

---

## Delta Green : POUSSIÈRE D'ÉTOILE

Dossier 7.2-M-3.4-NC

Poussière d'Étoile – Deuxième Partie

---

## INTRODUCTION

---

### FIN D'UN FLASH-BACK

La deuxième partie du scénario a pour but d'amener de nombreuses révélations sur les dessous de l'univers de Delta Green. Cette partie est particulièrement difficile à gérer tant le problème auquel les investigateurs sont confrontés est grand et le Gardien devra probablement improviser à certains moments en fonction des idées de ses joueurs. Aussi, les comportements des différents protagonistes de l'histoire sont détaillés dans ce but.

Mais il y a peu de chose à faire si ce n'est constater le désastre... Et le plus dur sera de s'en souvenir. Par ailleurs, certains liens peuvent sembler difficiles à faire. Ce n'est pas particulièrement grave, si par exemple, après la découverte du laboratoire de MJ-12, ils ne jugent pas nécessaire de voir ce qu'il se passe à Dover. Laisser l'action se dérouler et si le missile explose, et bien la zone que MJ-12 Devra faire soigner sera encore plus grande, c'est tout... Cette dernière partie a pour but de récompenser les joueurs particulièrement imaginatifs et malins. Seuls ces derniers peuvent tout comprendre... Pour les autres, vous pouvez bien rigoler derrière votre écran....

Lorsque les investigateurs reviennent à la réalité, il est très probable qu'ils soient complètement bouleversés par ce qu'ils ont subi et auront probablement du mal à comprendre ce qu'il leur est arrivé (jet de SAN 1/1D4). Il est possible qu'ils s'estiment déjà assez chanceux d'avoir survécu à cette étrange enquête et qu'ils ne souhaitent pas retourner à Dover. Pourtant, la lettre de Chairsey fait clairement référence à un centre d'études, ils ne connaissent pas toute la vérité. Pour remédier à cette logique de survie (pour ne pas dire lâcheté), le Gardien devra bien insister sur le fait que l'idée de ne pas être sûr de ce qu'il leur est arrivé leur est insupportable au point de ne pas dormir la nuit.

Aux informations, rapidement, en dernier point d'actualité, on signale que la ville de Dover est mise en quarantaine à cause de « d'un incident » et que « toutes les mesures nécessaires à la sécurité de la ville sont prises ». Il est évident que l'affaire a voulu être étouffée et qu'un service de désinformation en est l'auteur. Un article de journal détaillant cet 'incident' est décrit en annexe.

Mais qui, et surtout pourquoi ?

### LE VER EST DANS LE FRUIT

#### L'Infestation du Centre d'Etudes Spécial de Majestic-12

La reprogrammation des randonneurs ne s'est pas faite à la va-vite et les scientifiques du Centre d'Etudes ont passé de longues heures en compagnie de ces civils, contaminés par le Nior-goth. Si bien que certains d'entre eux ont pu à leur tour subir les effets discrets et perfides du champignon. La contamination est passée complètement inaperçue dans un premier temps, mais les premiers doutes sont venus avec le comportement complètement imprévisible et meurtrier d'Everson, et l'autopsie du malheureux fut sans appel.

Mais il était trop tard, et déjà une colonie s'était installée dans le centre. Le NRO-Delta ne prit pas de risque : le centre fut mis en quarantaine et brûlé. Une mission rondement menée semble-t-il : seuls les scientifiques de certaines sections eurent l'honneur de ne pas participer comme combustible vivant à cet horrible bûcher. Mais ceux qui périrent dans ces flammes napalmées étaient pour la plus part complètement saints : la colonie avait déjà migré vers Dover.

#### Une Cautérisation Imparfait

Une observation rapide de la ville, pour vérifier que le champignon ne s'était pas propagé, ruina les espoirs de MJ-

12. Un énorme centre d'infection est rapidement détecté, dès les premières reconnaissances: le centre hospitalier où était soignée Peggy Bringers n'est plus qu'une immense colonie, qui ne demande qu'à s'accroître d'heure en heure. Le NRO-Delta panique complètement et instaure un premier périmètre de sécurité autour de l'hôpital, puis un second autour de la ville. La mise en place de ces périmètres prend 4 jours et MJ-12 fait appel à toutes ses ressources pour s'assurer de la présence de tous les habitants. L'armée est appelée à l'aide pour le périmètre de sécurité tandis que le NRO-Delta prend la place des services de police et d'une unité du CDC.

Ces périmètres sont globalement assez étanches pour l'instant et rien ne filtre, mais la presse ne tarde pas à être tenue au courant...

MJ-12 sait parfaitement qu'elle ne peut vaincre cette infestation sans cautériser la ville entière (ce qui, bien qu'étant la seule option envisageable dans un premier temps, est parfaitement hors de question car elle révélerait immédiatement l'existence de l'organisation secrète et tous les secrets qui l'accompagnent). Il faut alors se résoudre à demander de l'aide aux Greys.

Mais la panique ayant complètement parasité l'action du NRO-Delta, celui-ci n'a pas pris la peine de s'intéresser au cas Carol Reynold. Elle aussi est maintenant possédée par le champignon. Elle a monté une colonie sur son lieu de travail (le complexe industriel FerCom – pour Fernols Computer) où elle est rejointe par les contaminés du défunt Centre d'Etudes Spécial, qui ont emmené avec eux beaucoup de matériel, tout le nécessaire en fait pour réaliser un petit missile atmosphérique. Le but de ce missile est d'exploser au-dessus de la région pour répandre une grande quantité de spores dans l'atmosphère...

## L'Appel à l'Aide

La situation est tout autant critique pour les Mi-Go : si l'existence de MJ-12 est révélée, il en ira de même de la leur, et toutes leurs expériences sur les humains seront compromises. Par ailleurs, cette histoire pourrait perturber sérieusement l'exploitation de la mine.

Les Mi-Go sont complètement insensibles aux effets du Nior-goth et c'est ce qui va leur permettre d'élaborer un fongicide puissant. Ce fongicide est mis au point rapidement en fait (et commencera à être utilisé sur la population peu après le retour des investigateurs à Dover) à partir de l'ADN et des protéines Mi-Go.

Les Greys vont donc fournir *amicalement* la clef de tous les problèmes de leurs *alliés* humains.

## Une Arme Biologique Incontrôlable

Le Nior-goth est un champignon. Certes extra-terrestre, il n'en reste pas moins un champignon. Il n'a ni conscience, ni intelligence propre, ni but propre si ce n'est se reproduire le plus possible et assurer ainsi la survie de la race. Ce qui pourrait être interprété comme étant l'intelligence du Nior-goth est en fait celle de l'hôte : les actions du parasite qui pourraient sembler raisonnées ne sont en fait que les réflexions de l'hôte, générées par les impulsions de survie et de reproduction primitives du parasite.

Le comportement social du Nior-goth est, assez paradoxalement, bien développé : deux hôtes se reconnaissent instinctivement et tendent à rester ensemble pour assurer la perpétuité de la race et le renouvellement génétique de la population. De véritables colonies peuvent voir le jour, où chaque individu assure toutes les fonctions à tour de rôle, sans cycle manifeste, et pourtant avec une efficacité remarquable.

Tout n'est qu'instinct dans une colonie de Nior-goth et le langage n'est pas nécessaire. En fait, lorsqu'un hôte entre en phase terminale d'infestation par le parasite, il n'émet plus aucun son. Les hôtes n'ont plus aucune émotion ni aucune expression faciale. Leurs actions et leurs mouvements sont précis, sans aucun geste superflu.

De nombreux échanges de spores ont lieu, plusieurs fois par individus dans la même journée : deux hôtes se présentent alors face à face et approchent leur bouche respectivement pour se communiquer leurs spores. Ce processus a pour but de maintenir un patrimoine génétique riche.

Le Nior-goth se développe au détriment d'une grande partie de l'encéphale humain. Mais il ne fait que coloniser celui-ci, il ne le détruit pas. Ainsi, même si de nombreuses sécrétions vitales pour l'homme servent de nourriture au parasite (il ne nourrit de neurotransmetteurs, de neurohormones ainsi que d'autres protéines nerveuses), celui-ci fera tout pour garder son hôte en vie (même si 'en vie' ne veut pas nécessairement dire bien portant avec tous ses membres).

La reproduction des hôtes est également à l'ordre de jour, et s'inscrit directement dans le comportement de survie de l'hôte. Elle est également assurée de manière instinctive, lorsque l'hôte femelle est prête à être fécondée. C'est le mâle

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 7.2-M-3.4-NC

le plus apte à féconder la femelle qui se présente alors (pour assurer le brassage génétique et éliminer les effets néfastes de la consanguinité).

Enfin, le plus important pour le parasite est d'assurer la survie de la colonie. Et si la mort de quelques hôtes est nécessaire à la survie du plus grand nombre, alors ces sacrifices sont consentis sans hésitation.

Le maître mot dans le comportement d'une colonie est Instinct.

La contamination est assez variable en fonction des individus. Cependant, celle-ci suit un schéma assez classique :

- dans un premier temps, la victime inhale le champignon qui va se fixer sur ses muqueuses, puis infester son encéphale.
- dans un deuxième temps, la victime change assez sensiblement de comportement, devient moins personnelle, plus froide, et perd la mémoire sur certaines périodes.
- enfin, elle devient telle un automate et perd complètement l'usage de la parole. La contamination est ici irréversible.

L'hôte peut devenir contagieux très variablement d'un individu à l'autre. Mais en général, il faut avoir atteint la deuxième étape pour que les spores commencent à être produits. La durée totale de l'infestation peut aller de 2 jours à une dizaine en fonction des individus, et surtout en fonction de la quantité de spores inhalées.

## L'ATTITUDE DU NRO-DELTA

Le NRO-Delta, souvent sous la couverture du CDC, va dresser des cordons de sécurité autour de la ville et de l'Hôpital Mémorial de Dover pour éviter toute prolifération du parasite. Il est sur les dents et peu enclin à se laisser casser les pieds par la population ou par les journalistes.

Sa mission actuelle doit être d'une discrétion absolue et s'il est vrai qu'il ne se montrera en rien coopératif pendant tout le scénario, il est absolument exclu d'en venir à la force pour résoudre un problème tant que d'autres moyens existent : une fuite est si vite arrivée alors que MJ-12 marche déjà sur des œufs.

Si toutefois des arguments intéressants ou des phrases chocs venaient à leurs oreilles, alors il est possible qu'il se montre plus enclin à écouter et à aider ceux qui le demandent. Toutefois, cette coopération est risquée, puisque le NRO-Delta n'oublie jamais, surtout lorsqu'il s'agit d'affaires aux frontières du réel (je sais, c'était facile...).

Tous les agents du NRO-Delta sont équipés de masques à filtre et essaient d'en distribuer à la population pour tenter de restreindre l'épidémie, mais ils savent très bien que ce ne sera pas efficace.

## L'ATTITUDE DE LA POPULATION

Les habitants de Dover ne savent tout simplement pas à quel saint se vouer : on leur a tenu la version officielle de l'accident chimique mais, comme toute version officielle, elle ne leur convient pas. Etre ainsi cloîtrés dans une ville isolée de tout les rend particulièrement nerveux (surtout que des films comme *Alerte !* peignent exactement le même type de contexte et que le gouvernement veut raser la ville à la bombe à neutrons dans ce film).

Pour le reste, personne n'a jamais vu le moindre signe d'épidémie, ni de la présence du singe. « Il y avait bien les gens de l'hôpital qui étaient un peu bizarres ces derniers temps, probablement à cause de l'incident ». Rien de plus. Par ailleurs, afin de renforcer la crédibilité de l'affaire, le NRO-Delta a ordonné le confinement de l'ensemble de la population, empêchant au maximum la présence de monde dans les rues. On croise beaucoup plus de militaire en tenue NBC que de civils. D'ailleurs si les militaires en rencontrent, ils sont aussitôt ramener chez eux ou dans le gymnase, transformé en centre d'hébergement le temps que la crise passe.

Vous devrez constamment avoir à l'esprit cette notion de partie de cache-cache afin d'augmenter la tension de ce scénario, où la parfaite mise en ambiance est primordiale pour sa réussite.

---

## DEUXIÈME PARTIE

---

### RETOUR À DOVER

#### Le Nior-goth est parmi nous...

Si le Gardien le souhaite, il est tout à fait possible que l'un des investigateurs (voire tous) soient contaminés par le Nior-goth. S'il veut laisser le hasard décider, alors il peut très bien demander aux investigateurs un jet de Résistance contre une Virulence du parasite de 20.

Si l'un des investigateurs n'est pas contaminé, alors il remarquera des changements de comportement parmi ses confrères et pourra, s'il le souhaite, les interroger sur ces périodes où il les a vu changer d'attitude pour se rendre compte qu'ils n'en gardent aucun souvenir.

Sinon tous les investigateurs sont contaminés, alors le Gardien pourra leur faire perdre la mémoire sur certaines périodes et leur faire un test d'Intelligence à un stade avancé de cette deuxième partie pour qu'ils se rendent compte qu'ils ont des 'trous'.

Les premiers symptômes se sont déclarés si tard à cause de la très faible quantité de spores à laquelle ont été exposés les investigateurs jusqu'à présent. Le temps leur est compté. Il ne dispose guère de plus de deux jours pour être traités avant que ce ne soit la fin.

#### Visite du Centre d'Etudes

Le plus ingénieux pour les investigateurs seraient de se rendre au Centre de MJ-12, dont la lettre laissée par Chairsey confirme l'existence, même si elle ne précise pas exactement où.

Trouver le centre ne présentera aucun danger, même si les investigateurs pensent le contraire : les agents de MJ-12 ont quitté le terrain et tentent vainement de contenir l'épidémie qui touche Dover, et les Mi-Go ont également cessé temporairement l'exploitation de leur mine pour produire le fongicide contre le Nior-goth.

Si les investigateurs ont examiné les différents enlèvements qui ont eu lieu ces dernières années à l'aide des archives de SaucerWatch, alors ils pourront assez facilement délimiter la zone où se trouve le centre de recherche (jet sous Idée ou Cartographie). De la réussite de ce jet dépend simplement le temps que les investigateurs mettront à trouver le centre. Ils pourront également s'aider du témoignage de Peggy qui leur a donné le trajet des randonneurs.

Ce dernier est à moitié enseveli de façon à le camoufler le plus possible aussi bien depuis le ciel que depuis le sol. Un TOC permettra également d'apercevoir du ciel une zone Hélico particulièrement bien camouflée.

Ouvrir la porte d'entrée depuis l'extérieur ne présentera pas de difficulté : il s'agit seulement de retirer des cales qui bloquaient efficacement les deux portes battantes. Si les joueurs ne comprennent pas, un jet d'Idée pourra leur ouvrir les yeux : on ne cherche pas à empêcher d'entrée, mais à empêcher de sortir...

Lorsque les investigateurs pénétreront dans les lieux, ils trouveront la zone complètement ravagée. Une bonne partie du centre est inaccessible à cause d'un éboulement. Tout a brûlé : les murs, les meubles, le matériel informatique. De nombreux corps calcinés rendent l'air fétide (jet de SAN 1/1D4). A ce moment là, deux hypothèses seulement peuvent s'imposer à l'esprit des investigateurs : soit il y a eu un accident, voire une lutte, soit il s'agit d'un nettoyage en bonne et due forme.

Un peu de Psychologie permettrait de se rendre compte que de nombreux corps sont entassés devant l'entrée, dans une position d'agonie, alors que les pauvres tentaient manifestement de sortir. Il est d'ailleurs possible de remarquer de nombreuses griffures sur les murs, réalisées avec des mains humaines (griffures qui ont dû être réalisées avec la force du désespoir, jusqu'au sang). Comprendre la douleur qu'ont dû ressentir ces pauvres gens fait perdre 1 point de SAN.

Il n'y a rien de récupérable dans ces locaux : les agents du NRO-Delta ont bien pris garde vider tous les coffres. Le napalm a, quant à lui, réduit toute la technologie présente dans ce centre à néant : que ce soit les ordinateurs, les appareils photos ou autres. Toutefois, les agents du NRO-Delta ont sous-estimé la rancœur de certains de leurs

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 7.2-M-3.4-NC

scientifiques.

Ainsi, le Dr. Speylerson a voulu à tout prix laisser derrière lui une marque, une preuve de ce qu'il s'était passé ici. En fouillant les quelques salles encore accessibles, les investigateurs pourront trouver (jet sous TOC) un coffre-fort encore fermé, avec un corps calciné devant. Le coffre a beaucoup souffert avec l'incendie, mais il est toutefois possible de l'ouvrir encore par la mécanique (jet sous Mécanique) ou bien par la force (jet de Force contre une Résistance de 15). A l'intérieur du coffre-fort, les investigateurs pourront trouver une lettre un peu jaunie par la chaleur, le testament du Dr. Speylerson (en annexe).

Le reste du centre ne sera que de peu d'utilité pour les joueurs : en effet, les salles intéressantes accessibles et surtout identifiables ne sont guères que des salles de rétention (avec cellules) et des salles manifestement de chirurgie. Mais elles appuieront les révélations faites par Speylerson dans son testament.

## Passer le Cordon de Sécurité

Passer le cordon de sécurité instauré autour de Dover pourrait paraître extrêmement compliqué. Mais en fait, c'est la simplicité même pour peu que les investigateurs réfléchissent deux minutes (si le Gardien est clément, il peut autoriser un jet d'Idée) : les investigateurs savent pertinemment que le soit-disant CDC (épaulé par de faux agents de police mais par la vraie armée) qui leur fait face n'est pas là pour contrer un accident chimique, mais bien une épidémie biologique. Il leur suffit donc de se faire passer pour des habitants de Dover, parti pendant deux jours à la campagne, seuls, et revenant à la maison. Ils deviendront alors des infestés potentiels pour le NRO-Delta qui les laissera alors entrer.

Les investigateurs pourront aussi s'ils le veulent entrer par la violence en forçant le cordon de sécurité, mais ils y gagneront certainement un séjour longue-durée à la morgue. Enfin, il est inutile de tenter une percée par la voie légale (le NRO-Delta a tous les faux papiers nécessaires pour contrer une quelconque demande des investigateurs) et tous les journalistes sont maintenus en dehors de la ville.

## Influence de Delta Green

Dès qu'ils réussissent à entrer en ville, les investigateurs pourront être suivis par des agents de Delta Green.

Ces derniers doivent servir de joker au Gardien, sans pour autant rafler la vedette aux investigateurs. Si jamais ceux-ci venaient à éprouver certaines difficultés à comprendre l'histoire (par exemple, s'ils ont raté des indices de la première partie), alors Delta Green pourra les leur fournir. Si jamais ils venaient à être pris à parti par le NRO-Delta, alors là encore les agents de Delta Green pourraient les sortir de ce mauvais pas. Ou encore lors de l'assaut de la FerCom, devant un probable surnombre.

Les investigateurs doivent seulement se douter de la présence de Delta Green à la fin du scénario, sans nécessairement avoir la certitude de son influence ou du camp que l'organisation défend. Une chose est sûre toutefois : les personnages ne sont pas passés inaperçus aux yeux de cette dernière.

## LA PROGRESSION DES COLONIES

### Le Cas Bringers et l'Hôpital Central

Une fois à Dover, les investigateurs devraient assez logiquement se rendre compte que l'Hôpital Central est complètement infesté. Et s'ils ne comprennent pas pourquoi, un jet d'Idée pourrait leur en apporter la raison : c'est là qu'était hospitalisée Peggy Bringers.

Le cordon de sécurité autour de l'hôpital est parfaitement infranchissable, peu importe la raison. Seule la force pourrait permettre aux investigateurs d'y entrer, mais ce serait une grave erreur : toutes les personnes présentes sont à des stades avancés de contamination (étant donné la forte quantité de spores produite par Bringers avec le traitement médical qui lui a été administré pour qu'elle se rétablisse). Les investigateurs seraient alors capturés et transformés en zombi vivant en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Le Gardien peut d'ailleurs mettre cette scène en jeu pour décourager les joueurs de toute action déraisonnable : un journaliste force le cordon (« le gouvernement veut nous cacher ses actions néfastes ! »), pénètre dans l'hôpital... et il ne restera de lui qu'un long hurlement de supplice à peine étouffé par les murs du bâtiment...

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 7.2-M-3.4-NC

## Le Cas Sarah Baylers...

Très vite, lorsque MJ-12 comprend que le parasite est beaucoup plus contagieux que ce qu'ils pensaient, il devenait évident que mesdames Baylers et Bringers étaient des infestées potentielles. La colonie apparue à l'hôpital apporta rapidement la confirmation de leurs craintes. Le NRO-Delta s'est donc chargé de neutraliser Baylers.

Mais ils ignorent l'existence de Carol Reynold et n'ont donc pas pris garde à une autre colonie en formation... Bien plus dangereuse que la première.

## Le Cas Reynolds et le Centre FerCom

Si les investigateurs ont appris l'existence de Carol Reynolds dans la première partie du scénario, alors il leur viendra sûrement à l'idée de voir ce qu'il est advenu d'elle. Sinon, si le Gardien est vraiment très clémente (à ce stade, c'est même une crème), il pourra permettre un jet d'Idée.

Si les investigateurs n'ont pas appris l'existence de la concubine de Valenty, alors ils se trouvent dans une impasse et dans la quasi-impossibilité d'aller plus loin dans l'histoire. Toutefois, le Gardien dispose de nombreux moyens pour se sortir de ce mauvais pas : l'option Delta Green prend ici toute son ampleur. En effet, les investigateurs sont d'éventuelles futures recrues (ou SaucerWatch, un éventuel futur allié), si bien qu'il est très intéressant de savoir jusqu'où ils peuvent aller (et laisser les autres résoudre une affaire sans se mouiller peut tout à fait être dans les goûts de l'organisation).

Les investigateurs peuvent également faire toutes sortes de recherches qui, si elles sont judicieuses, devraient être récompensées : aller voir la police pour dresser la liste des portés disparus et remarquer ainsi que nombre d'entre eux font partie du complexe industriel FerCom (principal fournisseur d'emploi de la ville d'ailleurs), sillonner la ville à la recherche de zones de très (trop) faible activité, analyser les consommations d'eau et d'électricité et remarquer ainsi que le complexe industriel FerCom reste en activité jour et nuit depuis 2 jours, etc.

## **Une piste optionnelle**

Si vos joueurs pédalent réellement dans la semoule, voici une piste qui pourrait être développée.

Considérez que contrairement à ce qui est précisé auparavant, Sarah Baylers n'a pas été récupérée par le NRO-Delta, complètement débordé depuis quelques jours.

Que les PJs la retrouvent chez elle ou par hasard, elle pourra leur apprendre qu'elle a rencontré il y a peu Carol Reynold. Elle est venue chez elle avec d'autres personnes, portant soit des blouses blanches (des scientifiques de MJ-12) soit en tenue de travail de FerCom. Leurs comportements lui ont semblé étranges, et elle a complètement flippé lorsque son amie a tenté de l'agresser (pour la contaminer bien évidemment). Après être parvenue à s'enfuir, Sarah a vu le groupe monter à bord d'une camionnette de la FerCom pour se diriger vers la zone industrielle. Complètement paniquée, elle ne veut plus rester seule mais ne fait pas confiance à l'armée qui sécurise la zone. Son seul espoir est donc de rester avec les membres de Saucerwatch. Hélas pour elle et les Pjs, Carol Reynolds et ses acolytes ne l'ont pas poursuivie car la contamination a été réussie. Sarah étant en sursis, à vous de profiter de cet élément, pour retourner la pauvre femme contre les Pjs au moment que vous jugerez opportun !

## **Retour à l'intrigue**

La FerCom est un petit complexe industriel divisé en deux parties présentes sur le même site : la partie 'usine' et la partie 'bureau'. Ainsi FerCom, comme de nombreuses entreprises, gère ses commandes et la fabrication de son matériel au même endroit. C'est une entreprise spécialisée dans la fabrication de composants informatiques primaires : résistances, circuits imprimés, etc.

Par l'intermédiaire de Carol Reynolds, une colonie de Nior-goth s'est installée sur les lieux, colonie assez vite rejointe par les rescapés du Centre d'études de MJ-12 (toujours vêtus de leur blouse d'ailleurs). C'est à l'aide du matériel dérobé dans le centre d'études et des différents composants présents sur les lieux que la colonie va pouvoir élaborer son petit missile atmosphérique.

La colonie compte environ 30 personnes pour l'instant (13 'civils' et 27 scientifiques de MJ-12). D'autres contaminés devraient la rejoindre mais, avec la mise en quarantaine de la ville, l'usine a été fermée et la possibilité de répandre les spores s'en est trouvée assez restreinte. Sans les cerveaux des scientifiques de MJ-12, l'idée de réaliser un missile atmosphérique n'aurait jamais vu le jour.

# TOP SECRET / ORCON

Dossier 7.2-M-3.4-NC

Les investigateurs ne sont normalement pas armés si bien qu'ils vont devoir jouer cette partie en douceur.

Lorsqu'ils entrent dans le complexe industriel (jet sous Discrétion), et plus spécifiquement dans l'usine, ils peuvent clairement voir les scientifiques de MJ-12 déposer une sorte d'œuf en plastique complètement rempli d'une substance poudreuse verte (cette substance peut être observée lors des échanges de spores entre deux hôtes) dans le missile, puis amorcer l'arme. Le toit de l'usine est ouvert et il est clair que le missile va partir à la vertical pour exploser dans l'atmosphère (jet sous Connaissance : il est trop petit pour avoir une autonomie importante).

Les investigateurs devront agir très vite pour le neutraliser. Car s'il devait exploser dans l'atmosphère, la dispersion des spores serait telle que l'épidémie prendrait des proportions véritablement phénoménales. Le Gardien sera toutefois libre de décider quand le missile partira : la décision sera bien sûr fonction du plan des investigateurs.

L'usine possède de nombreuses substances explosives ou inflammables pour l'élaboration de certains composants et les investigateurs pourront tout à fait les mettre à profit pour élaborer leur plan. Le Gardien devra ici improviser la scène en fonction de l'ingéniosité du plan. Un plan de l'entrepôt est fourni en annexe.

Il n'existe *a priori* que trois moyens de neutraliser la machination de la colonie : désamorcer le missile (jet sous Mécanique), faire exploser le missile à l'aide d'un combustible extérieur de façon à détruire les spores dans l'explosion (jet sous Explosif) ou enfin retirer l'œuf en plastique qui est solidement fixé dans le missile (jet sous Mécanique et/ou Dextérité).

Inutile de dire que la colonie va réagir en conséquence et que les investigateurs devront avoir un plan de fuite efficace.

## Et la Montagne Noire ?

Si les investigateurs ont le courage ou le temps de rechercher cette fameuse mine dont parle Speylerson dans son testament, alors leurs recherches pourraient les mener dans la Montagne Noire, autre lieu hautement actif de la région du Vermont. Les personnages pourront alors découvrir une grotte étrange, qui peut grossièrement faire penser à une mine. Les lieux sont déserts et le Gardien pourra agrémente la fouille des lieux au grés de son imagination : présence de technologie extraterrestre, de salle de dissection, peut-être même d'une soucoupe volante... ?

Mais il n'y a rien d'autre à faire, si ce n'est être sûr de sortir contaminés des lieux, si ce n'est déjà fait...

## LE NRO-DELTA REPREND LE CONTRÔLE

### Le Traitement de l'Accident Chimique

Très vite, le NRO-Delta va mettre en place un plan de traitement du champignon à l'aide du fongicide. Toute la population de Dover va ainsi subir une injection du produit mis au point par les Mi-Go pour éliminer toute trace dans leur organisme du Nior-goth, ou tout du moins en prévenir l'infection.

Dans l'atmosphère va être propulsée une version volatile de l'antidote de façon à détruire le parasite sur une plus grande échelle. Les colonies de l'hôpital central et du complexe industriel vont tout simplement être éradiquée car les cerveau des victimes ont subi trop de dommages pour rester fonctionnels sans le parasite.

Le seul moyen pour les investigateurs de guérir, ou d'être sûrs de ne pas être contaminés, est de subir une injection de l'antidote.

### La Liberté de penser

Après injection de l'antidote, les investigateurs sont conduits tour à tour dans une salle avec une machine étrange, sur laquelle ils doivent s'allonger tandis qu'ils sont éblouis par une forte lumière. « C'est un dernier test pour vérifier que vous n'avez aucune lésion cérébrale. »

Sauf que les investigateurs se souviennent parfaitement de cette machine maintenant qu'ils l'ont devant eux : ils se souviennent très bien avoir été traités par celle-ci alors que des formes mal définies, mais certainement pas humaines les observaient (jet de SAN 1D4/1D6) : on veut leur faire oublier ce qu'ils ont vécu et le remplacer par autre chose !

La fuite des investigateurs est laissée encore une fois à leur ingéniosité. Mais elle devra être éperdue, car même s'ils réussissent à sortir de la ville, l'armée leur mènera le train avec un hélicoptère. Dès lors, soit ils arrivent à s'en sortir tous seuls, soit l'hélicoptère fait demi-tour au moment où les militaires à son bord allaient faire feu.

Un petit coup de fil d'un ami inconnu sûrement...

---

## ÉPILOGUE

---

### La Menace SaucerWatch

De retour à SaucerWatch, les investigateurs sont tout à fait libres de faire paraître un article détaillé sur ce qu'ils ont vécu, tout comme ils peuvent se taire et ne parler que de la version officielle. Cette décision influencera irrémédiablement l'opinion de Majestic-12 sur cette organisation, ce qui précipitera son éradication...

Le Gardien est tout à fait libre de faire entrer en contact un recruteur de Delta Green avec les investigateurs dès la fin de ce scénario ou bien d'attendre un scénario futur : maintenant, les personnages ne sont plus d'illustres inconnus et peuvent se révéler être des recrues de choix...

### LA VICTOIRE DES MI-GO

Si les investigateurs publient leur article en faisant la lumière sur toute la vérité de l'histoire, alors les Mi-Go abandonneront l'exploitation de leur mine inter-dimensionnelle. Mais si tel n'est pas le cas, alors ils n'auront aucune raison de ne pas poursuivre l'exploitation de celle-ci...

Dans tous les cas, les Mi-Go sont les grands vainqueurs de cette aventure puisqu'ils viennent de mettre au point la plus gigantesque expérience qu'ils n'aient jamais imaginé : tous les individus traités par le fongicide ont maintenant des protéines Mi-Go dans leur corps. Il sera très intéressant pour eux d'observer ce qui va advenir.

Dover s'est transformée en une semaine en un grand laboratoire d'études.

De plus leur alliance avec MJ-12 a penché en leur faveur, les mettant en position de force dans de prochaines négociations...

Et le Gardien devra garder à l'esprit que les investigateurs aussi ont été traités... Fin ?