

Kaldovskaia Kartina

(Les icônes du mal)

Episode 1: Au nom du père

Par Kroc le Bô

Une guerre incompréhensible, des émigrés russes au fond des rizières, un enquêteur du Vatican disparu, un vieil orphelinat de jésuites français et un fleuve immense et silencieux dont les méandres mèneront un groupe de G.Is aux portes de l'enfer.

Ce scénario est le premier volet de la campagne " **Kaldovskaia Kartina** " mais il peut très bien être joué seul. Si les PJs font déjà parti de Delta Green, ils pourront être introduits directement dans ce scénario sans plus de problème. Si ce n'est pas le cas le GA devrait leur faire jouer un scénario d'introduction leur donnant l'occasion de rejoindre Delta Green (le scénario "L'horreur d'un capitaine" ou "un simple détour, soldats!" (avec un peu d'adaptation concernant la fin et les dates) qui se déroulent au Vietnam et qui sont disponibles sur www.tentacules.net s'y prêtent très bien par exemple).

Notes sur les PJs

Cette campagne est destinée à être jouée sur une période d'environ 15 ans. Aussi pour plus de réalisme, ne donnez pas l'allocation normale de points de compétences lors de la création des personnages. En effet il est plus que probable qu'au Vietnam les PJs avaient à peine vingt ans et qu'ils n'avaient pas eu encore le temps d'achever leur cursus éducatif. Aussi réduisez de façon conséquente les points issus de l'Education (surtout pour les professions demandant des études longues). Vous pourrez rendre ces points aux PJs une fois qu'ils auront fini leur tour de service au front et repris le cours normal de leur vie...enfin pour les survivants.

Un petit retour en arrière

En 1907, un groupe de missionnaires jésuites fonde l'orphelinat et la paroisse de l'île aux oiseaux. Cette île est un morceau de terre perdu dans le delta du Mékong et abrite à cette époque un village de pêcheur qui vit de façon très simple grâce à un petit commerce de poisson, de riz et de plantes médicinales traditionnelles qu'ils échangent contre des fruits ou autres produits avec les villages voisins situés sur la terre ferme. Les jésuites se sont installés dans cette zone un peu curieuse afin de bénéficier d'un lieu tranquille, mais le Mékong étant un axe de communication vitale en Cochinchine cela leur permet de rester en contact avec le reste du pays assez facilement.

Toutefois le véritable facteur déterminant de ce choix fut le Comte De Vries, un noble venu faire fortune en Indochine et qui tomba amoureux du Mékong et de son delta. Il construisit donc sa demeure familiale sur cette île grâce à son immense fortune, mais ne voulant pas vivre comme un ermite De Vries caressa le rêve de développer autour de son nouveau domaine toute une communauté fluviale. C'est pour cette raison qu'il offrit aux pères jésuites de construire un orphelinat dans l'île ce qui leur permettrait de s'installer à moindre frais et de créer une paroisse qui serait le noyau de la future cité fluviale. Inutile de préciser que le coût des constructions en dur fut faramineux et les jésuites acceptèrent de bon cœur cette offre généreuse.

Le temps s'est écoulé, la famille De Vries a vécu sur ses rentes et sur ses placements en Indochine, l'orphelinat a pris nombre d'enfants en charge qui auraient probablement été livrés au hasard du fleuve si les bons pères ne s'étaient fait connaître le long des berges du Mékong, les pêcheurs ont continué à vivre comme avant tout en travaillant pour les Français venus les rejoindre. Mais la cité dont le vieux comte rêvait n'a jamais vu le jour. Le comte meurt en 1920 et sa fortune s'effrite lentement, mais sûrement. En 1934 les De Vries ont tout juste assez d'argent pour assurer leur propre subsistance. L'orphelinat n'étant plus aidé par la famille De Vries envoie une demande d'aide financière au Vatican, aide qui lui est accordée sur une base annuelle.

En 1937 des émigrés russes débarquent sur l'île et demandent le droit de s'installer, ils disent être des descendants de Russes Blancs qui errent en Extrême-Orient depuis leur diaspora de 1917. Ils sont bons chrétiens et travailleurs, la petite communauté française les accepte volontiers.

La seconde guerre mondiale éclate, les Japonais balayent la présence française de l'Indochine. Les Japonais n'ont cependant jamais mis les pieds dans l'île. En 1946, la France envoie l'armée et notamment la Légion Etrangère reprendre par la force le contrôle des colonies indochinoises. Il est ironique de constater au passage que beaucoup de ces légionnaires sont issus de la Wehrmacht allemande.

En 1950 tout contact est perdu avec la communauté de l'île aux oiseaux. On n'entendra plus jamais parler ni des De Vries, ni de l'orphelinat.

En 1967, un comptable du Vatican découvre avec stupeur que depuis 1934 une somme d'argent conséquente destinée à un orphelinat au Vietnam est versée sur un compte en Suisse chaque année. Pourtant il n'y a plus de trace de cet orphelinat au Vatican depuis 1951.

En janvier 1968, l'Eglise voulant éclaircir cette situation envoie un dominicain et homme de terrain d'expérience, le père Horacio Pasoni pour mener l'enquête sur la situation de cet orphelinat situé dans le delta du Mékong. Heureusement l'île est incluse dans la zone sous contrôle américain, ce qui devrait faciliter le travail du père Pasoni.

Pasoni arrive à Saigon en février 1968.

En août 1968, le Vatican est sans nouvel du père Pasoni depuis le mois de mars. Sa dernière communication fait état de sa réussite dans la localisation de l'île des oiseaux, de sa volonté de s'y rendre et, chose plus troublante, de légendes malsaines s'y rapportant. Un archevêque du Vatican décide alors d'user de ses liens privilégiés avec certains membres de la cellule secrète américaine Delta Green pour demander un petit coup de main.

A la fin du mois de septembre 1968, une enquête rapide de la part de Delta Green confirme la disparition du père Pasoni ainsi que l'existence de rumeurs persistantes et d'ordre surnaturels concernant les alentours de l'île aux oiseaux. Le colonel Lownds de l'US Marine Corps, héros du siège de Khe Sanh, est chargé de régler ce problème, celui-ci décide d'y envoyer un groupe de GI ayant déjà travaillé pour Delta Green, quitte à les faire affecter aux unités d'infanterie rattachées à l'US navy qui assure le contrôle et la sécurité du Mékong.

Le delta du Mékong

Le delta du Mékong, qui couvre environ un tiers de la surface du Vietnam du Sud, est une immense zone marécageuse, quadrillé par des myriades de rivières, de fossés et de canaux. A cause des inondations quasi permanentes, il n'y existe aucune infrastructure routière, aussi le principal mode de transport et de communication entre les villages isolés et les plus grandes agglomérations est la navigation.

Le Viêt-cong utilise ces rivières comme la principale voie d'acheminement de troupes et de matériels, de plus, en raison de la densité élevée de population dans le delta, le Viêt-cong y mène également de fortes actions politiques. Dès le début du conflit (comme cela fut le cas avec les Français lors de leur guerre contre le Viêt Minh) il apparut clairement que le contrôle du delta du Mékong était d'importance stratégique. En septembre 1966, l'US Navy met en place la Force de Patrouille Fluviale (River Patrol Force) sous le nom de code "Game Warden" – littéralement : le garde chasse – et qui est désigné comme la Task Force 116.

La vie et la guerre dans le delta sont des choses très spéciales, relevant à la fois du cauchemar et du rêve. Le milieu lui-même est hostile à l'homme, la boue et les insectes sont omniprésents, il y'a très peu de terres sèches dans le delta. Marcher dans les marécages signifie souvent marcher dans de l'eau et de la boue jusqu'à la taille avec une vision du terrain qui ne dépasse pas la longueur d'un bras à cause de la végétation et notamment les herbes à éléphants qui peuvent y dépasser les 2m de hauteurs. Toute la zone est un labyrinthe de zone marécageuse et de voies plus ou moins navigables et c'est à l'abri de ce rempart végétal que le Viêt-cong mène sa guerre. Mais le delta c'est aussi une faune et une flore foisonnante, les reflets du soleil jouent avec ceux de l'eau pour créer des infinités de couleur. Et quand les soldats ne sont pas dans les zones de combats ils peuvent alors jouir pleinement du plaisir de la navigation sur le Mékong, se laissant glisser à bord de leurs vedettes en contemplant des paysages uniques et le calme d'un monde aquatique à peine perturbé par la présence de quelques villages vietnamiens ici et là. Si seulement ce paradis ne pouvait pas se transformer en enfer en quelques secondes au détour d'un canal ou d'un amas de végétaux flottant...

Les troupes affectées à cette zone vivent soit dans des camps bâtis sur des portions de marais asséchés à coup de pompes (cf. photo en annexes) soit sur des navires de fort tonnage (les APB) qui servent à la fois de base de repos pour jusqu'à 800 hommes et de zone de stockage. Les navires à la disposition des américains sont assez divers et ont chacun leur mission bien précise. (cf. photos en annexes). Les opérations suivent pratiquement toujours le même schéma. Les ASPB puissamment armés servent d'éclaireurs, ils sont flanqués par des dragueurs de mines, puis vient le commandant de l'unité d'assaut dans son CCB. L'unité suivante est souvent un Monitor équipé de lance- flammes lourds ou de canons à tir rapide pour lui permettre d'asperger les berges en cas de problème et finalement suivent trois transports de troupes blindés (ATC) qui abritent une compagnie d'infanterie.

De son côté le Viêt-cong est beaucoup plus discret, ses troupes circulent sous couvert de la nuit ou dans des zones difficiles d'accès. Ce qui ne l'empêche pas de surveiller tout ce qu'il se passe dans le delta soit grâce au renseignements fournis de plus ou moins bon gré par les habitants du delta soit carrément en s'infiltrant dans la masse de gens qui vivent dans le delta, se faisant passer pour des pêcheurs ou d'innocents commerçants qui circulent le long des rivières pour vendre leurs denrées. Les combattants communistes ont installé dans de nombreux endroits du delta, des caches d'armes et d'hommes en prévision d'actions d'envergure contre les Américains. Ils ont également trouvé le moyen de rendre la vie dure aux G.Is en piégeant des voies d'eau, les

quelques zones où l'on peut marcher à pied sec, etc. Il arrive également que de véritables embuscades soient montées contre les forces fluviales US, les navires se retrouvent alors sous les tirs directs des lance-roquettes du Viêt-cong qui ont été installés dans des bunkers parfaitement camouflés et légèrement en retrait de la berge. Il faut toutefois reconnaître que malgré l'ingéniosité des combattants du Viêt-cong et leur esprit de sacrifice, les Américains gardent la main haute dans le delta du Mékong. Leur puissance de feu, la protection des navires et leurs tactiques leur assurent une certaine tranquillité. Mais pour chaque cache d'armes Viêt-cong qu'ils capturent et détruisent, une autre surgit ailleurs...

La vérité au sujet de l'orphelinat

Les Russes qui sont arrivés dans l'île aux oiseaux en 1937 sont effectivement des 'descendants' de réfugiés qui ont fui la Russie lors de la révolution de 1917. Ce ne sont pourtant pas des Russes Blancs, ils sont en réalité des êtres abjects qui sont connus de certains cercles sous le nom de Skoptsi. Des êtres corrompus qui se vouent corps et âmes à leur maîtresse blasphématoire: 'Magna Mater' c'est à dire Shub-Niggurath. Ils sont une poignée de survivants qui a réussi à fuir les pogroms de Staline et qui sous le couvert de leur appartenance à l'église orthodoxe russe, a réussi à survivre tant bien que mal. Ils ne sont qu'une demi-douzaine d'hommes et de femmes à leur arrivée sur l'île.

Grâce à l'hospitalité des jésuites et aux moyens des De Vries les faux-vrais pères orthodoxes finissent par rétablir certains contacts avec la communauté russe qui a émigré aux Etats-Unis et en Europe. Les Russes toutefois se tiennent tranquilles jusqu'en 1946, date à laquelle ils commencent enfin à mettre leurs plans en branle. Les pères Jésuites tombent les uns après les autres victimes d'une fièvre maligne typique de marais environnant durant les années suivantes. Le dernier Jésuite meurt en 1950. Le Vatican n'en a jamais été averti et les orthodoxes ont tout naturellement pris le relais en ce qui concerne la gestion de l'orphelinat. A partir de ce moment les Skoptsi ont pu recommencer leur culte immonde assez facilement. Ainsi grâce à une théologie dévoyée, à un esprit particulièrement pervers, à des drogues et à un peu de magie hypnotique, les Skoptsi ont peu à peu converti tous les habitants de l'île à un degré ou à un autre au culte insoutenable de la Magna Mater. Les membres de la famille De Vries ont été leurs premiers adeptes pour certains et victimes pour les autres.

En 1955, cet orphelinat rentre en contact, par hasard avec une ONG qui s'occupe des enfants abandonnés: Familles Sans Frontières. Il faut très peu de temps à ces deux branches des Skoptsi pour se reconnaître et c'est le début d'une fructueuse collaboration. (Si les PJs arrivent par un moyen ou un autre à entendre parler de Familles Sans Frontières, désamorcez la piste pour le moment en leur faisant remarquer que cet orphelinat entretient également des relations avec une ribambelle d'autres organisations, telles que la Croix Rouge, l'UNESCO, l'ACDI etc..).

Il existe donc depuis bientôt 20 ans, au cœur du delta du Mékong, une cellule Skoptsi active au fonctionnement assez proche de celle située dans le Maryland aux USA. Bien qu'ici l'absence d'autorité policière leur autorise une plus large marge de manœuvre.

Les enfants recueillis par l'orphelinat subissent des perversions et des violences physiques et mentales de façon continue. Particulièrement quand ils atteignent le début de l'adolescence, en effet c'est à ce moment là qu'ils doivent choisir leur voie et embrasser le culte de la Magna Mater. Ceux qui l'acceptent subissent le rituel de castration propre aux Skoptsi puis sont 'adoptés' par une des familles du village. Ceux qui rejettent le culte ou qui n'en sont pas jugés dignes subissent encore plus de mauvais traitements jusqu'à ce qu'ils cèdent ou jusqu'à la prochaine cérémonie où ils seront sacrifier pour la plus grande gloire de la Chèvre aux Mille Chevreux et des Skoptsi.

Plus de détails sur les Skoptsi sont fournis dans Countdown.



L'île aux oiseaux

Située en plein cœur du delta, non loin de Vinh Long, l'île est un havre de terres à peu près sèches. Elle est suffisamment grande pour être habitée mais trop petite pour se faire remarquer par ceux qui ne connaissent pas bien la région. L'île est en fait formée de deux îlots de terre qui bordent un bras du Mékong et une zone marécageuse (cf. plan en annexe). Ce sont les importantes colonies d'oiseaux qui y nichent en certaines périodes de l'année qui lui ont donné son nom. D'ailleurs ces oiseaux qui sont représentatifs de tous les types d'oiseau du Mékong, sont visibles à peu près partout sur l'île que ce soit dans les branches des arbres, sur les toits des maisons, sur le sol cherchant de la nourriture au milieu des villages, sur les balcons de la demeure de De Vries, bref partout. Il n'y a que la nuit ou leur présence ne se fait pas ressentir.

Il existe 2 villages sur l'île. Le premier, situé sur l'îlot le plus grand, est le village des vietnamiens. Les gens qui le composent (environ une trentaine d'adultes et d'enfants) sont essentiellement des pêcheurs, bien que quelques-uns travaillent dans la petite rizière située un peu plus au Nord et qui tente de ne pas se laisser envahir par le marais voisin. De nombreuses barques sont amarrées le long du petit quai en bambou qui donne sur un des bras du Mékong. A l'ouest de la rizière, au sommet d'une butte se trouve la vieille demeure coloniale des De Vries. C'est un bâtiment typiquement colonial à l'aspect agréable au milieu de cet enfer humide même s'il est évident qu'il a connu des temps meilleurs. De nombreux volets sont abîmés et la plupart des pièces de l'étage sont à présent inoccupées. Partant de



la vieille demeure française un chemin bordé de nombreuses fleurs exotiques, restes d'un jardin de jadis, descend rapidement jusqu'à un petit pont de bambou qui relie les deux îlots. Le pont débouche sur le second village qui est celui des Russes. Ce qui reste des émigrés russes vit ici. Ils sont une demi-douzaine d'hommes et de femmes occidentaux ayant entre 50 à 80 ans. Avec eux vivent leurs "familles" constitué des vietnamiens "adoptés" au fil des années. Les petites maisons rectangulaires sont de meilleure qualité que les cabanes en bambou des pêcheurs, car elles sont construites de bois et de pierres arrachées au marais. Les vieux Russes n'ont pas d'occupation particulière et les Vietnamiens s'occupent essentiellement des entretiens divers et de la gestion des activités de l'autre village. Ce second village est en fait le repaire des vrais Skoptsi. Les gens de l'autre portion de l'île sont plus considérés comme des serfs, ils ne sauraient être dignes de la Magna Mater, c'est pourquoi les Skoptsi les laissent vivre normalement et sans les mutiler. Ceci ne doit cependant pas laisser croire que les vietnamiens du premier village sont moins corrompus que ceux du second. Ils ne sont pas des initiés Skoptsi, mais ils en sont les serviteurs. Juste au nord du village, après la vieille chapelle catholique qui a été profanée depuis bien longtemps, on peut trouver l'ancien orphelinat jésuite reconverti en vrai-faux orphelinat orthodoxe et véritable prison d'enfants Skoptsi. Cet orphelinat est tenu par deux pères Skoptsi (Feliks Zolov, Anton Lobanof) et une mère supérieure (Berislava Zalesski), qui est le véritable chef de l'île aux oiseaux. Tous trois sont assez âgés puisque le plus jeune à 60 ans, mais ils font preuve d'une vitalité surprenante et d'un bon état de santé. Une quinzaine d'enfants, garçons et filles vivent à l'orphelinat. Les religieux leur confient la plupart des tâches ingrates que nécessitent l'entretien de leur bâtiment et de leur jardin intérieur. Il y'a également, dans la journée cinq vietnamiens adultes qui viennent renforcer les effectifs du personnel de l'orphelinat pour faire la cuisine et s'occuper des plus jeunes avec l'aide d'un frère de service.

Lorsque des étrangers arrivent sur l'île, le comportement des Skoptsi et de leurs serviteurs est tout à fait normal. Après tout ils vivent à peu près comme tout le monde, si ce n'est lors de leurs cérémonies d'initiation ou d'adoration de la Magna Mater et la mutilation rituelle n'est pas visible de prime abord. Lorsque les G.Is, c'est à dire les PJs, arriveront, ils seront même accueillis à bras ouverts, car ces derniers temps, même les Skoptsi commencent à avoir un peu peur de ce qui rôde la nuit dans les marais environnant. Les G.Is seront donc logés et nourris bénévolement par la population de l'île, les "pères orthodoxes" et même Caroline de Vries les invitera gracieusement dans sa vieille demeure pour avoir des nouvelles du monde. Il ne faut pas non plus penser que les habitants de l'île vivent coupés du reste du monde, bien au contraire. Une fois par mois, un ou une des Skoptsi accompagné d'une dizaine de serviteurs se rend à Saigon avec le l'unique bateau à moteur de l'île. Ce voyage régulier leur permet de revendre un peu de leur production de poissons séchés, de Nuoc Mam, quelques plantes médicinales séchées et d'autres productions artisanales à base de bambou. Ils peuvent ainsi se procurer certains produits qu'ils ne trouvent pas sur place. C'est ainsi que les Skoptsi ont fait l'acquisition d'un poste de radio pour pouvoir écouter les bulletins d'informations et autres divertissements diffusés par ondes hertziennes. De plus le Skoptsi qui accompagne le voyage, profite de sa présence à Saigon pour prendre contact avec les autres Skoptsi aux USA en allant poster des courriers, retirer ce qui est arrivé en poste restante et même parfois passer un coup de téléphone en internationale en cas de gros problème. Il est également chargé de ramener les journaux

internationaux disponibles dans les kiosques. Tout cela fait de cette cellule Skoptsi des gens certes isolés mais à peu près au courant des événements mondiaux.

Les petites fausses histoires des Skoptsi

L'orphelinat reçoit de temps à autres des visites de divers organismes, car l'activité de l'orphelinat est belle et bien légale et enregistré auprès des autorités compétentes depuis des décennies. Leurs visiteurs sont essentiellement des délégations d'organisations non gouvernementales qui s'occupent de l'enfance, mais il y'a aussi de façon très épisodique un groupe d'inspecteur du gouvernement du Vietnam du Sud qui passe les voir. 90% des visites se déroulent sans accros, mais dans les rares cas où il y'en a, le recours à la magie suggestive de Caroline de Vries a permis de régler ces petits incidents. Plus d'un est allé sans savoir pourquoi, se perdre dans l'étendue du delta du Mékong. Voici les petits mensonges que les gens de l'île servent à ceux qui posent des questions.

- Au sujet de l'adoption des enfants: Certains enfants sont gardés sur l'île en étant adoptés par les habitants, d'ailleurs les Russes en ont élevé un certain nombre et ils sont tous devenus la fierté de l'île. Les autres sont envoyés essentiellement aux Etats Unis, par l'entremise de Familles Sans Frontières, afin qu'il puisse trouver une famille d'adoption dans un pays "meilleur". (*En vérité ces enfants terminent dans le domaine Skoptsi du Maryland*)
- Au sujet de l'argent du Vatican: Les pères expliqueront qu'ils sont orthodoxes et que donc ils ne sont pas liés au pape de Rome, de plus en URSS, la religion n'a aucun soutien c'est pourquoi ils ont choisi de ne rien dire au Vatican afin de continuer à être aidés, car cet argent est nécessaire pour les enfants après tout.
- Au sujet de la présence de Russes sur l'île: Ils sont arrivés en 1937, fuyant la Russie communiste. Ils ont sympathiser avec les Jésuites qui tenaient l'orphelinat et ont choisi de servir Dieu en restant sur l'île aux oiseaux pour assurer la survie de l'orphelinat.
- Au sujet du manque d'enfants d'origine russe: Certains ont essayé d'en avoir, il y a de ça bien des années, mais aucun bébé n'a atteint un an d'âge. C'était à l'époque où la "fièvre" était encore présente, d'ailleurs les Jésuites en sont tous morts (*ce qui est vrai*) ainsi que certains Russes (*ceci est faux*). Du coup les occidentaux étaient devenus réticents et ne voulurent plus avoir d'enfant. Et le temps passant, ils finirent par devenir trop vieux pour ça.

Les personnalités de l'île aux oiseaux

Caroline de Vries, 32 ans



Caroline est une femme magnifique, parfaite illustration de l'élégance vaporeuse qui a rendu célèbre les dames de France. Ces longs cheveux blonds sont les bijoux de ce trou perdu qu'est l'île aux oiseaux, ces manières ont la douceur d'une nuit indochinoise et le rayonnement de sa bonne humeur n'est égalée que par celui des orchidées qu'elle entretient tant bien que mal dans ce qui reste du jardin familial.

Elle est la dernière survivante des De Vries, son père mourut étouffé dans la boue faute d'avoir accepté la Magna Mater comme seule amante. Sa mère se laissa corrompre bien plus aisément par les Skoptsi et leurs pouvoirs, elle fut même à l'origine du poison qui tua les Jésuites à petits feux. Caroline avait 10 ans à cette époque. Sa mère, Eliane mourut tranquillement en 1960.

Dans sa vie de tous les jours, Caroline porte la même tenue de toile que la plupart des vietnamiens, seule tenue qui soit à peu près supportable dans un tel climat. Mais elle parvient à donner à cette tenue de toile simplissime une semblance de respectabilité à sa façon de le porter si bien. Elle sait aussi

recevoir ses invités qui soit dit en passant sont très rares, elle a conservé et ajusté à sa taille les toilettes de sa mère. Ainsi vêtue son charme, bien qu'un peu désuet, est irrésistible. Elle suivra très bien la plupart des discussions, sa vive intelligence, la grande bibliothèque de son grand-père et les journaux internationaux lui ont bâti de solides connaissances.

Son occupation principale est la culture d'herbes et de fleurs médicinales diverses. Elle la pratique dans son grand jardin avec l'aide de deux jeunes Vietnamiennes. C'est une pratique qui remonte à l'époque des fièvres dira-t-elle si on l'interroge dessus. Telle est la jolie Caroline de Vries...du moins à la surface.

Mademoiselle de Vries est en vérité une bien sombre créature. Elle a été vouée au culte de la Magna Mater depuis l'âge de 10 ans, par sa mère lorsque celle-ci les rejoignit. Enfant brillante et une des seules à être correctement alphabétisée (on notera que les Skoptsi de l'île sont plus ou moins analphabètes, hormis Berislava), Caroline devint rapidement la favorite de la mère supérieure Berislava. Cela lui permit d'accéder aux quelques

bouquins occultes que Berislava possédait. Ses connaissances lui donnaient de l'importance, cette leçon Caroline ne l'oublia jamais. A l'âge de 12 ans, grâce aux livres de latin de sa bibliothèque familiale, Caroline parvint à jeter son premier sort, ce qui fit la stupéfaction de Berislava Zalesski. La petite Caroline se fit alors non seulement respecter mais aussi un peu craindre. A l'âge de 14 ans, Caroline devait se faire initier, c'est à dire subir la castration rituelle des Skoptsi. Sa mère lui fit alors un beau cadeau, malgré la noirceur et la folie dans laquelle cette dernière était tombée. Eliane demanda à Berislava l'honneur d'être la sage femme qui pratiquerait la cérémonie de mise en place du Sceau de Grande Pureté de la Magna Mater (pour mémoire: cette cérémonie consiste à couper les lèvres du vagin et le clitoris de l'initiée, puis de lui brûler l'intérieur du vagin avec un fer rouge. Rien que du bonheur en fait.) Berislava accepta, ce qui permit à la mère de Caroline de sauver sa fille de cette mutilation. Elle simula l'excision avec des morceaux de chair de cochon et quelques coups de scalpel sans conséquences. Le fer rouge fut appliqué à la jonction de la cuisse et de l'aîne au lieu d'être mis dans le vagin. Malgré la douleur atroce, Caroline s'en tira avec une grosse cicatrice, mais elle était toujours une vraie femme. Caroline a enfoui ce secret au plus profond de son être et n'en parlera à absolument personne. Elle est d'ailleurs toujours vierge et toute pensée à ce sujet a été oubliée depuis bien longtemps. Elle officie à présent comme prêtresse et ensorceleuse du groupe Skoptsi. Les années de pratique ont développé chez elle un certain goût pour la cruauté et le sadisme. Mis à part le petit détail physiologique, strictement rien ne la différencie des autres Skoptsi. Elle est tout aussi dégénérée que les autres, mais peut être est-elle aussi un petit peu moins haineuse. Caroline a commencé à travailler sur le problème du rituel de l'Appel de la Magna Mater, grâce à ses bouquins et aux connaissances des anciens Skoptsi elle a compris l'importance des quinze Icônes Noires, mais n'a aucune idée de comment les localiser. Elle a omis de signaler ce détail à Berislava.

Lorsqu'elle utilise sa magie Caroline reste très discrète, elle le fait à l'abri des regards des témoins tant que possible sauf si sa vie est en danger. Il est idéal qu'à la fin du scénario les joueurs aient un sentiment d'anormalité concernant les événements, mais sans toutefois pouvoir expliquer ce qui s'est vraiment passé.

La demeure de Caroline possède une belle bibliothèque de littérature classique et de vieux journaux au rez-de-chaussée. Un PJs attentif (TOC – 20%) pourra trouver une trappe qui mène à une bibliothèque secrète souterraine. C'est une petite pièce éclairée par une lampe à huile et tapissée de planche en guise de mur et de sol. Une tapisserie grossière représente des scènes d'orgies dont le personnage central est une femme obèse et gigantesque au vagin démesuré avec lequel elle semble dévorer des humains. Cette tapisserie usée n'a rien d'effrayante en elle-même, mais elle a quelque chose de déroutant (SAN 0/1). Une étude approfondie par des spécialistes révélera que c'est une tapisserie faite probablement avec de la laine d'origine sibérienne et que la scène représentée est liée à un obscur culte de la Magna Mater d'origine Russe et dont les pratiquants ont disparu au moyen-âge après avoir été pourchassés et exterminés par les Turcs. Les PJs peuvent trouver dans la bibliothèque secrète les écrits suivants:

- Un extrait du *Unnausprechlichen Kulte* de Von Juntz recopié à la main et en russe. Il ne contient que le chapitre 2 de ce volume qui traite d'un culte de la fertilité existant dans le sud de la France en 1800, le Signe de la Chèvre à Trois Têtes. Sorts: *Invoker/Controler un Sombre Rejeton, Appeler/Congédié Shub Niggurath* (celui-ci est entaché d'erreur et ne fonctionne pas). SAN: 1D6/2D6, +5% en Mythe de Cthulhu; 20 semaines.
- Un fragment des *Ecrits de Ponape*, traduit en français par Jacques Antoine de Vries (arrière-grand-père de Caroline). SAN 1D2/1D4; + 3% en Mythe de Cthulhu; 3 semaines. Jet de compétence en Occultisme.
- *Zeimlia veichnaia* (La terre est éternelle) par Jermija Bogdashkavich, 1920: un ouvrage en russe qui relate de façon plus ou moins précise l'histoire de la diaspora des Skoptsi entre 1917 et 1920 telle qu'elle est décrite dans le supplément Countdown pour Delta Green. Il y est fait vaguement mention des Icônes Noires. SAN 1D3/1D6, +2% en Mythe de Cthulhu, 2 semaines. Jet de compétence en Occultisme et en Histoire.

Berislava Zalesski, 80 ans

Berislava, malgré ses 80 années est encore vigoureuse. C'est une femme au visage anguleux et ridé, son regard est très peu expressif et ses cheveux gris sont attachés en chignon. Elle est toujours vêtue de la tenue d'archimandrite orthodoxe. C'est elle qui a été à la tête de cette cellule Skoptsi depuis le début, elle a eu la force et la clairvoyance d'assurer la survie du groupe en fuyant à travers le pays soviétique, puis elle a mené leur pérégrination à travers l'Asie jusqu'à leur insertion au Vietnam et finalement la prise de contrôle de l'île. C'est elle la grande prêtresse du culte de la Magna Mater qui assure les cérémonies et une part de l'endoctrinement des nouvelles recrues. Toutefois l'âge aidant son esprit n'est plus aussi vif qu'avant et elle sait que son heure approche, c'est pourquoi elle place de grands espoirs en Caroline. D'ailleurs elle admire autant qu'elle craint les pouvoirs magiques de Caroline, c'est pourquoi elle est toujours très dure avec la jeune femme et n'admet aucun écart. Berislava se méfia énormément des G.Is et de leurs armes, aussi limitera-t-elle ses conversations avec eux au strict minimum. Mais la vieille Zalevski reste une bête malfaisante qui n'hésitera pas à s'en prendre de diverses façons à tous ceux qui pourraient présenter une menace pour son culte.

Comme beaucoup de Skoptsi, Berislava met tout en œuvre pour retrouver le savoir perdu du rituel d'Appel de la Magna Mater, mais elle n'est pas très éduquée et n'a pas les moyens de comprendre l'essence du savoir contenu dans les bouquins occultes. C'est pourquoi elle se repose à ce niveau là sur Caroline de Vries, qu'elle pense contrôler totalement.

Feliks Zolov, 60 ans , Anton Lobanof, 64 ans

Ce sont les derniers survivants du groupe Skoptsi de 1917 et les âmes damnées de Berislava. Ils ont grandi avec elle et la voient un peu comme leur mère et leur grande sœur. C'est elle qui les a protégés lors de leur fuite de Russie, c'est elle qui les a élevés et qui les a révélés au culte de la Magna mater. Ils sont les bergers du troupeau de Berislava, en tant que tels ils lui font entièrement confiance. Ils sont globalement confiant en leur avenir, grâce à la sagesse de Berislava et les connaissances de la petite Caroline, ils s'attendent à rencontrer leur déesse très bientôt pour la première fois depuis près d'un demi-siècle de dévotion sans faille. Leur couverture quotidienne est celle de 2 pères orthodoxes qui s'occupent de l'orphelinat tant au niveau de l'organisation quotidienne que de l'éducation et la sélection des enfants.

Les autres initiés Skoptsi

Ce sont essentiellement des adultes de 17 à 40 ans d'origines diverses, mais essentiellement asiatique russe ou sibérienne. Ils ont tous rejoint le groupe étant enfant après avoir été recueillis par Berislava et les autres. Ils sont tout dévoués au culte et ont tous plus ou moins de sang d'innocents sur les mains. Ils ont tous subis la castration rituelle et ce sont eux qui élèvent les adolescents choisis pour rejoindre le culte par l'orphelinat.

Les villageois vietnamiens

Tous les villageois qui restent ont adopté le culte de la Magna Mater depuis longtemps bien qu'ils se limitent à une simple adoration et participation aux principales cérémonies, ils n'ont pas pour la plupart subi de castration. C'est une mesure de précaution décidée par Berislava, de plus cela assure à l'île un renouvellement de sa population et donc des travailleurs. Ils jouent parfaitement la comédie devant les étrangers et cachent à tout prix leur appartenance au culte de la Magna Mater. Ils ont tous assisté au moins une fois à un sacrifice humain et subi la magie cérémonielle de contrôle mental utilisée par Caroline de Vries.

Les événements récents

Depuis environ un an l'ambiance sur l'île aux oiseaux s'est fortement dégradée. En effet à intervalle assez fréquent des habitants de l'île disparaissent sur la rivière pour ne jamais réapparaître. Il n'a pas fallu longtemps aux vieilles légendes locales pour resurgir, particulièrement celle concernant l'existence d'un "Peuple des Marais" qui reviendrait pour se venger sur les mortels. Cette histoire a fini par inquiéter même les Skoptsi occidentaux. En effet plusieurs villageois, y compris Berislava et Caroline ont pu apercevoir dans les dernières lueurs du jour des silhouettes vaguement humanoïdes se mouvant dans la rivière au large de l'île, nageant en surface et parfois en dessous. Caroline de Vries a longuement cherché dans sa bibliothèque un début d'explication qu'elle pense avoir trouvé dans un fragment copié des Ecrits de Ponape qu'elle possède. Elle en est venue à la conclusion que lors de l'une de leur cérémonie à la Magna Mater les astres étaient tels que leurs prières ont invoqué le Peuple des Profondeurs, aussi connu sous le nom de "Profonds". Berislava et les autres Skoptsi sont au courant de cette théorie et commencent à vraiment vivre dans la crainte de ces créatures mystérieuses dont ils ignorent le véritable but, mais qui s'en prennent visiblement à leur groupe. Ils ont bien essayé un peu de magie et de prière pour les faire partir mais sans résultat. Ils seront donc tout à fait ravis de voir les Américains prendre ce problème en charge.

Le père Pasoni est arrivé dans l'île avec Khoa Nguyen, son guide au mois de juin. Il a été étonné en découvrant que l'orphelinat dont on parlait sur les berges du Mékong et dans les livres de compte du Vatican existait bel et bien. Il a été très troublé par la présence des orthodoxes qui géraient l'orphelinat avec l'argent de Rome. Les mensonges des Skoptsi ne l'ont pas vraiment convaincu aussi a-t-il mené une enquête discrète sur les activités de l'île. Prétextant une envie de visiter la région, il a exploré la région environnante, suivant la piste du "Peuple des marais" dont tous les villageois lui ont parlé, mais il a aussi visité nuitamment l'orphelinat dans l'espoir de consulter les archives. Hélas pour lui c'est sur Feliks et Anton qu'il tombe, ceux-ci étant armés en permanence à cause des Profonds, l'abattent sans hésiter et se débarrassent de son corps en le jetant dans les marais. Khoa Nguyen qui faisait le gué à l'extérieur a entendu le coup de feu et s'est enfuit, il a vu les pères orthodoxes et les gens du village aller le chercher dans son cabanon. Il a donc décidé des fuir dans les marais et guette une occasion de quitter cette île de meurtriers.

La légende du Peuple des Marais

C'est une vieille histoire qui fait état d'un peuple d'origine inconnue qui vivait, il y a de ça bien des éons, dans les méandres du Mékong. Ils étaient les gardiens tutélaires du fleuve qu'ils vénéraient comme un dieu. Celui-ci en échange leur octroyait de nombreux pouvoirs, notamment celui de vivre sous l'eau. Un jour les humains arrivèrent et une guerre cruelle éclata entre le Peuple des Marais, puissant mais peu nombreux et les humains plus faibles mais innombrables. Le vieux peuple fut finalement vaincu et chassé vers les enfers. Mais les survivants, avant de plonger dans le néant firent la promesse de revenir hanter les eaux du Mékong pour se venger, le jour où eux-mêmes seront la proie d'un envahisseur cruel. Ceci n'est qu'une légende, bien sûr...enfin probablement.

Entrée en scène de Delta Green

Les PJs forment l'équipe Delta Green chargé par le colonel Lownds d'enquêter sur le devenir du père Pasoni. Ils ont tous été affectés aux troupes fluviales sous commandement de l'US Navy. Cette procédure est d'ailleurs assez peu orthodoxe et étonnera un peu leur nouveau commandant d'unité, mais celui-ci est assez ancien pour savoir qu'à l'armée on ne pose pas de questions sans y être autorisé...Le groupe sera stationné sur un APB croisant dans le delta, dans une zone située à environ 2 jours de navigation de l'île aux oiseaux. L'île est accessible uniquement à des navires de faible tonnage, un responsable de l'US Navy et membre de Delta Green a donc affecté une vedette fluviale de type ASPB Mark II au groupe (cf. photo en annexes) et leur a fourni un pilote. Le navire est équipé d'un canon de 20 mm à tir rapide en tourelle (avec obus explosifs (4d6/2 et perforants 2d6+6)). L'utilisation de ce canon nécessite une formation de une semaine, temps dont les PJs ne disposent pas. Ils peuvent utiliser le canon mais avec un malus de -30% au tir (arme lourde) et l'arme s'enraye sur 81% ou plus. Après avoir récupéré l'APB et son pilote, le groupe recevra son ordre de mission sous enveloppe cachetée et signé par le colonel Lownds (cf. ordre de mission en annexe). Une fois les formalités administratives réglées et les PJs proprement installés dans leur nouvelle garnison, le groupe de PJs pourra alors entamer sa mission sans que la hiérarchie ne leur mette de bâtons dans les roues.

Arrivée sur l'île

Selon l'endroit où les PJ accostent ils seront accueillis soit par les villageois soit par les Skoptsis. Dans tous les cas de figure une fois les premières discussions avec les habitants terminées, les PJs seront orientés vers l'orphelinat. Une fois là-bas ils seront reçus par un des pères orthodoxes, celui les accueillera chaleureusement en leur demandant la raison de leur visite et l'état d'avancement de la guerre. Il leur proposera également une maison de 2 pièces où ils pourront s'installer pour dormir, s'ils le souhaitent. Une fois mis au courant des raisons de leur présence, le père les invitera à souper le soir même, une fois que les enfants seront couchés afin qu'ils puissent parler des questions importantes tranquillement.

Les habitants de l'île discuteront volontiers avec les G.Is, les enfants leur tourneront autour en leur demandant du chocolat ou des chewing-gums, mais la plupart des villageois parlent vietnamien, un peu de français et un tout petit peu d'anglais. Ils se souviennent du père Pasoni qui est passé il y a quelques mois et qui est reparti sans dire au revoir. Certains villageois pensent qu'il a été victime du Peuple des Marais, un jet de psychologie permet de déceler l'inquiétude sur leur visage à la mention de Pasoni. Si les PJs les poussent un peu, ils avoueront que de mauvais esprits hantent les marais et enlèvent des personnes de l'île.

Caroline de Vries recevra les G.Is très amicalement et sera ravie de discuter avec des Américains au sujet des USA, du monde, de la musique actuelle, etc.

Elle reconnaît être au courant des rumeurs sur les marais ainsi que de la disparition de plusieurs personnes de l'île, dont peut être le père Pasoni. Elle ne sait pas quoi en penser et redirige les PJs sur les pères de l'orphelinat sur ce sujet. Elle prétend également ne rien savoir du statut des orthodoxes et de l'orphelinat vis à vis du Vatican et ne peut donc rien leur apprendre sur les raisons de la présence de Pasoni dans l'île.

Elle raconte son histoire familiale très volontiers, mais bien sûr en version édulcorée. Elle insiste également pour montrer aux Américains son jardin de fleurs et de plantes médicinales qu'elle entretient avec quelques villageoises.

Avant que les G.Is partent, elle leur propose d'organiser une petite fête avec des amis à elle de l'île afin de redonner l'espace d'une soirée, le lustre d'antan à sa vieille demeure. La soirée aura lieu à la date choisie par les PJs et il y aura quelques villageois, des Skoptsi et "leurs" enfants ainsi que les deux pères de l'orphelinat, donc une vingtaine de personnes en tout. Pour pimenter les choses, deux événements peuvent avoir lieu pendant cette soirée. Premièrement il serait bon pour l'aspect mélodramatique de l'histoire, que Caroline développe une attirance pour l'un des PJs et que ces deux puissent se retrouver seuls afin de faire plus ample connaissance. En tout bien et tout honneur évidemment, car Caroline est une femme difficile à conquérir et ne l'oublions pas elle

reste un monstre psychopathe. Il importe que celle-ci, pour la première fois de sa vie, développe un sentiment ressemblant à de l'amour, cela sera le défaut de sa cuirasse de cruauté et de perversion. Le second événement (qui n'a rien d'obligatoire) est l'arrivée d'un pêcheur paniqué qui a aperçu des formes et des lueurs verdâtres dans la rivière alors qu'il rangeait ses filets. Cela pourra être une occasion pour les PJs de tenter de suivre ces créatures.

La soirée à l'orphelinat

Le repas frugal à base de poisson et de riz en sauce est pris dans la cantine d l'orphelinat en présence des 2 pères et de la matriarche (la mixité des faux religieux risquent de soulever des interrogations auxquelles ils s'empresseront de répondre en avançant leur situation et leur histoire assez particulière). Ils répondront à toutes les questions, mentant avec aplomb si nécessaire. Si on les interroge sur les disparitions ils feront semblant de vouloir cacher quelque chose avant de reconnaître qu'ils sont plus qu'inquiets de la situation, car depuis des mois ils vivent dans la crainte de créatures humanoïdes "que Dieu ne saurait avoir créées" et qui vivent quelque part dans les marais voisins. Ils avoueront qu'ils ont pu en apercevoir de leurs propres yeux à la tombée de la nuit nageant dans les eaux boueuses du Mékong. Les pères ont constaté également que les dates des disparitions de personnes correspondent aux périodes où ces apparitions sont observées. Ils parlent également de traces boueuses retrouvées parfois même jusqu'à l'intérieur des villages (il s'agit en fait du guide de Pasoni qui se cache dans les parages et qui vient voler de la nourriture la nuit). Dans tous les cas de figure les Skoptsi ne laisseront pas les G.I approcher les enfants ni pendant la soirée, ni pendant la suite de leur séjour. Si les Américains font état de leur désir de parler aux enfants (ce qui est probable) ont leur emmènera des enfants déjà "acquis" à leur cause et qui ne diront rien de compromettant.

Déroulement de l'enquête

Ce scénario est très ouvert, aussi il n'y a pas de trame à suivre, se sont les actions des PJs qui déclencheront certains événements et pas forcément dans un ordre précis. Il est toutefois conseillé de faire monter la sauce progressivement en orientant les PJs d'abord sur le "Peuple des Marais" qui semble être la menace surnaturelle du scénario, puis instillé petit à petit l'horrible vérité de l'île avant de finalement faire disparaître le dernier voile des apparences.

Le Peuple des Marais

Il y a fort à parier que des joueurs expérimentés associeront tout suite le Peuple des Marais à une colonie de Profonds et cela est très bien...pour vous! Laissez les joueurs se persuader de cela, après tout pour une fois qu'ils se réjouiront de rencontrer des Profonds à massacrer à la M-60 et au canon de 20 mm. Vous pouvez même pousser le vice jusqu'à donner à quelques habitants du village des yeux anormalement proéminent, voir même...globuleux.

La vérité sur le Peuple des Marais est pourtant bien prosaïque. L'existence de la légende de ces êtres est tout à fait réelle et est bien connue des habitants du Mékong qui se la racontent les soirs de mousson. Pourtant les êtres qui nagent aux environs de l'île aux oiseaux n'ont rien de surnaturel, car ce sont des membres du Viêt-cong. Il s'agit en fait d'un groupe de partisans du Viêt-cong qui par un heureux hasard s'est retrouvé en possession de 3 combinaisons de plongées soviétiques, des appareils respiratoires attenants et d'un compresseur. Ils pensèrent d'abord utilisé ces scaphandres autonomes pour mener des attaques contre les Américains, mais l'un d'eux plus imaginatif eut l'idée de les utiliser pour masquer leurs opérations et leur présence dans la région de Vinh Long. En rajoutant des morceaux de pneus savamment découpés et des algues les partisans ont réussi à donner un aspect étrange aux plongeurs lorsqu'ils sont vus de loin ou dans une mauvaise lumière. A partir de là il leur a été facile d'utiliser la légende du Peuple des Marais pour éloigner de leur cache les pêcheurs trop curieux, tout en sachant fort bien que ni les autorités Sud Vietnamiennes, ni les Américains ne prendront aux sérieux les histoires de créatures aquatiques surnaturelles s'en prenant aux pêcheurs. C'était sans compter Delta Green. Ils sont allés assez loin dans leur interprétation puisqu'ils ont tué tous ceux qui s'approchaient de leur camp de trop près et si personne ne venait alors c'est eux qui allaient causer une ou deux disparitions parmi les habitants de la région et notamment de l'île aux Oiseaux qui est fort proche de leur cachette. Les méfaits du jdr grandeur nature...

Leur mode opératoire est souvent le même. Les plongeurs nagent non loin de la surface à la tombée de la nuit, sortant parfois une palme ou une crête en pneu et allume par intermittence une vieille lampe étanche pour créer cette lumière verdâtre dans l'eau. Ceci est leur façon d'agir quand ils veulent juste se rappeler au bon souvenir des pêcheurs, lorsqu'ils veulent faire disparaître quelqu'un ils opèrent de façon bien plus discrète en enlevant la

malheureuse victime de nuit pour aller la noyer dans un trou d'eau proche d'un village afin d'être sûr que le cadavre soit découvert. Il y a fort à parier que la hiérarchie du Viêt-cong, si elle venait à l'apprendre, ne verrait pas d'un très bon œil ces meurtres gratuits destinés à entretenir des croyances d'ordre mystiques et non communistes au sein de la communauté du Mékong.

Que ce soit lors de leur apparition le soir de la petite fête de Caroline ou suite à une planque des PJs dans les marais (façon chasse à la galinette cendrée) il arrivera un moment où les PJs tenteront d'approcher ces créatures innommables qui nagent dans les marais. Les plongeurs sont toutefois très méfiants et au moindre bruit suspect ils plongeront au plus profond et éteindront leur lampe. Seul une inspection attentive (jet de TOC) permettra de constater la présence d'un filet de bulle dans les eaux sombres de la rivière et ceci seulement si les PJs arrivent en bateau sur les lieux. Il est à noter qu'un bateau à moteur dans l'eau s'entend de très loin, surtout s'il s'agit d'un gros APB américain. Les PJs ont de la chance car leur arrivé correspond à une période d'activité du Viêt-cong et donc le Peuple du marais est visible relativement souvent. Les possibilités pour approcher les "Profonds" sont nombreuses (par embuscade, par accident, en flagrant délit d'enlèvement d'une personne, etc.). Il est difficile mais pas impossible d'en capturer un vivant si les PJs veulent en interroger un, mais qui voudrait interroger une créature surnaturelle? En cas de capture de un ou plusieurs des plongeurs les PJs pourront tenter de les faire parler (s'ils arrivent à se faire comprendre), mais seule la torture peut délier les langues de ces partisans endurcis. Donc soit les PJs franchissent ce pas et leurs noms pourront alors rejoindre la triste et longue liste des criminels de guerre ayant pratiqué la torture. Cet acte leur coûtera un jet de santé mentale (1/1d4) pour avoir franchi un tabou, mais leur donnera aussi la localisation de la cache Viêt-cong. Une autre possibilité est que l'un des initiés Skoptsi propose aux G.Is de faire le sale boulot ceci ne coûtera que 0/1 point de SAN à nos braves G.Is qui bien que ruminant du chewing-gum, se douteront fortement de ce qui attend le malheureux Viêt-cong. Les Skoptsi bien que rassurer d'apprendre qu'ils n'ont finalement pas à faire à des Profonds seront tout à fait content d'aider à l'élimination d'une cellule Viêt-cong qui a tué un certain nombre d'entre eux. Le Viêt-cong parlera assez rapidement une fois entre leurs mains à l'intérieur d'une cabane sordide. Son interrogatoire se terminera par un hurlement atroce, le partisan n'en sortira pas vivant. Si les PJs cherchent à voir le cadavre ils pourront constater qu'il a été entaillé à des endroits sensibles du corps et qu'il a été émasculé et étouffé avec ses propres organes génitaux. Poésie, poésie...

A moins que les PJs ne soient très prompts à agir le choix de cette option va leur créer des ennuis assez rapidement. En effet les partisans du Viêt-cong demeurés à la cache seront alertés d'un problème soit par l'arrivée d'un de leur plongeur rescapé de l'attaque des PJs, soit par le non-retour de qui que ce soit. Ils mèneront alors une reconnaissance très discrète de l'île aux Oiseaux et observeront attentivement ce qu'il s'y passe. Une fois au fait de la présence des G.Is ils mèneront un assaut nocturne en règle de la position tenue par les Américains sur l'île et ne se priveront pas de faire payer aux habitants leur collaboration avec l'ennemi. Cet assaut sera effectué par un groupe de 10 -15 partisans du Viêt-cong.

Si les PJs sont très malins ils tenteront plutôt de suivre discrètement les plongeurs. La traque est ardue en raison du terrain, vous pouvez donc faire effectuer aux PJs des jets de Discrétion et de Suivre une piste. Ceci leur permet de suivre les plongeurs qui nagent pendant environ 30 minutes, puis qui font surface à côtés d'une grande barque dans laquelle ils s'entassent leur matériel avant de s'enfoncer le long d'un bras mort du Mékong et d'arriver à leur cache où ils sont attendus par une vingtaine d'autres partisans.

La cache est creusée sous un monticule de terre qui s'élève au milieu d'un méandre du Mékong. Elle est constituée d'un réseau de tunnels à l'image des divers réseaux secrets qu'affectionne le Viêt-cong et qui parsèment le Sud Vietnam. Une vingtaine de maquisards y vivent.

L'attitude des Viêt-cong dépendra principalement de la discrétion des PJs. (Il se peut aussi qu'ils soient tous morts dans l'assaut donné contre l'île et dans ce cas il ne restera que 5 Nord Vietnamiens passablement démoralisés dans la cache). Si l'alerte est donnée, pénétrer la cache sera très dur, car les combattants occuperont les postes de combats et couvriront l'entrée des tunnels de l'intérieur. Le moindre coup de feu ou explosion dans les tunnels déclenchera aussi un branle bas de combat dans les 3 minutes qui suivent. Il existe plusieurs entrées à la cache, dont au moins une immergée. En jouant avec l'équilibre hydrostatique, le Viet-Cong peut ainsi avoir une sortie de secours située sous l'eau et à l'abri des regards. Vous pouvez autoriser un PJ qui n'en est pas à son premier tour de service au Vietnam à connaître ce genre de détails.

Ces tunnels sont des boyaux creusés à la pelle en pleine terre. Ils sont large d'environ 50 – 60 cm (petit gabarit donc) et zigzag en permanence afin d'éviter la propagation des éclats en cas d'explosion. Ils sont normalement entrecoupés à intervalles réguliers de trappes étanches en bambous et en feuille de palme afin d'empêcher la propagation des gaz de combats, mais ce n'est pas le cas de cette cache, car les Viêt-cong sont très éloignés des forces américaines.

Ces tunnels où on ne peut avancer qu'en rampant l'un derrière l'autre, sont un véritable enfer à habiter à cause de la vermine, la saleté, l'étroitesse et la pourriture qui y règne, mais ils sont aussi un calvaire pour celui qui veut les envahir. Une racine piégée ou un fil peut à tout moment déclencher un piège à grenade ou libérer un serpent venimeux affolé sur la tête du malheureux G.I. Les maquisards du Viêt-cong peuvent être entrain d'attendre en

silence et dans le noir pour étrangler le Marine au moment où il passe la tête par une trappe ou pour l'empaler avec des pieux en bambou alors qu'il se tortille pour passer dans une cheminée. Il se peut également que le G.I voulant trop bien faire s'enterre vivant lui-même en ayant éboulé la galerie dans l'explosion d'une de ses grenades. Il faut des nerfs d'acier et une perception aiguisée pour descendre là-dedans.

Laissez libre cours à votre imagination pour rendre véritablement le stress que représente une descente dans ces tunnels. Il est très facile de perdre des points de SAN quand on est seul dans un tunnel noir et qu'on ne peut pas bouger... Le plus sûr d'un point de vue tactique est qu'un bon combattant, équipé d'un pistolet, de grenades et d'une lampe torche y descende seul. En effet en plus d'être discret, cela limite les pertes en cas de riposte ennemie violente. Les PJs n'obtiendront aucun renfort dans ce secteur, ils doivent donc agir seuls. Ils peuvent décider de pénétrer les tunnels et d'en chasser l'ennemi, mais cela risque fort de leur coûter cher. Ils peuvent également vouloir utiliser la ruse pour les faire sortir ce qui serait bien plus souhaitable. Ils peuvent par exemple essayer de les enfumer ce qui en fera sortir quelques-uns, ils peuvent même essayer de les gazer. Caroline de Vries (pour peu qu'on la mette au courant) est tout à fait capable de préparer un mélange de plantes qui dégagerait un gaz irritant ou toxique en brûlant, ce qui aurait pour effet de mettre hors de combat de la plupart des adversaires. Il y a probablement plein d'autres possibilités, y compris l'infiltration à l'intérieur en utilisant les costumes de "Profond".

Au bout du compte les Viêt-cong seront morts, capturés ou en fuite et les G.Is auront la satisfaction d'avoir accompli leur mission. Ils trouveront quelques armes Viêt-cong ainsi que des papiers rédigés en vietnamien contenant des informations d'ordre militaire qui intéresseront sûrement l'état major. Hormis le matériel de plongée et le compresseur les Américains ne trouveront rien d'anormal dans cette cache.

Retour au bercail?

Vous l'avez compris à présent le cœur du scénario repose non pas sur le "Peuple du marais", mais sur la découverte de la vraie nature de l'enclave Skoptsi. Il y a plusieurs façon d'insérer la suite du scénario.

Khoa Nguyen se dissimule toujours dans les environs de l'île, quand il réalisera que des Américains sont là il tentera de prendre contact avec eux, mais avec beaucoup de méfiance, car il veut s'assurer qu'ils ne sont pas de mèche avec les blancs de l'orphelinat. Il attirera donc leur attention de façon discrète (une silhouette qui disparaît dans les marais, un bruit curieux dans les roseaux, un mot sur leur bateau, etc.) puis les mènera à lui après un petit jeu de piste qui les éloignera de l'île. Khoa leur fera déposer les armes dans un coin avant de se montrer devant eux. Il ne sait pas exactement ce que font les pères orthodoxes ni qui ils sont vraiment, par contre il sait que le père Pasoni les trouvait plus que suspects. Il prétendra également que Pasoni se livrait tous les soirs à un rituel d'exorcisme, car celui-ci avait la sensation qu'on cherchait à les ensorceler (ce qui était totalement vrai!). Il sait aussi que les orthodoxes ont tué Pasoni dans l'enceinte de l'orphelinat et qu'ils sont venus ensuite le chercher lui. Il ne sait pas quoi penser du reste des habitants de l'île par contre. Si les PJs cherchent dans le cabanon réservé aux "invités" de l'île, ils trouveront sur la porte un Signe des Anciens. Ce symbole magique, tracé par Pasoni, était le seul moyen de protection occulte que celui-ci connaissait sans vraiment le comprendre. Ça n'était évidemment d'aucune utilité.

La rencontre avec Khoa peut se faire soit pendant l'enquête sur le "Peuple des marais", soit après.

Si l'un des PJs se sent une âme de légiste, il est possible que les PJs recherchent dans les marais les corps de ceux tué par "Le peuple du marais" qui n'ont pas été retrouvés (le père Pasoni et 2-3 Vietnamiens). Les autres corps ont été brûlés selon la tradition. Des sondages assidus et plutôt longs (1 semaine) permettront de les trouver. L'utilisation du matériel de plongé Viêt-cong permet de diviser par deux le temps nécessaire. Les corps sont en très piteux états, boursoufflés, bleuâtre et partiellement dévorés par les poissons (San 1/1D3). Les Vietnamiens sont tous dans le même coin, par contre le cadavre de Pasoni est isolé. Une inspection minutieuse (jet de Médecine -20%) révélera que Pasoni a été tué par balle alors que les autres ont été égorgés ou poignardés. Ce qui devrait leur faire douter de la version des orthodoxes. Si les PJs ne sont pas discret en retrouvant et en inspectant le corps de Pasoni, les Skoptsi seront alertés et ce sera le début des ennuis. Il en sera de même si les PJs reviennent sur l'île avec Khoa, mais il est peu probable que celui-ci accepte de les accompagner.

Les PJs peuvent aussi être fouineurs et finir par découvrir le pot aux roses en interrogeant en cachette les enfants les plus jeunes ou en découvrant la crypte.

Une fois que le problème des "Profonds" réglé, les Skoptsi remercieront chaleureusement les G.Is en leur offrant des bibles, Caroline de Vries leur donnera des orchidées et les villageois organiseront un repas en extérieur à base de riz et de poissons finement préparés et tout le monde n'aura qu'une envie: que les Américains partent. Un jet de psychologie permettra aux PJs de ressentir cela. Seul le PJ qui a eu la "chance" de séduire Caroline sentira en elle une légère pointe de regret... très fugace.

Si les PJs en restent là et que les Skoptsi ne sont pas mis à jour, l'histoire pour eux s'arrête là pour le moment. Pour les petits veinards qui ont décidé de faire régner la justice et la bonté divine sur cette île du Diable, le bal ouvre enfin.

M-60 Requiem

Si les PJs font part de leur soupçon à quelqu'un (Caroline par exemple), mais sans adopter d'attitude ouvertement agressive envers les orthodoxes. Ces derniers seront mis au courant dès que possible, mais n'en montreront rien. A partir de ce moment là Caroline utilisera contre l'un ou l'autre des PJs son sort de suggestion mentale pour le retourner contre les autres (mais elle ne s'en prendra pas à son "amoureux"). Tant que la guerre n'est pas ouvertement déclenchée sur l'île, le personnage sous influence fera tout pour convaincre les autres de partir, il sabotera la radio du bateau etc. En cas de combat il se peut fort bien que le PJ dominé tente soudainement de tuer ses camarades.

Tant que c'est possible Caroline ne fera rien qui puisse la lier au Skoptsi. Par contre si les PJs la surveille discrètement ils pourront constater que Caroline se rend nuitamment et très silencieusement à l'orphelinat.

Une fois avertis les Skoptsi entameront des actions discrètes contre les PJs (sabotage irrémédiable du moteur du bateau, meurtre du pilote, empoisonnement de leur nourriture grâce au talent de Caroline, etc.).

A partir du moment où les PJs commencent à se montrer agressifs et font usage de la force c'est tous les habitants de l'île qui se ligueraient contre eux. Cela peut très bien tourner à un bain de sang avec les PJs retranchés dans leur bateau ou dans un coin de l'île et les villageois qui leur chargent dessus avec leurs machettes ou au contraire à un jeu de cache-cache et d'embuscade alors que les PJs tentent de se déplacer dans l'île. A partir de ce moment là ils n'auront plus d'amis.

Au premier coup de feux, les pères Skoptsi s'enfermeront dans l'orphelinat. Ils armeront de fusils de chasse une dizaine d'adolescents et les autres enfants seront enfermés dans la salle de punition aux fenêtres obstruées. Les adolescents se défendront avec sauvagerie et jusqu'à la mort sur les murs de l'orphelinat, dans la cour et même dans les pièces du bâtiment. Ce sont toutefois de piètres combattants et seul leur fanatisme de cultistes fous leur fait adopter un tel comportement. Quand Anton et Feliks réaliseront que tout est perdu, ils iront se faire sauter avec l'unique grenade qu'ils possèdent dans la pièce où ils ont enfermé les enfants les plus jeunes de l'orphelinat. Les G.I auront donc la pénible tâche de combattre des gamins fanatisés et de les abattre un à un (SAN 1/1D3). Si des PJs empêchent Anton et Feliks de se faire sauter avec les enfants accordez aux héros concernés 1d10 points de SAN supplémentaire en fin de scénario, sinon voir le résultat de la déflagration (bouillie immonde de petits corps entremêlés) coûte 1D3/1D6 SAN. Si vous le désirez, il peut y avoir un ou deux survivants en très mauvais état...et sourd évidemment. Une des chambres de l'orphelinat est celle de Berislava, il n'y a rien de notable si ce n'est un tas de cendres, anciennement le recueil de sorcellerie des Skoptsi écrit en latin, il est inutilisable.

Berislava quant à elle s'est enfermée subrepticement dans la chapelle située devant l'orphelinat et elle protège l'accès à la petite crypte dans laquelle Anton, Feliks, Caroline de Vries et elle-même pratiquaient leur rituel les plus noirs, comme l'application du Sceau de la Magna Mater, les sacrifices etc...Elle tirera au fusil sur tout G.I assez imprudent pour passer proche de la chapelle. Il est probable qu'elle en tire au moins un puisqu'elle restera discrète jusqu'à sa première occasion. L'entrée de la crypte est située sous l'autel en bois précieux qui trône au fond de la petite chapelle. Un escalier mène dans une pièce très boueuse creusée dans la terre. Cette pièce d'environ 10m x 10m, est couverte sur les quatre murs de tentures en lin représentant les terres de Russie ravagées par la colère de la Magna Mater, les Skoptsi sont discernables par l'emphase qu'a mis l'artiste sur l'absence de sexe et les Castrés semblent alors former une garde d'honneur à une créature immonde ressemblant vaguement à une chèvre. Au milieu de la pièce, planté dans la boue quasi liquide du sol pousse un petit arbre étrange. Haut d'un mètre environ il est constitué essentiellement d'un tronc et de quelques grosses branches non ramifiées et ne portant pas de feuilles. En observant de plus près on peut découvrir avec horreur qu'il ne s'agit pas vraiment de bois mais de petits corps de très jeunes enfants momifiés et entrelacés pour former cette parodie innommable et abjecte d'un arbre (le vomit c'est au fond à droite), mais le pire est sans doute de constater qu'à intervalle régulier une pulsation faible parcourt cette chose. C'est l'Arbre de Vie selon les Skoptsi (SAN 1D4/1D8). Il est probable à ce moment là que vos G.Is se mettent à vider leur chargeur en hurlant comme des déments sur cette horreur, ce qui la détruira sans problème.

Pendant ce temps là....Caroline tachera de se tenir à l'écart de l'orphelinat et ira se réfugier dans sa bibliothèque secrète une fois sa magie épuisée ou inutile, elle a compris que les Skoptsi détenaient la clef d'un grand pouvoir et que celui-ci était contenu dans les Icônes Noires de la secte qui sont à présent disséminées de par le monde. Voyant la situation dégénérer jusqu'au point de non-retour Caroline fuira avec ses livres les plus importants et avec l'aide de ses jardinières, elles partiront discrètement à bord d'une pirogue à la première occasion, alors que tout le monde est occupé ailleurs. Il serait bon pour la suite de la campagne qu'elle parvienne à s'enfuir.

Une autre possibilité est que les PJs soient suffisamment astucieux pour simuler leur départ pendant qu'ils le peuvent encore. S'ils reviennent secrètement la nuit suivante ils pourront alors assister à une cérémonie de célébration de victoire organisée par les Skoptsi et regroupant tous les habitants de l'île. Vous pouvez alors décrire une scène de cérémonie noire dans le plus pur style de l'Appel de Cthulhu avec des dizaines de cultistes

fous, de la musique de flûte inquiétante, les prêtres et tout et tout. Ils sont regroupés devant la chapelle, Berislava officie sur un échafaudage de bambou monté contre le mur du bâtiment. Il est donc possible de tirer au canon de 20 mm dans le tas...

Quelle que soit la façon dont les PJs s'y prennent au final il importe qu'ils aient anéanti cette enclave diabolique et compris qu'ils ont eu affaire à quelque chose d'occulte mais sans vraiment pouvoir l'expliquer. Caroline se cachera quelques temps avec ses serviteurs puis finira par rejoindre Saigon où elle se fera évacuer aisément et sous un faux nom vers les Etats Unis.

Accordez 1d10 points de SAN à nos vaillants G.Is pour avoir réglé ce problème. Ne donnez qu' 1D4 s'ils se sont contentés de détruire la cache Viêt-cong.

Suite à cette mission, les PJs très secoués seront mis au vert pour quelques temps, de toute façon la vie dans le delta n'est pas la pire au Vietnam en 1968. Si vous le souhaitez les PJs peuvent continuer leurs aventures en Asie du Sud Est, sinon ils seront renvoyés aux U.S.A et libérés de leurs obligations militaires.

**Nord vietnamien
du Viêt-cong**

FOR : 12 TAI : 10
DEX : 12 CON : 11
AK-47 : 52% 2d6+4
Car. SKS : 49% 2d6
machette : 37% 1d8
piège à con : 33%

Villageois vietnamiens

FOR : 11 TAI : 10
DEX : 9 CON : 9

Gourdin 3% 1d6
Machette 32% 1d8

**Les pères Skoptsis
et Berislava**

FOR : 12 TAI : 10
DEX : 12 CON : 14
(Au choix)
AK-47 30% 2d6+4
fusil (cal12) 55% 4/2/1d6

Caroline de Vries

A l'appréciation du G.A