

EYE OF THE BEHOLDER

UN SCÉNARIO POUR CTHULHU DARK



UNE ENQUÊTE DU DELTA GREEN

EYE OF THE BEHOLDER

SCÉNARIO SHOTGUN POUR DELTA GREEN

Eye of the beholder est la traduction du scénario shotgun **Beauty is in the Eye of the Beholder** disponible sur le wiki Delta Green [Fairfield Project](#)

Le scénario original a été écrit par *Marco Menarini* à l'occasion d'un concours de scénarios shotgun en 2018.

INTRODUCTION

Rama est une petite ville de Californie, située à côté de la forêt nationale de Klamath. C'est une petite ville apparemment sans histoire, hormis un fait troublant: les signalements d'adultes disparus y sont cinq fois supérieurs à la moyenne nationale.

Le mois dernier, l'agent du FBI **Richard Portland** est arrivé dans cette petite ville pour enquêter sur la disparition d'un adolescent originaire de l'état voisin d'Oregon. L'agent Portland faisait partie du Programme.

Il y a deux semaines, l'agent Portland a laissé un message dans la messagerie vocale d'un collègue du Programme : « Les yeux sont partout, oh mon dieu... Il faut que j'arrête **Rooke**. »

Depuis, il n'a plus donné de nouvelles et ne répond pas aux appels.

LA MISSION

Le Delta Green a été alerté.

Votre mission :

- Découvrez ce qui est arrivé à l'agent Portland
- En savoir plus sur **Rooke**
- Identifier et neutraliser toute menace non naturelle

IN MEDIA RES

Arrivés sur place dans la matinée, les agents (PJ) ont posé des questions en ville et ont parlé avec le **shérif Warren Pike**.

Leur enquête les a menés à **Peter Rooke**, un vieil ivrogne qui habite dans un mobilhome près de la casse.

Quand les PJ arrivent sur place, ils trouvent l'individu en train de se battre avec un jeune homme. Rooke est armé d'un scalpel et essaie d'immobiliser sa victime tout en rapprochant le scalpel du visage du jeune homme.

Le scénario commence lorsqu'un des agents abat **Rooke**.

Demandez aux joueurs qui parmi eux va tirer sur **Rooke**.

Quoi qu'il arrive, **Rooke** blessera sa victime, lui infligeant une profonde coupure au visage.

Le ou les coups de feu alerteront inévitablement le voisinage.

La police, le **shérif Pike** et un de ses adjoints, ne tardera pas à arriver sur les lieux.

Les agents peuvent tenter de réanimer Rooke ou de stabiliser sa victime, un dénommé **Martin Mendoza**, et d'arrêter le saignement. Au cas où ils essaient de sauver les deux :

- S'ils tentent d'abord de réanimer Rooke, Mendoza perd connaissance et pas mal de sang. Son état s'aggrave. Rooke est très grièvement blessé: le sauver sera particulièrement difficile (1 chance sur 3).
- S'ils s'occupent de Mendoza en premier, Rooke décède.

L'ENQUÊTE SUR PLACE

En fouillant la casse, les agents pourront trouver les indices suivants.

LE MOBILHOME

Le mobilhome est vieux et en mauvais état. A l'intérieur, un bric-à-brac indescriptible: des tas de canettes et de bouteilles, de la nourriture avariée, deux caisses pleines de conserves, des habits sales, pas mal de déchets, des sacs poubelles remplis de toutes sortes de choses que Rooke a sans doute ramassé ça et là dans les rues et sur le bord des routes ou dans la casse.

Il y a aussi, chose étonnante, une étagère remplie de **livres sur la vision et l'optique appliquée** ainsi que **des schémas et des dessins**. Un PJ ayant quelques notions dans le domaine reconnaît une sorte de système de surveillance.

En fouillant plus avant le mobilhome, les PJ trouvent une série de **cassettes** étiquetées de 1994 à 2014. S'ils ne les trouvent pas, le shérif les récupère et les leur fait parvenir.

Dans un compartiment caché, les PJ trouvent également un **journal** rédigé par Rooke. S'ils ne le trouvent pas lors de leur première fouille, peut-être le trouveront-ils lors d'une visite ultérieure.

Fouille du mobilhome

1-2 : les PJ trouvent les livres ainsi que les schémas et dessins.

3-4: les PJ trouvent également les cassettes.

5-6: un des PJ trouve le compartiment où est caché le journal de Rooke.


LES RÉFRIGÉRATEURS

Au milieu de la casse, les PJ remarquent deux rangées de frigos; ils sont branchés au réseau électrique et fonctionnent.

Dans les frigos, les PJ découvrent les autres victimes.

Tous les corps semblent bien conservés et portent pour la plupart des marques de strangulation. Fait remarquable, leurs yeux ont été méthodiquement retirés avec beaucoup de soins. Les incisions sont précises.

L'agent Portland est là, les orbites vides.

 La découverte des corps pourrait affecter la santé mentale des agents. Demandez un test de Folie à tous les agents présents.

LA PISTE VERS LA FORÊT

L'agent le plus vigilant trouvera des sillons dans la boue allant de la casse en direction de la forêt voisine.

A la nuit tombée, il fera trop sombre pour les remarquer.

Les traces semblent correspondre aux pneus du vieux camion de Rooke.

LA FORÊT


Après une progression de plusieurs kilomètres, le sous-bois devient dense au point de forcer les agents à abandonner leur véhicule pour continuer à pied.

Les traces finissent par aboutir dans une large clairière où règne un silence anormal. La végétation dans cette zone présente une teinte étrange, non naturelle.


Au centre de la clairière, les PJ découvrent une petite grotte entourée d'une série de poteaux de bois disposés en demi-cercle.

Si les agents examinent les poteaux, ils y trouveront les yeux des victimes, tous pointés vers la grotte.

En étudiant davantage les yeux, ils remarqueront que certains d'entre eux bougent pour les observer puis reviennent à leur position initiale.

 Découvrir les yeux et se rendre compte que certains d'entre eux bougent pourrait avoir un effet néfaste sur l'équilibre mental des PJ, donc un test de Folie.

Certains des yeux sur les poteaux commencent à se décomposer, se ramollissant doucement, laissant échapper des fluides visqueux le long des poteaux.

 La police trouvera la clairière et la grotte dans 3 jours; le shérif ordonnera que les yeux soient retirés, libérant la créature de la grotte.

LA GROTTTE

La grotte a la taille d'une petite cave. Il y fait sombre et sur le mur en face de l'entrée, il y a des pictogrammes représentant des yeux en spirale comme ceux présents sur le corps de **Rooke**.

Quiconque entre dans la grotte jette 1D. L'agent ou le PNJ qui obtient le score le plus élevé est possédé par la créature.

Si un agent possède l'Œil Sacré, il sera immunisé contre l'effet de la créature et ne ressentira qu'une sensation de brûlure en entrant dans la grotte.

Si l'agent possède une quelconque forme de casque ou de visière bloquant l'accès direct aux yeux, la créature ne le possédera pas.

LES INDICES

Voici les indices que les agents pourront collecter au cours de l'enquête.

LE CORPS DE ROOKE

Peter Rooke présente sur tout le corps une série de cicatrices auto-infligées en forme d'yeux avec un iris en spirale. Si les agents étudient les cicatrices, les spirales commenceront à tourner (🌀 test de Folie). Si les agents ne vérifient pas le corps, le shérif les appellera le lendemain pour les informer des cicatrices.

LE JOURNAL DE ROOKE

Temps d'étude: 2 jours. Requier un 🌀 test de Folie.

Le journal contient des informations sur la créature, que le MJ peut distiller au fil de l'enquête.

Le journal contient également le rituel sacré de l'œil. Quiconque a lu le journal saura que réaliser le rituel sur un infecté est une mauvaise idée; quiconque survolera le journal remarquera que le journal ne dit rien d'explicite.

Livrez les informations suivantes pendant le scénario au fur et à mesure de l'étude du journal par les agents; si les agents consacrent plus de temps à l'étude du journal (mais ils doivent faire des choix et gérer leur emploi du temps), ils en découvriront davantage (2 ou 3 informations s'ils étudient le journal à mi-temps, 3 ou 4 points s'ils se consacrent à l'étude à plein temps):

- La créature est physique. Il ne s'agit pas d'une créature mystique ou éthéré.
- Le journal a été écrit par plusieurs personnes sur une période de temps assez longue. On peut supposer plusieurs années.
- La créature peut être affectée par la lumière polarisée (comme des lasers)
- La créature est trop rapide pour être perçue par l'œil humain.
- Elle peut être tenue à distance par une observation active (les yeux sur les poteaux ou les plans du système de surveillance découvert dans le mobilhome).
- La chose semble se nourrir de la volonté de vivre de ses victimes.
- Si un agent termine la lecture du journal, il comprendra que la créature est un corps flottant dans l'œil de l'infecté.

LES CASSETTES

Temps: 20 heures d'enregistrement. Requier  un test de Folie.


Comme pour le journal, les cassettes contiennent des informations que les agents vont écouter pendant le scénario, à raison de 2 ou 3 indices par 5 heures d'écoute.

Aux PJ de s'organiser pour maximiser leur effort d'écoute.


Les cassettes contiennent des informations sur la créature et Peter Rooke:

- Avant d'être un clochard ivrogne, Rooke était ingénieur en optique.
- Sa femme a été tuée par la créature.
- La créature peut être tenue à distance par observation directe.
- Rooke n'est pas le premier à défendre la ville contre la créature.
- La lumière polarisée affecte la créature.
- Toutes les victimes (infectées) sont mortes en 3 jours.
- Les cicatrices sur le corps de Rooke protègent de l'infection.

LE RITUEL DE L'OEIL SACRÉ

Apprendre le rituel nécessite  un test de Folie.

L'agent doit graver un symbole d'iris en spirale sur son propre corps ou sur le corps d'un participant volontaire (on parlera d'un receveur).


Activer le rituel demandera  un test de Folie et occasionne une souffrance physique non négligeable (douleurs vives...)

Les scarifications en forme d'yeux en spirale protègent le receveur contre la créature.


Étrangement, le porteur sent les cicatrices bouger en direction de la créature et deviennent plus chaudes, jusqu'à la brûlure, lorsque la chose se rapproche.

Le porteur qui rate son test de Folie sera saisi d'une compulsion de graver un œil en spirale sur une autre personne.

LA CRÉATURE

La créature est un corps flottant. Lorsqu'elle infecte pour la première fois une victime, elle apparaît à la limite de son champ de vision sous la forme d'une chose blanche bosselée avec un vide obscur en guise d'yeux;  un test de Folie est alors requis. Lorsque la victime la regarde, elle disparaît.

Elle continue d'apparaître aux victimes lorsqu'elles sont seules.

La victime ressent la sensation constante d'être traquée. Toute apparition risque de plonger la victime dans la folie ( test de Folie).

Après 2 ou 3 jours, la créature quitte le corps en tuant son hôte.

La première nuit où l'infecté s'endort, la créature apparaît dans ses rêves, le saisissant et laissant des ecchymoses sur leur corps au réveil. Encore une fois, 🧠 un test de Folie peut être demandé. Cette expérience épuise petit à petit la victime.

Si le rituel de l'Œil Sacré est effectué sur une personne infectée, la créature jaillit de son œil, le tuant sur le coup.

Il existe plusieurs façons pour les joueurs de gérer la créature.

💡 **La capturer**

- Enfermez la créature dans un corps physique et la placer en quarantaine
- Utiliser des yeux humains sur des poteaux
- Construire le système de surveillance imaginé par Rooke
- Retirez l'œil infecté et mettez-le dans un contenant opaque
- Piégez la chose entre deux lentilles

💡 **La tuer**

- On peut piéger la chose dans un corps humain vivant et de le brûler.
- A l'aide d'une pince optique (instrument chirurgical de haute précision), on peut maintenir le corps flottant en place dans l'oeil de la victime et le brûler à l'aide d'un laser.
