

L'Auréole :

Synopsis : En 2020, une équipe de Delta Green est envoyée enquêter sur la disparition subite d'un groupe de scientifique travaillant au Laboratoire White Pearl, à Gaza, en Israël. Séparés de leurs proches avec qui leurs relations ont déjà été fragilisées par d'autres enquêtes, vos Joueuse(eur)s devront affronter la distance, l'isolement, le choc culturel et l'étrange vision qu'apportent les études du labo... Mais peut être que grâce à cela, iels seront amenés à renouer des liens plus profonds que jamais avec leurs êtres aimés ?...

La Vérité : A l'origine, le Laboratoire White Pearl a été financé par une entreprise Américaine pour mener des recherches sur les tumeurs du cerveau. En 2005, par un heureux accident, un des chercheurs découvrira la présence d'une étrange onde autour du cerveau : une onde jamais observée, naturelle à l'homme, et permettant à chaque personne de développer une individualité. Sans elle, les humains posséderaient une conscience commune, l'humanité serait un individus en soit... Elle fut baptisée "Auréole".

Après des années de recherches sur l'Auréole, le Laboratoire se fait remettre par ses investisseurs un étrange objet, la Perle, qui possède d'étranges propriétés en lien à l'Onde. En menant leurs tests, les chercheurs finissent par générer chez la Perle un effet faisant s'évaporer leurs Auréoles. La fusion des conscience est si violente qu'elle résulte en la liquéfaction des corps en un liquide blanc aux reflets nacrés. Yuki Yamada et Angela Bach, deux des chercheurs, arrivent au moment des faits et désactivent la machine ayant entraîné cet effet chez la Perle. Ils commencent à se battre pour savoir quoi en faire. Monsieur Yamada se fait influencer par la Perle, qui le force à la protéger, et dans la dispute il poignarde par réflexe Angela.

La nature particulière de la Perle donnera à Monsieur Yamada le besoin de répandre son influence dans le monde entier, pour unifier l'humanité entière. Une des solutions se proposant à lui sera de s'allier à un groupe terroriste disposant des moyens de pirater les médias à échelle mondiale, au travers des bases Américaines placées un peu partout dans le monde. C'est pendant la mise en place de ce plan que débutera l'Enquête des Joueuse(eur)s.

Bestiaire :

Les Humains : Dans "L'Auréole", les Humains en soit possèdent une caractéristique, jusqu'alors inconnue, qui fait d'eux des êtres relativement surnaturels qu'il est important de décrire ici.

L'Auréole est une onde, formant une sorte de bouclier psychique permettant aux individus d'être des individus. Sans elle, les Humains seraient une conscience commune, contrôlée par un seul esprit constitué de tous les esprits. De nombreuses questions peuvent alors être posées : Pourquoi les humains ont ils cette Auréole et pas les autres animaux ? L'Auréole est elle artificielle ? Mais alors créée par qui ? Par quoi ?...

Certaines questions semblent pouvoir se résoudre dans la Perle, mais reste à l'étudier sans mettre en danger sa propre Auréole et conscience, au risque de ne plus être en l'état d'en comprendre les réponses...

La Perle : La Perle est un étrange objet, qu'il est dur de qualifier de minéral ou biologique.

Consistant en une grosse sphère nacrée, d'une taille permettant d'être tenue à deux mains, la Perle émet elle aussi une Auréole, mais en l'étudiant les chercheuse(eur)s de la White Pearl sont parvenus à lui faire générer un effet neutralisant leur propre Auréole, fusionnant leur conscience et liquéfiant leurs corps en une matière blanche et nacrée.

-La Supression des Auréole ne peut être amenée que si l'humain accepte cette suppression, qu'il accepte de renoncer à son individualité, qu'il émet le vœux de former un tout avec une tiers personne. Dans ce but, la Perle lui présente l'image d'un être proche, un idéal inaccessible, pour lui donner l'envie de se fusionner à lui, de ne plus jamais le quitter, de se joindre corps et âme...

Yuki Yamada : Chercheur de la White Pearl, Yuki Yamada est un scientifique Japonais ayant

rejoint l'équipe en 2009. Bien que le groupe comprenne une grande mixité et soit très social, Yuki Yamada ne parvient pas à s'intégrer, s'excluant lui même car ne se sentant pas à sa place hors du Japon. Le jour où les expériences sur la Perle mènent à la suppression des Auréoles de ses collègues, Monsieur Yamada et Angela Bach, sa seule amie, étaient en ville, hors de portée de la Perle. En arrivant sur place, et en découvrant la situation, Yuki Yamada se fera influencer par la perle pour la protéger et répandre son pouvoir. Angela Bach s'étant montrée hostile envers l'objet, Yuki Yamada dû la tuer, presque davantage par réflexe que sur une vraie décision. Commandé par la Perle, Yuki Yamada a pour ambition d'étendre l'influence de la Perle à échelle planétaire, pour supprimer les Auréoles de toute l'humanité et former un grand tout. Dans ce but, il a mis au point de nouvelles machines et coopère avec des terroristes pour pirater les médias mondiaux, au travers des bases militaires Américaines situées un peu partout dans le monde.

Les Personnages Joueuse(eur)s :

"L'Auréole" est un Scénario pouvant facilement s'impliquer au milieu d'une campagne ou servir de One Shot. Ainsi, nous n'avons pas de Personnage déjà construits à vous présenter, mais certains éléments seront essentiels pour mener à bien cette histoire. Ainsi, avant de commencer la partie, ou lors de sa préparation, posez à vos Joueuse(eur)s ces quelques questions :

- Qui est la personne la plus précieuse à tes yeux ? Une personne que tu désires, que tu veux protéger, dont tu veux l'attention... (un enfant, un amant, un supérieur, un ami, un membre de l'équipe, un parent, un animal...)
- En ce moment, ta relation avec cette personne est compliquée. Pourquoi ? (trop de travail, le traumatisme de certaines missions, une maladie...)
- Que voudras tu faire lorsque ça ira mieux ? (un mariage, des vacances, de longs moments de tendresse, jouer, discuter...)

Cette personne décrite au travers de ces questions s'identifie facilement comme un lien, que vos Joueuse(eur)s, si en pleine campagne, ont déjà dans leur fiche de personnage. Il est toutefois important de bien mettre ces personnages en avant, car leur histoire, leur relation, sera plus que jamais un enjeu majeur dans les tentatives de la Perle.

Avant de commencer le Scénario, une **Scène** avec chacun de ces Êtres Chers ou désirés est donc sans doute une bonne idée, de même que leur intervention, au travers d'appels ou même de leur accompagnement en Israël, au cours de la partie...

Un dernier point vital au Scénario sera de désigner un Personnage parlant **Arabe**. Le Programme Delta Green aura sans doute sélectionné cette équipe en partie pour cette raison, l'Arabe étant une frontière à surpasser pour mener à bien une bonne partie de l'Enquête.

Dans le cas d'une campagne, il n'est pas gênant que cette capacité se manifeste seulement maintenant. Il s'agit simplement d'un talent que l'Agent n'avait pas eu besoin d'exploiter jusqu'alors.

Le Rapport :

Lors de leur briefing, vos Joueuse(eur)s, ou du moins leur chef d'équipe, si chef d'équipe il y a, se verront remettre le Rapport, un document que nous allons vous détailler ici. Essentiel à l'Enquête de vos Joueuse(eur)s, il consiste en une page présentant plusieurs informations sur le Personnel du Laboratoire White Pearl, avec un vide indiquant : "Cause de la Disparition" pour chacun. Il sera de la responsabilité de vos Joueuse(eur)s de découvrir ce qui est arrivé aux membres du laboratoire, et de l'indiquer sur cette feuille. Peut-être pouvez-vous leur laisser miroiter d'avoir le droit à une récompense de Delta Green contre leur bon travail, une augmentation de salaire, un droit supplémentaire... A condition qu'ils parviennent à s'en sortir vivant et à empêcher l'unification de l'Humanité, toutefois.

Pour l'immersion, il serait sans doute positif d'imprimer ce Rapport pour le donner à vos Joueuse(eur)s.

Nous allons vous indiquer en **Rouge** la cause de la Disparition de chacun, mais bien entendus il vous faudra l'effacer lorsque vous présenterez la chose à vos Joueuse(eur)s.

Sophie Lyon :

Chef de projet. Chercheuse. Française. Extravertie.

Adresse : 7 Rue Khaled Al-Hassan

Cause de la Disparition : **Détruite par une entité.**

Yuki Yamada :

Chercheur. Dernier membre intégré au projet. Japonais. Réservé.

Adresse : 2 Rue Haifa

Cause de la Disparition : **Dépendra des Agents.**

Hallel Dadoun :

Chercheuse. Riche héritière. Israélienne. Réservée.

Adresse : 2 Rue Moshtaha

Cause de la Disparition : **Suicide dû à une crise de Folie.**

Enad Issa :

Chercheur. C'est reconverti après trois ans à travailler dans la finance. Israélien. Réservé.

Adresse : 4 Rue Alquantara

Cause de la Disparition : **Détruite par une entité.**

Angela Bach :

Chercheuse. A travaillé avec Yuki Yamada 4 ans lorsqu'elle travaillait au Japon. Allemande. Extravertie.

Adresse : 2 Rue Mostafa Hafez

Cause de la Disparition : **Poignardée par Yuki Yamada.**

Libby Nisim :

Agente d'Entretien. Israélienne.

Adresse : 5 Rue Mohamad Sweiti

Cause de la Disparition : **Toujours Vivante.**

Les Points Clés :

Au cours de leur Enquête, vos Joueuse(eur)s vont se rendre en différents lieux, des points clés où trouver des indices pour découvrir ce qui est arrivé aux chercheurs de la White Pearl. Nous allons chercher ici à vous présenter les principaux Points Clés, les principaux lieux et principales sources qu'iels chercherons à consulter. Toutefois, notez bien que nous ne pouvons pas prédire à coup sûr ce qui retiendra leur attention, et si iels devaient se détourner de nos propositions, il sera de votre devoir de Maître de Jeu d'improviser avec ce qu'iels vous proposerons. Cherchez alors à implémenter les indices que nous vous avons laissés à disposition dans les lieux où cela semble logique de les trouver...

Le Laboratoire White Pearl : Petit bâtiment situé en bord de mer, le Laboratoire White Pearl a commencé à attirer l'attention du public il y a deux jours, lorsque le liquide blanc nacré laissé par l'Unification s'est échappé des bureaux pour se déverser dans la mer. Croyant à une pollution chimique, une fuite de produits, les autorités ont interdit d'accès la zone, et le Programme Delta Green a su s'interposer juste à temps pour que l'Enquête soit réservée à ses agents, vos Joueuse(eur)s, sous couverture.

Exterieur :

-**Andrew White**, un Ambassadeur de l'entreprise White Pearl, attendra les Agents sur place. Petit homme peu sûr de lui, Andrew White veut briller aux yeux de ses supérieurs en aidant les Agents, et redoute par conséquent l'autorité de ces derniers, qui pourraient mal parler de lui dans leur rapport. Il est toutefois complètement ignorant des affaires du Programme, et de la vraie nature des Enquêteurs envoyés.

-Une **Foule** va s'amasser petit à petit autour des Joueuse(eur)s au cour de leur conversation avec Andrew White. Il s'agit simplement de curieux, et de quelques journalistes, que les Joueuse(eur)s devront gérer pour mener leur enquête sans risquer qu'un civil ne voit quelque chose de compromettant, ce qui résulterait en des solutions peu agréables...

-Si iels se rendent du côté où le Liquide a fuité dans l'Océan, iels constaterons effectivement une large **Tâche Blanche** relativement statique, sous le balcon d'où la mixture c'est échappée. En s'en approchant, les Joueuse(eur)s pourrons constater la présence d'énormément de faune marine, dans ce nuage blanc, bien plus que dans le reste de l'eau.

Les Phénomènes :

-En rentrant dans le Laboratoire de la White Pearl, les Joueuse(eur)s seront soumis à l'étrange Influence de la Perle par le biais du **Prototype** de Monsieur Yamada pour répandre son pouvoir à grande échelle. Le Prototype, une piste sonore, se trouve à l'étage, sur son ordinateur. Tant que cette piste sonore sera activée, vos Joueuse(eur)s subiront certains phénomènes, que nous allons décrire ici. Notez toutefois qu'iels ne risquent pas encore l'unification, le Prototype étant imparfait.

-Les **Sentiments** des Personnages vont parfois se mélanger. Si quelqu'un ressent une grande peur, une grande colère, une grande peine, les autres seront également affectés, quand bien même ils ne seraient pas dans la même pièce ou au courant de ce qu'il se passe...

-D'étranges **Images** vont apparaître aux Personnages, comme si ils voyaient normalement d'un œil pour voir un autre lieu ou un autre point de vue de l'autre. Il s'agit de la vision des différents Agents qui se mêle entre eux, vous décrierez donc aux Joueuse(eur)s affectées ce qu'iels voient et ce que voit un autre Personnage.

-Des **Mots** résonneront dans l'esprit des Personnages. Ce sont les pensées des autres Enquêteurs, impliquant que vous deviez demander à l'avance ce que se dit un Personnage pour ensuite le répéter. La chose est particulièrement intéressante si la pensée concernait un des enquêteurs...

-Face à un texte Arabe, un personnage ne sachant pas parler ou lire l'Arabe parviendra à en **Comprendre** des bribes. C'est la connaissance du personnage maîtrisant la langue qui se mélange à la sienne.

-De vagues **Silhouettes Familières** hanteront certains couloirs, des personnes proches des Joueuse(eur)s, leur mari, leur femme, leurs amis... Il s'agit d'une prémisse des tentatives de la Perle pour rallier les gens l'unification, mais la chose n'étant qu'un Prototype, aucun effet n'est observé sinon ces apparitions fantomatiques, brèves, muettes...

Intérieur :

-Partout dans la laboratoire, dans les couloirs et les bureaux, se trouvent des flaques et des restes séchés d'un **Liquide Blanc Nacré**, comme celui ayant fuité dans l'Océan. Apparemment, lorsqu'il reste trop longtemps statique et éloigné de l'eau, le Liquide se change en une véritable nacre, en morceaux de perle, qui fond à l'instant où il est en contact avec l'humidité.

-En plusieurs endroits, les Joueuse(eur)s pourrons constater la présence de **Vêtements**, dispersés au hasard. Il s'agit de vêtements normaux, dont une blouse de chercheur comportant le badge "Sophie Lyon". (ce sont les vêtements laissés après la liquéfaction des corps. Ils ont été dispersés par le courant du liquide)

-Dans un Couloir se trouve un **Cadavre**, son sang tâchant la nacre blanche au sol. Il s'agit de Angela Bach, une des Chercheuses, poignardée avec une fiole de laboratoire brisée. Une Enquêtrice(eur) pourra y interpréter que la femme a été tuée par accident, avec une arme improvisée, peut être davantage dans un geste visant à se défendre qu'à attaquer...

-Le **Bureau de Sophie Lyon** attirera sans doute vos Joueuse(eur)s puisqu'il s'agit de la plus haute autorité du labo, et qu'elle a donc sans doute accès à toutes les informations quand aux travaux menés sur place. Le Laboratoire organise ses bureaux en une grande salle en open space en forme de cercle, mais le bureau de Sophie Lyon se distingue par une tasse indiquant "Best Boss Ever". En fouillant, vos Joueuse(eur)s pourront alors constater la présence d'un tiroir verrouillé, qu'il faudra forcer d'une façon ou d'une autre. A l'intérieur se trouve un dossier, rédigé en Anglais, et classé confidentiel, parcouru de feutre noir pour censurer les parties sensibles. Vos Joueuse(eur)s pourront toutefois en comprendre que le Laboratoire étudiait une chose appelée "Auréole", qui avait à voir avec le cerveau et la sociologie.

Si un Agent cherche à voir à travers la censure, il pourra apprendre que l'Auréole avait quelque chose à voir avec un objet, la "Perle", qui aurait été confiée par les investisseurs de la White Pearl.

-Il y a deux salles servant de Laboratoire, dans le bâtiment. L'un est fait pour l'expérimentation, où les Joueuse(eur)s pourront découvrir deux éléments :

-Un **Cadavre**, celui de Hallel Dadoun, est affalé au sol. La mort est dû à une multitude de coups de couteaux, l'arme se trouvant dans sa main, tachée de sang. (Elle c'est mutilée dans un élan de panique, craignant plus que tout l'unification et voyant ses collègues se liquéfier en y cédant)

-Une **Machine Etrange**, moins industrielle, davantage bricolée avec les moyens du bord qu'autre chose, est disposée au fond de la pièce. La Machine semblait faite pour accueillir un objet de la taille d'un saladier, et des enceintes permettaient de diffuser quelque chose. Mais elle est brisée, en miettes, et certains morceaux sont manquants (il s'agit de la machine ayant permis d'utiliser la Perle pour faire disparaître les Auréoles. Elle a été en partie détruite par Angela Bach, et en partie démontée par Yuki Yamada pour en prendre certaines pièces et reconstruire une nouvelle version)

-Le Second Laboratoire était vraisemblablement dédié aux analyses. En y rentrant, vos Joueuse(eur)s pourront constater plusieurs éléments :

-Iels ne pourront pas comprendre grand chose des **Documents** présentés, étant rédigés en un arabe très pointu. Si l'Enquêteur connaisseur de l'Arabe souhaite mener un travail plus approfondi, il pourra découvrir, avec quelques heures de traduction, que le Laboratoire enquêtait sur une chose appelée "Auréole", en lien avec les ondes. Selon les documents, les Auréoles semblent naturelles, et présentes chez chaque être humain, mais ce qu'elles impliquent n'a rien d'acquis, n'est pas connu par la science moderne...

-Par ailleurs, les Enquêtrice(eur)s pourront observer des images accrochées au mur, laissant voir plusieurs superpositions de deux **Photographies Radio**. A chaque fois, une des images est une radio classique présentant un crane, et la seconde est complètement noire, à l'exception d'un halo lumineux entourant la tête de la première. Chaque combinaison possède le nom d'un des membres de l'équipe. (il s'agit d'images de l'Auréole de membres de l'équipe)

-Dans le Réfectoire, la petite salle d'où c'est échappé le liquide blanc dans l'océan par le balcon ouvert, vos Joueuse(eur)s pourront constater la présence de **Photographies de l'équipe** dans plusieurs événements : des barbecues, des restaurants, des activités sportives, des fêtes pour célébrer une avancée dans leurs recherches... Avec une bonne observation, les Joueuse(eur)s pourront constater que les photos prenant place au laboratoire montrent Sophie Lyon et Yuki Yamada comme étant les deux seuls chercheurs à porter une blouse, or seule celle de Sophie Lyon aura été retrouvée...

-En constatant la présence de **Caméras**, vos Joueuse(eur)s voudront peut être consulter les vidéos. La chose passera par un ordinateur particulier, dans un bureau verrouillé indiquant "Sécurité", suivit d'un numéro de téléphone. Il faudra alors soit forcer la porte et pirater l'ordinateur, soit appeler la sécurité pour qu'on vienne leur ouvrir et leur montre les fichiers, au risque de fuiter une information chez la personne envoyée si elle voyait quelque chose de compromettant...

En consultant les **Vidéos**, vos Joueuse(eur)s constaterons que peu de caméras auront observé grand chose d'intéressant. Concrètement, iels pourront comprendre que Hallel Dadoun et Enad Issa travaillent ensemble dans le laboratoire de test au moment des faits, pendant que Sophie Lyon, et Libby Nisim mangeaient ensemble au réfectoire. Enad Issa va soudain voir quelque chose, tendre sa

main dans le vide, et exploser en le liquide blanc recouvrant en partie le Laboratoire. L'explosion tâche la caméra et il n'est plus possible de voir le laboratoire. Libby Nisim verra la chose, accourra, puis passera dans le couloir où il n'y a pas de caméra, sans laisser de traces. Sophie Lyon, restée sur la caméra du réfectoire, semblera voir quelqu'un devant elle, l'appellera "Mohamet", tentera de l'enlacer, avant d'exploser en le liquide nacré à son tour.

Les principales caméras ont été recouvertes du liquide blanc et ne peuvent plus rien dévoiler.

Aucune trace de Yuki Yamada ou d'Angela Bach.

-Si ils se rendent à l'Étage, les Joueuse(eur)s pourront constater que la zone était essentiellement utilisée comme une sorte de débarra où se trouvent des chaises, des tables en plastique, un barbecue, des T-shirt et pulls arborant le logo de la White Pearl... Ils constateront également qu'une sorte de **Bureau Improvisé** à été installé, à base de restes de plats pré préparés, de bouteilles de bière vidées, et d'un ordinateur portable placé sur des cartons. L'Ordinateur est déjà sur un écran non verouillé, affichant une piste sonore tournée en boucle. L'Interface est complètement japonaise, incompréhensible pour les Joueuse(eur)s, mais si iels ferment la piste sonore, un sentiment de calme les envahira. Comme si un bruit qu'ils n'avaient pas remarqué jusqu'à présent c'était soudain arrêté. De même, les Phénomènes liés à la perle décrits plus haut cesseront aussi tôt.

L'Appartement de Sophie Lyon : Sophie Lyon étant chef de projet au Laboratoire, il est probable que l'Enquête de vos Joueuse(eur)s les pousse à se tourner vers son passé, ses biens, ses bureaux, pour comprendre ce qu'il se passait sur place. De même que pour chaque membre du Laboratoire, les Joueuse(eur)s trouveront son adresse dans leur Rapport confié au début de leur mission, lors de leur briefing.

-En arrivant, les Joueuse(eur)s seront accueillis par **Mahomet Nejem**, son conjoint. Fou d'inquiétude pour Sophie, Mahomet sera toutefois peu coopératif avec les Agents, ayant peur d'être accusé à tort à cause d'une grosse dispute ayant installé une tension il y a plusieurs jours. Il les laissera fouiller l'appartement, mais n'aura rien à dire lui même.

-L'**Ordinateur Portable** de Sophie mettra en avant plusieurs échanges avec Enad Issa, un des autres chercheurs, lui disant être inquiet pour l'expérience à venir, qu'il craignait que cela ne soit un danger pour leurs Auréoles et qu'il faudrait plus de protections. Sophie lui répondra que tout ira bien, qu'il s'agit de tests trop petits pour avoir un effet néfaste, et qu'ils en reparleront plus en détail au laboratoire. Les Mails n'expliquent cependant pas en quoi consistaient les tests, les effets sur les Auréoles...

-Un **Dossier** dans son bureau, dissimulé par une couverture de magazine, dévoile que Sophie enquêtait sur l'origine de la Perle. Il est clairement indiqué que la société White Pearl leur a transmis l'objet en leur demandant de travailler sur l'Auréole avec, mais elle ne parvient pas à remonter à une origine antérieure. Elle a constaté qu'un livre, qui aurait pu parler de l'objet, a été censuré entre deux rééditions, et que la première version est désormais introuvable, ou à prix d'or, au delà de ses moyens...

L'Appartement de Hallel Dadoun : Vivant dans un riche appartement en centre ville, Hallel Dadoun est une héritière ayant voué sa vie à la science depuis l'enfance. A moins d'être très persuasifs, les Joueuse(eur)s ne parviendront pas à rentrer dans l'appartement, communiquant avec sa servante, Inès, par l'interphone.

-**Inès** est la femme de ménage de Hallel Dadoun, à son service et au service de sa famille depuis l'enfance de la chercheuse. Elle ne sait pas parler anglais, seul la Joueuse(eur)s parlant arabe pourra donc communiquer avec elle, et servir de traductrice interprète. En leur parlant, Inès pourra laisser fuiter quelques informations utiles :

-Madame Hallel Adoun ne se **sentait pas très bien**, ces derniers temps. Elle avait du mal à dormir, elle faisait des crises de panique, et Inès soupçonne qu'elle soit victime d'une petite dépression. "Ça viens sans doute de son travail, elle passe ses journées à travailler et c'est lorsqu'elle est au plus mal qu'elle semble trouver le plus de réponses pour ses thèses et ses écrits, la pauvre petite !"

-Madame Hallel Adoun, plus réservée en temps normal, a récemment démontré une grande

Générosité. Elle a commencé à multiplier les Dons pour une multitude d'associations en tout genre. Inès elle-même, qui pourtant n'est pas mal lotie, a eu une grosse augmentation pour son travail, alors qu'habituellement elles ne se parlent presque pas sinon pour lister les tâches à faire.

Si iels parviennent à convaincre Inès de les laisser rentrer, les Joueuse(eur)s pourrons découvrir un riche appartement, aux décorations de luxe n'évoquant en rien la maison d'une scientifique. Le Bureau de Hallel Dadoun formera alors un grand contraste : très sobre, limité à un bureau, une bibliothèque, et une fenêtre, l'enquête de vos Joueuse(eur)s sera vite menée. Iels pourrons y découvrir :

-Un **Carnet de Notes** présentant une multitude de théories, en Arabe, portant sur la Perle et les Auréoles. Ces notes ont été rédigées en Arabe, certes, mais avec de nombreuses métaphores et noms de codes visant à éviter un risque d'espionnage. Ainsi, la Joueuse(eur) se penchant dessus pourra y comprendre qu'Hallel Dadoun s'inquiétait de la survie de la conscience, lors d'un événement appelé "le marcher". L'individu disparaît, mais que cela signifie-t-il pour soit ? On continue d'exister, mais sous quelle forme ? A quoi cela ressemble-t-il ? C'est une question qui semblait l'obséder, la terroriser, certains passages étant des répétitions, des radotages insufflés par le stress.

-Des **Livres de Théologie** occupent la majorité de la bibliothèque d'Hallel Dadoun. Une grande partie sont Abrahamiques, la seule variante étant la présence de nombreuses thèses et analyses du Bouddhisme, dont le sujet principal est la place de l'individu, de la conscience dans l'univers. Les écrits qu'elle consultait proposaient apparemment qu'atteindre le Nirvana signifie comprendre que l'on n'est rien, que l'on n'existe pas, que le moi est une illusion. En certains endroits, les textes mentionnant la chose sont annotés de "Auréole" et "Perle", en Arabe.

L'Appartement de Enad Issa : Père de famille issu d'un milieu moyen, Enad Issa vit au centre ville, dans un immeuble commun, sans prétention mais sans être accessible à tous pour autant. .. En arrivant sur place, vos Joueuse(eur)s pourrons constater plusieurs éléments.

-Plusieurs **Street Art** réalisés au pochoir, au pied de l'immeuble, présentent des silhouettes auréolée, de tout âge et tout genre. Elles sont signées "M.I", et évoquerons sans doute à vos Joueuse(eur)s une certaine Auréole observée dans plusieurs documents au cour de leur Enquête. ..

-A l'appartement, c'est **Mustafa Issa**, le fils d'Enad, qui viendra ouvrir. Jeune garçon d'une quinzaine d'année, Mustafa voudra tout faire pour aider à retrouver son père, mais craindra que les Agents venant à sa porte ne soient là pour enquêter sur les tags au pied de l'immeuble, dont il est l'auteur. En parlant avec lui, les Joueuse(eur)s pourrons accéder à plusieurs éléments :

-Son Père n'est pas revenu à la maison depuis **plusieurs jours**, mais ce n'est pas très étonnant car il doit parfois travailler très tard et il est déjà couché à son retour, et ne se lève qu'après son départ.

-Depuis que son Père travaille sur un **nouveau sujet**, au Laboratoire, ils ne sont plus très proches car il a beaucoup moins de temps pour eux. C'est comme si sa vie tournait autour du laboratoire, et même si au début ils arrivaient à en discuter, il a fini par ne plus vouloir en parler car c'était un secret professionnel. Son seul souvenir à peu près net sur le sujet était cette histoire d'Auréole, qui protège les gens du mal (c'était là l'interprétation de Enad, qui voyait d'un très mauvais œil l'unification)

-Enad a pu voir plusieurs plans dépasser de documents ramenés à la maison par son père, ces derniers mois. Il construisait une sorte de **machine**, apparemment, pour contrôler des Ondes. Mais il n'y en a plus car un de ses collègues est passé il y a quelques jours pour récupérer les plans, un homme asiatique (Yamada, cherchant les plans de la machine ayant servit à détruire les Auréoles au Laboratoire pour la reconstruire après sa destruction).

Dans ses souvenirs, Mustafa se souvient que les dessins de la machine indiquaient un besoin d'une grosse alimentation en énergie. Elle doit donc être constamment branchée, à un endroit ayant énormément d'électricité à revendre.

L'Appartement de Angela Bach : Jeune femme pleine de vie, voyageant aux quatre coins du monde depuis la fin de ses études, et même pendant, Angela Bach est une allemande d'une

quarantaine d'année vivant plus ou moins au jour le jour, à l'échelle de projets scientifiques. Elle vit depuis quelques années à Gaza, pour travailler à la White Pearl, ce qui constitue sans doute l'un des endroits où elle c'est arrêtée le plus de temps depuis son enfance. Ainsi, en arrivant sur place, vos Joueuse(eur)s pourront découvrir plusieurs éléments :

-A droite, à gauche, au sol et au plafond, tout l'appartement d'Angela Bach est enseveli sous les **souvenirs** en tout genre. Un masque Marocain, un kimono Japonais, des roux de curry indien, un flacon de pétrole des États-Unis... Il n'y a pas grand chose à en déduire sinon créer un décors singulier et éventuellement permettre à vos Joueuse(eur)s de trouver un objet utile, au milieu du bazar.

-Un mur entier est recouvert de **photographies**, allant de 1997 à aujourd'hui, présentant différentes équipes avec lesquelles Angela a travaillé par le passer. Une Enquêtrice(eur) attentive pourra remarquer que Yuki Yamada, un des membres du Laboratoire, figurait déjà sur une de ses photo d'avant la White Pearl, à l'époque où elle travaillait au Japon. Sur les dernières photographies, présentant ses années au Laboratoire de la White Pearl, elle semble la seule à vraiment s'entendre avec Yamada.

-Sur son lit se trouve son **Téléphone Portable**, qu'elle avait vraisemblablement oublié le jour de sa mort. Le téléphone démontre un grand nombre d'appels manqués, essentiellement par Yuki Yamada, y compris après la disparition des autres chercheurs. Plusieurs messages ont été laissés, dont une grande partie se résumant à quelques secondes de sanglots. Le plus développé présente ses excuses, il y dit que "c'était un réflexe", "j'aurais voulu appeler quelqu'un", "je pouvait pas te laisser faire", tantôt en anglais et en japonais... Un nouvel appel débute pendant que vos Enquêtrice(eur)s fouillent le téléphone. (Yuki Yamada souhaitait seulement entendre à nouveau son amie après sa mort, en écoutant le répondeur)

L'Appartement de Libby Nisim : Femme de ménage du Laboratoire, Libby Nisim vit dans une petite maison en périphérie de la ville, un endroit relativement pauvre mais sans être totalement délabré non plus. La maison de Libby a ses volets fermés depuis plusieurs jours, selon les voisins, et personne n'a vu la pauvre femme depuis des semaines à cause de ses horaires la faisant rentrer très tard.

Si iels frappent à la porte, les Joueuse(eur)s n'aurons pas de réponses, mais il leur sera possible de forcer l'entrée, de crocheter la serrure...

-En arrivant sur place, vos Joueuse(eur)s découvrirons **Libby Nisim** en personne, terrifiée, se cachant dans sa chambre. En venant établir le contact, et en parvenant à la mettre à l'aise ou au contraire en la forçant à parler, iels pourront obtenir quelques informations :

-**Yuki Yamada** et **Angela Bach** l'auraient sauvée d'un fantôme au Laboratoire. Ils sont arrivés alors que tout le monde commençait à se faire détruire, se faire changer en un liquide blanc étrange, et lui ont dit de partir le plus loin possible.

-Lors de l'arriver de Yuki Yamada et Angela Bach, Libby voyait le **fantôme** de son défunt maris, Ibrahim Nisim, qui voulait la serrer dans ses bras. Elle n'a jamais pu le faire, et éprouve un certain regret, car c'était un moment plein de tendresse, aux sensations merveilleuses...

L'Appartement de Yuki Yamada :

En comprenant que Yuki Yamada semble encore en vie, et avoir d'étranges intentions, vos Joueuse(eur)s voudrons sans doute se rendre chez lui pour l'interroger, ou découvrir des choses sur place. Yuki Yamada ne se trouve pas chez lui, mais vos Agents saurons se pencher sur certains éléments troublants :

-Une forte **Culture Japonaise** peut être observée : des affiches d'estampes, une cuisine remplie d'aliments japonais, de la musique traditionnelle japonaise... Un Agent avec une formation en lien à la psychologie et au comportement saura dire qu'il ne s'agit pas là d'un attachement nationaliste, mais d'avantage d'une passion, d'une profonde nostalgie devenue dépendance. Yuki Yamada cherche à vivre sa vie comme au Japon, et rejette le reste de la culture Israélienne ou mondiale, ce qui peut laisser deviner une certaine isolation.

-Son **Ordinateur**, entièrement en japonais, devra être piraté pour accéder à ses dossiers.

-Les Joueuse(eur)s pourront alors trouver beaucoup de **Messages** en japonais. Il possède toutefois quelques échanges Arabes ou Anglais avec certaines personnes, vraisemblablement affiliées à son travail. Ils y échangent sur l'Auréole, la Perle, dans des dialogues très professionnels où Yuki Yamada répond toujours de façon efficace et la plus courte possible. Il n'a aucune amitié avec ses collègues.

-Un autre message est rédigé en anglais, et s'adresse à un certain **Alan Field**. Ses échanges avec Monsieur Yamada laissent comprendre que plusieurs personnes se cachent derrière le nom Alan Field, et qu'il s'agit donc d'un faux nom. Leur conversation date d'il y a seulement quelques jours, depuis la disparition des Chercheurs. Apparemment, ce "Alan Field" a contacté Yamada en se disant journaliste, mais au fur et à mesure les non dit et sous entendus laissent comprendre qu'il s'agit d'un groupe terroriste s'intéressant à la disparition des Chercheurs et au produit déversé dans l'Océan. Au fil des échanges, Yamada fini par partager des intérêts communs avec le groupe, dans une quête de changer le monde, le guérir de ses maux. Une collaboration s'engage. Le dernier message d'Alan Field indique qu'ils ne peuvent plus parler par internet, et qu'il recevra bientôt un courrier qu'il devra à tout pris dissimuler.

-Il est aussi possible de mettre la main sur un autre **Prototype** de l'onde de la Perle, qui, si il est mis en route, aura les même effets que dans le Laboratoire.

-Le Bureau possède un tiroir verrouillé, qu'il faudra forcer d'une façon ou une autre. A la suite de l'effort, toutefois, les Joueuse(eur)s constaterons que le compartiment est vide. Il cache en réalité un double fond, qui une fois retiré révèle la présence d'une **Enveloppe**, sans adresse ni timbre. A l'intérieur se trouve un flyer de pub pour la centrale électrique de Gaza, sans indication particulière. (il s'agit de l'endroit où l'opération aura lieu)

-Une **Carte du Monde** imprimée par Yamada pourra également être observée. Elle présente des zones bleues et rouges, sans préciser avec une légende de quoi il s'agit. Une Joueuse(eur) pourra toutefois reconnaître l'emplacement des zones où les États Unis possèdent au moins une base militaire.

-D'autres tiroirs, non verrouillés, révèlent plusieurs documents scientifiques rédigés en Arabe. Il faudrait un temps fou pour l'Agent parlant Arabe de tout déchiffrer, même pour ne serai ce que survoler les dossiers. Toutefois peut être vos Joueuse(eur)s voudront iels utiliser le Prototype de la Perle pour se partager la connaissance de la langue et avancer ensemble sur les dossiers...

En **lisant seul**, l'Agent maîtrisant l'Arabe constatera que les dossiers sont très récents, qu'ils datent de ces derniers jours, rédigés par Yamada. Selon lui, l'Auréole de ses Collègues à disparu, résultant en la fusion de leur esprit et la destruction de leur corps par cette étrange liquéfaction.

Si **plusieurs personnages** lisent les Documents par le biais du Prototype, les Agents découvrirons que la Conscience de la Perle demande à Yamada de répandre son pouvoir à plus grande échelle, pour que l'Humanité soit à nouveau comme elle doit être : unie, en un seul être. Il y vois quelque chose d'effrayant mais de merveilleux, une sorte d'étape ultime, de moyen de se racheter pour ce qu'il a fait à Angela...

-Des **Plans** de machine, enfin, seront observables un peu partout dans le bureau. Des pièces de métal et des instruments en tout genre sont étalés au sol, mais ce ne sont que des restes. Il y avait une machine, ici, et elle a été déplacée. En observant les plans, toutefois, vos Joueuse(eur)s pourront apprendre, si iels ne le savaient pas déjà, que la chose construite ici demande une importante source d'énergie, qu'elle doit être constamment alimentée.

La Planque :

Décors de la fin de leur enquête, la Planque des Terroristes s'étant alliés à Monsieur Yamada un lieu incontournable pour vos Joueuse(eur)s. Qu'iels cherchent à y tendre une embuscade, à y mobiliser la Police ou l'Armée, ou à foncer à l'intérieur tête baissée, iels devront choisir une approche de l'endroit d'une façon ou une autre.

La Planque consiste en la Centrale Électrique de Gaza. Ce n'est pas la Planque habituelle des Terroristes, mais un endroit vital à leur plan, la machine construite par Yamada nécessitant une

grande quantité d'Énergie pour fonctionner. Ainsi, la chose prendra la forme d'une sorte de Donjon, de niveaux à parcourir à la fois pour mener l'enquête et se battre contre les terroristes :

-A l'Extérieur, les Joueuse(eur)s constaterons la présence de **Gardiens Inconscients**, sans doute assommés par les terroristes à leur arriver sur les lieux. Les caméras, en revanche, semblent toujours allumées (elles ont été piratées pour repasser en boucle la même séquence)

-Au **Premier Étage**, les Joueuse(eur)s constaterons la présence d'une grande salle dans laquelle se trouvent les commandes de la Centrale. Si Iels le souhaitent, iels pourraient empêcher toute l'opération des Terroristes d'avoir lieu en coupant le courant, mais cela impliquerait de couper le courant de toute la ville, entraînant de lourds sacrifices dans les hôpitaux, les malades à domiciles, ainsi que des accidents en raison des feux de circulation, la communication...

-Au **Second Étage** se trouvent de nombreux couloirs, également jonchés de Gardiens inconscients. Vos Joueuse(eur)s devront y passer en se confrontant aux terroristes placés là pour les empêcher d'avancer plus loin, impliquant un jeu d'obstacles, de réflexions sur comment se mettre à couvert, quoi utiliser comme diversion, comme protection, comme arme...

Une fois les Terroristes passés, Yuki Yamada tentera de parler aux Joueuse(eur)s, depuis l'étage supérieur, en leur demandant qui iels sont et ce qu'iels cherchent à faire. Si iels ne s'arrêtent pas et cherchent à monter, il activera la machine, qui ne sera pas encore répandu sur les médias du monde entier, mais qui sera suffisamment puissante pour affecter le bâtiment, et donc les Joueuse(eur)s.

-Au **Troisième Étage** se trouve la Machine pour activer la Perle, la Perle elle-même, et le réseau de piratage pour répandre son signal sur les médias du monde entier. Yuki Yamada ainsi que quelques autres terroristes seront présents, pour protéger leur plan. Un compte à rebours sera lancé à l'arrivée des Joueuse(eur)s : 3 Tours, pour venir à bout de leurs adversaires et pour désactiver la machine.

La Fin :

Dans tout Scénario de Jeu de Rôle, il existe au moins deux fins envisageables : la réussite ou l'échec de l'objectif des Personnages. Dans "L'Auréole", un échec serait si total qu'il est dur d'envisager autrement les dénouements de leur histoire, aussi allons nous décrire ici à quoi ressemblerait la conclusion de votre partie en fonction de leurs actions.

Notez toutefois qu'il s'agit là d'une représentation globale de la chose, et que selon leur histoire, leurs personnages, leurs actions, vos Joueuse(eur)s auront sans doute une multitude de variantes à disposition, que vous, Maître de Jeu, pourrez mettre en avant...

La Fin Singulière : Si vos Joueuse(eur)s parviennent à déjouer les projets de Monsieur Yamada et la Perle, iels conserveront les Auréoles permettant à chaque humain d'être un individu, et éviteront donc l'Apocalypse de l'Unification. Leur mission pour le Programme sera accomplie avec succès, iels pourront rentrer chez iels avec plus ou moins de séquelles, renouer avec leurs proches qui auront été au cœur de nombre de leurs tourments...

La Fin Unifiante : Monsieur Yamada et la Perle ont un projet simple : supprimer les Auréoles, cette onde protégeant chaque esprit humain les uns des autres et permettant ainsi à l'être humain d'être un individu. Si son projet arrive à terme, Monsieur Yamada répandra l'influence de la Perle à échelle mondiale grâce à la diffusion des médias mondiaux, fusionnant l'humanité dans un grand tout. Sur la terre entière, les spectres manifestés par la Perle viendront tenter les gens, les inviter à se joindre à elle. En se laissant éteindre, embrasser, le corps des individus se changera en ce liquide nacré propre à la Perle, et leur conscience viendra se fondre dans celle de toutes les autres âmes ayant commencé l'unification.

Cette conscience commune, au corps éthéré, observera alors la Terre depuis le cosmos. Elle entendra par ses nouveaux membres les cris de paniques de ceux assistant à l'unification des gens autour d'eux, avant qu'eux même ne se laissent happer par ce destin fantastique. Les Continents commenceront alors petit à petit à se teinter de blanc, le blanc de la nacre, se répandant en tâches avant de venir se déverser dans l'Océan pour faire de la Terre une aquarelle tantôt bleue tantôt immaculée.

Ce spectacle sera la dernière chose que les individus parviendront à voir avant de complètement céder à la collectivité de l'humain, de ne plus être eux même, mais d'être eux.

Inspiration :

En chaque œuvre, chaque récit, chaque création, on peut trouver une part d'inspiration et d'adaptation d'autres avant soit. C'est une chose positive, normale, et qui vaut également dans le cas de notre création. Ainsi, nous allons vous lister ici les œuvres nous ayant inspiré "L'Auréole", dans l'espoir que cela puisse vous donner de nouvelles idées ou vous faire découvrir d'avantage de cette ambiance si particulière.

-The End of Evangelion, par Hideaki Anno et Kazuya Tsurumaki (*Anime dans lequel chaque être humain possède un bouclier métaphysique lui permettant d'être un individu. Lorsque ce bouclier est brisé, l'humanité se retrouve attirée par des fantômes et changée en un liquide orangé pour que chaque âme se trouve assemblée dans une gigantesque sphère noire*)

-Kiznaiver, par Hiroshi Kobayashi (*Anime dans lequel des personnages voient leurs sensations et sentiments partagés entre eux*)

-Return of the Obra Dinn, par Lucas Pope (*Jeu d'Enquête dans lequel la Joueuse(eur) doit découvrir l'identité, le métier et la cause de la mort des passagers d'un navire ayant disparu pendant des années*)