

PILGRIM'S FALLS & HER WITCHE



INTRODUCTION : L'histoire débute en 2018, à l'approche d'Halloween, une période particulièrement délicate dans certains coins des États-Unis. Les PJS œuvrant pour l'organisation secrète Delta Green sont contactés, concernant un « *vieux dossier* », mis de côté depuis des années et qui vient de refaire surface... Ils sont envoyés enquêter sur de mystérieuses disparitions ayant eu lieu ces dernières années, autour d'une petite ville de *Pilgrim's Falls*.

(Facultatif) Sur place ils retrouvent une vieille connaissance. William « Dirt » Sculler, du scénario du Cnidalarve primordial. C'est par le biais de ce sympathisant Delta Green, que le dossier est remonté jusqu'aux PJS.

HISTOIRE :

Il y a trois siècles, une petite ville américaine paisible était le théâtre d'un drame macabre. Une sorcière, Erza Endecott, justement accusée de pratiquer la magie noire, fut enterrée vive dans une terre sanctifiée, par des puritains, après avoir subi des tortures indicibles. La douleur de son enfermement fut si grande, que son esprit maléfique se maintint en vie, condamnant la ville à une malédiction inimaginable. Périodiquement, la sorcière parvenait à sortir de sa torpeur durant quelques moments et déambulait dans la ville, se vengeant sur ceux qui croisait son chemin. Mais rapidement, elle était contrainte de retourner dans sa prison de terre, comme si ses forces l'abandonnaient.

Les habitants furent prisonniers de la ville, condamnés à y rester sous peine d'être assaillis par des pensées suicidaires. Désormais, quiconque s'installerait en ville, ne

pourrait plus la quitter, sous peine de finir par mettre fin à ses jours au bout de quelques semaines.

Les descendants des premiers habitants puritains se transmirent cette terrible histoire de génération en génération. La ville devint un microcosme social où l'oppression et la terreur étaient devenues la norme. Les étrangers étaient tenus à l'écart, et les notables locaux faisaient tout pour les décourager de s'installer. A bout d'une centaine d'années d'oppressions de la sorcière, on ignore les détails, un groupe mené par un puissant chef spirituel fit changer la donne en exhumant le corps. Un rituel fut pratiqué durant lequel la sorcière fut énuclée et eu la bouche cousue.

A partir de ce jour, cette dernière ne fut plus capable de ressortir de sa prison de terre. Son influence resta néanmoins toujours présente, mais différente dans le sens où son esprit se manifestait sous forme spectrale.

Dès lors, la sorcière arpentait la ville et les bois aux alentours, de manière plus ou moins aléatoire. Elle n'était plus physique mais exerçait toujours son influence sur la population.

*Dans les années suivant la seconde guerre mondiale, un groupe de militaire eu vent de l'histoire. De fil en aiguille, une commission a décidé de voir précisément ce qui se tramait et l'intervention **KW1** alias **Keep the Witche** fut lancée, en sous-main par le **Majestic 12**, afin d'identifier et utiliser la sorcière.*

Les anciens sous-sols de la ville furent réaménagés par l'armée en locaux.

La sorcière fut transportée dans sa terre et gardée dans ces locaux. Afin de minimiser son influence sur les militaires, ceux-ci opéraient un roulement très fréquent. De cette manière et avec un suivi psychologique poussé, les hommes n'étaient que peu impactés par Erza.

Des décennies plus tard, le commandement de cette unité, devenue des plus opaques, voir illégale, fut confié au colonel Terrence. La configuration de cette mission a entraîné cet esprit déjà fissuré, à se prendre pour le dernier rempart de l'humanité face à cette créature.

Il entreprit des expériences avec des animaux, placés en contact plus ou moins directe avec la sorcière. Puis vint le temps où il passa à l'étape supérieure et pratiqua sur des civils. C'est de là que viennent les premières disparitions aux alentours, utilisant les différents festivals de la sorcière, partout dans la région, qui impliquaient un grand flot d'étrangers... Récemment, un de ces dossier de disparitions est revenu sur le haut de la pile chez Delta Green.

Les PJS arrivent à Pilgrim's Falls et ressentent immédiatement l'atmosphère oppressante qui enveloppe la ville. Les habitants, méfiants et inquiets, ne leur accordent qu'un accueil glacial, au mieux, plein de méfiance.

AMBIANCE OPPRESSANTE : L'atmosphère de la campagne doit être oppressante et mystérieuse, mêlant horreur, moments gore et glauques, et une enquête sur l'indicible. Les PJS découvriront peu à peu l'étendue des horreurs qui se cachent sous la surface en explorant la ville et en interagissant avec ses habitants.

ACTE 1 : DÉCOUVERTE DE LA VILLE

Arrivée des PJS : Les PJS sont envoyés en mission à la ville maudite en approche d'Halloween, une période particulièrement délicate en raison des nombreux visiteurs extérieurs attirés par les festivals. Les PJS remarquent rapidement que quelque chose ne tourne pas rond.

- Première chose. Le réseau internet est sécurisé et empêche l'accès à certains sites. La ville semble en fait reliée sur un immense Intranet. Il faut quitter la ville d'une dizaine de km pour récupérer un réseau normal.
- L'approche d'Halloween apporte une ambiance spéciale à la ville. Les rues sont décorées avec des citrouilles, des araignées en plastique, et des toiles d'araignée. Des commerçants locaux vendent des objets ésotériques et des potions censées éloigner les mauvais esprits. Les PJS remarquent rapidement que les habitants semblent à la fois excités par cette période et terrifiés.
- Des indices incluent des conversations murmurées sur la malédiction de la ville et des talismans étranges portés par les habitants pour se protéger. L'ambiance est plus détendue du côté des visiteurs que des locaux.
- Disparitions mystérieuses Les PJS apprennent que des visiteurs ont déjà disparu mystérieusement lors de la période d'Halloween. *Indices possibles : Des témoins oculaires signalent avoir vu des ombres étranges rôder autour des lieux des disparitions.*

- On voit des habitants, organisés comme des patrouilleurs, des surveillants de quartiers. Ils sont généralement par groupe de cinq individus et sont en liaison par téléphone.

ACTE 2 : APPARITIONS FURTIVES

Les PJSS finiront par apercevoir, de façons subtiles le spectre de la sorcière, une silhouette fantomatique aux yeux vides et à la bouche suturée, ou pas...*son apparence varie parfois sur des détails.*

- Certaines fois, le spectre reste des heures au même endroits *(cela se reproduira même dans la chambre de l'un des personnages, en pleine nuit. La sorcière, debout, droite à regarder dans le vide, juste à côté de son lit.)*
- A d'autres moments, les apparitions sont parfois très furtives. *Ex : quelqu'un passe devant eux et la silhouette a disparu. Ils peuvent surprendre son reflet et en se retournant... rien.*
- Les habitants réagissent de manières suspicieuses à l'apparition de spectre, tout en surveillant constamment les PJSS. Ils sont amenés parfois à monter des combines ou des baratins pour justifier une conduite étranges *(lorsqu'ils tentent d'empêcher des visiteurs de voir la sorcière.)*
- Les joueurs finiront par tomber, sur une cache, où des choses qui vont les décontenancer : du faux matériel de chantier. Des barrières pour barrer des rues, des routes. Des uniformes de toutes sortes...

ACTE 3 : DES MILITAIRES DANS L'ÉQUATION

- A un moment, une patrouille de quartiers signalera des jeunes, ivres, qui fichent le bazar à divers endroits, dont un près de la retenue d'eau... **Les PJSSs entendront cet appel car il y a le haut-parleur.** Quelques minutes plus tard, un nouvel appel dira qu'il n'y pas de traces des jeunes au lieux dit, mais justes leurs canettes etc mais qu'il semble qu'il y a eu du grabuge.
- Si les PJSS vont voir sur place ils découvriront plusieurs choses : L'existence d'une unité militaire, via un talkie-walkie tombé au sol. Ils

seront alors témoins d'une discussion qui laissera peu de place aux doutes (normalement...)

« UNITÉ BANJO AU RAPPORT - AVONS APPRÉHENDÉ TROIS 'SACS DE LESTE', PRÈS D'UN ACCÈS INTERDIT - SECTEUR JAUNE - PRÉVENEZ COLONEL TERRENCE ET DITES-NOUS SI NOUS DEVONS PROCÉDER À UNE MOISSON STANDARD. A VOUS.

-AFFIRMATIF POUR MOISSON - BANJO- TERMINÉ »

- Là-dessus, une jeune fille sortira de nulle part, pleine de boue. Elle est paniquée et racontera qu'elle était juste là avec des potes. Ils vidaient des canettes. Soudain un Pick up est sorti de nulle part avec des hommes en noirs. Ils ont enlevé ses amis. Elle était partie pisser, depuis elle se cachait.

Cette unité secrète, dirigée par le Colonel Terrence, enlève secrètement des personnes pour mener des expériences avec la sorcière. Ce sont les fameux disparus de la région. Le Colonel Terrence est un fanatique qui voit en lui-même le dernier rempart contre la sorcière. Il est puissant et dangereux.

- **DISPARITIONS** : Les PJS qui enquêtaient sur les disparitions de visiteurs lors de la période d'Halloween, peuvent faire un rapprochement comme quoi certaines de ces personnes auraient pu être enlevées par l'unité du Colonel Terrence (utilisées dans des expériences.)
- **RÉVÉLATION DES NOTABLES** : L'un des notables locaux, conscient de la malédiction qui pèse sur la ville, fini par révéler la vérité aux PJSS. Ils expliquent que la ville est principalement habitée par les descendants des puritains, ce qui explique leur comportement fermé et leurs actions désespérées pour maintenir la malédiction sous contrôle. Il leur demande de quitter la région pour leur bien.
- Les notables n'ont cependant aucune idée de la présence de l'unité de Terrence. Les notables ne connaissent que le spectre de la sorcière. Ils ignorent tout de la présence de la sorcière dans les sous-sols, retenue par le Colonel Terrence.

QUE FAIRE ?

Les PJS peuvent décider de tenter de mettre fin à la malédiction en détruisant le corps de la sorcière gardé par l'Unité Militaire (*bonne chance, mais ça se tente*).

Néanmoins, quoi qu'il en soit Ils devront faire face à la folie du Colonel Terrence et aux horreurs cachées sous la ville (*les disparus sont en cellules et dans de sales états, irrécupérables, psychologiquement. Libre cours à votre imagination sur ce qu'aurait pu donner des expériences avec la sorcière*).

- D'autres moyens pour résoudre le problème...
1. **INFILTRATION** : Les PJS pourraient tenter une infiltration discrète de la base militaire. Ils pourraient se déguiser en militaires ou en personnel de maintenance, ou utiliser des compétences de piratage pour falsifier des autorisations d'accès. Cependant, cette approche serait risquée, car les militaires sont vigilants et bien entraînés pour repérer les intrus. **Risque 8/10** *Terrence n'hésitera pas à utiliser les PJS pour ses expériences, ou à défaut, à les faire abattre en un claquement de doigt.*
 2. **TROUVER DES PREUVES POUR FAIRE APPEL AUX AUTORITÉS EXTÉRIEURES** : Les PJS pourraient rassembler suffisamment de preuves pour attirer l'attention des autorités extérieures, comme la police locale ou le FBI. Cependant, cela serait difficile car les notables locaux et l'Unité Militaire font tout leur possible pour dissimuler la vérité. **Risque 6/10** *Bénéficie d'une influence dans ce sens de la sorcière, qui y voit son intérêt personnel. Cela pourra avoir des incidences sur leur avenir.*
 3. **CRÉER UNE DIVERSION** : Les PJS pourraient créer une diversion pour distraire l'attention des militaires et ainsi s'infiltrer dans la base. Cela pourrait impliquer de manipuler les habitants de la ville afin qu'ils viennent jusqu'à découvrir la base et débarquent en masse. **Risque 5 /10** *Les militaires seront contrariés pour justifier leur présence et ne pourront pas se débarrasser de la population facilement.*
 4. **UTILISATION DE COMPÉTENCES MAGIQUES** : Si les PJS possèdent des compétences particulières, telles que la magie, la télépathie, ils pourraient tenter d'utiliser ces compétences pour infiltrer la base. **Risque 7/10** *Cependant, cela impliquerait, une mise en « contact » indirecte avec la sorcière, qui sentira la magie, et être possiblement manipulés par cette dernière.*

5. **FUITE** : Si l'infiltration semble trop risquée, les PJS pourraient choisir de s'échapper discrètement de la ville pour chercher de l'aide extérieure. Cela pourrait être leur alternative la plus sûre, mais cela signifierait abandonner momentanément leur mission dans la ville. **Risque 3/10** *Peut-être la solution la plus aisée, mais qui va en opposition avec le protocole de Delta Green.*



1. **CONCLUSION** : Le scénario peut se terminer de manières différentes, que ce soit :
- Par la destruction du corps de la sorcière (*Situation dangereuse de niveau A, selon le protocole Delta Green. A comprendre une destruction de la menace*)
 - Par un autre moyen choisi par les PJS
 - Par la banale exécution des PJS, dans le couloir d'une base souterraine...

La ville restera impactée par son passé et par son héritage. La malédiction est enfin brisée, ou pas. Rien n'est écrit.

Personnellement, je trouve que contraindre des PJs à devoir reculer, est intéressant, pour prévoir un « match retour », plus tard.

LES PERSONNAGES

Colonel Terrence



- Profession : Commandant de l'Unité Militaire secrète
- Sexe : Homme
- Âge : La soixantaine
- Origine : Américain
- Santé mentale : 55
- Santé physique : 12

Histoire : Colonel Terrence dirige l'Unité Militaire secrète responsable de la captivité de la sorcière. Convaincu que c'est son devoir divin de protéger le monde face à la sorcière, il est prêt à tout pour empêcher la sorcière de s'échapper, y compris des actes cruels et impitoyables. Il porte un lourd fardeau mental en raison de la nature traumatisante de sa mission qui petit à petit, l'a fait glisser sur la pente de la folie.

Caractéristiques :

- 10 App Prestance : 50%
- 11 Con Endurance : 55%
- 12 Dex Agilité : 60%
- 14 For Puissance : 70%
- 13 Tai Corpulence : 65%
- 15 Edu Connaissance : 75%

- 14 Int Intuition : 70%
- 15 Pou Volonté : 75%

Compétences :

- Commandement : 80
- Tir : 70
- Intimidation : 70
- Psychologie : 60
- Discrétion : 50
- Occulte : 45
- Persuasion : 65
- Conduite : 50
- Interrogatoire : 60
- Occulte 50

NOTABLES

Benjamin Hartwell, le maire



- Sexe : Homme
- Âge : La cinquantaine
- Profession : Maire de Pilgrim's Falls
- Origine : Américain
- Caractère : Intelligent, ouvert d'esprit, prudent
- Santé mentale : 55
- Santé physique : 12

Caractéristiques :

- 12 (App) Prestance : 60%
- 13 (Con) Endurance : 65%
- 10 (Dex) Agilité : 50%
- 11 (For) Puissance: 55
- 12 (Tai) Corpulence : 60
- 14 (Edu) Connaissance : 70
- 13 (Int) Intuition : 65
- 12 (Pou) Volonté: 60

Compétences :

- Administration : 75
- Persuasion : 65
- Érudition : 70
- Psychologie : 55
- Discrétion : 50
- Éloquence : 60
- Conduite : 55
- Occulte 45

Histoire : Benjamin Hartwell est le Maire de Pilgrim's Falls, élu à plusieurs reprises en raison de son leadership et de son dévouement à la ville. Il est un homme pragmatique qui cherche à maintenir la stabilité de la communauté. Hartwell est conscient de la malédiction qui pèse sur la ville et de son impact sur la vie des habitants, mais il préfère garder certains détails sous silence pour éviter la panique et sait se montrer grand orateur / manipulateur.

Doté d'une éducation solide, le Maire est compétent en administration et en gestion de la ville. Il joue un rôle central dans la régulation des activités locales, notamment lors de la période délicate d'Halloween, lorsque de nombreux visiteurs affluent en ville. Il s'est bien débrouillé pour optimiser un gros afflux touristique, tout en limitant les problèmes. Il a des compétences en persuasion pour convaincre les habitants de rester calmes.

Les PJS pourraient interagir avec le Maire pour obtenir des informations sur les événements étranges à Pilgrim's Falls. Il pourrait devenir un allié ou un obstacle, en fonction de la manière dont les PJS gèrent leur enquête et la menace que représente la malédiction pour la ville.

Le Maire Benjamin Hartwell est un personnage clé pour maintenir l'ordre dans la communauté, ou pour mobiliser la population.

Margaret Hawthorne



- Sexe : Femme
- Âge : Entre quarante & cinquante.
- Profession : Dans l'administration de Pilgrim's Falls.
- Caractère : Rigide, fière, dévouée à la tradition et à la ville.

Caractéristiques :

- 13 (App) Prestance : 65%
- 11 (Con) Endurance: 55%
- 10 (Dex) Agilité: 50%
- 10 (For) Puissance: 50%
- 12 (Tai) Corpulence: 60%
- 15 (Edu) Connaissance : 75%
- 14 (Int) Intuition : 70%
- 11 (Pou) Volonté: 55%

Compétences :

- Connaissance (Histoire de Pilgrim's Falls) : 75
- Persuasion : 60
- Érudition : 70
- Psychologie : 50
- Discrétion : 45
- Administration : 50
- Occulte 45

Histoire : Margaret Hawthorne est une descendante directe de l'une des familles fondatrices de Pilgrim's Falls. Elle est fière de sa lignée et considère sa famille comme gardienne des traditions et de l'honneur de la ville. Margaret est une femme de la

haute société de Pilgrim's Falls et est l'une des notables les plus influentes de la communauté.

Dotée d'une éducation solide, elle est une experte en histoire locale, particulièrement en ce qui concerne les origines puritaines de la ville. Elle est également habile dans l'art de la persuasion, utilisant son charisme pour défendre la tradition et les valeurs puritaines. Selon elle le bien commun doit primer sur tout le reste.

Malgré son engagement envers la tradition, Margaret commence à ressentir des doutes à mesure que des événements étranges et terrifiants se produisent dans la ville. Elle craint que la malédiction qui pèse sur Pilgrim's Falls ne soit plus puissante que la famille Hawthorne ne le croyait. Margaret pourrait devenir un allié potentiel pour les PJS.

Samuel Mather



- Profession : Pasteur puritain de Pilgrim's Falls
- Sexe : Homme
- Âge : La cinquantaine
- Caractère : Têtu, de bonne foi, le bien de tous en premier, peur du démon
- Origine : Américain
- Santé mentale : 60
- Santé physique : 50

Caractéristiques :

- 8 (App) Prestance: 40%
- 12 (Con) Endurance : 60%
- 9 (Dex) Agilité: 45%
- 9 (For) Puissance : 45%
- 12 (Tai) Corpulence: 60%
- 15 (Edu) Connaissance : 75%
- 14 (Int) Intuition: 70%
- 12 (Pou) Volonté : 60%

Compétences :

- Théologie : 70
- Persuasion : 75
- Psychologie : 60
- Connaissance (Histoire de Pilgrim's Falls) : 55
- Discrétion : 40
- Érudition : 60
- Artisanat (Écriture) : 50
- Occulte 45

Histoire : Samuel Mather est le pasteur de l'église puritaine de Pilgrim's Falls. Il est un leader spirituel influent dans la communauté et exerce une grande emprise sur les croyants de la ville. Mather est un fervent défenseur de la foi et des valeurs puritaines. Il croit que la malédiction qui pèse sur Pilgrim's Falls est un châtement divin pour les péchés du passé.

Doté d'une éducation exceptionnelle en théologie, il est capable de convaincre les fidèles de suivre sa vision du salut. Ses sermons puissants suscitent la crainte et la dévotion parmi les habitants de la ville. Samuel Mather est déterminé à maintenir l'ordre moral de Pilgrim's Falls, mais il commence à être troublé par les événements étranges qui se multiplient.

Les PJS pourraient chercher à obtenir son soutien ou à découvrir s'il détient des informations sur la malédiction qui n'ont pas encore été révélées. Samuel Mather est un personnage complexe, capable de devenir un allié ou un adversaire, en fonction des actions des PJS et de la direction que prend leur enquête.

William "Dirt" Sculler



Âge : 40 ans

Sexe : Masculin

Origine : Américain

Profession : Archiviste et propriétaire d'une librairie

Caractéristiques :

- 11 (App) Prestance: 55%
- 12 (Con) Endurance: 60%
- 11 (Dex) Agilité : 55%
- 12 (For) Puissance : 60%
- 13 (Tai) Corpulence: 65%
- 15 (Edu) Connaissance : 75%
- 14 (Int) Intuition : 70%
- 14 (Pou) Volonté : 70%

Santé mentale : 60

Santé physique : 12

Compétences :

- Connaissance (Histoire locale) : 75
- Bibliothèque : 60
- Persuasion : 55
- Occultisme : 45
- Discrétion : 50
- Érudition : 50
- Recherche : 60
- Éloquence : 45
- Psychologie : 45

Historique : William "Dirt" Sculler est originaire de Pioneer's Haven, une petite ville du Dakota du Nord, où il est né et a grandi. Après avoir obtenu un diplôme en histoire à

l'Université de Pioneer's Haven, il est devenu archiviste de la ville, poste qui correspondait parfaitement à ses compétences et à ses intérêts.

Dirt a toujours été obsédé par le surnaturel et les mystères non résolus. Cette obsession l'a conduit à passer de nombreuses heures à fouiller les archives locales à la recherche d'indices sur des événements étranges et des phénomènes inexplicables. Sa connaissance approfondie de l'histoire locale, ainsi que ses compétences en généalogie, ont fait de lui un atout précieux pour l'Agence Delta Green.

En dehors de son rôle au sein de l'Agence, Dirt mène une vie en apparence tranquille à Pioneer's Haven. Il est actif au sein de la communauté locale, organisant des conférences sur l'histoire et les légendes locales. Il possède une librairie spécialisée dans les ouvrages sur le surnaturel, ce qui lui permet de poursuivre ses recherches discrètement.

Profil : 'Dirt' Sculler est un contact dévoué à la recherche de la vérité derrière les phénomènes surnaturels. Il est prêt à prendre des risques et à sacrifier sa sécurité pour résoudre les mystères qui l'obsèdent. Il peut se montrer incontrôlable mais reste quelqu'un de très attachant.

Néanmoins, il n'est pas un agent de l'Agence en raison de son désir affiché de vouloir rester "libre" et de sa tendance à basculer dans une obsession du surnaturel (névrose). Sa loyauté envers Delta Green est celle d'un sympathisant, Il est perçu comme excentrique.

SCÉNARIO DE C-RANCIER AKA ®©®

D'APRÈS UNE IDÉE ORIGINALE DE ®©®

CRANCIER75@GMAIL.COM

DÉDICACE À MES JOUEURS, À HPL, À ROMAN *HEX*, QUI A FORTEMENT INSPIRÉ L'IDÉE DE CE SCÉNARIO.



LONGUE VIE AU JDR ET À L'ESPRIT RÔLISTE.