

LES AILES DE L’AU-DELA, 1^e PARTIE

Scénario Delta Green



SYNOPSIS

L’Armée US a mis la main sur un spécimen de Byakhee lors d’une opération contre les trafiquants de drogue en Colombie. La créature, capturée fortuitement par un groupe de marines, a été enfermée dans un caisson spécial et acheminée par avion vers une base militaire, quelque part dans le désert du Nouveau-Mexique. Hélas, pendant le transport, un incident technique a provoqué le crash de l’appareil ; la créature s’est échappée de sa prison et a trouvé refuge dans les grottes des mesas toutes proches.

Les PJ reçoivent de leur contact habituel la mission d’enquêter sur les circonstances d’un crash inhabituel d’un avion militaire dans le désert du Nouveau-Mexique (ils ignorent tout concernant la créature). Le Delta Green soupçonne quelque chose et voudrait que l’équipe se rende sur les lieux le plus vite possible afin d’y collecter des informations. Bien entendu, l’armée s’est montrée fort discrète quant aux circonstances du crash qui a coûté la vie à l’équipage de l’appareil. Les débris ont été acheminés vers un entrepôt militaire proche et sous surveillance. Les PJ devront s’y rendre et les examiner. Quant aux corps, ils sont également sous surveillance des militaires. Il est évident que l’Armée cache quelque chose. Les militaires risquent de ne pas apprécier que des agents extérieurs viennent fouiller dans leurs petites affaires. Les PJ devront donc se montrer aussi discrets que prudents.

PREPARATIFS AVANT MISSION

Le groupe est libre d’emporter tout le matériel nécessaire à cette mission mais le mot d’ordre est la discrétion (donc pas de bazooka et autre arme lourde, surtout si les PJ voyagent par avion).

[Informatique]

Les PJ peuvent aussi faire des recherches sur le réseau Internet et dans les dossiers de leurs agences respectives. Ils peuvent aussi tenter de pirater les banques de données de l’Armée, à leurs risques et périls. En cas de détection, ils risquent fort d’avoir des agents adverses aux trousses.

Les PJ devraient également penser à se documenter sur la région où a eu lieu le crash.

LES LIEUX DU CRASH

Quelque part au beau milieu du désert du Nouveau-Mexique, un terrain caillouteux, quelques cactus, du sable, des buissons rabougris, des mesas.

Les traces du crash sont encore visibles : cratère et sol noirci par l’explosion de l’appareil.

Hormis quelques morceaux de métal, des boulons et d’autres débris de verre et de plastique, il n’y a rien d’intéressant ici.

Au loin, de la fumée monte au pied des flancs escarpés d’une des mesas : il y a là-bas une petite communauté d’indiens (si on en croit les relevés de l’administration fédérale).

Ils ont sans doute entendu ou même vu le crash.

Il serait peut-être intéressant de les questionner là-dessus.

LES INDIENS

Les indiens se montrent méfiants et craintifs ; ils ne répondent pas aux questions, se contentant de secouer la tête en signe de négation. Ils cachent peut-être quelque chose mais les brusquer ne servira à rien.

[Idée]

Revenir la nuit, les observer à leur insu...

L’ENTREPOT

Fortement gardé, il faudra un véritable plan d’infiltration (ou de faux papiers) pour y avoir accès ; pas question de forcer l’accès : il y a au moins 15 marines bien entraînés qui montent la garde.

[Idée]

En faisant jouer leurs relations et avec un peu de patience, les PJ peuvent peut-être obtenir des passes pour avoir accès au contenu de l’entrepôt.

Plus vraisemblablement, ils devront se fabriquer une fausse autorisation. Pour cela, ils devront d’abord découvrir de quel commandement dépendent les marines.

Ils peuvent aussi tenter de se glisser furtivement à l’intérieur.

A l’intérieur, les débris de l’avion ont été chargés sur plusieurs camions (6 en tout) ; il y a plusieurs morceaux plus ou moins intacts, dont une espèce de caisson cylindrique de 4 mètres de haut pour 2 de large.

Le caisson est ouvert, vraisemblablement fracturé par le choc du crash.

Bien évidemment, il est vide.

Les parois intérieurs du caisson portent d’étranges marques de griffes.

[TOC]

Les rainures contiennent encore quelques résidus organiques (à faire analyser).

Pour le reste, ce ne sont que des débris métalliques et autres.

L’appareil transportait donc quelque chose d’assez précieux pour être enfermé dans un tel caisson... précieux et dangereux.

L’analyse des résidus organiques (24 heures plus tard) révélera une composition inconnue mais néanmoins à base de carbone.

Le caisson renfermait un être vivant dont l’ADN ou ce qui lui tient lieu d’ADN est très différent de celui des êtres vivants répertoriés, bien qu’à la base fabriqué avec des éléments connus.

LES CORPS

Eux aussi sont sous haute surveillance.

Ils pourront être examinés par les PJ si ceux-ci réussissent à y avoir accès.

[TOC + Médecine + Biologie]

Deux des membres d’équipage sont morts dans le crash.

Mais les trois autres portent des blessures dues à autre chose que le simple accident d’avion : des blessures larges et précises, des marques d’énormes griffes.

[Idée]

Ici encore, des prélèvements et une analyse pourraient apporter un plus à l’enquête.

LES NOUVEAUX VENUS

Les PJ en sont là de leur enquête quand un convoi de plusieurs camions pleins de marines précédé d’un véhicule de commandement arrive aux entrepôts.

La nuit même, une cinquantaine de marines s’installent à proximité des hangars.

Le véhicule de commandement transporte apparemment un haut gradé et un civil.

Les PJ peuvent observer le manège des militaires de loin mais devront prendre garde à ne pas se faire repérer.

Dés le petit matin, la troupe, guidée par le civil, se met en marche pour le lieu du crash.

LA NUIT DANS LE DESERT

(si les PJ décident de passer la nuit près du village indien)

Les indiens ont allumé des feux et semblent sur le qui-vive.
Les femmes et les enfants se sont réfugiés dans les cahutes tandis que les hommes, armés de quelques fusils, surveillent les abords du village.

[Discrétion + Se cacher]

Si les PJ sont repérés, il y a de forte chance pour que cela débouche sur une petite fusillade.

[SAN 0/1d4]

Au plus noir de la nuit, alors que les sentinelles commencent à s’assoupir (et les PJ aussi), un cri inhumain retentit, suivi par d’autres hurlements, humains ceux-là.

[SAN 1d4/1d6]

Deux indiens sont retrouvés morts, l’un d’eux décapité, l’autre éventré.

A partir de là, les PJ peuvent essayer d’entrer une nouvelle fois en contact avec les indiens et leur expliquer qu’ils n’ont aucune intention belliqueuse.

ARRIVEE DES MILITAIRES...

Le lendemain des événements du paragraphe « La nuit dans le désert », les militaires, guidé par le civil, encerclent le village.

Les hommes sont désarmés et maîtrisés avec violence ; les soldats prennent le contrôle du village et se mettent en position.

Un petit groupe d’une dizaine d’hommes se constituent pour explorer les abords du village et sécuriser le périmètre.

[Occultisme]

Le civil, aidé par deux militaires (sous la surveillance du gradé), prépare quelque chose (un genre de rituel apparemment).

Si les PJ sont dans le village lorsque les militaires arrivent, ils seront sans doute arrêtés (à moins qu’ils n’aient réussi à s’échapper).

Infos sur le civil :

[Bibliothèque + Informatique]

Il s’agit d’Ivan Gorckin, un sorcier d’origine russe, passé à l’ouest dans les années 70 et oeuvrant pour la CIA et l’armée.

C’est un expert des religions anciennes et des cultes néolithiques.

Son nom apparaît dans plusieurs dossiers TOP SECRET de l’Agence ; c’est un personnage important, ce qui signifie que l’Armée a mis la main (et a perdu) quelque chose d’important et ayant un rapport avec l’occulte. La présence des marines prouve que ce truc est non seulement important mais dangereux.

[Occultisme + Mythe de Cthulhu]

Durant la nuit, Ivan Gorckin termine les préparatifs d’un rituel d’appel et de contrôle.

Vers 2 heures du matin, il entame le rituel.

EXPLORER LES MESAS

Si les PJ tentent d’explorer les mesas à la recherche de la créature, ils découvriront qu’il existe un grand nombre de sentiers et de grottes ; les explorer toutes demandera beaucoup de temps (toute une journée) ;

Si une créature se cache dans les cavernes et les crevasses des mesas, les PJ ne la trouveront pas...

LES AILES DE L’AU-DELA

Le plan du sorcier est d’appeler et de capturer la créature.

Plusieurs marines sont armés de fusils à fléchettes tranquillisantes (des doses à clouer un éléphant sur place).

Les PJ, prisonniers des militaires ou non, peuvent tenter d’interrompre le rituel, ou simplement observer ce qui va se passer.

Quoiqu’il en soit, s’ils interviennent, ils risquent d’être pris à partie par les militaires d’une part, et le Byakhee d’autre part.

Le rituel suit son cours et bientôt la créature fait son apparition, survolant le cercle du rituel.

Chose maigre aux os saillants, un corps allongé aux membres longs se terminant par des griffes, deux ailes membraneuses semblables à celles des chauve-souris, une tête insectoïde aux yeux noirs pleins d’une malignité sans âge. Tel est le Byakhee.

Alors que le Byakhee se pose face à l’invocateur, les marines font feu. La créature fait volte-face, fauchant le sorcier d’un fulgurant coup de griffes.

Plusieurs marines sont balayés avant que la chose ailée ne s’effondre, terrassée par les tranquillisants.

Un container cylindrique (comme celui qui était dans l’avion) est descendu d’un camion.

La créature, inerte, y est placée et le caisson scellé.

Le sorcier, blessé mais vivant, est transporté dans le véhicule de commandement.

Les marines ramènent leurs blessés et leurs morts dans les camions et bientôt la colonne de véhicules militaires reprend la route des entrepôts dans la lumière blafarde du petit matin.

Si les PJ sont prisonniers des militaires, ils seront emmenés eux aussi.

EPILOGUE

Les PJ ont découvert que les militaires avaient mis la main sur une créature étrange et dangereuse, issue du Mythe.

Suite au crash de l’avion qui la transportait, la chose s’est échappée, trouvant refuge dans les grottes et les crevasses des mesas.

Pris de cours, l’Armée a fait appel à Ivan Gorckin pour capturer la chose.

Au terme d’un rituel, le sorcier a réussi à appeler et à capturer la créature.

A l’heure actuelle, l’Armée détient la chose, enfermée dans un caisson spécial et sous haute surveillance dans une base militaire secrète.

Si certains des PJ ont été fait prisonniers, le Delta Green arrivent à les faire libérer (en faisant jouer ses relations au sein du Pentagone).

Une série de questions reste en suspend.

D’où vient la créature ?

Où les soldats l’ont-ils capturée ?

Les dossiers ULTRA SECRET de la CIA mentionnent une mission en Colombie, dans le cadre de la guerre contre les trafiquants.

Dés leur retour du Nouveau-Mexique (ou leur libération des prisons militaires), les PJ sont convoqués par leur contact Delta Green.

Leur prochaine mission : découvrir l’origine des créatures ailées.

(à suivre)

PNJ & CREATURES

Ivan Gorckin

Points de vie : 15

Ecouter 50%, Esquive 40%, Occultisme 50%, Mythe de Cthulhu 30%

Arme de Poing, 40%, 1D10

Sortilèges : Appel et Contrôle des Byakhee

Marines

Points de vie : 10 à 12

Conduire automobile 50%, Ecouter 45%, Esquive 45%, Se cacher 50%, TOC 50%

Arme de Poing, 40 à 65%, 1D10

Fusil d’assaut, 65%, 2d6

Le Byakhee

FOR 17, CON 10, TAI 17, INT 11, POU 10, DEX 14

Points de vie : 15

Griffes 35%, 2D6

Morsure 35% 2D6 + succion de sang

Armure : 2 points (peau épaisse)

Ecouter 50%, TOC 50%

SAN : 1/1D6

Sortilèges :

Déflagration Mentale (fait perdre 5 points de SAN à la cible)