



IN
ABSENTIA
LUCE
TENEBRAE
VINCIT

B.P.R.D.

#1 : LES CROCS DU DELAWARE

Ce scénario très court est destiné à introduire les joueurs dans l'univers du BPRD lors de la première séance de jeu, juste après la création des personnages.

Nous vous conseillons de lire la wikipedia à propos de cet état et de le survoler grâce à Google Map en mode satellite afin de vous faire une idée précise du terrain.

BRIEFING

Début d'automne. De nos jours.

Salle de conférence au QG du BPRD. Sont présents le docteur Manning (directeur opérationnel) et le professeur Corrigan (assistante aux opérations). Des photos représentant des scènes de crime assez horribles sont projetées sur l'écran géant.

« Officiellement, un crocodile géant, sans doute échappé d'une collection privée, hanterait désormais les eaux de la Delaware Bay (entre les états du Delaware et du New Jersey). Il a tué au moins trois fois : trois corps ont été, à ce jour, retrouvés sur les berges de la baie.

Le premier fut découvert sur les rives du New Jersey mais il s'agissait d'un *state trooper* du Delaware qui avait disparu quatre jours plus tôt – sa voiture abandonnée en pleine campagne. Les deux autres ont été retrouvés du même côté de la baie, sur les bords du Delaware : un ouvrier de Wilmington (la capitale de l'état) et un naturaliste de Seaford (au sud-est de l'état). Les courants indiquent qu'ils ont certainement été emportés par le courant avant de s'échouer et d'être découverts par des passants, des marins ou des pêcheurs.

Les *state troopers* et les gardes-côte ont lancé une opération de surveillance des eaux pour retrouver ce crocodile.

Notre spécialiste en cryptozoologie, le docteur Samuels, nous a fait part de ses réserves lorsqu'il a pris connaissance, par voie de presse, des photos des défunts. Selon lui, aucun crocodile de pourrait infliger de telles marques. Il pense plutôt à une créature carnassière de type Londa : une

espèce de démon carnivore, un esprit maléfique pour être plus précis, assez aisé à invoquer mais difficile à contrôler.

Vous allez vous rendre dans le Delaware et enquêter sur cette histoire. Si vous trouvez le Londa, vous vous en occupez. Gardez le profil bas afin de profiter de la couverture du crocodile. S'il n'y a pas d'autres morts, tout ira pour le mieux. L'idéal serait que vous puissiez aussi trouver son invocateur et lui fassiez comprendre que l'invocation de démon entraînant la mort de personnes est un crime fédéral. »

L'enquête se passant sur le territoire américain et à peu de distance du QG, les personnages n'ont pas de dotations en armes particulières. On leur demande juste de garder le profil assez bas.

Si un personnage est un médium, il peut remonter les effluves spectrales du Londa ; dans le cas contraire, le bureau confie un ectoplasmètre de précision à l'un des agents afin de faire le même travail (cet appareil a été fourni par une société privée qui chasse les fantômes, l'ICECC).

Les agents se rendent sur place à bord d'un gros SUV noir qu'ils conduisent eux-mêmes, soit trois heures de route maximum.

SUR LE TERRAIN

Retrouver le Londa n'est pas difficile. Il traîne dans les champs le long de la Delaware Bay, dans une zone très rurale à une douzaine de kilomètres au sud de Wilmington. La rencontre a lieu de nuit, dans un champ boueux cerné par un chemin de pierre et des barrières blanches.

La piste mène à une espèce de ferme isolée en bord de canal. Il y a un quai qui doit pouvoir accueillir des barges et une grue de déchargement ainsi qu'une sorte de rail de chemin de fer qui mène à une grange – une draine est rangée près de la grue.

Quand les personnages approchent de l'endroit, bien qu'ils soient encore assez loin, ils entendent distinctement



Londa

Le Londa est une espèce de gros lézard de la taille d'une vache, dressé sur trois pattes, possédant trois yeux et trois mâchoires en croix cachant des dents très effilées. Ses pattes avant sont trois tentacules irritantes qu'il utilise pour saisir ses adversaires et les amener à sa bouche.

Lorsque les personnages tombent sur lui, il est en train de manger une vache. Comme il n'a plus très faim, il fuit et il faut lui courir après jusqu'à le coincer – ou lui tirer dessus, ce qui entraîne une explosion d'aboiements dans les fermes alentours.

Valeur : +1

Vitalité : 20

Combat : +2 ; 2d6+2 ; protection 2

Talents : course rapide ; difficile à surprendre.



deux coups de feu assez rapprochés. Ils sont en vu des bâtiments quand un gros SUV noir démarre sur les chapeaux de roue et s'en va.

L'idéal est que les personnages puissent relever le numéro de la plaque mais ne puissent pas arrêter le SUV – au pire, peuvent-ils voir les deux occupants, habillés de costumes-cravates sombres et portant des gants.

Dans la maison, deux cadavres attachés, interrogés et finis d'une balle dans la tête. Petite bibliothèque occulte, simple mais solide – une base correcte pour se lancer. On peut penser que les livres ont été choisis pour eux par quelqu'un qui s'y connaît. L'intérieur n'est pas très propre, assez en bordel et, en plus, a été fouillé. On peut aussi trouver un numéro de téléphone pour un certain Joe Tyler sur le frigo.

Dans la grange, un deuxième Londa et trois Otyugh (des grosses créatures trans-dimensionnelles qui bouffent tout, peu agressives mais qui s'énervent si le Londa n'est pas rapidement démonté). Sur les murs de la grange, il y a des glyphes de protection, de contention et d'invocation. Ambiance glauque.

Le souci avec la grange, c'est que, afin de faire disparaître toutes traces, les tueurs ont installé un bel engin explosif sur minuterie, dans la soupente contre la grange, juste à côté de l'énorme réservoir de fuel pour le tracteur, non loin de la cuve à gaz et là où on range aussi les jerricans d'essence pour les outils. Autant dire que le temps est compté pour les personnages et que tout finira sans doute par une belle explosion.

Après l'explosion, qui élimine les monstres, les personnages peuvent relever les planches de bois avec des fragments de pentacles.

ENQUÊTE

Le BPRD demande aux personnages de continuer leur enquête : qui étaient les deux cadavres ? qui les a tué ? pourquoi ? qui a invoqué les créatures, pourquoi et comment ?

Les deux cadavres sont donc les frères Carwell et Stud Stenmeister. Officiellement, pour les states troopers qui arrivent une vingtaine de minutes après l'explosion, ils sont fermiers. Ils ont récupéré la ferme parentale après la mort accidentelle de leurs vieux dans un accident de voiture (leur truck contre un 50 tonnes). Les frangins étaient bourrés de dettes mais semblent les avoir réglées il y a quelques années. Quand leurs parents tenaient la ferme, ils étaient ouvriers à Wilmington, dans une usine appartenant à un consortium chimique.

Dans la grange, on peut retrouver des bidons industriels sans marque mais à l'odeur suspecte. Difficile de les tracer. On peut néanmoins comprendre que ces bidons devaient être livrés ici par l'une des barges de transport qui naviguent sur la Delaware Bay. Reste à trouver la bonne...

Deux pistes sont à étudier – pas forcément dans le bon ordre. Et il est possible de zapper la piste numéro 1.

PISTE UN : LE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE

Le numéro est celui de Joe Tyler, un type dans la cinquantaine qui a eut de multiples ennuis avec la police dans diverses histoires de contrebande, de vols de bagnoles, de maquillage, de vols, etc.. Depuis sa dernière sortie de prison, il y a une quinzaine d'années, il se tient peinard et a ouvert une petite entreprise de transport qui s'en sort plutôt bien.

Tyler vient juste d'être tué au cours d'un braquage alors qu'il retirait de l'argent d'un distributeur.

Tout ce que sa femme peut dire, c'est qu'il prenait le chargement sur un des quais de la zone industrielle de Wilmington (la capitale mondiale de l'industrie chimique) et que des types bizarres surveillaient le boulot. Ensuite, il allait jusque chez les frères, vidait ses fûts pleins et rembarquait des fûts vides. Il avait un chargement à faire dernièrement mais personne n'est venu sur les quais. Il était très en colère.

PISTE DEUX : LA PLAQUE D'IMMATRICULATION

Le numéro est celui de Jeremiah Swift. Il était le contremaître des deux frères quand ils travaillaient dans l'usine chimique. Aujourd'hui, il est chef de la sécurité de l'une des usines. Il a gagné du galon en changeant de direction professionnelle. C'est un homme sérieux, froid, distant, divorcé, sans enfants. C'est lui qui a, semble-t-il, organisé le trafic de déchets chimiques très dangereux et c'est aussi lui qui a choisit les frères pour cela. Et c'est lui qui les a tué pour éliminer les traces jusqu'à lui.

On peut trouver Swift chez lui, dans un petit pavillon d'une vaste banlieue de petits pavillons.

Les personnages arrivent à un très mauvais moment pour lui. Il tient en respect une énorme créature humanoïde et démoniaque grâce à une bougie magique. Quand les personnages entrent dans la pièce, la flamme de la bougie vacille et s'éteint alors que Swift pousse un hurlement de terreur.

Le démon se précipite sur lui et lui arrache la tête. Plop. Avant de se retourner vers les personnages.

La piste s'arrête là : quelqu'un a invoqué le démon pour faire taire Swift. D'après les spécialistes du Bureau, la fuite des produits chimiques n'avait aucun intérêt économique. Il s'agissait certainement d'un paiement de grande ampleur à un démon. Reste à savoir quel démon et qui avait les reins pour traiter avec lui – sans doute une personne assez fortunée et puissante pour organiser cela, payer les dettes des frères et les initier, entraîner Swift puis le faire assassiner...

Pour l'instant, il y a plus de questions que de réponses.



Le démon

Une tête bestiale, des cornes, deux ailes, un serpent lové autour du coup, des poils et des sabots, le démon n'est pas très engageant.

Il n'est pas là pour être vaincu. Il doit juste faire peur aux agents. Il flotte un peu au-dessus du sol, crache du feu, donne un coup de patte et s'enfuit rapidement une fois qu'il a tué Swift. Il doit rester le temps nécessaire pour que les personnages ressentent sa puissance mais pas plus longtemps.

Ajustez ses caractéristiques pour effrayer les joueurs mais pas pour les dégoûter. Laissez-leur penser qu'il est très fort mais qu'ils auraient leur chance avec un peu de préparation. La scène doit être marquante, tendue, un peu folle. Mais elle doit être plus narrative que basement technique. Employez un peu de pyrotechnie et quelques effets spéciaux bien sentis.

Une bonne manière de faire est de récupérer la bougie, de l'allumer et de la brandir face à lui. Il pousse alors un grognement de déplaisir et s'en va en défonçant un mur.

