Les graines de la colère

synopsis:

 Les joueurs, membres d'une cellule spéciale du FBI, vont devoir enquêter sur l'enlèvement d'un sénateur lors de l'assaut du capitol. Ils devront agir rapidement et sous le sceau du secret car la situation reste tendue mais est-ce la seule raison.....

L'histoire:

 Ammon Avlon est l'actuel chef d'une cellule d'un mouvement d'extrème droite: Le ***Nyberg Three Pourcent***. C'est un homme violent, charismatique avec une haine du système bien ancré. La raison de cette hostilité vient de son passé militaire. C'est un ancien SEAL, ayant participer à l'opération ANACONDA dans la vallée de Shahi Kot.

 L'une de ses missions s'est trés mal terminé. Ayant reçut l'ordre de prendre d'assaut une planque talibane où se cacherait Djalâlouddine Haqqani, l'unité d'Ammon fit chou blanc et pire, tomba dans une embuscade qui vit leur moyen d'extraction détruit. Ammon finit par être le seul survivant, bléssé et choqué. Il ne dût son salut qu'à la decouverte d'un réseau de grotte que les talibans , eux même évitaient.

 Ces grottes, lih kruts murtil, sont considérés comme maudites , les accidents mortels et les disparitions sont nombreux au fil des dernières années et de tout temps.

 Ammon s'enfonça si profondément qu'il se perdit . N'ayant plus de lumière, il fut incapable de rebrousser chemin. C'est alors qu'il rencontra les voors. De petits humanoïdes pâles et glabres, totalement aveugles. Ils hantent profondement ces grottes depuis l'âge hyperboréen. Ils vénèrent aussi Tsathoggua. Généralement hostile aux humains, ils torturèrent le soldat avant de vouloir l'offrir en sacrifice au grand ancien mais Ammon avait un instinct de survie prononcé et réussi à se faire comprendre de ses torsionnaires. Plutôt que d'être sacrifié , il fût élevé comme un des leurs puis présenté à leur dieu par un passage vers les contrés du rêve qui le conduisa dans un réseau de grottes baignés de lumière bleue situé sous kendrick , une petite ville de l'oklaoma.

 Porté disparu depuis le 7 mars 2002, Ammon refit son appariton deux ans plus tard. Lorsqu'il se fit arrêter alors qu'il occupait illégalement un refuge faunique dans un comté voisin. Déclaré déserteur, il ne fit que 10 ans de prison dans un établissement psychatrique militaire au vue de ses états de service et son état mental.

 A sa sortie, sa haine du gouvernement grandit avec les visions de Tsathoggua. Il se fit aisément intégrer aupré des Nyberg Three Pourcent. Et voici que le 6 janvier 2020, lui et 3 autres hommes se retrouvent mêlés à l'assault du capitol guidé par un rêve du dieu ancien. Ammon trouva le sénateur de l'oklahoma: Markwain Mullin. Ils ont le projet de le présenter à Tsathoggua pour le convertir lui aussi, ainsi, il aidera à l'avènement du grand ancien.

Introduction:

 Les Pj's sont des membres du RHRE: response to high-risk emergencies. Une celulle spéciale du FBI. Nous sommes le 7 Janvier 2020 et l'heure est grave , hier a eu lieu l'assaut du capitole. Avec la panique et le foutoir qu'une tel émeute ont pu engendrer, la disparition du député : Markwain Mullin a été découvert sur le tard. Nos joueurs sont donc convoqués pour retrouver sa trace.

 C'est donc dans une des salles de réunion du edgar hoover'bulding que s'ouvre le briefing. Le directeur du FBI :Christopher Asher Wray est présent et visiblement nerveux.Il est accompagné d'un Un agent de la NSA qui ouvre la réunion avec une vidéo. On y voit un des bureau du congrés en pleine conversation avec lui même , visiblement, les évènements à l'exterieur semble l'agiter. La porte s'ouvre violement et quatre hommes kidgnappent le député, en le dépouillant de ses vêtements et en le travestissant en émeutier. On retrouve une dernière image où les ravisseurs conduisent leur victime à une ambulance volée .

 Le portrait des ravisseurs est donnés aux agents. Tous sont listés et connus des forces de l'ordre comme des miliciens du mouvement : Nyberg Three Pourcent.

 - **Ryan Cooper**: 42 ans, c'est un ancien fermier qui a perdu son exploitation , il y a deux ans. Il est connu pour des violences conjugales, voies de fait sur representants de l'ordre et trouble à l'ordre publique.

 - **Jon Payne**: 32 ans, c'est un ouvrier mettalurgiste apparement sans histoire. Divorcé depuis peu.

 -**Blaine Colson**: 24 ans, Connu pour consommation de stupéfiant et destruction de biens publiques.

**- Ammon Avlon**: 48 ans, c'est un ancien SEAL, connu pour desertion et trouble à l'ordre publique. Il a été emprisonné à l'institut psychatrique de rosewood center à Fort hood. Son dossier est classé secret défense.

 Le briefing se terminera par ces contraintes : les agents doivent oeuvrer avec discrétion, la disparition du député ne doit pas filtrer dans les médias. La situation étant déjà assez explosive. De ce fait aucune force de police ne devront être impliqué. Il est à noter que si une intervention spéciale est à déployer , les agents doivent en faire la demande justifiée à leur hierarchie.

Les pistes:

 **Chez Ryan cooper**:

 Les enqueteurs retrouveront sa ferme incendiée ( non loin de Tulsa) . Les pompiers pourront leur apprendre que les corps de sa femme, Sheryl et son fils, John,ont été retrouvés dans les décombres. L'autopsie est en cours et conclura qu'ils étaient morts par balle avant l'incendie. Cooper sous l'influence d'Alvon tua sa famille car sa femme avait surpris une conversation entre lui et Ammon. Elle avait compris ce qu'ils allaient faire et le lendemain, elle menaça son mari de tout raconter à la police et de partir pour de bon.

 Sheryl avait téléphonée à Amanda, une de ses amies. Elle s'était confié à elle au sujet des projets de son mari. Elle lui avait conseillé de le raisonner. Sheryl avait mentionnée une certaine ferme à Kendrick comme base d'opération et lieu du "grand changement".

**Chez Jon Payne:**

 Cet ouvrier metallurgiste habite dans la banlieu d'oklahoma city. Il vit seul et son appartement est constellé de crusifix, représentation de la sainte vierge et autres saints. Jon est le maillon faible du groupe. Ammon lui a présenté les voors et la lumière bleu. Depuis, il obéit à Avlon , plus par peur que par volonté.

 Il s'est radicalisé lorsque son usine a fermé et qu'il a été viré sans indemnités. Aujourd'hui, il vit retranché dans son ancien lieu de travail. Terrorisé par ce qu'il vient d'accomplir avec ses compagnons. Ceux-ci ne lui ont pas pardonné sa déféction et veulent le faire taire... Les voors, guidé par Tsathoggua, trouveront et créeront un passage souterrain jusqu'à l'usine pour ensuite enlever Payne et le dévorer. Est ce que les pj's arriveront à sortir le suspect en vie ? Il est le seul à pouvoir témoigner de qu'il se passe vraiment. ***Une vieille usine désaffectée et des voors.... faîtes vous plaisir !***

**Chez Blaine Colson:**

Colson est sans domicile fixe, sa dernière adresse est un foyer de sans abri situé à oklahoma city. Si on interroge les résidents et les bénévoles, les enqueteurs apprendront qu'une personne rendait visite assez souvent à blaine et lui filait de l'argent pour sa dope. Il a aussi parlé à un autre sdf, d'un futur grand changement au sein des USA et qu'il connaissait quelqu'un faisant de la vrai magie. Qu'il officirait dans une ferme à kendrick.

 Colson a une soeur, Helen, trés inquiète. Elle pense que son frère est en plein délire et n'a pas de nouvelle de lui depuis une semaine. Elle le harcèle au téléphone. ( Si les Pj's pataugent , elle pourrait avoir un coup de fil de son frère, traçable, ils auront la localisation de la ferme.)

**Chez Avlon:**

 Avlon n'a pas d'adresse mais a passé du temps en tant que vagabond dans le centre ville de Tulsa avant qu'un membre des Nyberg Three Pourcent: Cleton Keats ne le recueille chez lui. Keats fut horrifié lorsqu'Ammon lui révéla l'existence de ce qu'il avait vu. Il finit par se suicider , incapable de supporter les visions de la lumière bleu.

La ferme:

 Il s'agit d'une vieille demeure abandonnée des années 1920 ;) au milieu d'un paysage aride. La prochaine habitation est à 20 km. Le sénateur est au premier étage avec Blaine Colson. Allongé sur un lit , il reçoit la perfusion d'un étrange liquide bleuté. Lorsque les Pj's feront irruption, Blaine les menaçera de son arme ( un fusil de chasse) sans tirer. Il regardera le sénateur avant de fixer les joueurs en leur lançant*: Il fait le trip de sa vie !* Blaine retournera son arme contre lui et tirera.

 Retourner la maison ne donnera rien mise à part la découverte de vivres et munitions ainsi que des plans de washington. La vrai découverte se fera dans la cave avec ryan et un M60 pour defendre l'entrée du tunnel par lequel on accède à la lumière bleu ! Il déteste les flics et ne fera aucun quartier.

La descente:

 Les boyaux sont trés exigues et les voors trés joueurs. Les voors s'enduisent leurs corps pâle de poussière pour se fondre avec les parois des souterrains. Le pj de tête se verra attaquer si il rate un jet de TOC . Les voors ne cherchent pas à tuer en premier lieu, juste à neutraliser toute lumière.....

 Viendra ensuite la présence d'une étrange lumière bleuté et l'apparition d'un lac sombre. Tsathoggua est là( **perte de 0/1d10 de santé mentale**) , . Il dévore lentement Ammon, il ne lui est plus d'aucune utilité. Ammon peut encore parler, il se tourne péniblement vers les pj's alors qu'il est atteint par un tentacule qui s'enfonce dans sa tête. " Affamés... Ils sont tous affamés" avec un sourire dément.

Epilogue:

 La fin est ouverte mais les pj's devraient assurément faire écrouler l'accés à la lumière bleu. Reste le cas du député... nul doute qu'il ne sera plus jamais le même et sera sujet au contrôle de Tsathoggua. On peut pousser le vice à faire sonner le telephone d'un des pj's. Au bout du fil, un homme se présentant comme un ami . Il leur conseillera d'en finir avec le sénateur rapidement, pour le bien de l'amérique. Si les joueurs suivent son conseil, ils seront approchés par delta green.

 Quoi qu'il en soit, l'affaire sera étouffée, le député, si il n'est pas mort, sera victime d'une crise cardiaque consécutive aux évènements traumatisants du 6 janvier.

Tsathoggua:

 Il possède un corps obèse recouvert d'une fourrure noirâtre . Sa tête ressemble à un crapaud à demi endormie. Il possède la faculté de sortir des tentacules de son corps à volonté. Il dort dans un lac de vitriol .

FOR 50 ON 120DEX 27 TAI 30

INT 30 POU 35

Vie : 75 Déplacement : 24

Magie : 35 Bonus aux dégâts : +4D6

Perte de SAN : 0/1D10

Sorts : Il connaît de nombreux sortilèges et en aurait enseigné certains aux hommes.

Armes : Morsure 100%, absorption de 1 point de chacune des caractéristiques par round

Tentacule 100%, prise

Armure : Aucune, mais il régénère 30 points de dommages par round s'il s'agit de blessures par coupures, fractures ou perforations. Les autres dommages ne sont pas régénérés.

Voors:

Les voors sontdes humanoïdes primitifs ressemblant des petits enfants albinos et aveugles, ils sont aussi totalement glabre. Ils sont attirés par les odeurs et les bruits.

FOR: 6 CON: 11 DEX:7 TAI: 7 INT: 10 POU: 10

Griffes: 30% dêgats 1d3 morsure: 25% degats: 1d2

écouter: 95 % pister à l'odeur: 75%

perte de SAN: 0/1D4

Ryan cooper:

FOR: 15 CON:15 DEX:10 TAI: 12 INT:9 POU:9

Pdv: 15

M60: 45% degats: 2d8 , cadence: 5 , chargeur : 100