

Les personnages des joueurs, suite à leur (désastreuse) dernière opération sur le terrain, sont renvoyés en formation complémentaire au centre de formation fédéral de Quantico. En fait de "formation complémentaire", il s'agit d'une sanction diplomatiquement donnée par leurs divers supérieurs afin qu'il n'y ait pas trop de remous...

Outre l'Académie du FBI, Quantico accueille également le centre d'entraînement de la DEA, de nombreux agents des forces de polices en formation, et, surtout, une base des U.S. Marines.

Lors de cette aventure, les PJ vont être amenés à enquêter sur la mort de l'un de leur collègue, Russel Kurtborough, agent du FBI considéré comme "mort suite à ses blessures en mission" à l'hôpital de Fairfax (banlieue ouest de Washington D.C.).

Règlement interne de l'Académie du FBI de Quantico

Les agents, quelle que soit leur origine, sont désarmés et sans badge ou insigne dans l'enceinte du centre de formation. Seuls sont autorisés à posséder des armes les gardes de sécurité, ainsi que les agents utilisant temporairement les locaux et ressources à des fins d'enquête. Les "stagiaires", donc, sont sans défense...

De même, les téléphones portables et autres moyens de communication sont interdits, aux mêmes conditions.

Russel Kurtborough

Agent du FBI, connaissance des PJ, a participé à au moins une opération mettant en scène la protomatière : voir le scénario Convergence du recueil Delta Green

Sa mort officielle a lieu pendant le stage des PJ.

Celui-ci avait été contaminé par la gelée, MJ-12 en a eu vent lors de son évacuation sur l'hôpital après l'opération. MJ-12 a réussi, par des procédés chimiques à maintenir l'activité de la protomatière. Son état n'était pas trop alarmiste : sa mort subite a entamé la santé mentale de sa fiancée Téa (Il n'est pas impossible qu'elle ait su quelque chose de gênant pour MJ-12 et que celui-ci est décidé par quelque moyen de la neutraliser). Profitant de la "non-disponibilité" de sa fiancée et de sa mère, MJ-12 s'est emparé de Russel afin d'y faire quelques derniers tests et faire disparaître toute trace gênante...Celui-ci ayant finalement succombé, il devient vital pour MJ-12 de masquer cette opération.

Le seul problème est que Russel n'est pas mort à Fairfax, mais bel et bien dans la base de Quantico, où son corps va être retrouvé...

Le mystère s'épaissit lentement, et

cette fois, c'est la vie même des personnages des joueurs qui est en danger...

Contexte

Les PJ sont renvoyés en formation à Quantico suite à leur dernière opération, qui s'est soldée par une grave blessure subie par l'agent spécial du FBI Russel Kurtborough. Une semaine de stage intensif attends les PJ, avec au programme entraînement physique, entraînement sur la Hogan's Alley, conférences de criminologie et de criminalistique, formation scientifique... Ils sont confiés aux bons soins du Sergent Instructeur Ted MacInley, sorte de "maître de guerre" insupportable.

L'objectif est de montrer indirectement aux PJ que le travail d'équipe, même lorsqu'on a des caractères radicalement différents, reste la meilleure option. Alors que ceux-ci révisent leurs bases, les membres du MJ-12 encore en activité, vont abattre leurs cartes et décider de profiter de l'isolement relatif des PJ afin de les éliminer. Après tout, ils en savent beaucoup trop...

Sur la base de Quantico se trouve, dans le plus grand secret au sein des forces des Marines, un groupe spécial de militaires de carrières, constitué de spécialistes, chargés de camoufler toute activité ou preuve de l'existence de Greys. C'est de ce groupe de la section DELTA que va se servir MJ-12 pour éliminer les PJ...

Prologue : HOGAN'S ALLEY

Les PJ commencent l'aventure "in medias res", c'est-à-dire en pleine scène d'action. L'objectif est de ne pas leur laisser le temps de réfléchir, alors qu'ils préparent l'assaut d'une banque assaillie par des criminels nombreux, surarmés et possédant des otages.

En fait, il s'agit de la banque la plus attaquée d'Amérique, la Hogan's Alley Bank, qui se situe sur le célèbre parcours d'entraînement du FBI à l'Académie de Quantico.

N'en dites rien aux joueurs, ils doivent croire qu'ils participent à une scène d'action réelle, la pression n'en sera que plus forte, surtout qu'il s'agit pour eux d'un échec programmé...

Quelles que soient les options qu'ils choisissent, ne leur laissez pas le temps de définir un plan pendant plus de 2 minutes, lancez immédiatement la scène d'action. Il faut que ce soit un échec cuisant pour eux (perte d'otages, nombreux blessés, morts...), surtout qu'il ne s'agit que d'un entraînement !!!

Forcez la note, ils redouteront les combats par la suite...

Mercredi 24 janvier 2001, 05h30 du matin

Banque de Hogan (en fait, Hogan's Alley, Quantico, Virginie) Etat de Virginie

Le ciel est dégagé en ce petit matin de janvier, mais l'aurore n'a pas encore commencé à éclaircir le ciel. Un léger vent marin chargé d'embruns balaie la zone. La luminosité est extrêmement faible, et les fenêtres des bâtiments ne sont que d'immenses gouffres obscurs et béants.

Quelques formes vagues se déplacent néanmoins silencieusement derrière les verrières de la banque de Hogan : 8 hommes lourdement armés, d'après les



rapports, avec 10 otages. Les renforts ne sont pas encore arrivés, mais un cri étouffé de femme déchire soudain le silence du petit matin. Une rafale la fait taire.

Il sera bientôt trop tard pour mener l'assaut...

La banque

C'est un petit bâtiment carré assez bas de deux étages, de 20 mètres de côté seulement. Les seuls accès sont une route qui passe devant, contrôlée par les PJ, ainsi qu'un petit parking situé sur l'arrière. Aucun moyen de passer par une autre issue autre que l'entrée principale.

Les otages

Ils sont au nombre de dix, 7 femmes et 3 hommes, des employés qui commençaient leur journée principalement (en fait des officiers de police, ou encore du FBI, de la DEA...), et sont détenus à l'étage du bâtiment, bien à l'abri des fenêtres extérieures, rendant impossible toute intervention de sniper.

Les terroristes

Les terroristes sont au nombre de 8, lourdement armés, et contrôlent toute la banque, du rez-de-chaussée au toit (depuis la cage d'escalier). Ils sont vêtus de combinaisons noires et de cagoules, ainsi que de mitrailleuses légères et de pistolets automatiques, de grenades à fragmentation, pour finir de poignards.



FOR 11 DEX 13 INT 14
CON 11 APP 12 POU 13
TAI 12 EDU 17 PV 11

Arme de Poing 65% ; Boxe Anglaise 50% ; Karaté 50% ; Discrétion 35% ; Dissimulation 35% ; Déguisement 45% ; Ecouter 30% ; Esquive 35% ; Explosifs 5% ; Fusil 45% ; Grimper 50% ; Lancer 35% ; Mitraillette 35% ; Psychologie 35% ; Sauter 35% ; Trouver Objet Caché 40% ; Coup de Poing 50% (1D3+bd) ; Coup de Pied 60%+bd (1D6) ; Coup de Tête 60% (1D4+bd) ; Lutte 55% ; Poignard/Baïonnette* 45% (1D4+2+bd), Grenade à main 35%

Fusil Remington Sportsman 78 7.62mm OTAN* (2D6+4)
PA Beretta M92 9mm Parabellum* (1D10)
PM Heckler & Koch HK54 (MP5A2) 9mm Parabellum* (1D10)

L'assaut

Les PJ n'ont pas d'autres solutions que de mener un assaut rapide contre les terroristes, sans quoi les otages seront éliminés. Les cartouches de tous les agents présents sont des balles à blanc, mais n'en dite rien aux PJ : tout PJ touché ou même tué doit croire l'être réellement. De même, les grenades sont des grenades à fragmentation sont en fait des grenades au plâtre.

Les terroristes vont se montrer extrêmement agressifs (c'est un entraînement de situation de crise, il n'y a aucune raison de faire des cadeaux aux PJ), et n'hésiteront pas à mener des combats violents au corps à corps.

Premières frictions

Trois des "terroristes" sont en fait des Marines de la base de Quantico voisine recrutés pour l'occasion. Ce sont des experts au combat à l'arme blanche et au corps à corps. (Voir au-dessus les caractéristiques) Ils vont donner énormément de fil à retordre aux PJ, et constitueront ainsi de bons adversaires récurrents pendant la partie. Malgré le fait que ce soit un entraînement, ils se montreront d'une violence sans limite, comme si leur vie en dépendait réellement, et montrant même un plaisir sauvage pendant cet assaut.

En fait, ces trois hommes sont des Marines, de la section DELTA de MJ-3 qui servent ponctuellement d'hommes de mains à MJ-12. Ils commencent à "chauffer" les PJ pour la suite des événements...

Plan de la banque

Toit : accès par escalier de secours (communiquant avec escalier intérieur)

Première scène : révélations

Débriefing

Dès que l'assaut tourne au désastre, et que les PJ ont réellement la sensation que tout va mal dès le début de partie, ils entendent applaudir ironiquement dans leur dos. Un homme à l'allure martiale, copie conforme de Clint Eastwood dans "Le Maître de Guerre", est en train de les observer

avec ironie. Il s'agit du Sergent Instructeur Ted MacInley, à qui l'on a confié l'entraînement de "rattrapage" des PJ.



Alors que les PJ (normalement ébahis en découvrant qu'il s'agit d'un entraînement) restent totalement surpris, MacInley ne pourra s'empêcher de balancer une remarque des plus désagréables : "Pas étonnant que vos collègues meurent au combat avec vos méthodes !". Les PJ devraient être surpris, et MacInley reprend, étonné mais pas le moins du monde décontenancé : "On ne vous a rien dit ? Votre ami, l'Agent Spécial Russel Kurtborough, est décédé cette nuit suite à ses blessures. Il laisse derrière lui une fiancée elle-même dépressive actuellement. Désolé, mais nous n'avons pas que cela à faire. Débriefing immédiat !"

Puis MacInley critiquera gentiment les trois US Marines asiatiques de leur agressivité pendant un entraînement, se moquant indirectement des PJ en précisant qu'il "ne s'agirait pas de les briser au début du premier jour"... Ces trois Marines ont tous des attitudes patibulaires, en plus de sembler extrêmement dangereux (inspirez-vous des physiques d'acteurs comme Jet Lee ou du méchant de "Soldier" pour les descriptions). Réussir un jet de Trouvé Objet Caché permet aux PJ de remarquer que les trois Marines ont un tatouage particulier sur le bras : l'aigle américain se saisissant d'un disque... C'est le symbole des Forces de Dissimulation des Activités Extraterrestres de MJ-3, mais personne ne peut le savoir !

Sur ce, MacInley balancera 2-3 remarques bien senties sur les erreurs des PJ (ne pas hésiter à charger la barque en fonction de leurs décisions, d'autant plus qu'en début d'aventure et à froid, ils n'ont dû que très peu coopérer).

Finalement, le Sergent Instructeur leur ordonne d'aller prendre rapidement une douche et le petit déjeuner : le Marshal des Etats-Unis Samuel Gérard (l'USM du film "Le Fugitif" !) lui-même doit donner une conférence à l'amphithéâtre de Quantico ce matin à 09h30 du matin.

Russel Kurtborough

Si l'un des PJ se renseigne sur la mort de l'Agent Spécial du FBI Russel Kurtborough (qui est ami d'un ou plusieurs

des PJ) pendant son temps libre, il apprendra que celui-ci est mort à l'hôpital de Fairfax (banlieue ouest de Washington D.C.) d'une hémorragie pulmonaire suite à ses blessures lors de sa dernière opération sur le terrain. Comme sa fiancée est dans l'impossibilité de prendre des décisions, et sa mère en grave crise de déprime, l'enterrement est reporté à une date ultérieure.

Des "hommes en noirs", que les services hospitaliers ont pris pour des hommes du FBI, se sont emparés du corps pour une autopsie.

La conférence

Les PJ devraient jubiler à l'idée de rencontrer en personne le grand Samuel Gérard, et pourtant il n'en sera rien : devant l'amphithéâtre, ils seront rejoints par le Sergent MacInley, accompagné d'une femme à l'allure sévère. Elle désire rencontrer immédiatement les PJ, et d'après les remarques de MacInley, ce n'est pas une question, mais bel et bien un ordre. Les PJ devraient pester de rater la conférence, alors que Samuel Gérard peut être entraperçu au loin.

Disposant à leur convenance d'une petite salle de conférence illuminée par quelques éclairages indirects, la femme se présente comme étant Katherine Krammel, substitut du procureur indépendant Kenneth Starr (celui-là même qui a cherché des noises à l'ancien Président Bill Clinton). Elle annonce d'un ton ferme et menaçant qu'elle sait que les PJ ne respectent aucune règle ni aucun protocole, qu'ils cachent des informations sensibles, et leur déclare qu'ils sont responsables de milliers de dollars de dégâts suite à leurs dernières opérations (vos PJ ont bien dû faire des dégâts dans quelque aventure, non ?). De plus (et c'est d'autant plus vrai si certains PJ ont des relations avec le crime, quel qu'il soit...) leur liaison avec des individus fichés n'est pas pour arranger les choses

Bref, elle est là pour les avertir qu'elle compte bien éclairer ces diverses affaires et les faire tomber rapidement. Sur ce, elle part sans sourciller. Lorsque cette rencontre est achevée, la conférence de Samuel Gérard est terminée, et ce dernier est déjà reparti (haine !).

Sergent Instructeur Ted MacInley

C'est un "chien de guerre" des Marines (inspiré de Clint Eastwood dans "Le Maître de Guerre"), sans cœur ni sentiments (en apparence). Il beugle, critique, se moque et frappe si nécessaire. Il est là pour améliorer les PJ et compte bien y arriver...celui-ci peut s'avérer être un allié des PJ, si ceux-ci savent s'y prendre...



Katherine Krammel

Substitut du procureur indépendant Kenneth Starr, tout est haïssable chez cette femme quadragénaire afro-américaine : son style, sa voix, son ton, ses yeux inquisiteurs. Sa haine envers les PJ se ressent à chacune de ses respirations. Elle n'a rien à voir avec MJ-12 ou Delta Green. Tel Don Quichotte, elle chasse des moulins...

Les Marines

Ce sont des membres de l'occulte section DELTA de Dissimulation des Activités Extraterrestres de MJ-3, travaillant donc aussi pour MJ-12, mais également d'excellents Marines. Ils ont une allure patibulaire, doublée d'une puissance physique manifeste. L'un d'entre eux, le Lieutenant Wong, possède le même visage que l'adversaire de Kurt Russel dans "Soldier". Le Marines Wu-Peng possède celui de Jet Lee (pensez à "l'Arme Fatale 4") et pour finir le Marine Lee Johnson celui de Mark Dacascos (? Ben oui, dans le "Pacte des Loups", enfin !).

FOR	15	DEX	17	INT	14
CON	15	APP	12	POU	13
TAI	15	EDU	16	PV	15
Bd	: +1D4				

Arme de Poing 65% ; Kung-Fu 70% ; Karaté 70% ; Discrétion 45% ; Dissimulation 40% ; Déguisement 45% ; Ecouter 40% ; Esquive 40% ; Explosifs 35% ; Fusil 45% ; Grimper 55% ; Lancer 45% ; Mitraillette 45% ; Conduire Auto 45% ; Sauter 35% ; Se cacher 50% ; Trouver Objet Caché 40% ; Premiers Soins 40% ; Baratin 35% ; Coup de Poing 60% (1D3+bd) ; Coup de Pied 60%+bd (1D6) ; Coup de Tête 60% (1D4+bd) ; Lutte 55% ; Poignard/Baïonnette* 45% (1D4+2+bd) ; Grenade à main 35%

Fusil Remington Sportsman 78 7.62mm OTAN* (2D6+4)

PA Beretta M92 9mm Parabellum* (1D10)

PM Heckler & Koch HK54 (MP5A2) 9mm Parabellum* (1D10)

Mercredi 24 janvier 2001, 13:30 PM

Parcours de santé de Quantico Etat de Virginie

Le parcours de santé de Quantico est celui sur lequel s'entraîne l'héroïne du "Silence des Agneaux". C'est un vaste terrain qui serpente entre forêts et prairies dégagées, tortueux et labyrinthique. Le Sergent Instructeur MacInley va pousser les PJ aux limites de leurs forces, sur quelques kilomètres, avant de leur mener la vie dure en maintenant l'effort. Quelques tests d'endurance seront nécessaires pour survivre à ce rythme d'enfer. Au bout d'un moment, le Sergent MacInley se retrouvera seul en tête, semant même accidentellement (?) les PJ.

Seuls, perdus, frigorifiés et crevés, les PJ vont reprendre la route des locaux au petit trot, en croisant inlassablement de multiples chemins utilisés manifestement par des engins de type militaire. Au croisement de l'un d'entre eux, les PJ vont manquer de se faire écraser par un 4x4 portant écusson de l'armée. Difficile de dire qui le conduit, mais l'éviter sera déjà une tâche ardue, surtout qu'il n'hésitera pas à faire marche arrière s'il le faut. Deux hommes se trouvent à

l'intérieur, encagoulés et habillés en noir.

Bien évidemment, il s'agit de 2 sur 3 des Marines appartenant à la section DELTA de MJ-3. Ils ont reçu pour mission d'éliminer les PJ en feignant l'accident stupide.

Une soirée en enfer...

Lorsqu'ils arrivent enfin à Quantico, les PJ sont vannés. D'ailleurs, la nuit est tombée depuis longtemps, et les derniers repas sont servis. De plus, les amis et familles des PJ ont déjà tenté d'appeler, mais sans succès. Impossible de les contacter jusqu'au lendemain... Les seuls téléphones disponibles chez les agents en entraînement "disciplinaire" sont à l'accueil, bien évidemment fermé à clef. (L'objectif est de voir les PJ se rebeller contre ce traitement, et surtout de les priver de moyens de communication avec l'extérieur. Après tout, ils sont sur la sellette pour de bon !).

La tension devrait lentement monter chez les PJ.

Avant de partir (voir plus bas pour-quoi avant !), MacInley a laissé comme consigne express de ne pas servir les retardataires, mais le cuisot, Bobby, est un type sympa qui accepte de fermer les yeux en "oubliant" de fermer le réfectoire et les cuisines. Les PJ pourront en bénéficier tout à loisir. D'ailleurs, personne n'a revu le Sergent Instructeur MacInley lorsqu'il est revenu de sa course. Manifestement, il était de "perm" ce soir, et dans ces cas là, il est de notoriété publique qu'il va boire comme un trou en ville...

Alors que tout le bâtiment est endormi, lorsque les PJ vont aller se coucher, ils pourront surprendre des activités "anormales" dans la chambre froide. Plusieurs hommes armés (silencieux), et vêtus de combinaison portant un aigle et un disque, cagoulés également, transportent ce qui ressemble manifestement à des corps (?) sortis de la chambre froide, dans des "body-bags", pour les entasser à l'arrière d'un camion bâché de type 4x4 militaire.

Pendant le transport, un homme va lâcher l'un des sacs, pour dévoiler le corps sans vie de l'agent spécial Kurtborough. Celui-ci est évidemment reconnaissable mais dans un tel état (signes de reste de protomatière) qu'il réclamera un petit jet sous la Santé Mentale (0 / 1D4+1).

Une poursuite risque vraisemblablement d'éclater (seulement si les PJ sont trop peu discrets ou imprudents), mais ce sont les PJ qui seront poursuivis, cette fois. N'oublions pas qu'ils sont désarmés dans l'enceinte de Quantico !

Ces hommes ont les mêmes caractéristiques que les 3 Marines de la scène de la banque. L'un des 3, le plus vil, le

lieutenant Wong, dirige même la troupe. Ils ne poursuivent pas les PJ trop longtemps le cas échéant, parce qu'ils ont mieux à faire, transférer rapidement ces corps (de Greys ?) hors de la base.

S'ils en font mention devant le sergent MacInley, alors qu'il rentre de sa sortie légèrement aviné, il écarte temporairement cette histoire comme étant incohérente et difficile à croire : quoi d'anormal à la présence de Marines ou de G.I.s dans la base, après tout ?

Seconde scène : ennemis d'Etat

Mercredi 24 janvier 2001, 13:30 PM

Pas de tir de Quantico Etat de Virginie

Au matin, après un petit déjeuner rapide et morose, le Sergent Instructeur MacInley invite les PJ à quelques exercices de tirs. Pendant la séance, Katherine Krammel revient à la charge, tout sourire : elle a, dit-elle, découvert des accointances précises entre divers PJ et des organisations criminelles.

D'après elle, ces différents points vont d'éclaircir d'eux-mêmes d'ici peu... Sans avoir rien dit de vraiment précis aux PJ, elle repart, un léger sourire aux lèvres...

Le pas de tir de Quantico se trouve au centre de la base, perdu au milieu des bois, dans une légère dépression herbeuse afin d'éviter aux balles de se perdre et aux bruits de se répandre, à environ 2 km de toute structure habitée (Quantico est une ENORME base).

Sur le pas de tir, alors qu'ils poursuivent l'exercice de MacInley avec moult autres personnes, les PJ vont se faire tirer comme des lapins par un G.I. en tenue de commando depuis les bois proches. Manifestement, ils ont été démasqués par les soldats de la veille au soir, surtout s'ils ont posé des questions indiscrettes... Il s'agit bien évidemment d'un homme de la DELTA Team de MJ-3. Les caractéristiques de l'homme sont les mêmes que celles des faux terroristes, voir au-dessus.

Qu'ils éliminent ou pas l'homme est sans importance, puisque celui-ci ne parlera pas. Il n'y a pas de capture possible, il mourra plutôt que de se laisser prendre. Son uniforme ne possède aucun signe distinctif pour cette opération d'assassinat, et il n'apparaît sur aucune liste de la base.

Mercredi 24 janvier 2001, fin d'après-midi Enquête non officielle

Suite à cette action directe, il y a fort à parier que les PJ vont tenter de secouer tout le monde à la base, afin



d'enquêter sur tout ceci. MacInley les soutiendra s'ils sont francs avec lui, sinon, il les empêchera de poursuivre dans cette voie.

Difficile de prévoir ce qui va se passer par la suite. En tout cas, les autorités officielles ne permettent pas aux PJ d'enquêter SUR DES MILITAIRES (s'il s'était agit de civils, pas de problèmes...), puisque seule la police militaire y est habilitée (MP pour Military Police). Par contre, ils pourront probablement récupérer matériel et armes personnelles s'ils en font la demande et que celle-ci est dûment justifiée (Jet de Droit), à titre préventif, mais bien sûr, ils engagent leur responsabilité en cas de rixe avec des soldats de la base...

La seule piste utilisable est le nom du lieutenant Wong : ils connaissent son signalement, puisqu'il a participé avec un sadisme particulier à l'entraînement au début de l'aventure. Leurs recherches devraient leur permettre de remarquer que personne ne connaît son unité, même si son signalement évoque quelque chose à différents officiers. En fait, Wong et son unité traînent souvent du côté du port militaire (voir plan), munis d'accréditations spéciales qui leur permettent de se déplacer à leur convenance... Ils semblent occuper le plus vieil entrepôt du port, délabré et inutilisé depuis des années, tout au bout du quai principal. Personne n'est autorisé à fouiner dans ce secteur, même les MP, puisque cette zone a été réservée aux opérations spéciales (impossible de déterminer d'où vient l'ordre).

Rassembler toutes ces informations devraient prendre un certain temps aux PJ, et les amener jusqu'à la nuit tombante...

Mercredi 24 janvier 2001, dans la nuit Port militaire de Quantico

Le port militaire est une entité bien distincte à Quantico. Actif, il abrite nombre de destroyers et de corvettes, de porteurs de matériel et d'hommes, la plupart en cales de radoub ou en préparation pour partir à l'autre bout du globe, ou tout du moins en mission dans l'Atlantique.

C'est un site extrêmement protégé, mais le Sergent MacInley pourra fournir discrètement aux PJ une accréditation temporaire et des uniformes de Marines, mais encore une fois, uniquement si les PJ ont noué avec celui-ci, malgré son tempérament irascible, quelques liens amicaux... Sinon, qu'ils se débrouillent...

Le port, en ce mois de janvier, est noyé sous une brume opaque qui étouffe lumières et sons. Une activité incessante règne ici, notamment sur l'eau, avec le transbordement et le dé-

chargement de matériel, hommes, armes... Mais tout ceci se passe dans un milieu ouaté. Des patrouilles circulent dans le secteur, et les PJ devraient avoir à trouver des idées pour passer ces différents barrages et expliquer leur présence ici d'une façon suffisamment convaincante (prévoir divers jets !), sinon...

Pour finir, le dernier bâtiment du quai est un vieux bâtiment quasi abandonné, immense (100 m de long pour 30 de large et 15 de haut) et aveugle, sans aucune fenêtre. Il ne dispose que de deux entrées, une pour les piétons, et l'autre pour des véhicules de gros tonnage. Une ultime entrée donne directement sur la mer, et il semble qu'un bassin se situe dans ce bâtiment (ATTENTION : l'eau du fleuve est à 1°, donc difficile d'y aller à la nage !).

Manifestement, des hommes effectuent une opération de chargement sur une immense barge à l'intérieur, vu les bruits de machinerie qui sont audibles depuis l'extérieur.

En fait, le bâtiment est surveillé par 5 hommes, en tenue de Marines, totalement armés et équipés d'émetteurs récepteurs audio et de torches. Ils sont extrêmement attentifs, et portent sur leurs uniformes le fameux symbole représentant un aigle en train de fondre sur un disque : ils font partie de la DELTA Team de Dissimulation des Activités Extraterrestres de MJ-3 dirigée par Wong (ATTENTION : les PJ ne peuvent connaître cette information, et aucun PNJ, même capturé, ne leur livrera !).

Une dizaine d'hommes s'agitent à l'intérieur, encadrés par les 3 sino-américains, dont le Lieutenant Wong. Ils chargent d'immenses containers portant la mention (et le logo) "BIOLOGICAL HAZARD" sur une barge, alors qu'une corvette de l'U.S. Navy, le "VIGILANCE", approche au loin, venant de la mer, mais sans rentrer dans le port : cette opération est discrètement menée, à l'abri des regards indiscrets...

Voilà donc la scène du dénouement final : les PJ interviennent par la force, et font échouer l'opération, ou alors ils sont repérés par les patrouilles, ce qui les précipitera bien malgré eux dans l'action. [reprendre les compétences de la scène d'entraînement pour les hommes]. Les membres de DELTA ne se rendent pas sans combattre, et sont prêts à mourir s'il le faut.

Dans tous les cas, les trois sino-américains s'échappent vers le "VIGILANCE", afin de servir de "méchants récurrents". Les caisses, sans pouvoir être ouvertes par les PJ, seront alors récupérées par les officiels de la base (bien évidemment, elles disparaîtront quelques heures plus tard pendant leur transit, sans qu'il soit possible de fournir une explication...)

Final

Suite à l'escarmouche, une personnalité officielle rejoint les PJ sur la scène du combat. Il s'agit de Condoleeza Rice – la faire apparaître dans l'obscurité, un peu "à la Mister X" (voir scénario "La somme de toutes les peurs"), chef du Security National Council : elle explique aux PJ que des forces obscures ont phagocyté le gouvernement depuis l'ère Nixon, voire plutôt, jusqu'à l'ère Clinton. Certains membres du nouveau gouvernement désireraient disposer d'un groupe, issu de plusieurs organes nationaux, à même de lutter discrètement contre ce "trust de l'ombre". Elle propose aux PJ de constituer une "cellule" indépendante, qui aurait pour objectif de démasquer ceux qui profitent du système, mais sans préciser ou résider le danger... ni quels domaines concernent cette lutte...sans parler de Delta Green à proprement dit...

Pour finir, un "oui" mettrait fin aux poursuites engagées contre les PJ par Krammel et Keneth Starr, d'une simple pression "d'en haut". Difficile de refuser dans ces circonstances...

Les PJ recevront de plus amples informations dès que le besoin s'en fera sentir... En attendant, ils doivent continuer à remplir leurs différentes fonctions officielles, et notamment achever leur formation (!).

Si les PJ font déjà partie d'une cellule Delta Green, Condoleeza Rice, leur fera comprendre d'éviter les vagues, comme d'habitude, et de continuer leur formation.

