



Titre du scénario : "L'Éveil du Cnidian Primordial"

Pour Delta Green.

Synopsis :

Les joueurs découvrent une situation inquiétante dans la petite ville de *Pioneer's Haven*, dans le Dakota du Nord. Des rapports font état de changements de comportement étranges parmi les habitants de la ville, qui semblent perdre leur personnalité et leur passion pour la vie. Les joueurs rencontrent un shérif dépassé, chargé d'enquêter sur cette situation mystérieuse.

La Découverte :

Les joueurs commencent à interroger les habitants de *Pioneer's Haven*. Ils découvrent que les changements de comportement ont commencé il y a quelques jours et semblent se propager progressivement. Les gens sont devenus apathiques, incapables de ressentir des émotions fortes ou de s'investir dans quoi que ce soit. Même les enfants ne sont pas épargnés. Cela se fait lentement.

Enquête:

Au cours de leur enquête, les joueurs découvrent qu'un groupe de chasseurs locaux semblent être les premiers à avoir été infectés. Lorsqu'ils interrogent les chasseurs, ils trouvent des gens coopératifs, mais dénués de personnalités. Les chasseurs sont devenus les agents involontaires de cette entité, cherchant à infecter d'autres personnes pour former une sorte de conscience collective.

La Chasse à l'Entité :

Les joueurs remontent la piste jusqu'à la grotte où les chasseurs étaient allés. Ils découvrent enfin la créature responsable de tout cela, cachée dans les profondeurs de la grotte. C'est une masse organique rose pâle*, ressemblant à une larve géante, couverte de milliers de cnidocytes et de filaments urticants. L'entité n'est pas agressive, mais elle cherche instinctivement à dominer son

environnement en infectant les êtres vivants autour d'elle. Les agents doivent trouver un moyen de l'arrêter avant qu'elle ne répande son influence sur toute la ville.

Conclusion : Les joueurs doivent neutraliser l'entité en détruisant son nid dans la grotte, puis régler le problème de contamination, sans quoi, petit à petit la contamination s'étendra, à d'autres villes, puis à l'état etc...

Les personnes à interroger :

Le sympatisant DG, le shérif, l'institutrice, le docteur, le conseiller Verner, les chasseurs, le chaman (fausse piste) **VOIR FICHE ANNEXE***

1. Témoignages Troublants :

- Certains témoins mentionnent, d'une voix monocorde, des rêves étranges et récurrents impliquant un endroit sombre et une sensation « comme s'ils n'étaient pas seuls dans leur tête. »
- Pjs notent que certains changements de comportement semblent être apparus après qu'ils aient passé du temps dans la nature ou dans les environs de la ville.
- Physiologiquement et physiquement les contaminés vont bien. Leur tension est bonne, ils mangent d'un appétit normal, les analyses sanguines sont bonnes. C'est juste qu'ils sont apathiques et semblent sans passion, mais ne donnent aucun signes extérieurs pouvant laisser penser de ce qu'il en est vraiment. A noter que l'effet est progressif (dure le temps que le contaminé lutte intérieurement...) avant de paraître totalement sans émotions.

2. Les Enfants :

- Des parents rapportent que leurs enfants semblent avoir un intérêt soudain pour des dessins étranges, des spécimens d'insectes rampants (roses ?!), inconnus dans la région.
- Les enseignants d'écoles locales ont remarqué une baisse soudaine des performances scolaires et des comportements étranges chez les élèves.

3. Le Symbolisme Indigène :

- Des membres de la communauté autochtone locale font allusion à des légendes anciennes parlant de créatures de la nature qui se nourrissent des rêves des gens, quand l'automne arrive, afin de passer l'hiver (**FAUSSE PISTE**).
- Un chaman local, Travis « Bulleye » a dû récemment effectuer un rituel de purification dans la région, suggérant qu'un renfort des forces surnaturelles dans la région.

4. La Grotte Mystérieuse :

- Les témoins, randonneurs, promeneurs mentionnent qu'il y a eu un comportement inhabituelle de non-activité de la faune dans la forêt, comme si les animaux fuyaient quelque chose, ou se cachaient...
- Certains campeurs sauvages ont signalé des phénomènes sonores étranges, des bruits de murmures provenant de la grotte pendant la nuit.

Le Cnidian Primordial.



Le **Cnidian primordial*** (Est une créature cosmique, endormie depuis des éons sous terre.) Réveillée par les vibrations des fracturations hydrauliques aux alentours. Elle n'est pas spécialement agressive, mais cherche à connaître et dominer instinctivement son nouvel espace de vie. Elle mesure de six à huit mètres de long et se déplace plus rapidement qu'on ne l'imagine. Il se propage en « éternuant » un énorme nuage rosâtre, semblant stagner en l'air, de petits parasites à la forme de vers. Les parasites.

Les parasites.

Ces derniers sont petits, longs et d'un blanc-rosé. Ils peuvent être éjectés par un éternument, une violente toux ou un vomissement et pénétreront leur hôte par les orifices de la tête.



Ils se logent dans le cerveau des personnes infectées. Plus précisément, ils ciblent certaines régions du cerveau qui contrôlent les émotions, les comportements et les centres de la mémoire. Cela explique les changements de comportement observés chez les personnes infectées, qui deviennent apathiques et incapables de ressentir des émotions fortes.

La créature parasite réorganise les connexions neuronales pour influencer les pensées et les actions de ses hôtes, ce qui rend le retrait des parasites quasiment impossible à effectuer.

Les agents devront faire des choix terribles...

Eliminer les contaminer (comme l'indique la procédure face à une menace de niveau A), les laisser vivre et contaminer d'autres ?

Déroulement type:

Introduction

- Les agents de Delta Green sont convoqués pour enquêter sur des changements de comportement mystérieux à Pioneer's Haven, Dakota du Nord.

Point 1 - Découverte de la Crise

- Arrivée des agents à Pioneer's Haven.
- Observation des changements de comportement chez les habitants.
- Entretiens avec des témoins.

Point 2 - Les Témoignages

- Les agents enquêtent sur les changements de comportement chez les enfants.
- Interactions avec les enseignants et les parents inquiets.
- Indices liés aux dessins et aux insectes étranges.
- Apprendre que les chasseurs ont les premiers infectés (voir Dr qui les a examinés)
- Interrogation des chasseurs infectés (piste cruciale= Découverte de la grotte mystérieuse).

Point 3 - Le Symbolisme Indigène

- Les agents consultent des membres de la communauté autochtone.
- Discussion sur les légendes locales (*piste trompeuse*).
- Mise en lumière d'un rituel de purification récent (*piste trompeuse*)

Point 4 - La Grotte Mystérieuse

- Expédition en forêt & découverte de la fuite de la faune autour de la grotte.
- Phénomènes sonores étranges et inquiétants venant de la grotte.
- Les agents comprennent le lien entre la grotte et les parasites.

Point 6 - La Confrontation avec la Créature

- Les agents descendent plus profondément dans la grotte.
- Rencontre avec la créature Cnidian Primordial / confrontation pour la neutraliser complètement.
- Découverte du mode d'infection des parasites (contamination éventuelle de pjs).

Point 7 - Le Traitement des Infectés

- Quarantaine temporaire pour éviter la réinfection. Prise de conscience qu'il s'agit d'une partie d'un problème plus vaste.
- Décision à prendre concernant les contaminés, incurables...

Point 8 - Conclusion

- La menace immédiate est éliminée ou pas...

Les personnes à interroger :



Archiviste, libraire, sympathisant DG, William « Dirt » Sculler

Accueille les agents, les aides au mieux. Un peu névrosé par moment ce qui le rend speed et contreproductif. Il a du flair mais part dans tous les sens. Un type sympa qui veut savoir la vérité. Il possède une sérieuse collection d'ouvrage occulte de tous type.



Shérif, Timothy Doonan

« Les gens se comportent étrangement. Ils ne sont pas violents, mais bizarres ». Il est plus que moyennement heureux d'avoir des agents sur son territoire. Il n'aime pas les joueurs, ni « Dirt » pour des raisons personnelles (la liaison de Dirt avec l'institut').



Adjoint, Darwin Walker

Ce n'est pas le type le plus aiguisé. Sert surtout à véhiculer les joueurs si besoin, et à les surveiller pour le compte du shérif. Désigné pour mourir devant les joueurs si possible de manière horrible.



Institutrice, Mira Fairbanks

Le shérif refuse de l'écouter, mais elle pense que le problème est plus grave qu'on ne l' imagine. Les enfants sont comme sans vie, et dessinent des choses étranges. Par ailleurs elle commencé à développer un attrait pour le surnaturel, à cause de ses lectures. Depuis on peut penser qu'elle a eu une petite liaison avec « Dirt » juste afin d'avoir accès à sa collection privée d'ouvrages occultes.



Conseiller municipal et entrepreneur, Michael Verner

La ville doit sortir de ce mauvais pas. (Il tente de dissimuler ses magouilles avec son entreprise de fracture hydraulique, à plusieurs km d'ici). Il n'aime pas « Dirt » qui à commencer à fouiller près de ses activités.



Médecin, Pierce Rizzeti

A examiné les chasseurs après plusieurs jours, et que leur femmes se soient plaintes de leur comportement apathique. Perplexe par le fait que les patients soient en bonne santé. Mais pas préoccupé plus que cela.



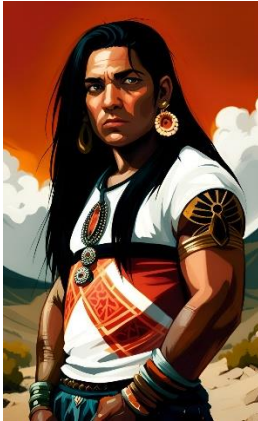
Chasseur, Todd Mc Courtney

Est allé chasser avec son ami. Rentré fatigué (ont laissé le cerf qu'ils ont tiré). Mal à la tête, le bruit qui résonne. **MÊME DISCOURS** que son compère.



Chasseur, Randy Benton

Est allé chasser avec son ami. Rentré fatigué (ont laissé le cerf qu'ils ont tiré). Mal à la tête, le bruit qui résonne. **MÊME DISCOURS** que son compère.



Chaman, Travis « Bulleye » Levitt

Chaman amérindien. Bercé par les légende de son peuple, il s'enferme sur une idée. Il pense que ce sont des *Waelon Noc*, des entités qui se nourriraient des rêves. Il prépare donc un grand rituel avec la tribu. Cela ne donnera rien, *c'est une fausse piste*. Il peut en revanche être utile s'il accompagne les joueurs en forêt. Il remarquera le manque de vie aux alentours de la caverne.

Scénario de C-Rancier aka ®©®

D'après une idée originale de ®©®

Dédicace à mes joueurs, à HPL, à la barbe-à-papa qui m'a donné l'idée de ce scénario.



Longue vie au JDR et à l'esprit Rôliste.