

Ce scénario, destiné à une équipe Delta Green expérimentée connaissant les implications de MJ-12 dans la vaste conspiration extra-terrestre, repose essentiellement sur les capacités d'improvisation du Gardien des Arcanes. "The Thing", le film de John Carpenter, et "Projet Arctique" des X-Files sont de bonnes inspirations pour ce huis clos.

Il existe une créature nommée la Couleur Tombée du Ciel. Comme il l'est expliqué dans sa fiche de référence, cette dernière est inhibée par toute lumière brillante mais devient pratiquement invulnérable une fois la nuit tombée. Par conséquent, imaginez ce qui peut arriver lorsqu'une tempête s'abat dans un lieu isolé en entraînant une nuit totale pendant plusieurs jours... Ajoutez alors des investigateurs, membres d'une équipe partie à la rescousse d'une équipe de chercheurs d'une base scientifique (du moins c'est ce que les joueurs croient) ne donnant pas de nouvelles depuis plusieurs jours, après un inquiétant signal de détresse...

Là où tout commence...

2 avril 2001

Chaque membre de la cellule des joueurs reçoit un e-mail crypté vers 10h00. Après le décodage de ce dernier, chacun peut consulter le message et les pièces qui y sont jointes (cf. aides de jeu 1 et 2). Une taupe infiltrée au sein de Majestic a signalé l'envoi d'une équipe du projet « Poussière Lunaire » en Alaska. L'ordre de mission qu'il a entr'aperçu donnait des coordonnées et Delta Green a pu localiser leur destination : une base abritant une équipe de scientifiques travaillant sur le projet « Weather Change ». L'intervention d'une telle équipe dans ce lieu a bien évidemment fortement éveillé les soupçons de Delta Green. Ne voulant néanmoins ne pas envoyer une équipe dans la gueule du loup, l'organisation attendit 48H avant de se décider. Le lendemain, une photo satellite montra qu'un avion s'était crashé. Au vu des conditions météo (une tempête est annoncée pour le lendemain), la Taupe informe que MJ-12 n'enverra pas de nouvelle équipe avant la fin de la tempête. Delta Green doit profiter de ce temps libre pour enquêter sur le site. Il faut donc tout prix envoyer une équipe avant que la tempête empêche aux agents d'atterrir sur la base...

Dans deux heures, les PJs doivent à tout prix se retrouver à l'aéroport de (choisissez l'aéroport selon votre campagne), le matériel nécessaire leur sera fourni sur place.

Laissez ces deux heures aux PJs qui voudraient prendre des renseignements complémentaires sur la région, les événements qui auraient pu y survenir dernièrement, etc. Mais il n'y a rien de

particulièrement intéressant à découvrir.

Ce qui s'est réellement passé

La vérité concernant « Weather Change » est bien évidemment toute autre, comme très souvent dans le sombre univers de Delta Green. Il y a plusieurs mois, le 10 décembre 2000, un météorite s'est écrasé en Alaska. A l'intérieur de celui-ci se trouvait une larve de Couleur Tombée du Ciel. Après quelques jours qui lui ont permis de se transformer en "petite Couleur", elle a commencé à drainer la vie végétale et animale autour d'elle. Une fois ses nuits de prédation terminées, elle se réfugiait au fond d'une grotte.

Pendant ce temps, le directeur du MJ-5, le général Eustis Bell, est averti par ses subordonnées de la survenance de l'impact météoritique. La prise de photos par les satellites espions de Majestic 12 a permis de mettre en corrélation cet événement et ceux survenus lors des années 1880 dans le Massachusetts (cf. la nouvelle « La Couleur Tombée du Ciel de HPL »). Cette analyse a conduit ses conseillers à lui proposer l'intervention d'une équipe « Poussière Lunaire » sur les lieux de l'impact et de membres du projet Danseur afin de commencer les recherches le plus rapidement possible.

Il est alors décidé de monter une pseudo expédition météorologique composée de membres du Majestic. Pour cette opération, il a été jugé préférable de ne pas utiliser de moyens radios, afin d'éviter tout risque d'interception par Delta Green. L'équipe n'aurait à sa disposition qu'une balise de détresse, à n'utiliser qu'en cas d'extrême urgence et une radio de faible puissance d'un rayon d'émission de quelques kilomètres dans la tour et dans l'avion de la base.

La suite est alors malheureusement fort simple : l'équipe n'était absolument pas préparée à ce qu'elle allait découvrir. Les scientifiques et l'équipe de MJ-5 organisèrent tout d'abord l'installation de la base. Ils commencèrent ensuite à analyser les changements physiques sur l'écosystème, sans s'inquiéter du développement de la Couleur. Elle commença alors à s'approcher de la base. A la première occasion elle s'attaqua aux membres de l'équipe « Poussière Lunaire » lors de leurs tours de garde.

Ceci aurait dû alerter les scientifiques

du projet Danseur, mais aveuglés par leur désir de recherches, ils préférèrent continuer. Ils convainquirent leurs responsables, les capitaines Chambers et Hong, que la poursuite des études était prioritaire. Hélas pour eux, leur folie les poussa trop loin.

Après avoir localisé la tanière de la Couleur, ils décidèrent de partir l'observer en pleine journée. Mais leur surveillance à la lumière du jour n'apporta pas grand chose. Alors qu'ils quittaient les alentours de la grotte, un incident mécanique sur l'un des chasse-neige provoqua un retard et l'équipe se fit surprendre par la nuit... et par la Couleur. Quatre personnes survécurent, Rebecca Baines, Warren Braysher, Hallen Lumley et Myrandia Howard. Cette dernière est devenue à moitié folle et croit pouvoir s'en sortir en fournissant des proies à la Couleur. Elle pense en effet, non sans raison, qu'une fois rassasiée, la Couleur partira. Il lui suffit alors de lui fournir suffisamment de proies pour pouvoir survivre... Elle drogua alors Baines, Braysher et Lumley et traîna leurs corps inconscients à l'extérieur. A la nuit tombante, Lumley se réveilla et comprit aussitôt la tragédie lorsqu'il vit que la porte de la base était verrouillée... Lumley essaya alors de tenter d'utiliser la radio de la tour, juste au cas où, mais Myrianda l'avait déjà détruite. La couleur effectua cette nuit un festin de plus. Myrianda enclencha alors la balise de détresse, persuadée que MJ-12 lui enverra de nouvelles victimes.

L'équipe de secours envoyée n'a également pas eu de chance en arrivant de nuit : la Couleur s'est attaquée à eux avant leur atterrissage. L'appareil désemparé s'est écrasé sans que le pilote ait pu lancer un SOS. Deux militaires seulement ont survécu au crash et sont parvenus à entrer dans la base. Myrandia Howard n'attend qu'une occasion pour les piéger, mais en attendant, elle cache bien son jeu. La venue des investigateurs sera une bonne surprise pour elle, car avec des sacrifices supplémentaires elle est persuadée de pouvoir s'en sortir...

Aéroport, 2 heures plus tard

Dès leur arrivée, les agents sont accueillis par le pilote de l'avion qui les conduira jusqu'en Alaska. Il s'agit de Peter Campbell, un ancien pilote de F4 de l'USAF désormais à la tête d'une entreprise de transport par DC3. Il est accompagné d'un copilote qu'il présente

comme étant Dan 'Bombs' Carpet' Ritter, ancien pilote de B52.

A l'intérieur de l'avion sont déjà disposés un nombre de sacs à dos correspondant au nombre d'investigateurs et contenant tout le matériel nécessaire pour une expédition grand Nord :

Téléphone par liaison satellite. Parka et sur-pantalon grand froid. Matériel GPS. Matériel de survie Cartes de la région Rations lyophilisées Armement (M16, M1911A1, INGRAM M11) Matériel radio VHF (des talkies-walkies utiles pour mettre en place des réseaux de communications tactiques sur place) ...
--

Peter leur signale avant le départ qu'ils doivent se dépêcher. En effet les derniers bulletins météo indiquent qu'une forte tempête risque de s'abattre sur la base d'ici quelques heures.

Avant de se sangler sur son siège, il leur remet une pochette scellée. Elle contient des dossiers succincts, avec photographie, des membres de l'expédition "Weather Change". Ces dossiers sont sans grande importance pour la suite, mais devraient permettre aux Delta Green d'identifier les personnes rencontrées (cf. aide de jeu 3).

Le vol

Rien à signaler si ce n'est que voler dans un DC3 n'a rien de particulièrement agréable. Les investigateurs devraient rapidement enfiler leurs tenues grand Nord...

L'arrivée à la base sera par contre calamiteuse.

Le vol d'approche sous un soleil couchant permettra tout d'abord de se faire une idée de la situation :

- ❖ Un petit avion de transport militaire s'est écrasé à proximité de la piste d'atterrissage. Son nom peint sur la carlingue : « DIAMOND LIL ». Il s'agit de celui de l'équipe de secours MJ-5 qui a été attaquée par la Couleur Tombée du Ciel lors de son approche.
- ❖ Un impact de 25m de diamètre se situe à 1500 mètres environ de la base. C'est celui du météorite qui a apporté la Couleur.
- ❖ A 1000m de la base, entre le cratère et la base, un chasse neige est stationné, des cadavres à demi enfouis sous la neige gisent autour.
- ❖ La piste est totalement enneigée et la tour de contrôle ne répond pas aux appels.

A ce stade de l'aventure, vous, Maître omnipotent et omniscient, allez faire monter la tension d'un cran. L'atterrissage se passe le moins bien possible. La piste totalement enneigée

est là pour vous aider. De plus le vent qui commence à se lever va rendre l'approche encore plus difficile.

N'hésitez d'ailleurs pas à blesser un de vos joueurs (une entorse, rien de trop méchant), mais le pilote et éventuellement son copilote devraient rester en vie. Ils pourraient ensuite être utiles de les faire tuer par la Couleur...

Si vous souhaitez faire participer les Delta Green, vous pouvez blesser le pilote ou le copilote (pas les deux !). Les investigateurs devront l'évacuer et l'assurer vers l'arrière, malgré les bourrasques qui déséquilibrent l'appareil. L'un d'eux devra le remplacer pour assister le pilote valide...

Quelques appareils vont être détruits lors du crash, en particulier, le téléphone satellite...

Après l'atterrissage de fortune, il restera environ une heure avant que la tempête se déchaîne totalement. Elle entraînera une obscurité qui durera plusieurs jours, donnant une totale liberté à la Couleur...

Voici maintenant la description des lieux et des différents protagonistes. Il ne vous reste plus qu'à laisser vos joueurs aller et venir, faire ce qu'ils veulent. Vous ferez monter la pression au fur et à mesure de leurs actions et des événements, jusqu'à la scène finale.

La base

1. La piste d'atterrissage : rien à signaler de plus que ce qui a été dit précédemment
2. Le poste de contrôle : Bâtiment à simple rez de chaussée, les investigateurs trouveront le cadavre d'un homme (cf. aide de jeu 4 : description des morts). Sur sa parka, la bande patronymique indique "Lumley". Autre détail, la radio gît, fracassée, sur le sol : c'est l'œuvre de Myrandia...
3. L'avion militaire : sept cadavres en partie brûlés portent les mêmes stigmates que celui de la tour de contrôle. Quelques armes (Glock Modèle 18 auto, H1K MP5 SSD, un pain de C4) peuvent être récupérées. Ces armes ont été encrassées par l'incendie de l'avion et doivent impérativement être nettoyées avant toute utilisation. Par ailleurs, les chargeurs découverts ne seront qu'un nombre de un ou deux par arme. Bref, c'est loin de la panacée...
4. Autour de la base, deux cadavres pourront être découverts à demi recouverts par la neige. Leurs corps portent les mêmes marques hideuses que le cadavre de la tour de contrôle. Sur leur parka, on trouve les bandes patronymiques

suivantes : Baines et Brayersher.

5. Le hangar : un avion est remisé à l'intérieur. Un des moteurs était en cours de réparation lorsque la Couleur est apparue. Il pourrait être remonté, mais certaines pièces sont manquantes : Myrandia les a cachées dans sa chambre. On y trouvera également un atelier mécanique bien fourni.
6. Les chasse-neige : Deux, en état de marche mais les clefs de contact ont disparu. Si la question est posée à Myrandia, elle prétendra que les clefs étaient en possession du conducteur en titre de l'expédition, Hallen Lumley... Elles sont en réalité également cachées dans sa chambre... Chaque chasse neige peut abriter trois personnes et dispose d'une autonomie de 250 Km en essence
7. Le stockage d'essence : il aura une place importante dans la suite du scénario. A côté de ce dernier se trouve le groupe électrogène qui alimente la base scientifique. Le groupe électrogène est constitué d'un seul moteur...
8. La base
Le toit est couvert d'antennes et d'instruments de mesures, il est accessible par une échelle fixée près de la porte principale. Les investigateurs pourront y retrouver Myrandia, ainsi que Eric Delet et David Bloch, les deux membres de la seconde équipe qui ont survécu.
 1. Chambre de Myrandia Howard : les clefs des chasse-neiges et les pièces de l'avion pourront y être trouvées.
 2. Chambre de Robert MacNamara : désormais occupée par le Sgt Delet.
 3. Chambre de Rebecca Baines.
 4. Chambre de Stephen Wright : désormais occupée par le Cpl Bloch.
 5. Chambre de Brian Chambers.
 6. Chambre de John Lee Hong.
 7. Chambre de Warren Brayersher.
 8. Chambre de Robert Sapsfort.
 9. Chambre de Micheal Domway.
 10. Chambre de Hallen Lumley.
 11. Chambre de Stephen Kulligan.
 12. Laboratoire: dans des congélateurs se trouvent des prélèvements de neige, de plantes (celles-ci luisent étrangement dans le noir). Les ordinateurs contiennent des renseignements sur la mission.
 13. Réfectoire.
 14. Cuisine.
 15. Chambre froide : on y trouve les corps des deux premiers soldats morts lors de leur tour de garde, le caporal Michael Donway et le soldat Stephen Kulligan. Ils por-

tent les mêmes stigmates que les autres cadavres.

16. Baie technique : c'est par là qu'arrive l'alimentation électrique
17. Réserve alimentaire
18. Station météo, reliée au laboratoire.

Que pourrait-il se passer ?

Voici quelques pistes à exploiter pour le scénario :

La recherche d'informations sur la situation

Le laboratoire sera difficilement accessible tant que Delet sera toujours vivant. En effet, il ne voudra en aucun cas que des personnes auxquelles il n'a aucunement confiance puisse trouver des informations relative à MJ-12.

On pourra pourtant trouver des renseignements sur la Couleur, mais aussi un résumé de la situation depuis l'arrivée de la première équipe sur les lieux.

Le tout se trouve sur les différents ordinateurs portables des différents scientifiques.

(cf. aides de jeu intitulée « Extraits », « rapports » et « liste »)

La recherche des clefs des chasse-neige

Selon Myrandia, les clefs du chasse-neige étaient gardées par Hallen Lumley. Une visite de sa chambre ne permettra cependant pas de les retrouver. Son cadavre se trouve dans la tour de contrôle. Les PJs pourront aller tenter de récupérer les clefs. Préparer alors la mort d'un des survivants...

La panne de courant

Myrandia a trafiqué la jauge du groupe électrogène afin de faire croire que le réservoir est quasiment plein. Au cours de la nuit le groupe tombe, bien évidemment, à sec et il est impératif de réapprovisionner le réservoir de toute urgence... Bien évidemment, il faut alors sortir, puisque toutes les commandes sont à l'extérieur...

La disparition d'un soldat

Une nuit, un des PJs entend un curieux bruit répétitif. Il s'agit de la porte d'entrée de la base qui claque. A l'intérieur, de la neige poussée par la vent violent recouvre déjà une partie du sol. A quelques mètres à l'extérieur gît le cadavre d'Eric Delet, complètement vidé de tout fluide vital par la Couleur et le crâne défoncé par un objet contondant. Un TOC permet de trouver à proximité une clef anglaise ensanglantée, portant des empreintes nettement visibles. En « programmant » correctement le réveil des autres prota-

gonistes, vous devriez arriver à les faire apparaître à cet instant. Le pauvre investigateur est à proximité de la clef anglaise, voire la tient en main. Une scène violente va alors avoir lieu, Myrandia accusant le PJ d'avoir tué le soldat. Les PJs demanderont sûrement à chacun de fournir ses empreintes, afin de trouver le coupable... Revoir le "Projet arctique" des X-files ou "The Thing" pour la scène où chacun doit effectuer le test...

La découverte des clefs et des pièces du moteur dans la chambre de Myrandia ou la découverte de sa corruption

Il s'agit d'une scène clé de ce scénario. Une fois découverte, Myrandia sera prise d'un accès de folie et cherchera à s'enfuir. Elle se dirigera vers la réserve d'essence de la base qu'elle fera exploser au moyen de son pistolet de détresse. Elle succombera lors de l'explosion. Sans combustible de réserve, il ne devrait rester que quelques heures d'autonomie au groupe électrogène...

S'enfuir avant la panne sèche

Il ne reste plus aux PJs qu'à réussir à s'enfuir avant la panne sèche du groupe électrogène. Tant qu'il y a du courant, le matériel météorologique continue ses enregistrements et calculs. Or un PJ qui se serait fait expliquer quelques uns des paramètres affichés serait en mesure de le découvrir qu'une petite accalmie devrait survenir lors de la prochaine nuit... Enfin un peu de chance !

Le dénouement devra être apocalyptique : une véritable course poursuite contre la Couleur, avec en point d'orgue David se lançant dans une ultime diversion, allant jusqu'au bout du sacrifice...

Special thanks : Merci à The Servant pour ses implacables corrections qui permirent à ce scénario de prendre cette forme.

Les Protagonistes

Myrandia Howard

Scientifique du projet Danseur, elle a totalement perdu la raison lors de l'attaque de la Couleur. Elle pense que la meilleure façon de s'en sortir est de donner les autres en pâture à la créature... Elle semble au premier abord saine d'esprit mais un examen médical (qu'elle refusera) ou une longue observation feront tomber ce masque. Elle garde toujours sur elle un petit sac à dos contenant un pistolet de détresse dont elle se servira si elle est découverte (voir ci-après). Elle connaît certaines implications de MJ-12 dans certains projets, mais s'en dira sûrement rien...

Eric Delet

Sergent de l'équipe de sauvetage, il a une certaine tendance à la paranoïa et se montrera méfiant vis à vis des agents Delta Green. Il est persuadé que ce sont des fouteurs style Saucerwatch et il surveillera donc les membres de l'équipe de Delta Green, et ne parlera en aucun cas du fonctionnement de MJ-12 aux PJs. Il n'est pas très intelligent et ce sont ses compétences martiales, mais aussi son total respect des ordres de ses officiers, qui ont fait de lui un sous-officier en charge d'une équipe...

Un peu perdu, depuis la disparition de ses officiers, il n'a pas encore décidé de la marche à suivre.

David Bloch

Caporal de l'équipe de sauvetage. Il pourra être utile à l'équipe Delta Green. En tant que survivant du crash, il pourra expliquer ce qu'il a vu. "Une drôle de couleur est apparue autour du cockpit... J'ai pu sortir alors qu'elle restait sur mes camarades..."

David ne comprend pas le manque de prise de décisions de son supérieur. Depuis il a du mal à accepter Delet comme son supérieur hiérarchique. Il a décidé de regrouper les corps dès le lendemain afin de les enterrer. Il se sent responsable de la protection de l'ensemble des personnages, toujours prêt à venir secourir un PJ en danger... Bref, il risque de disparaître d'un moment à un autre, désireux de se sacrifier pour ses nouveaux amis...

La Couleur Tombée du Ciel

Elle va entrer en scène à partir du moment où la tempête commencera. Mais elle n'entrera pas dans la base tant que le groupe électrogène fonctionnera...

La Couleur est désormais une "jeune Couleur" désireuse de drainer suffisamment d'énergie pour parvenir à vaincre le champ magnétique terrestre et quitter la planète.

FOR 15 TAI 28 INT 34

POU 28 DEX 60

Déplacement : 20/20 en Volant

Armes :

.Se nourrir : 85% 1D6 dommages + drainage FOR/ POU/ CON/ DEX/ APP.

.Attaque mentale : automatique -1D6 points de magie et -1D6 points de SAN.

.Étreinte : 60% dommages d'étreinte.

Armure : Néant, mais aucune attaque matérielle (y compris les armes magiques) ou par le feu ne peut l'atteindre. Elle est vulnérable aux attaques magiques qui détruisent le POU, au Signe des Anciens ou aux champs magnétiques de forte intensité. Ces derniers peuvent l'emprisonner.