

A quoi pensez-vous donc ?

Ce scénario n'est pas à proprement parler un scénario classique pour *Delta Green*. Ici pas de monstres verts pustuleux et bavants, pas de cultes de fanatiques d'horreurs indicibles et innommables. Il s'agit en définitive d'une aventure qui pourrait aisément être adaptée pour *Kult* ou *Conspiration X*. Pardonnez-moi donc de déroger quelque peu aux règles du genre, mais je tenais à montrer à vos investigateurs que finalement la plus grande horreur n'est pas forcément interstellaire.

Scénario Geoffrey Picard
Illustrations Virginie Augustin

Il me semble parfaitement logique de penser qu'au cours des générations à venir les hommes découvriront une méthode leur permettant d'apprécier la servitude. Cela permettra de produire des camps de concentration mentaux indolores pour l'ensemble de la société. Les individus se verront ainsi privés de leur liberté, et ils l'apprécieront, car tout désir de révolte leur sera retiré, que cela soit par le biais de la propagande, du lavage de cerveau ou par l'utilisation de technologies pharmacologiques avancées.

- Aldous Huxley, 1959.

Il est possible qu'un certain niveau de dommage cérébral ait des vertus thérapeutiques.

- Dr. Paul Hoch, 1948.

Un cri dans le désert

Alors qu'il passe tranquillement sa journée à classer des paperasses ou à jouer *Half-life* sur son ordinateur, l'un de vos personnages est dérangé par la sonnerie du téléphone. Une voix jeune s'annonce à lui comme étant Brady Donovan - bien évidemment, ce nom n'évoquera rien à notre valeureux investigateur. Le jeune homme se présente comme étant le fils d'une très vieille amie intime du personnage. Il expliquera alors que sa mère lui avait donné son nom et son numéro de téléphone en lui recommandant de l'appeler s'il advenait qu'il ait, un jour, besoin d'aide. Et en entendant le ton paniqué de sa voix, il semblerait que ce jour soit arrivé. « je sais que cela peut paraître étrange, mais vous comprenez, ils meurent tous et je ne veux pas les suivre. Je... Je ne sais pas quoi faire... Je ne sais pas vers qui me tourner. Alors j'ai repensé à vous, à ce que m'avait dit ma mère... Que vous sauriez m'aider, que vous pourriez me protéger. » Le personnage pourra effectivement se souvenir de l'amie en question. Cherry Donovan, une personne qui compta beaucoup à ses yeux à une époque reculée... Quoi qu'il en soit, il ne reste plus qu'à espérer que sa compassion ou la nostalgie le pousse dans les bras de l'aventure, faute de quoi il n'aura plus qu'à retourner à son ordinateur.

The search for the « Manchurian candidate »

L'idée de ce scénario m'a été inspiré par un ouvrage appelé *The search for the « Manchurian candidate »* de John Marks. Il s'agit d'un ouvrage de référence pour de nombreux théoriciens de la conspiration un peu partout dans le monde, mais ce n'est pas un ouvrage fantaisiste, bien au contraire car il s'agit d'une enquête journalistique concernant les études menées par la CIA sur le contrôle mental à l'époque de la guerre froide. Ainsi, de nombreux éléments de cette aventure reprennent des expériences ayant

réellement eu lieu aux États-Unis et au Canada entre 1950 et 1975. Je ne saurais donc trop vous encourager à vous procurer cet ouvrage si jamais le sujet vous intéresse.

Bradley Donovan

Le jeune homme se tiendra immédiatement disponible pour rencontrer l'investigateur (et d'éventuels amis). Une courte enquête préliminaire permettra de savoir que le jeune homme est le fils unique de Cherry Donovan, une femme d'affaire à la tête d'un empire financier pesant plusieurs centaines de millions de dollars. Elle n'a jamais été mariée. Son fils unique, Bradley, n'est âgé que de 19 ans, mais il possède déjà un impressionnant casier judiciaire : possession de drogues dures et douces, ivresse sur la voie publique, conduite en état d'ivresse et sous l'emprise de drogues... En bref, un étudiant modèle. Le jeune homme et sa mère habitent dans le quartier le plus huppé de la ville. Bradley Donovan arrivera au rendez-vous un quart d'heure avant l'heure prévue au volant d'une magnifique voiture de sport (choisissez le modèle : moi je n'y connais rien) ; il présente des signes d'une nervosité évidente que des investigateurs soupçonneux pourraient parfaitement attribuer à la drogue (ce qui n'est pas le cas). Une fois rassuré, il expliquera alors son problème :

« Hier Judy a avalé trois lames de rasoir, elle est morte dans la nuit. Cela fait le neuvième de mes amis que je perds ainsi. Tous se sont suicidés, mais je sais qu'ils ne l'auraient jamais fait s'ils n'avaient pas suivi le traitement de cette clinique, l'institut Clearwater. J'ai peur d'être le prochain, je sais que je serai le prochain. Je dois entrer en traitement à la fin du mois et je sais que je n'y survivrai pas. Je vous en prie, aidez-moi. Je ne veux pas finir comme eux. »

S'étonner que des jeunes se suicident reviendrait à reprocher à l'eau de mouiller, c'est un regrettable fait de société. Cependant le jeune homme a véritablement l'air paniqué, et puis ces derniers temps les affaires sont plutôt calmes au Delta Green. Interrogé sur l'absence de sa mère, Bradley (Brady) expliquera qu'elle est partie pour un mois en voyage d'affaire à l'étranger et qu'il n'a aucun moyen de la joindre (il faut bien avouer que les affaires de Cherry ne sont pas des plus honnêtes, mais cela est une autre histoire).

Où cela peut-il bien se passer ?

La ville que vous choisirez importe peu du moment qu'il s'agit d'une mégapole (New York, Los Angeles, la Nouvelle Orléans...). Un certain nombre d'ajustements mineurs devront être faits (noms de certains lieux, présence de certaines personnalités, influence plus ou moins forte du vaudou), mais des instituts tels que celui de Clearwater et des gangs tels que celui des Mambo

Macoute peuvent parfaitement exister dans la plupart des grandes cités américaines.

Enquête préliminaire

Bradley insistera pour qu'au moins l'ami de sa mère vienne dormir chez lui. La demeure est comme on peut s'y attendre gigantesque et magnifique.

Il est donc probable que, peu désireux de jouer éternellement les nourrices, les personnages décident d'enquêter sur les différents suicides dont a pu leur parler Bradley. Il sera ainsi facile d'obtenir une liste de neuf jeunes gens (cinq garçons et quatre filles) âgés de 17 à 21 ans. Tous avaient connu des problèmes particuliers : drogue, alcoolisme, dépression, et même un début de schizophrénie légère pour deux d'entre eux. Pour résoudre ces problèmes, leurs parents avaient décidé (seuls ou sur conseil d'une assistante sociale) de les envoyer en traitement à l'institut Clearwater. Si cinq de ces jeunes gens sont effectivement des enfants de familles fortunées, les quatre autres viennent de familles simplement aisées. Dès lors l'enquête pourra suivre trois voies principales : l'entretien avec les parents, l'entretien avec des amis des suicidés, étude de l'institut Clearwater.

Les parents des victimes

Il s'agit de l'une des deux parties les plus ouvertes du scénario : vous y trouverez quelques-uns des éléments fondamentaux à intégrer lors de cet épisode, mais vous avez toute latitude de développer des parents à votre goût de manière à créer des scènes qui sauront captiver vos joueurs. Les personnages devront se trouver une très bonne excuse pour interroger les parents (surtout les plus fortunés d'entre eux), mais une demi-vérité suffira néanmoins à faire accepter l'interrogatoire : il leur suffira de prétendre que, inquiète, leur honorable et riche voisine, Cherry Donovan, les a engagés afin de savoir ce qui s'est passé exactement, de manière à ce que son fils ne suive pas la même voie. L'élément fondamental de cet épisode est la famille Masse. Il s'agit d'une famille aisée originaire d'Haïti. Ils ont fui l'île lors des répressions sanglantes organisées par "Papa Doc" Duvalier à l'encontre d'un grand nombre d'intellectuels. De plus, Céline Masse est une prêtresse vaudou de faible importance, mais elle a cependant suffisamment d'autorité pour se permettre de donner quelques ordres aux Mambo Macoute (cf. plus loin), et elle est suffisamment puissante pour espérer se venger des meurtriers de sa fille. Les Masse ont en effet perdu leur plus jeune fille il y a un mois. Cathy s'est ouvert les veines avant de se plonger dans un bain chaud : lorsque ses parents découvrirent le corps, il était déjà trop tard. Il est délicat d'interroger des parents qui viennent de perdre un enfant, et il faut espérer que les



personnages sauront se montrer délicats.

Des personnages attentifs et perspicaces pourront remarquer les traces significatives de l'adoration du culte vaudou dans la maison (symboles religieux, bougies, photos...) ; rappelez-leur qu'il ne s'agit pas d'un crime en soit. Le vaudou est une religion reconnue et pratiquée aux Etats-Unis (notamment en Louisiane), il n'y a que dans les films d'horreur que les prêtres créent des zombies.

Les Masse pourront apprendre les choses suivantes aux personnages : Cathy suivait un traitement à l'institut Clearwater afin de la soigner de légers accès de schizophrénie. Il lui était cependant parfaitement possible de vivre normalement tout en continuant à être suivie médicalement (prise de médicaments et suivi psychologique). Elle n'avait jamais donné le sentiment de vouloir se suicider, bien au contraire elle paraissait même plutôt heureuse de vivre. Les Masse ont une autre enfant, Amy, qui est suivie à l'institut Clearwater pour les mêmes raisons. Dès cette visite les personnages seront suivis par des membres du gang Mambo Macoute. Il s'agit d'un gang de jeunes noirs vénérant le vaudou. Ils n'ont aucun réel pouvoir (à moins que vous n'en décidiez autrement) mais ils acceptent tous les ordres de Céline Masse. Ils chercheront donc à savoir si les personnages peuvent avoir des indices indiquant que la jeune Amy a été poussée au suicide d'une manière ou d'une autre. Pour ce qui est des autres parents, je vous laisse libre de les imaginer ; voici cependant quelques idées rapides :

- La famille Lillian : il apparaîtra de suite que le père est un homme dur et autoritaire, et que la mère est une femme effacée. Il semble considérer que c'est le laxisme dont faisait preuve son épouse à l'égard de son enfant qui a provoqué le suicide. Jouez-le comme il est à savoir : un sale con.

- Tim Blankenship : c'est un petit homme bedonnant qui vivait seul avec sa fille depuis que sa femme les a quittés il y a quatre ans de cela. Sa fille se faisait soigner pour une dépression suite à un échec sentimental. Il est brisé par la mort de sa fille unique et il est incapable d'expliquer son geste. Cependant un personnage doté d'un passé militaire saura percevoir une flamme au fond des yeux de ce petit homme. Alors qu'il était encore un jeune homme Tim servait comme tireur d'élite au Vietnam. L'homme est intelligent et en voyant les personnages il comprendra que le suicide de sa fille n'est peut-être pas aussi naturel qu'il y paraît. Il s'arrangera donc pour suivre les personnages. Il peut devenir un allié de choix (notamment lors de la scène finale à l'institut) ou un adversaire tout aussi dangereux. Il s'entraîne régulièrement et s'il n'a plus l'endurance d'autrefois il a gardé un œil de tueur et des nerfs d'acier.

Les amis

Les personnages pourront ensuite vouloir enquêter auprès des amis des victimes. Lors de cette partie de l'aventure, Brady pourra se révéler d'une aide précieuse et sa présence sera nécessaire pour ouvrir de nombreuses portes.

C'est durant cet épisode que Brady présentera Amy aux investigateurs. La jeune fille vient de commencer un traitement contre la schizophrénie à l'institut Clearwater. Tout ce qu'elle pourra dire, c'est qu'elle

commence à oublier de plus en plus de choses de son passé, ce qui l'inquiète grandement. Brady insistera pour qu'elle l'accompagne le plus possible si les investigateurs n'y voient pas d'objection. Il y aura malheureusement peu d'informations à glaner de ce côté-là, mais cela peut être l'occasion parfaite d'intégrer quelques intrigues secondaires de votre cru (guerre des gangs, aventure autour d'un revendeur de drogue...). Ces enfants fréquentent des écoles huppées. Mais si les apparences sont idylliques, n'oubliez pas que là où se trouve l'argent se trouvent aussi les gens qui désirent en profiter. Il suffira de gratter un peu pour découvrir toute sorte de trafics peu recommandables.

Parmi les amis « intéressants », il est possible que Brady décide d'aiguiller les personnages sur le gang des Mambo Macoute que Cathy semblait bien connaître. Si une telle rencontre devait se produire, il faut que les personnages gardent à l'esprit que les jeunes de ce gang savent repérer des flics à des kilomètres à la ronde : il faudra donc jouer très serré pour parvenir à leur soutirer des informations. Cette partie de l'aventure peut être l'occasion d'une mise en scène amusante car si ces jeunes ne maîtrisent pas les pouvoirs du vaudou, ils en adorent le décorum. Aussi la rencontre risque-t-elle d'être haute en couleur. Malheureusement pour les personnages, il n'y a aucune information véritablement intéressante à trouver de ce côté.

L'institut Clearwater

Il s'agit d'un grand bâtiment de trois étages en forme de U, situé au fond d'un immense et magnifique parc. Cet institut est probablement l'un des plus cotés des États-Unis. Il est dirigé par le Dr. Helen Charm, une jeune femme séduisante et de grand talent, à en croire ses pairs. Cet institut est spécialisé dans l'étude des sciences du comportement (que cela soit d'un point de vue sociologique, neurologique, chimique ou psychologique), ainsi que dans le traitement de problèmes liés à certaines maladies mentales (essentiellement la schizophrénie) ou à l'usage de drogue (y compris l'alcool). En dehors d'une immense aile consacrée à la recherche et abritant une centaine de chercheurs, l'institut dispose de cinq cents chambres pour des traitements permanents, et il traite cent fois plus de patients en suivi extérieur.

Il sera délicat de parvenir à prendre rendez-vous avec le psychologue chargé de la surveillance des jeunes gens décédés. L'homme se nomme Chris Finley. Ventripotent, barbu et sympathique il aurait vraisemblablement pu faire un parfait père Noël s'il n'avait pas choisi la profession de psychologue. Il sera charmant et compréhensif à l'égard des personnages. Il cherchera surtout à connaître leurs motivations, à savoir qui les envoie. Il expliquera que le taux de suicide est particulièrement élevé chez les catégories d'individus suivant les traitements dispensés par l'institut, qu'il s'agit d'une chose fort regrettable mais que, malheureusement, le suicide n'est pas une chose nouvelle chez les adolescents.

En bref, il noiera parfaitement le poisson.

Un investigateur particulièrement attentif (et doté d'un background ou de connaissances médicales) pourra remarquer que certains des patients se trouvant dans le parc

semblent particulièrement hagards, comme sous l'effet de drogues puissantes. Or ce type de traitement n'est utilisé que sur des malades mentaux particulièrement dangereux, pas du tout pour le type de patients censés être traités par l'institut. Chris Finley proposera alors aux personnages de rencontrer la directrice de l'institut, le Dr. Helen Charm. La jeune femme sera ravie de rencontrer les personnages et elle exprimera son vif intérêt pour leur enquête.

« Je vous prie de croire que je m'intéresse au plus haut point à vos investigations. Si vous pouviez prouver que ces enfants sont morts en raison d'un défaut de notre part dans leur suivi thérapeutique, cela serait un coup dur pour l'institut, mais cela pourrait certainement aussi améliorer nos méthodes à l'avenir. Nos archives et nos portes vous sont ouvertes. Si vous avez besoin de quoi que ce soit n'hésitez pas à voir le Dr. Finley ou à venir m'en entretenir personnellement. »

Bien évidemment les dossiers en question ne seront que des faux, et les personnages peuvent s'attendre à être gentiment "baladés" si jamais ils demandent de l'aide. Un personnage attentif pourra remarquer que les gardes de la sécurité paraissent étonnamment efficaces. Il ne s'agit pas de vieux policiers en retraite mais plutôt de jeunes hommes visiblement très bien formés.

Bradley et Amy

Pour rendre la fin de cette histoire encore plus poignante, il est important que vous fassiez en sorte de rendre Bradley et Amy sympathiques aux yeux de vos joueurs. Ainsi le jeune homme ne sera qu'un ado déboussolé au début du scénario, mais au contact des personnages (l'image du père absent ?) il deviendra plus sûr de lui et saura vite se rendre utile. Il connaît très bien le milieu huppé de la ville, et il saura parfaitement y guider les personnages. C'est un enfant qui ne demande qu'un peu d'aide pour quitter son cocon et devenir un adulte. Si les personnages savent lui manifester une certaine forme de respect et d'amitié, il pourra être d'une aide précieuse. Il est important de noter qu'il est aussi un pilote hors pair. Si on l'aide, il lui sera facile d'abandonner tout usage de drogue (ce n'est de toute manière qu'un consommateur très occasionnel). En ce qui concerne Amy, c'est une jeune fille fragile et déboussolée par les traitements qu'elle subit à l'institut. Mais c'est aussi une personne charmante et intelligente qui devrait savoir rapidement séduire les personnages.

Le programme Artichoke

L'institut Clearwater est en fait une façade pour un projet gouvernemental top secret visant à découvrir des moyens permettant de contrôler l'esprit humain. Les recherches effectuées concernent aussi bien la chimie que la psychologie ou la sociologie. Les chercheurs de l'institut ont le champs libre pour mener à bien toute expérience pouvant amener un progrès notable des connaissances. En clair, ils sont couverts par le gouvernement pour toutes les exactions qu'ils pourraient commettre à l'encontre de leurs patients ou plutôt devrait-on dire cobayes. C'est ainsi qu'un certain nombre de pensionnaires ont l'insigne honneur de participer à des expérimentations que certains médecins



(pardon, bouchers) nazis n'auraient pas reniées. C'est ainsi que certains patients sont plongés dans des caissons d'isolation sensorielle durant plusieurs heures, voire plusieurs jours, afin de déterminer la manière dont ils peuvent être reconditionnés par la suite. D'autres subissent des cures intenses de médicaments et de sommeil de plusieurs semaines de manière à leur faire oublier totalement qui ils sont et où ils sont, afin de voir s'il est possible de les reprogrammer. Certains subissent des traitements lourds à base d'hallucinogènes puissants, accompagnés de psychothérapies de groupe visant à les modeler selon les désirs du psychothérapeute. Enfin, dans certaines cellules isolées de l'institut, quelques patients sont gavés d'hallucinogènes puissants (type L.S.D.) durant plusieurs jours, voire plusieurs semaines d'affilée. Inutile de dire que bon nombre de ces cobayes ont préféré se donner la mort ou ont sombré définitivement dans la folie.

Amy

La mère de Brady n'a jamais souhaité faire traiter son fils à l'institut mais le jeune homme, inquiet du sort de sa petite amie, a donc décidé d'inventer cette histoire afin de pousser l'ami de sa mère à enquêter sur l'institut Au fil des jours (et selon la durée des investigations des personnages). Amy faiblira à vue d'œil. Il lui arrivera ainsi d'oublier des événements s'étant déroulés la veille, le nom d'une personne proche... Il est plus que temps d'intervenir afin de la protéger. Durant le même temps les personnages feront des rêves étranges où ils se verront participer à des rites vaudou vêtus d'étranges smokings noir et blanc. Dès lors ils pourront remarquer que les Mambo Macoute semblent les regarder différemment : ils ne se contentent plus de les surveiller, mais ils semblent désormais les protéger. Comme si les loas (les divinités vaudou) avaient décidé de les protéger.

Retour dans la petite maison des horreurs

Pénétrer par effraction dans l'institut est l'unique moyen d'accéder aux fichiers informatiques et aux archives papier concernant les expériences menées en ces lieux. Effectivement les gardiens ne sont pas ordinaires : il s'agit d'agents du gouvernement bien entraînés et dénués de toute conscience. Si l'alarme est donnée (à vous de décider du niveau de difficulté de l'effraction et du piratage des dossiers en fonction de votre groupe et de la fin que vous voulez donner à cette aventure), des gardes armés envahiront rapidement le parc et les couloirs de l'institut. Si vous désirez une scène de panique totale, une intense fusillade peut se dérouler entre les gardes de l'institut d'un côté, les personnages rapidement épaulés par une horde de Mambo Macoute en transe de l'autre et enfin les patients tous plus ou moins hagards ou paniqués au centre.

Si les personnages restent trop longtemps sur place, la police interviendra rapidement, et c'est sans hésiter qu'elle se rangera du côté des gardes.

Le gouvernement comme il respire (Julien Blondel)

Si les investigateurs parviennent à récupérer les preuves des exactions commises par les membres de l'institut, il ne leur restera alors plus qu'à trouver le meilleur moyen de les utiliser. N'oubliez cependant pas que leur marge de manœuvre est finalement bien mince car une action trop ouverte contre l'institut et donc contre le gouvernement risquerait de mettre en péril Delta Green. Il faudra donc agir intelligemment et précautionneusement pour pouvoir confondre les membres de l'institut. Malgré tout il est fort probable que, même après une enquête parlementaire, Helen Charm sorte blanchie de toute l'affaire (seuls quelques sous-fifres tomberont). Sa vengeance risque alors d'être la plus terrible qui soit, et c'est ainsi que par un beau matin d'automne des passants découvriront deux enfants enlacés morts dans une voiture au bord d'un parc. Amy et Bradley n'auront plus jamais peur de rien : un même trou rouge dans le front les unit dans la mort.

Pour ce qui est de l'affaire en elle-même, elle sera vite oubliée dès que les médias auront pu trouver un nouveau fait divers plus passionnant et si possible, plus saignant.

Note aux puristes

Si vous désirez absolument inclure le Mythe dans cette histoire, il n'y a rien de plus facile. De nombreux dirigeants de cultes plus ou moins recommandables pourraient être intéressés par les recherches de l'institut, tout comme Karotechia ou Majestic-12. On peut aussi très bien imaginer une créature plus ou moins innommable vivant dans les sous-sols de l'institut de recherches et vénérée par les médecins eux-mêmes...

Les protagonistes

Dr. Helen Charm

Les caractéristiques de Helen ne sont pas fondamentalement importantes, en ce sens qu'elle ne devrait normalement pas avoir à affronter directement les personnages. Helen est une ancienne enfant martyre. De son passé traumatisant, elle a malheureusement gardé des cicatrices définitives. Pour parler simplement, Helen n'éprouve plus aucune émotion : elle ne cherche pas à répandre le mal sur terre, pas plus qu'elle ne désire tuer des gens par plaisir. Simplement, à ses yeux tout ce qui l'entoure n'a aucune valeur spécifique : tuer un homme revient à casser un verre. Femme extrêmement séduisante et hautement intelligente, elle sait parfaitement jouer de ses atouts physiques pour parvenir à ses fins. Elle a pris pour habitude de faire suivre toutes les personnes qui ont une importance à ses yeux. Et si ses agents ne sont pas à même de découvrir des éléments compromettants, elle n'aura aucune difficulté à piéger ses proies de manière à avoir un moyen de pression sur elles. Elle n'est pas exactement un maître chanteur en ce sens qu'elle n'utilise les informations dont elle dispose que lorsque le besoin s'en fait sentir (elle ne s'intéresse à l'argent que dans la mesure où il est un moyen de parvenir à ses fins). Elle s'est vite imposée comme la plus parfaite coordinatrice possible pour mener à bien le projet Artichoke.

Les agents

| | | | |
|--------|--------|---------|--------|
| FOR 15 | DEX 14 | INT 15 | CON 14 |
| APP 10 | POU 12 | TAI 12 | SAN |
| EDU | PV 13 | B/M Dom | +1d4 |

Compétences : toutes compétences d'agilité à 60 % (esquive, déplacement silencieux, filature...), toutes compétences de combat à 65 % (mains nues, poignard, H&K MP5, Beretta M92, fusil à pompe)

Les membres du gang

| | | | |
|--------|--------|---------|--------|
| FOR 16 | DEX 14 | INT 13 | CON 15 |
| APP 13 | POU 14 | TAI 15 | SAN |
| EDU | PV 15 | B/M Dom | +1d4 |

Compétences : toutes compétences d'agilité à 70 % (esquive, déplacement silencieux, filature...), toutes compétences de combat à 55 % (mains nues, poignard, fusil à pompe)

