

L'initiation aux ténèbres

Ce scénario est une introduction à Delta Green - dont les personnages ne sont pas encore membres. Il peut évidemment être joué dans une logique inverse sans contrainte. Bien que le principe des cellules interdise que tous les personnages soient agents du FBI, ce ne devrait cependant pas constituer d'inconvénient majeur pour un maître de jeu relativement expérimenté.

En 1969, un groupe de militaires américains passe la frontière du Laos et du Vietnam en violation des traités internationaux pour une mission secrète opérée au bénéfice de la CIA. Trente ans plus tard, le cauchemar rejaillit sur des agents du FBI...

LUNDI 6 JANVIER 2003

La police de New York transmet au FBI l'affaire de ce qui semble être un crime sataniste atroce : un couple est tué et leurs foies ont été arrachés ; dans les cuisines, sur la table, il y a deux assiettes en carton sanguinolentes, les restes du repas composé à base de foie humain cru.

Les agents sont réveillés à quatre heures du matin et arriveront sur les lieux probablement à l'approche des cinq heures. Les policiers sont présents depuis trois heures. Ils ont découvert les lieux en l'état à trois heures, après l'appel d'un voisin, Ralph Schmidt.

Les victimes se nomment Stella et Bill MacGowan, 51 et 53 ans, respectivement femme au foyer et plombier. Ils sont couchés côte à côte dans le salon au milieu d'un pentacle sataniste fait avec ce qui se révélera être leur sang, répandu à l'aide d'un tissu, un mouchoir tiré de la table de chevet de M. MacGowan. Leur ventre est ouvert du bas-ventre au sternum et leurs viscères répandus. On a utilisé un couteau commando - un petit éclat est encore fiché dans un os inférieur des côtes - et on a tranché le foie avec maladresse et violence. Leurs crânes sont fracturés. Du sang s'est écoulé du salon à leur chambre. Ils ont probablement été frappés dans leur sommeil : un coup pour Stella MacGowan, qui l'a assommée sans la tuer, et deux pour Bill, le second plus violent ayant entraîné la mort.

Des traces aux chevilles semblent indiquer qu'ils ont été traînés de leur chambre, au 1er étage, jusqu'au salon.

Une autre chambre est inoccupée et méticuleusement rangée, manifestement celle d'un jeune adulte qui n'est pas revenu.

Voici les éléments qui pourront être découverts par l'enquête.

Les MacGowan avaient un fils, Mark, décédé dans un accident de voiture en 1997 à 23 ans ; conduisant en état d'ébriété en sortant d'une soirée entre amis, son véhicule frappe de plein fouet un mur.

D'après ses voisins ou d'après Mlle Sanders, 50 ans, célibataire, la sœur de Stella, Bill n'a plus de famille. C'est un couple américain ordinaire, sans histoire : Stella allait à la messe - confession baptiste - et Bill à la pêche. Son jeune apprenti le présente comme un patron bourru mais loyal.

Un voisin a donné l'alerte à quatre heures du matin : Ralph Schmidt passait devant leur demeure et découvre la porte d'entrée ouverte. Il s'approche, appelle, prévient la police avec son téléphone portable et gagne plus loin un arrêt d'autobus et monte pour rejoindre l'usine Goodyear où il travaille comme ouvrier.

Les voisins - John et Paula Wilson, aimable couple de retraités - ont vu arriver une voiture de sport rouge devant le domicile des victimes. Un homme et une fillette en sont descendus, et le véhicule est parti. Ils n'ont pas vu repartir le véhicule et n'ont rien entendu à cause du vent et de la pluie, il faisait une véritable tempête ce soir-là.

Le code ADN de la salive laissée sur les fourchettes identifie un homme d'âge mur et une fillette de 8 ans.

Les empreintes identifient un certain Paul Fersson, petite frappe fichée pour divers crimes : agressions, trafic et consommation de stupéfiants. Il a fait deux fois de la prison, de 1993 à 1994 pour agression, consommation et trafic de stupéfiants et de 1997 à 2000 pour attaque à mains armées.

Il a 29 ans et est un orphelin élevé par les services sociaux. Il survit au moyen de petits boulots.

Les autorités carcérales le décrivent comme un prisonnier ordinaire, assez solitaire.

Son dernier domicile connu, une chambre dans un hôtel de troisième catégorie, a été nettoyé depuis plusieurs semaines, après qu'il a disparu sans régler la note. Les affaires personnelles ont été jetées. D'après l'employé de l'hôtel, il n'y avait rien de remarquable : vêtements, affaires de toilettes, revues...

Face au fichier des véhicules connus, M. Wilson reconnaît un véhicule mais remarque que la carrosserie a été modifiée.

Une recherche dans les garages de la ville permettra de retrouver le propriétaire, à la recherche de parts de carrosseries qu'il assemble lui-même - c'est un passionné de mécanique et de voitures. Son nom est Kevin Machiko.

Appréhendé, en pleurs, il explique avoir contracté d'importantes dettes de jeu qui ont été rachetées par la mafia. Depuis, on appelle et on lui donne des missions de voiturage : toujours un transport d'armes et de drogues. Ce soir-là, il pensait que ce serait la même chose et tombe abasourdi en apprenant les conséquences de sa participation. Il est facile de le faire craquer ; il collaborera immédiatement. Son contact est un mafieux, exécutant de la famille mafieuse Cimaro appelé Anthony Carfalé. Il est plus difficile de faire cracher le morceau à Carfalé. Découvrir une cache de drogues et d'armes - dont l'une qui a tué un individu dont le corps a été trouvé dans l'Hudson quelques mois plus tôt - facilitera la chose en échange d'une réduction de peine.

Son contact dans cette affaire est un consultant travaillant pour des hommes d'affaires aux activités louches et pour la mafia - Frank Marini, de son nom, est l'époux de la nièce de Don Cimaro.

Faire avouer Marini relève de l'impossible. Il est d'ailleurs flanqué de son avocat, Maître Edward Stivens, l'avocat attitré des Cimaro. Par contre une petite enquête permet de découvrir que Me Stivens est aussi l'avocat de Fersson ; il déclarera l'avoir perdu de vue, non sans blêmir. Il faudra beaucoup de talent pour obtenir que Marini a agi pour le compte d'un avocat, Simon Waters.

Des recherches permettront de découvrir que son épouse, Claire Waters, est la sœur du gouverneur de New York, Martin Rees. Waters refuse de parler. Les preuves ne sont pas suffisantes, il est libéré. Mais plus tard, il sera abattu dans la rue par un motard casqué, pratiquement au pied de l'immeuble de l'agence fédérale.

Les notes téléphoniques de Waters permettront de découvrir d'importants coups de téléphone donnés à la prison de New York. Là-bas, on découvrira aisément qu'ils étaient reçus par Franklin Ulfeld, un homme d'affaire condamné pour avoir blanchi de l'argent sale, probablement au profit d'une organisation mafieuse. Il est en passe de sortir de prison : il a été amnistié par le gouverneur Rees. Les personnages ne pourront certainement rien savoir de plus.

Que s'est-il passé ?

Ulfeld a acheté son amnistie non pas en échange d'argent - trop dangereux pour Rees - mais en échange d'un " bénéfice relationnel " Grâce à Ulfeld, un ancien contact de Majestic 12, Rees est désormais en lien avec ce dernier. Notons qu'il est également membre d'une cellule de La Destinée - c'est un proche de Stephen Alzis. Majestic 12 est employé pour faire pression sur des journalistes trop curieux ou pour assassiner concurrents et gêneurs - ce qui est plus discret que les services de la mafia. En échange du soutien de Majestic 12, il a servi d'intermédiaire entre Majestic 12 et Cimaro pour permettre au premier d'obtenir vivant le corps d'un petit délinquant quelconque sur le dos duquel on pourra faire passer une opération

délicate pour des meurtres satanistes. Cimaro a ainsi livré Fersson. Depuis son passage dans les mains de Majestic 12, Fersson n'est plus le même...

Mentalement conditionné, il exécute sans capacité de choix une succession d'actes. L'ingestion du foie des victimes n'a aucune fonction en soit, sinon d'accréditer la thèse de sa démente.

Mais quelque chose d'inattendu s'est produit. Stella et Bill MacGowan ne sont pas les premières victimes. Les enquêteurs vont très vite apprendre par leur supérieur qu'un autre groupe d'agents enquête à Phoenix, Arizona, sur un crime similaire : Lindsay et Samuel Jones, 52 et 53 ans, ont été tués dans les mêmes conditions. Mais ce soir-là, ils gardaient Priscilla Jones, la petite-fille de Samuel. Celle-ci a été portée disparue après le meurtre " rituel. "

Fersson a été déséquilibré par le conditionnement. Un mécanisme inconscient lui a dicté de prendre avec lui Priscilla et de la considérer comme sa propre fille. Priscilla, elle-même déséquilibrée par l'horreur, le suit désormais sans dire un mot et sans opposer de résistance.

MacGowan était lié avec la deuxième victime, Jones. Non seulement ils sont vétérans du Viêt-Nam, mais en plus ils ont servi dans la même section en 1968 lors de la bataille de Kô-Shan. Consultez de préférence " Delta Green durant la guerre du Viêt-Nam " sur www.tentacules.net pour de meilleurs renseignements et pour se référer au fantastique scénario qui fait écho à celui-ci. Ce scénario intervient trente ans plus tôt et traite de la mission cauchemardesque à laquelle les victimes de Fersson prirent part - références : L'horreur du capitaine, écrit par Croc le Bô, rubrique scénarios contemporains.

L'équipe de Phoenix transmet le dossier. On y trouve une vieille photo présentant les deux victimes et deux autres personnes - ainsi que leurs dossiers militaires. Les recherches du groupe de Phoenix ont identifié ces deux nouveaux protagonistes, le caporal Butch Dorson et le sergent Dexter Gordon.

Butch Dorman vit également à New York. Dexter Gordon réside à Washington.

Les personnages connaissent les deux prochaines victimes potentielles. L'agence de Washington est consultée. Des agents de Washington apprendront rapidement aux personnages que Gordon a disparu. Sa mère, Susan, 95 ans, est pensionnaire dans une maison de retraite. Les agents voudront certainement l'interroger eux-mêmes.

Quant à Dorman, lui et son épouse vont être assassinés le soir même. Débrouillez-vous pour que ces renseignements soient faxés de Phoenix et parviennent aux joueurs à la fin de leur journée de travail. La nuit tombe, et Dorman va bientôt croiser le chemin de Fersson et de Majestic 12. Si les personnages demandent à la police d'assurer la protection du couple, bizarrement la police sera absente du lieu du crime. En effet, Majestic 12 contrôle la situation. Ce soir, ils interviendront lourdement pour " arrêter " l'assassin - après qu'il ait tué Dorman et son épouse, " arrivant trop tard. " De même, Fersson sera abattu durant l'interpellation et le Majestic 12 récupérera la fillette.

Si des agents du FBI, dont les joueurs, sont envoyés, ils pourront peut-être tomber face à face avec Fersson et être confrontés avec sa folie, sauver les Dorman et vivre l'intrusion d'un groupe d'intervention musclé de 10 hommes armés de la " police " - en réalité de Majestic 12. Les personnages seront eux-mêmes vigoureusement interpellés, endormis à l'aide d'un gaz soporifique à effet immédiat, cagoulés et bandés. Ils seront interrogés par un bureaucrate de la CIA puis relâchés. Si vous le désirez, leur interrogateur pourrait achever par leur demander, avec un regard menaçant : " Que savez-vous de Delta Green ? " Il s'énervera et deviendra agressif, répétant la question, au bord de l'hystérie.

Gordon est la dernière victime potentielle. Les agents doivent se rendre à Washington - suivis et surveillés désormais par le Majestic 12, ce qui devrait les rendre parano.

Les anciens soldats de l'unité sont assassinés parce que l'un d'entre eux - Majestic 12 ignore lequel - a révélé à Malcolm Tipler, journaliste au Washington Post, l'histoire de cette mission dictée par la CIA qui a coûté la vie à de nombreux hommes. Tipler n'a rien dit ; les agents de

Majestic 12 sont intervenus à temps et l'ont menacé de mort. Il restera muet comme une tombe s'il est découvert.

Majestic 12 a donc décidé de faire le ménage et de mettre cela sur le compte d'un tueur en série sataniste ; ils ignorent quel membre du groupe a vendu la mèche. Gordon se cache.

Les personnages interrogent la mère de Gordon qui est loquace et qui pense son fils déséquilibré. Elle rit presque en racontant cette histoire invraisemblable. Le lendemain, elle sera trouvée morte, tuée par une " crise cardiaque. " Aucune analyse biologique ou médicale ne pourra invalider ce diagnostic. Mais elle a pu donner son témoignage aux personnages. D'abord, de la paranoïa de Gordon, certain d'être menacé par " des hommes du gouvernement. " Ensuite d'un repaire dans les montagnes enneigées du Montana, - un chalet qu'il a loué près d'une petite ville touristique du nom de Sweet Fellow. Ensuite de son contact avec un journaliste, Tipler, et avec un agent du FBI avec lequel il était en relation depuis plusieurs semaines et dont elle a encore la carte, laissée par Dexter au cas où elle aurait des ennuis.

Cet agent du FBI de Washington se nomme John Snyder. Snyder appartient secrètement à Delta Green. Rencontré, il niera toute connaissance de cette affaire. Si on insiste, il arguera du secret défense. Mais les " amis " de Snyder vont à leur tour suivre les personnages jusqu'au Montana, entrant en concurrence avec le second groupe de poursuivants - ce qui promet un voyage surréaliste.

Destination finale

La nouvelle étape du scénario conduit nos aventuriers vers les neiges hivernales du Montana. Sweet Fellow est une petite ville de 5 000 habitants blottie au cœur de cimes enneigées, étalée au pied d'un lac glacé, reconnu pour la pêche au saumon et à la truite. De nombreux bungalows de touristes sont vides en attendant la belle saison.

En interrogeant un employé de l'office du tourisme, on apprendra qu'un chalet qui servait autrefois de refuge aux bûcherons se trouve à six kilomètres du village, dans la montagne. Il faut suivre la nationale puis prendre une route forestière qui conduit, quelques centaines de mètres plus loin, vers le chalet. Il est préférable de disposer à cet effet d'un 4X4 - qu'il est possible de louer à Sweet Fellow.

Le chalet se trouve dans les bois, au milieu d'une clairière. Là-bas, les personnages sont accueillis à coup de fusils de chasse par Gordon - qui tire mal et pour impressionner. Il faudra le convaincre de leurs bonnes intentions.

Gordon pourra parler de la mission. Un agent spécial, " conseiller de guerre " de la CIA ordonna au colonel de la base de Kô-Shan, alors martelée par l'artillerie de l'armée nord-vietnamienne et du Viêt-Cong, de rejoindre une base proche laissée à l'ennemi. Il s'agissait de trouver la trace d'un groupe de bérets verts disposant d'une caisse contenant des renseignements top secrets, puis de rapporter cette caisse sans en consulter le contenu. Le groupe part. Arrivés à la base, ils découvrent les occupants vietnamiens massacrés impitoyablement à l'arme blanche et parfois atrocement mutilés.

Des traces indiquent le passage des bérets verts, suivis quelques heures plus tard par les assaillants - on trouve des traces de pieds nus et de bottes pour un groupe d'une trentaine d'individus. En chemin, les restes des feux de camp des primitifs contiennent des ossements humains. Des bérets verts sont trouvés dans les parages, morts et démembrés. Bientôt, un mystérieux poursuivant tue un soldat en fin de colonne. Pour seule blessure, on trouve à sa gorge une trace de piqûre. Plus tard, dans la nuit, une mine claymore tue leur poursuivant, armé d'une sarbacane et de pointe. Son visage, ensanglanté, pour ce qu'il en est, révèle des traits asiatiques inconnus, et étrangement difformes.

Les traces conduisent bientôt au-delà des frontières du Laos vers une vallée perdue dans la jungle. Elle renferme un village habité par des " primitifs " - il s'agit de Tcho-Tchos - et un temple où deux survivants bérets verts sont emprisonnés. Ces derniers sont libérés et le coffret est retrouvé, vide. Le groupe est poursuivi par les habitants du village, furieux. De nombreux hommes tombent, avant l'arrivée d'un hélicoptère de la CIA. Les bérets verts témoigneront du fait que ce coffre en bois gravé de symboles et de visages hideux contenait une figurine difforme : un être androgyne et obèse muni d'une trompe à la place du visage. Le capitaine toucha la figurine malgré les ordres. Peu à peu, le capitaine commença à devenir étrange. A la première base, il ordonna subitement au groupe de revenir au village pour

ramener la figurine. En chemin, il se transforma graduellement en un être semblable à la figurine de pierre. Les hommes furent rattrapés peu avant par les primitifs, près des frontières du Laos. Ces asiatiques au visage peint, aux mœurs cannibales et furieuses, semblaient vouer un culte à ce que le capitaine était devenu. De nombreux bérets verts furent mutilés, leurs membres dévorés par les primitifs, puis abandonnés à l'appétit du capitaine... De retour à Kô-Shan, les membres du groupe furent séparés. Gordon remarqua que leur dossier militaire portait une curieuse gomme adhésive en forme de triangle vert - depuis, il a été retiré. Il ignore de quoi il s'agit. Depuis peu, Gordon a décidé de ne plus se taire. Désormais, à son grand regret.

Alors que Gordon pleure ses amis morts assassinés, un bruit d'hélicoptère se fait entendre. Le rugissement du rotor s'approche. Les agents du Majestic 12 arrivent, au moyen d'un hélicoptère qui pourra se poser dans la clairière.

S'ils sont encore dans le chalet ou s'ils observent, ils voient qu'un nombre d'agents égal à celui des personnages émergent du cockpit. Au moyen d'un haut-parleur, les agents de Majestic 12 ordonnent aux occupants du chalet de sortir sans quoi ils feront feu - ils ont reçu ordre de tenter de récupérer Gordon vivant pour l'interroger. Ils se postent derrière des abris tels que le véhicule des personnages et derrière des arbres, face au chalet.

On peut déguerpir par une trappe permettant de glisser sous le chalet et de partir vers l'arrière.

Dans leur fuite, ils sont aidés miraculeusement par Snyder dont le véhicule surgit - éventuellement aidé par un autre membre de DG - alors qu'ils tentent de regagner la route. L'agent qui commande le groupe Majestic 12 est équipé d'une arme futuriste, un canon sonique - qui s'autodétruira 2 heures plus tard en explosant s'il est récupéré sur le corps de l'agent - Snyder peut les en avertir. Aucun des agents n'a naturellement de papiers d'identité sur lui.

S'ils fuient en voiture, le véhicule est bientôt rattrapé par l'hélicoptère qui suit la route. Un agent émerge du cockpit, un fusil-mitrailleur en main.

Si Snyder survit, il parle aux personnages de Delta Green et de Majestic 12 et leur propose d'intégrer l'organisation - en leur cachant qu'elle est illégale, conformément aux manières de faire de DG.