).

Le salut par le meurtre

Les personnages en viennent à tuer Dowe sous sa forme humaine. Ils retirent son masque. Il n'y avait pas le choix. (gain de SAN 1).

Catastrophe !

Les personnages arrivent trop tard ou ne parviennent pas à l'arrêter à temps. Sa transformation est complète et le combat s'engage dans l'église.

Le public est toujours dans cet état de transe effroyable et personne ne fuit ni ne se bat.

L'Enfant de Pazuzu

Serviteur inférieur d'Azathoth

APP 0 TAI 18+

CON 16 INT 0

DEX 08 POU 0

FOR 15 Points de vie : 22

Propagation : L'Enfant de Pazuzu gagne 1 point de TAI par tour (et augmente donc ses PV en même temps).

Idiotie : L'Enfant de Pazuzu ne prend pas de cible particulière et attaque toujours au hasard.

Le Nom du Maître : L'Enfant de Pazuzu se fige pendant 1D3 rounds si le nom d'Azathoth est prononcé (ne fonctionne qu'une seule fois).

Attaques : Tentacule : 55% (1D10)

Morsure : 40% (2D10)

Corruption : 05% (baisse CON de cible de 1D4)

Lorsque l'Enfant de Pazuzu est vaincu, il explose en une gerbe sanglante (SAN 1/1D10).

FINAL

Martin Dowe a été neutralisé, d'une façon ou d'une autre (sinon, c'est que les agents sont morts ou ont abandonné). Mais ce n'est pas encore fini pour les investigateurs. Il leur faut mettre le Visage de Pazuzu en lieu sûr, voire essayer de le détruire (il n'y a qu'une très haute température qui puisse en venir à bout). Toutefois, le masque a ses raisons que la raison ignore... Référez-vous à l'aide de jeu *Visage de Pazuzu* à la fin de ce document.

Ensuite, il faut justifier ce qui s'est passé auprès des autorités locales et, selon la façon dont s'est déroulée la soirée, traquer et supprimer les enregistrements qui ont été faits. N'oublions pas que la messe était diffusée en direct par la télévision locale et que de nombreuses personnes ont pu y assister. La plupart ont elles aussi été hypnotisées par le discours de Dowe, mais certaines, qui écoutaient leur poste sans le regarder, ont pu voir des

choses qu'elles n'auraient pas dû voir. Delta Green doit donc mettre en place une campagne de désinformation pendant que les personnages font la chasse aux vidéos.

FIN.



CHRONOLOGIE DES FAITS

Cette chronologie est conçue pour suivre le scénario tel qu'il est censé se dérouler. Si vos joueurs ont changé l'ordre des choses, elle ne vous servira plus que de point de repère.

18 décembre : Un agent d'une autre cellule remet la green box au docteur Dowe en se faisant passer pour un patient.

20 décembre : Les personnages reçoivent leur ordre de mission. Le docteur Dowe commence à entendre des chuchotements et met ça sur le compte de la fatigue et du stress.

22 décembre : Les voix entendues par Dowe le hantent en continu et le supplient d'ouvrir la boîte.

23 décembre : 14h. Cédant à la demande des voix, le médecin force l'ouverture de la valise et y découvre le Visage de Pazuzu.

14h15. Dowe passe le masque et est pris de visions.

17h30. Les personnages arrivent sur le lieu de rendez-vous.

18h. Après plusieurs heures passées à délirer et à être victimes d'hallucinations, Martin Dowe reçoit la visite d'un agent de MJ-12. Il est blessé à l'épaule puis le tue. Il prend son arme et s'enfuit avec sa voiture.

23h. Le médecin s'arrête dans une station essence.

24 décembre : 7h. Dowe surgit chez son ex-femme à Sacramento (à plus d'1h30 de route) et essaie d'enlever ses enfants pour « leur dire adieu avant la fin des temps ». Sa femme parvient à l'enfermer dans la cave et s'enfuit avec ses enfants en appelant la police.

7h35. À l'arrivée des policiers, le médecin a déjà réussi à enfoncer la porte de la cave pour disparaître à nouveau.

8h50. La cellule K signale l'événement aux personnages et les envoie sur place.

10h30. Arrivés à Sacramento, les personnages écoutent le témoignage de Molly Williams, ex-femme du docteur Dowe. Elle raconte qu'il avait l'air complètement fou, comme s'il avait consommé de la drogue ou de l'alcool.

15h. La cellule rappelle les personnages à San Francisco après une investigation infructueuse.

22h30. Des policiers repèrent le fugitif dans un marché de Noël du quartier de Richmond à San Francisco, mais il disparaît avant qu'ils puissent l'interpeller.

23h40. Martin Dowe est localisé à l'église St Joseph où va se tenir la grande messe de Noël qui sera rediffusée sur les télévisions locales.

25 décembre

00h00. La messe commence.

00h09. Dowe se faufile jusque dans le chœur.

00h25. Discours de Martin Dowe et intervention des agents.

03h00. Après l'incident numéroté 12.25A, les agents doivent encore travailler à la suppression des éléments concernant la manifestation du Mythe. Destruction des films, audition des potentiels témoins... Et, enfin, tenter d'anéantir le Visage de Pazuzu.

VISAGE DE PAZUZU

Cet artefact de l'antique Babylone a été conçu, selon les légendes, par le dieu des morts, par un puissant sorcier, voire par Nyarlathotep en personne.

Il est sculpté dans un alliage mêlant du bronze à un autre métal de nature inconnue, et ses traits grossiers représentent un visage banal et inexpressif.

Dès lors qu'une personne passe le masque, celui-ci adopte quasi-parfaitement les traits de son porteur (quelques détails feront défaut, comme les rides, le regard ou la pilosité qui ne correspondent pas forcément, mais cela n'est discernable que pour un observateur attentif). Le porteur est alors en proie à des visions le projetant à travers l'espace et le temps. Il peut apercevoir le passé, le présent et le futur, entrevoir des Grands Anciens et connaître les origines et la fin de l'humanité. Il perd aussi, chaque jour, 1D10 points de SAN. Lorsque sa SAN est achevée, il se change en Enfant de Pazuzu et sème le chaos.

Si les agents parviennent à récupérer le masque, celui qui a le plus faible POU (ou quiconque le garde à proximité pendant trop longtemps) entendra des murmures et des suppliques (SAN 0/1D2). Le masque fait en sorte d'attirer sa cible pour l'inciter à le passer. Des études approfondies permettraient de déterminer qu'il semble doué d'une conscience propre. Un agent pourrait être tenté de s'y essayer...

Merci d'avoir lu ce scénario conçu par le gardien américain Simon RJB, que j'ai adapté en français en le modifiant légèrement.. En espérant qu'il vous ait plu, n'hésitez pas à regarder mes autres nuits à l'opéra !

DUNKEL

Le mensonge est un droit.
La vérité est un luxe.
L'innocence est un privilège.