

Initiation à DELTA GREEN

SAMEDI 16H00



joueurs débutants pour une partie
d'environ 1H30 / 2H00

NOM ET PRENOM

DISPARITION

Ce scénario est destiné à l'initiation et à la présentation du monde complexe de Delta Green. Les personnages pré-tirés permettent une mise en œuvre rapide, dans le cas d'une manifestation, comme ce fut le cas lors du monde du jeu 2003.

Du fait de son objectif premier, l'initiation de joueurs totalement novices, l'inspiration « X-files » est totalement assumée et voulue.

Sa simplicité relative et son intrigue linéaire permettent de le jouer en moins de deux heures

Un bref résumé :

Des agents fédéraux sont chargés d'enquêter sur la disparition d'une fille de 16 ans. Sur les lieux, ils vont découvrir une petite ville, où se déroulent des événements particulièrement étranges depuis quelques années. Des phénomènes E.T pourront y être observés, impliquant alors les agents dans la grande conspiration.

28 Septembre 2002, Washington D.C, Bureau du FBI

Les agents sont convoqués par le directeur adjoint. Leur supérieur brosse rapidement la situation du dossier qu'ils vont avoir à traiter :

Dans la soirée du 12 septembre 2002, une jeune adolescente de 16 ans, Betty Olgan, a été enlevée alors qu'elle faisait du camping avec sa mère et son petit frère de 6 ans.

Les premiers éléments du dossier sont assez maigres. La police du Comté a aussitôt entrepris de rapides recherches avant de rapidement conclure à une fugue. Par simple respect de la procédure, le shérif a envoyé un rapport aux autorités fédérales (Cf. Aide de Jeu n°1 : Dossier d'enquête)

Les agents ont donc pour mission de lever le voile sur cette histoire.

La vérité :

Inutile de chercher un maniaque ou un culte dégénéré en quête de victimes. Cette fois, la réponse vient du ciel et plus précisément des greys... Suivant le vaste programme d'études présenté dans le livre de base de Delta Green, les mi-gos procèdent par le biais de leurs marionnettes à l'enlèvement systématique de certains sujets potentiellement intéressants pour leurs expériences. Betty fait partie de ces pauvres élus. La venue des agents et l'enquête ne changera pas grand chose à son retour, mais ils toucheront du doigt l'immense conspiration qui plane au-dessus de leurs têtes.

Okoboge, Pennsylvanie :

Okoboge est une ville de moyenne importance des Etats-Unis. Le centre ville est regroupé autour d'un axe principal, Main Street, où se trouvent la mairie, l'église, le collège et le poste de police. A vous de jouer avec votre image de la ville américaine typique afin de la faire vivre.

Comme vous pouvez vous en douter, la région d'Okoboge a déjà été le témoin de phénomènes E.T., en particulier autour de son lac, célèbre pour ses truites. Sans être une activité particulièrement importante, comme dans d'autres régions des Etats-Unis, certaines apparitions d'OVNI ont déjà été remarquées. La littérature ufologique, comme par exemple *Semper Vigilus*, mentionne quelques événements (Cf. aide de jeu n°3)

L'enquête :

Voici les différentes pistes que les agents vont pouvoir commencer à creuser dès leur arrivée en ville.

Les lieux de l'enlèvement :

(Cf. Aide de jeu n°2 : Plan du lac Okoboge)

L'enlèvement a eu lieu aux alentours du lac Okoboge. L'ambiance y est toute particulière en cette période. Les arbres commencent à prendre leurs couleurs automnales et la brume flotte sur un lac aux dimensions particulièrement impressionnantes.

La recherche de certains indices permettra de découvrir les éléments suivants :

- Le sable qui entoure le lac a, à certains endroits, fondu. Un jet en chimie ou en géologie permettra de se souvenir qu'il faut atteindre une température de plusieurs centaines de degrés pour arriver à une telle réaction, réaction qu'un simple feu de camp de peut produire.
- La cime des arbres a été entièrement asséchée, comme brûlée, sans que le reste ne prenne feu.

Il est envisageable, que les agents demandent à ce que le lac soit dragué et que les alentours soient battus. Cette très bonne initiative permettra de découvrir le surlendemain le cadavre d'un homme qui pourra être identifié comme celui de Greg Randall (CF. le paragraphe *Greg Randall* pour plus de précisions).

Le domicile de la famille Olgan :

Une visite afin d'en savoir plus auprès de la mère de Betty sera particulièrement profitable.

C'est une femme entre deux âges qui ouvre la porte aux agents. Sa main droite est bandée et son visage semble marquée par les événements des dernières semaines.

Elle fait aussitôt entrer les agents dans la pièce principale. Devant une télé allumée ne diffusant que des points blancs, un enfant d'environ 6 ans dessine sur un bloc notes.

Lise Olgan est la mère de Betty. Divorcée depuis quelques années, elle élève seule Betty et Kevin.

Lors de la nuit de l'enlèvement, elle et ses deux enfants avaient décidé de passer la nuit dans le camping car familial une dernière fois avant la venue de l'hiver. Comme à son habitude, Betty dormait dans une tente. Vers 01H00 du matin, des éblouissantes lumières ont illuminé les vitres du camping car et le véhicule s'est mis à bouger dans tous les sens. Lise a aussitôt entendu crier Betty. En se précipitant vers la sortie, Lise s'est brûlée la main à la

poignée de la porte de sortie qui refusa de s'ouvrir. A la disparition des lumières, le cri de sa fille s'est éteint, la porte s'est ouverte pour laisser apparaître la disparition de Betty.

Les agents pourront apprendre que Lise avait déjà été témoin de l'apparition d'un OVNI au-dessus du lac en 1967. Cet événement aperçu par une dizaine d'élèves en visite au Lac fut interprété comme une hallucination collective à l'époque.

Quant à Kevin, les agents pourront le voir en train de dessiner des I et des O sur toutes les feuilles (cf. Aide de jeu n°4). Si on lui demande la raison d'être de tels dessins, il prétendra qu'il retranscrit ce qu'il est en train de voir la télé (qui ne diffuse rien, rappelons le pour les deux du fond qui n'écoutaient pas).

La fouille du camping car montrera que le toit est partiellement fondu.

La piste des dessins de Kevin :

Un jet réussi en Informatique ou en idée pourra faire comprendre aux agents que les dessins du petit Kevin ressemblent à du langage binaire utilisé en Informatique.

Ceci pourrait les pousser à enquêter sur la signification de ces transcriptions. Un envoi par Fax au FBI est le plus simple et le plus rapide, mais aura des répercussions particulièrement impressionnantes :

- La NSA aura vent de ces feuilles et découvrira que ces feuilles correspondent à une transmission d'un satellite militaire. A peine moins de 24 heures après, l'émission du fax, ils seront sur le pied de guerre, fouillant de fond en comble le domicile des Olgan, rendant la situation encore plus tendue.
- Les conclusions du FBI sont beaucoup moins inquiétantes mais tout aussi étranges : chaque page serait la retranscription binaire d'une musique de boys band, de dialogues d'une série pour adolescents.

Qui est derrière la NSA ?

Fans de Delta Green, vous l'aurez compris, la NSA ne sert ici que d'écran pour une organisation plus machiavélique : MJ-12. Mais, afin de ne pas perturber nos agents qui en sont à leur première enquête, nous n'irons pas plus loin pour le moment. Libre à vous de développer cette partie de l'enquête si vous le jugez utile.

La vérité sur les dessins de Kevin :

Kevin reçoit effectivement des informations via le poste de Télévision et de ce fait est victime d'une expérimentation des greys. Au cours de l'opération d'enlèvement, les greys ont mis en place un lien psychique entre Betty et Kevin. Les informations sont pour l'instant des éléments désordonnés envoyés par l'esprit de sa sœur (musique de son boys band fétiche etc.), mais viendra le moment de sa libération, où il pourra exactement localiser l'endroit où elle se trouve. Kevin est donc le centre de tout ce scénario et il sera peut-être difficile pour des joueurs débutants de le comprendre. N'ayez aucune crainte, la section « l'aide providentielle de Delta Green » pourra éventuellement les remettre sur les rails.

La consultation des archives locales :

Les agents pourront y trouver la mention des quelques phénomènes OVNI qui ont eut lieu au-dessus du lac (Aide de jeu n°3).

Ils pourront également y consulter des revues de vulgarisation des phénomènes OVNI, où ils pourront apprendre que le témoignage de Lise concernant l'accident et les indices éventuellement retrouvés sur le lac (sable vitrifié et cimes des arbres) semblent confirmer la thèse d'une apparition d'OVNI.

Enfin en consultant les journaux aux environs du 12 septembre, ils trouveront un article sur un routier prétendant avoir vu des lumières dans le ciel. Si les agents vont le voir, il sera assez gêné car certains de ses amis se moquent de lui depuis la parution de l'article et hésitera à parler de tout cela, et certifie que c'est bien la première et dernière fois qu'il verra des soucoupes ! Après quelques palabres, les agents apprendront que Doug smith (c'est son nom) a vu des lueurs à proximité de la nationale longeant le lac. Ces lueurs dans le ciel se sont ensuite rapidement dirigé vers le nord (cf. aide de jeu n°6)

Le police locale :

Elle privilégie la thèse de la fugue. Tout d'abord parce que Betty n'est pas une sainte et a déjà eu quelques problèmes mineurs avec le shérif Warren.

D'ailleurs le shérif Warren pourra également parler de Lise qu'il connaît depuis son enfance. D'après lui, ce n'est qu'une folle qui croit trop à son aventure de 1967.

A la découverte du cadavre, Warren sera particulièrement gêné, surtout s'il a rechigné à fournir des moyens pour la fouille systématique de la zone du lac (cf. le paragraphe Greg *Randall* pour plus de précisions)

Greg Randall :

Voici une piste supplémentaire qui risque de perturber encore plus les agents ! Greg Randall est un homme qui a disparu dans les années 70 alors qu'il était parti pêcher dans les années au lac. Sa disparition avait mis en émoi la population de Okoboge.

Son bateau avait été retrouvé vide de son occupant et la police avait aussitôt classé l'affaire, concluant alors à un suicide !

Les faits découverts aujourd'hui sont donc particulièrement troublants, d'autant que le cadavre n'est pratiquement pas décomposé. L'autopsie révélera par ailleurs que sa mort remonte à environ quinze jours, date qui correspond environ à la disparition de Betty.

Chose encore plus troublante, le corps n'a pas vieilli de trente ans, tout au plus d'une dizaine d'années !

Vous l'aurez compris, Greg Randall a été enlevé dans les années 70 par les E.T. Son retour sur Terre, le jour de la disparition de Betty, s'est mal déroulé et son cadavre est resté gisant à proximité jusqu'à ce qu'il soit redécouvert...

Le retour de Betty

Une fois que vos agents ont rassemblé un maximum de preuves et auront compris et accepté l'existence des extraterrestres (l'objectif avoué du scénario), à vous d'accélérer les choses. Vous pouvez gérer cette partie de différentes manières :

- Les agents ont compris l'importance de Kevin et ont décidé de le surveiller. Cette attitude, la meilleure me semble-t-il, permettra de voir Kevin commencer à annoncer l'arrivée de sa sœur. Un soir vers 19H00, il termine de remplir une feuille remplie encore une fois de I et O et s'exclame « Elle est revenue et je sais où ». Kevin les emmène alors avec Lise vers une cabane située à proximité du lac Okoboge...
- Les agents ont négligé cette piste et se retrouvent de ce fait dans l'impasse. S'ils ont gagné la confiance de Lise, elle les appellera quand Kevin lui annoncera que sa sœur est revenue et qu'elle part avec son fils à sa recherche. Dans son empressement, elle raccroche sans préciser le lieu et tout rappel est inutile (elle est déjà partie). Néanmoins, en allant chez Lise, ils découvriront la dernière feuille remplie par Kevin. Traduire le binaire montrera une photo d'une cabane située à proximité du Lac Okoboge (jet en informatique). Le camping car des Olgan est garé à 500 mètres de la cabane, que l'on peut rejoindre par une voie non carrossable. Au loin, ils peuvent entendre les cris de Lise appelant sa fille. Lise et Kevin sont devant la cabane et la maman voit arriver les agents comme une aide providentielle pour retrouver sa fille...

Soudain des lueurs envahissent le ciel nocturne et une forme gigantesque surgit au-dessus de la tête des agents. Quelques secondes après, la forme disparaît laissant les agents plongés dans la pénombre (jet de SAN 1/1D3). Kevin s'écrit alors aussitôt « elle est là, elle est revenue ». Lise, complètement paniquée ne sait plus quoi faire. Aux agents de fouiller rapidement les environs pour découvrir Betty, nue et inconsciente à une centaine de mètres d'ici...

Conclusion

L'affaire a donc de quoi laisser perplexe les agents. Les analyses sanguines effectuées à l'hôpital sur Betty montrent des taux de leucocytes, de corticoïdes élevés, signes d'apesanteur prolongée. Betty, quant à elle ne se rappelle de rien, Kevin ne dessine plus de I et de O...

Chose que les agents ne savent pas encore, ils ont attiré l'attention de deux organisations : MJ-12 et Delta Green. Delta Green pourrait donc prendre contact avec eux d'ici peu si leurs prédispositions se confirment...

Il ne reste donc qu'aux agents du FBI qu'une image furtive d'OVNI volant dans le ciel, semblant prouver que nous ne sommes pas seuls...

L'aide providentielle de DG

Si vos joueurs piétinent, n'hésitez pas à utiliser DG pour les remettre sur la piste, soit par le biais d'indices glissés sous le pas de la porte du Motel ou autre chose

Par ailleurs, vous pouvez utiliser le Profiler pour gagner du temps (comme c'est le cas des fois en convention) en lui envoyant des visions utiles sur les lieux de crime etc...

LES PNJ

LISE OLGAN :

Caractéristiques non nécessaires

Description :

45 ans, brune, 1m57, 55 Kg

Lise n'est pas une femme gâtée par la vie. Son mariage fut un désastre avec un homme alcoolique et violent. Considérée comme un peu originale depuis son expérience de 1967, elle élève malgré tout ses enfants avec amour et sérieux.

Elle sera rapidement en confiance vis à vis des agents s'ils se montrent sous leur meilleur jour

KEVIN OLGAN

Caractéristiques non nécessaires

Description :

6 ans, 1m25,30 Kg

Voir « la vérité sur les dessins de Kevin »

Brun, Kevin est un garçon timide, imaginaire. Il adore sa sœur, même si cette dernière n'est pas toujours gentille avec lui.

BETTY OLGAN

Caractéristiques non nécessaires

Description :

16 ans, 1m66, 45 kg

Voir « la vérité sur les dessins de Kevin »

Betty est une adolescente en pleine crise, ce qui lui a valu quelques remontrances par le shérif Warren (sorties tard le soir, alcool etc...)

Elle fréquente en particulier un motard de 30 ans, Luke Malagan et Mickael Bradley, son confident et meilleur ami au lycée. Les deux ne sont au courant de rien sur l'affaire.

AIDE DE JEU N°1 : DOSSIER D'ENQUÊTE

RAPPORT

N° OK.2002.1893

AFFAIRE SUIVIE PAR : Shérif Jack Warren

Date : 26 septembre 2002 Washington D.C.

Type d'affaire : Disparition d'un enfant mineur

Priorité : Non urgente

Résumé :

Le 12 septembre 2002, Betty Olgan, née le 25 mars 1986, a disparu dans la région du lac Okoboge alors qu'elle faisait du camping avec sa mère Lise Olgan domiciliée à Okoboge et son fils Kevin.

Les premières actions menées furent le recueil des témoignages de la famille et des proches de la disparue.

Notre enquête préliminaire semble aller en faveur d'une fugue d'adolescente. Du fait du caractère de la jeune fille, il est à penser qu'elle pourrait réapparaître sous peu.

Photo de Betty Olgan



Description physique:

Age: 16 ans

Taille: 1m66

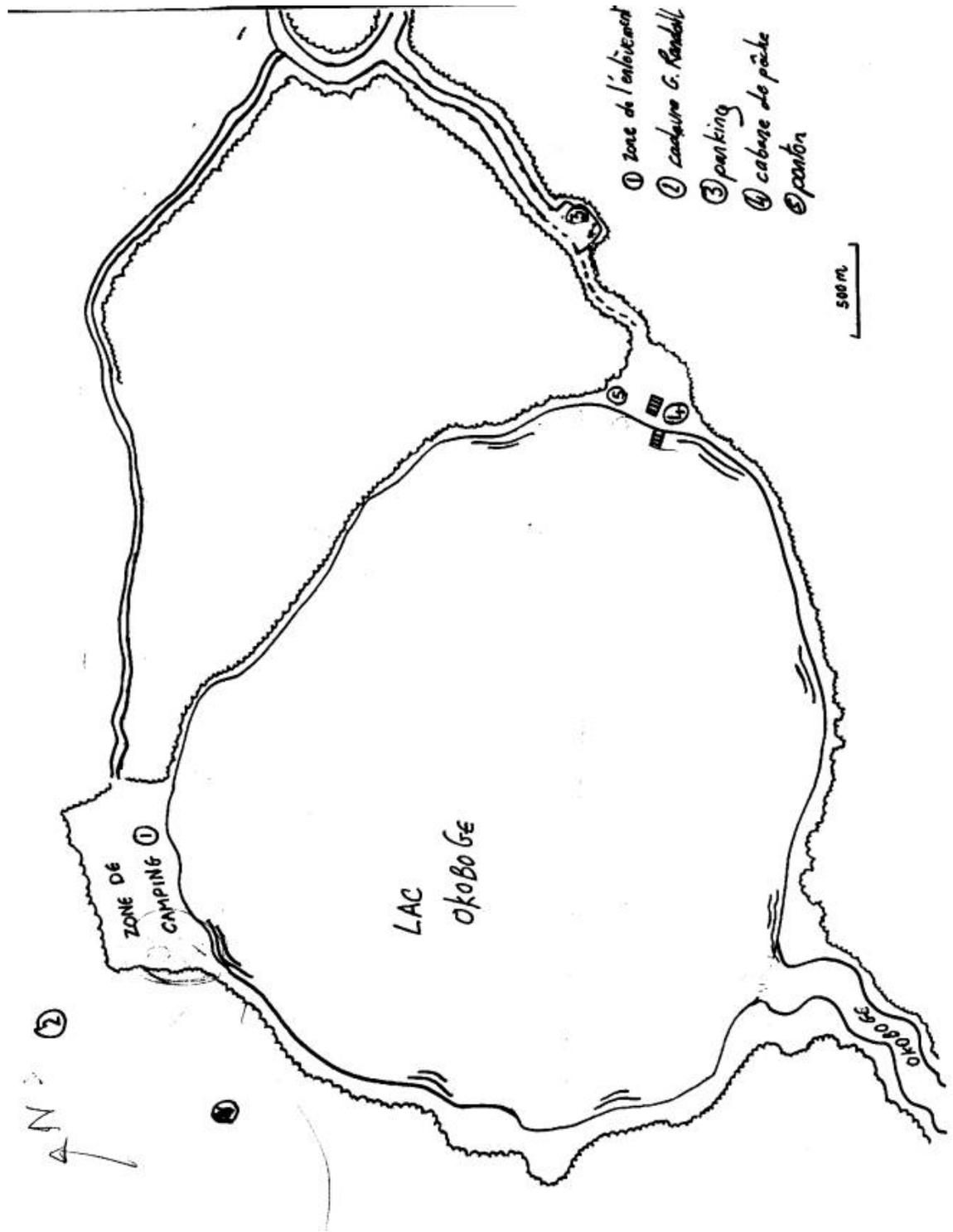
Poids : 45 kg

Yeux : verts/bleus

Cheveux : longs, blonds

Signes particuliers : Néant

AIDE DE JEU N°2 : PLAN DU LAC D'OKOBOGE



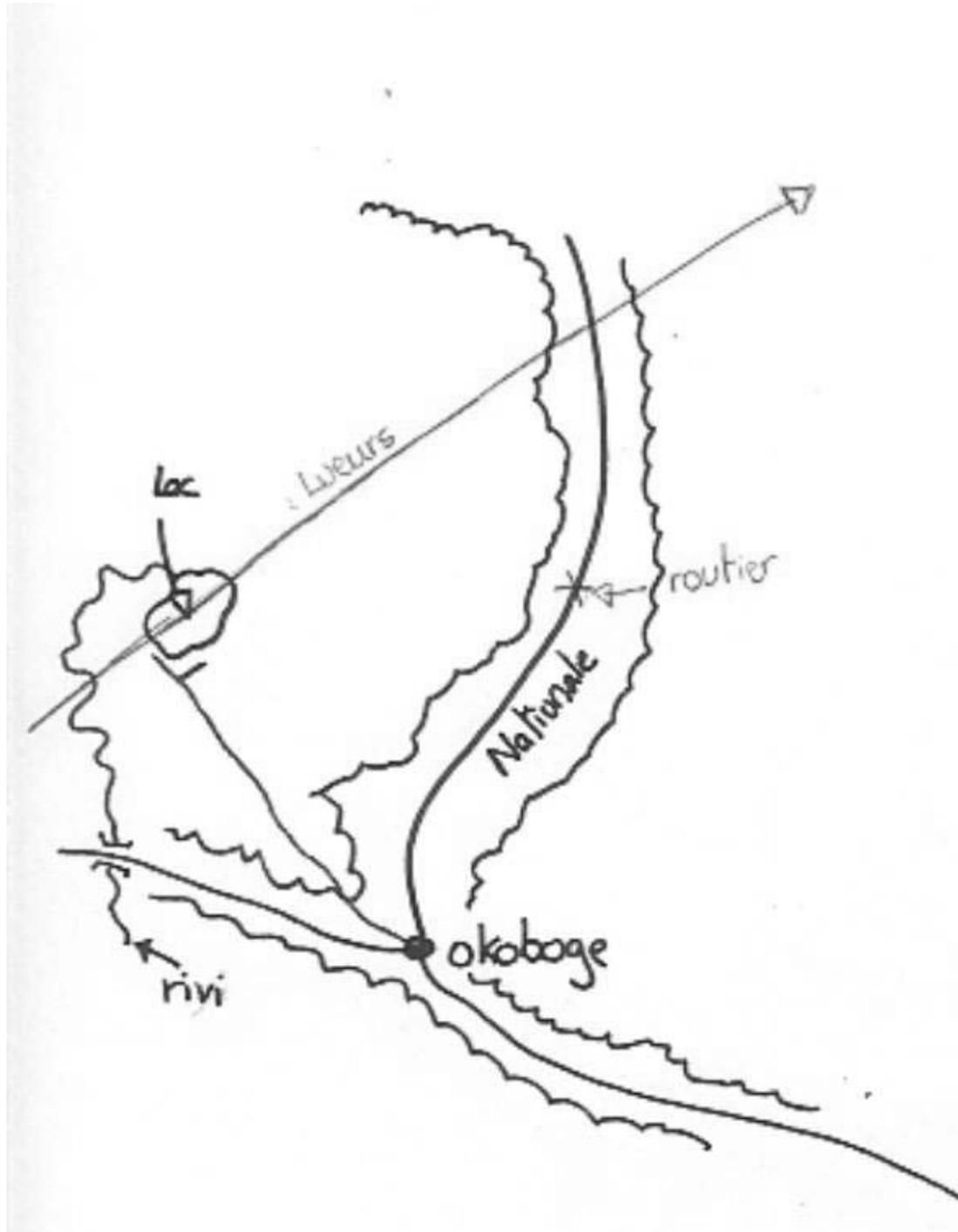
AIDE DE JEU N°4 : DESSINS DE KEVIN

00111001001110001001000110000010011001100110110001
1001110010000100010001000111001010101010101000000011
111000000000000011111000000000000000111110101111100
00000000011110101010111011010101000111001111000010101
01010000100111001100101010101001110001010101000111000
01110010011100010010001100000100110011001100110011001
110010000100010001000111001010101010101010000000111110
000000000000111110000000000000001111101011111000000000
000001111010101011101101010100011100111100001010101010
00001001110011001010101010011100010101010001110000111
00100111000100100011000001001100110011001100110011100
100001000100010001110010101010101010100000001111100000
000000001111100000000000000011111010111110000000000
01111010101011101101010100011100111100001010101010000
10011100110010101010100111000101010100011100001110010
01110001001000110000010011001100110011001100110011001000
01000100010001110010101010101010100000001111100000000000
0111110000000000000000111110101111100000000001111010
10101110110101010001110011110000101010101000010011100
11001010101010011100010101010001110000111001001110001
00100011000001001100110011001100110011100100001000100
0100011100101010101010101000000011111000000000000111
1100000000000000001111101011111000000000011110101010
1110110101010100011100111100001010101010000100111001100
10101010100111000101010100011100001110010011100010010
00110000010011001100110110001100111001000010001000100
011100101010101010101000000011111000000000000001111100
0000000000000011111010111110000000000111101010101110
11010101000111001111000010101010100001001110011001010
10101001110001010101000111000011100100111000100100011
00000100110011001101100011001110010000100010001000111
001010101010101010000000111110000000000000011111000000
000000000111110101111100000000001111010101011101101
01010001110011110000101010101000010011100110010101010
10011100010101010001110000111001001110001001000110000
010011001100110110001101

AIDE DE JEU N° 5 : LE DERNIER DESSIN DE KEVIN

IIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIOIIIOIOIIIOIOIOOOOOIOIOIOIOIOIOIOOOIOIOIO
IOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIIIIIOOOIOIOOOIOIOIOIOOOIOIOIO
OIOIOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOIIIIIOIOIOIOIOIOIIIIIIIOIOIOIO
OIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOOOOOOOOIIIIIIIOOIIIIIOOOOOOOIOIOIOIOIOII
OOOIOIOIOIOIOIOIOIOIIIOOOOOOOIIIIIIIOOOOIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIIIOI
OIIIOIOIOOOOOIOIOIOIOIOIOIOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOI
OIOIIIIIOOOOIOIOOOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOI
OOOOOIIIIIOIOIOIOIOIOIIIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOOOOOO
OOIIIIIIIOOIIIIIOOOOOOOIOIOIOIOIOIIIOOOIOIOIOIOIOIOIOIIIOOOOO
OIIIIIIIOOOOIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIIIOIOIIIOIOIOIOOOOOIOIOIOIOIOIOO
OIIIIIOOOOIOIOOOIOIOIOO
OOIOIOIOIOIOIOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOIIIIIOIOIOIOIIIIII
IOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOOOOOOOOOIIIIIIIOOIIIIIOOOOOOOIOI
OIOIOIIIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIIIOOOOOOOIIIIIIIOOOOIIIIIIIOIOIOIOIOI
OIOIIIOIOIIIOIOIOOOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIO
IOIOIOIOIOIOIIIIIOOOOIOIOOOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIO
IOIOIOIOIOOOOOIIIIIOIOIOIOIOIOIIIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOO
OOOOOOOOOIIIIIIIOOIIIIIOOOOOOOIOIOIOIOIOIIIOOOOIOIOIOIOIOIOIOI
IIOOOOOOOIIIIIIIOOOOIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIIIOIOIIIOIOIOOOOOOIOIO
IOIOIOOOOIIIIIOOOOOIOIOO
IOIOIOOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOIIIOIOIOIOI
OIIIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOOOOOOOOOIIIIIIIOOIIIIIOOO
OOOOIOIOIOIOIOIIIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIIIOOOOOOOIIIIIIIOOOOIIIIIIIO
IOIOIOIOIOIOIIIOIOIIIOIOIOIOOOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIOI
OIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIIIIIOOOOIOIOOOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOOOIOI
OIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOIIIOIOIOIOIOIOIIIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIOIO
IOIOOOOOOOOOOOOOOIIIIIIIOOIIIIIOOOOOOOOIOIOIOIOIOIIIOOOOIOIOIO
IOIOIOIIIIIOOOOOOIIIIIIIOOOOIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIIIOIOIIIOIOIOO
OOOIOIOIOIOIOIOOOOIIIIIOO
OOIOIOOOIOIOIOOOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOIIII
IOIOIOIOIIIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOOOOOOOOOIIIIIIIOO
IIIIIOOOOOOOOIOIOIOIOIOIIIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIIIOOOOOOOOIIIIIIIOO
OIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIIIOIOIIIOIOIOIOOOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIO
IOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIIIIIOOOOIOIOOOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOI
OIOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOIIIOIOIOIOIOIIIIIIIIIOIOIOIOIOI
OIOIOIOIOIOIOOOOOOOOOOOOOOIIIIIIIOOIIIIIOOOOOOOOIOIOIOIOIOIIIOO
OIOIOIOIOIOIOIOIIIOOOOOOIIIIIIIOOOOIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIIIOIOI
IOIOIOOOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOI
OIIIIIOOOOIOIOOOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOO
OOOIIIIIOIOIOIOIOIOIIIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOIOOOOOOOOOOOOOO
IIIIIIIOOIIIIIOOOOOOOOIOIOIOIOIOIIIOOOOIOIOIOIOIOIOIOIIIIIOOOOOOI
IIIIIOOOOIIIIIIIOIOIOIOIOIOIOIIIOIOIIIOIOIOOO

Aide de jeu n°6 : Itinéraire emprunté par la soucoupe le 12 septembre
(témoignage de Doug Smith, le routier)



AIDE DE JEU N°7 PLAN VIERGE DU LAC POUR LES JOUEURS

