

Background et résumé pour le maître

Les Mi-Go, dans leur quête de compréhension de l'Humanité, ont besoin d'énergie. Cette énergie, ils peuvent la puiser de diverses manières (voir New-Age, scénario du livre de règles) ; ils ont récemment trouvé un réservoir immense d'énergie auquel les humains, trop aveugles, ne s'intéressent pas : il s'agit des gigantesques forêts de séquoias qui couvrent le territoire des Etats-Unis. Les Mi-Go ont donc décidé d'installer un camp au plus profond du parc national des séquoias.

Afin de ne pas être dérangés et pour ne pas éveiller les soupçons de MJ-12, ils ont fait croire aux dirigeants de celui-ci, par l'intermédiaire des Greys, que ce camp avait pour objectif d'étudier la faune locale qui leur était totalement inconnue.

Dans le but d'entretenir de bonnes et cordiales relations avec les Greys, le (supprimer) MJ-12 a proposé d'assurer la parfaite tranquillité du camp de leurs alliés...

Depuis peu et grâce à des rapports de Park Rangers sur d'étranges lueurs nocturnes et à d'étranges disparitions, DeltaGreen s'est intéressé de près à ce qui se trame dans l'épaisse forêt de séquoias.

DeltaGreen a réussi à détacher un petit groupe de ses agents attachés à l'Environmental Protection Agency et au National Park Service afin d'effectuer une reconnaissance par avion au-dessus de la zone des disparitions.

L'équipe était constituée du Park Ranger et pilote Jonathan Davis, du photographe de l'EPA Clifford Moore

et des 2 spécialistes de la faune Barry Deton et Bill Porter.

La mission a décollé de l'aérodrome de Three Rivers à l'extrémité sud du parc, le jeudi 6 juillet à 8h15, le dernier rapport émanant du commando est daté de 11h32 qui devait se trouver à l'est de Avalanche Pass, après c'est le silence radio : l'avion n'est jamais rentré.

En fait l'avion commençait à survoler la zone Mi-Go avant que les agents du MJ-12 ne l'abattent avec un tir de roquette. Touché au niveau de la gouverne, l'avion s'est écrasé dans un petit canyon le rendant invisible à d'éventuelles photos satellites. Le silence radio provient du fait que les Mi-Go ont dressé une barrière électromagnétique autour de leur camp rendant impossibles toutes communications ra-

dios.

En même temps, ils commencent à pomper l'énergie que constitue la forêt. Les animaux sentant le champ électromagnétique ne pénètrent plus dans la zone et deviennent particulièrement agressifs (voir Be Safe). Les Indiens présents dans les montagnes sont conscients que l'équilibre de la forêt est en danger et se préparent à aider l'esprit de la forêt à se défendre.

DeltaGreen, conscient du fait qu'il faut intervenir au plus vite, décide d'envoyer un autre commando qui cette fois-ci ira sur les lieux après une petite balade en forêt...

Informations pour les joueurs

L'équipe des joueurs est sympathisante de DeltaGreen et doit être constituée d'au moins un Park Ranger (National Park Service), un agent spécial de l'US Fish and Wildlife Service et un agent de l'Environmental Protection Agency, les autres joueurs pourront être des agents du FBI (au sujet des disparitions de personnes).

Briefing

Les joueurs reçoivent une lettre, un appel téléphonique les invitant à l'opéra (code pour une mission DeltaGreen) ; leurs congés ont été posés et leurs billets d'avion sont réservés, destination Fresno, Californie. Ils ont rendez-vous à 20h30 au poste des Park Rangers au General Grant Tree. Les joueurs sont accueillis par l'agent spécial Howard Muller, en rangers et chemise kaki, pas très à l'aise dans ses vêtements (visiblement il n'a pas l'habitude de cette vie en plein air). Il fait partie du FBI. Il expose les faits aux joueurs (les soupçons de DG, le commando, l'avion qui disparaît et les promeneurs qui ne reviennent pas des sentiers de promenade) et leur annonce qu'ils vont faire équipe avec 3 autres Park Rangers qui ne sont et ne doivent pas être au courant de la véritable mission des joueurs.

Howard leur fait écouter la dernière communication envoyée par l'avion du commando disparu ; celle-ci fait clairement apparaître que l'avion a eu un problème avec ses instruments de vol (aiguilles folles, ratés du moteur... qui sont dus à la barrière électromagnétique), le signal radio devient de plus en plus bruité puis disparaît. C'est à ce moment que la roquette descend l'appareil.

Les 3 Park Rangers sont Nicholas Yudle, William Hubert et Gary Norton. Ce sont tous trois des agents confirmés

et bâtis pour les longues marches en forêts. On les présente aux joueurs. Les Rangers sont officiellement (et c'est ce qu'on leur a dit) détachés pour servir de guides aux joueurs, ils sont tous les trois armés et aguerris au combat au corps à corps. L'expédition est prévue pour partir dès demain à bord des 4x4 des Rangers jusqu'au bout de la route au sud de Cedar Groove Village pour continuer à pied sur les sentiers jusqu'à Avalanche Pass, pour sortir des sentiers battus et enfin partir vers l'Est. Le sentier menant de la route de Cedar Groove à Avalanche Pass comporte des sommets trop élevés risqués pour les PJ.

Les 3 Rangers

Comme il a été dit plus haut les trois Rangers sont des pros de la montagne et de la forêt, ils sont de plus de solides gars ; tout cela pour dire qu'il ne faut pas les considérer comme des PNJ bizuth. De plus, l'un d'entre eux Gary Norton est en fait un steward infiltré pour conduire les PJ sur de fausses conclusions ou pour faire échouer la mission : un accident en montagne est si vite arrivé !

Il va pour cela agir de manière très discrète, à vous de le jouer de manière à ce que les joueurs ne portent pas trop vite des soupçons sur lui.

Promenons-nous dans les bois !

Le déroulement du voyage

Le voyage va se découper en 3 parties :

- ❖ la première décrit les événements du départ à Avalanche Pass
- ❖ la deuxième de Avalanche Pass à la limite ouest du camp des Mi-Go
- ❖ la dernière décrit la scène finale et le camp Mi-Go proprement dit.

Prochaine étape : Avalanche Pass

Profitez du matin du départ pour distribuer aux joueurs l'affiche Be Safe afin de les mettre en garde contre les dangers de la forêt (et de ce qui va leur arriver...). Les PJ sont équipés de rangers, vêtements de marches et de chapeaux. Ils portent un sac à dos d'un poids honorable (une vingtaine de kilos devrait faire l'affaire) contenant tente, popote, trousse de soin, nourriture, gourde ou outre, torche électrique, lunettes de soleil, briquet, serviette, savon... et tout ce qu'il plaira à vos PJ dans le domaine du raisonnable. Pour ce qui est des armes, les PJ ont leur arme de service ainsi que 2 fusils de chasse avec balles (30) ou



seringues hypodermiques (5).

Les sentiers de randonnées sont assez bien entretenus et permettent une progression rapide pour des randonneurs aguerris. Pour les PJ, l'aventure est un peu plus délicate, en effet, ils ont du mal à suivre le rythme soutenu par les trois Rangers. Gary Norton ainsi de fatiguer les PJ pour lui permettre d'agir plus facilement (allez faire des tours de garde, alors que vous êtes exténués !). Il faut prévoir que les PJ ne pourront pas marcher plus de 20 kilomètres par jour sans vraiment entamer sérieusement leurs ressources.

Si vos PJ veulent absolument marcher plus, laissez-les faire mais ils tomberont comme des mouches à la nuit tombée et ils subiront des gros malus le lendemain lorsque leurs muscles auront refroidi.

Au cours de leur journée pour rallier Avalanche Pass, plusieurs événements vont arriver, à vous de les employer à bon escient :

- ❖ le passage de la rivière : Le passage de la rivière se fait par l'intermédiaire d'une passerelle en corde et en bois qui passe une dizaine de mètres au-dessus de l'eau. Au passage d'un des PJ, un aigle viendra frôler le visage de celui-ci, le déséquilibrant et le faisant passer pardessus la passerelle. Si le PJ a la bonne idée de se rattraper à la passerelle (moyennant un jet sous 3xDEX), les éventuelles personnes présentes sur la passerelle doivent aussi faire un jet sous 4xDEX ou tomber aussi.

Si l'un des personnages tombe, il atterrira dans la rivière (jet sous 2xCON) si le jet est raté, le PJ est surpris par l'eau glacée et ne pourra que se laisser emporter par le courant. Jouez le sauvetage comme vous le voulez mais ce serait bien si Gary arrivait à sauver le PJ.

- ❖ l'attaque des cougars : Au détour d'un sentier, le groupe se retrouve face à 5 cougars visiblement effrayés et désorientés qui attaqueront les PJ. Dans la bagarre avec les cougars, un des Park Rangers (un des PNJ) va être touché. Ils vont devoir le laisser au village indien qui se trouve à quelques kilomètres de là où ils sont. L'objectif est d'éliminer les Park Rangers les uns après les autres afin qu'il ne reste plus que Gary Norton.
- ❖ le village indien : Un peu après le passage de la rivière, les PJ trouvent un village indien où les PJ tombés à l'eau pourront se réchauffer. Les Indiens pressentent que la forêt ne va pas bien. Ils expliquent aux joueurs intéressés que depuis quelques temps les animaux ne se comportent pas de manière ordinaire. L'esprit de la forêt est en danger et les shamans se préparent à l'aider à se défendre. Pour les

plus respectueux, les Indiens expliquent qu'une puissance maléfique est en train de drainer l'énergie de la forêt. Les esprits ont annoncé aux indiens qu'un groupe de guerriers combattront cette force et que les Indiens les aideront. Les shamans indiens aideront les PJ dans le plan spirituel en faisant en sorte que les animaux ne les attaquent plus.

Près de Avalanche Pass

- ❖ les boussoles : elles s'affolent de plus en plus.
- ❖ les mauvaises communications radio : dès que les joueurs arrivent au sommet du col, plus rien ne peut être transmis.

Les joueurs pourront passer la nuit dans le petit refuge qui se situe à Avalanche Pass. Pendant la nuit, le deuxième Park Ranger va se sentir mal. Il semble qu'il ait été empoisonné avec les baies qui poussent dans le park. Gary s'est arrangé pour lui en glisser dans son repas. Résultat, le Park Ranger est incapable de continuer et les joueurs vont devoir le ramener au village indien.

Vers le camp

Le lendemain, le groupe va continuer sa route vers l'est où est censé s'être écrasé l'avion. Après quelques heures de marche ils vont se retrouver devant un mur rocheux à escalader. Sortez les cordes, il va falloir grimper.

A l'altitude où ils se trouvent, le mur est recouvert de glace et le sol est recouvert de neige. L'escalade n'est pas des plus faciles et c'est d'ailleurs Gary qui fait remarquer que la glace n'est pas très bonne. Il se propose d'ouvrir la voie. A vous de voir comment vous allez gérer la grimpe (frayeur, glissade...), une chose est sûre c'est que Gary ne tentera rien qui le trahirait.

Une fois le mur franchi, ils vont commencer à descendre et la neige va se faire plus rare. Ils vont arriver au début d'un petit canyon. Ils trouveront la gouverne de l'avion. L'explosion ayant détachée la gouverne du reste de l'appareil, la carcasse est au fond du canyon. Les joueurs vont rapidement s'apercevoir que l'avion a été descendu par une roquette (oh.. déception). Ils peuvent apercevoir le reste de l'avion au fond du canyon.

Le canyon, peu profond, est jonché de rochers détachés des parois qui l'entourent. Le canyon n'est pas très profond.

L'embuscade

A l'aplomb de la carcasse de l'avion, 2 stewards attendent de prendre les PJ dans une embuscade. Une fois que les joueurs seront près de l'appareil, ils verront 2 corps écrasés contre les ro-

chers, expulsés du cockpit, un troisième corps gît dans la carlingue.

Ne les laissez pas trop tranquilles, après avoir découvert les corps, les stewards passent à l'attaque, tout le monde plonge à couvert là où il le peut, ce qui permet à Gary de s'éclipser pour pouvoir agir tranquillement.

Le seul salut des joueurs vient des pistolets de fusées de détresse qui se trouvent dans l'avion, il y a 6 recharges. Faites-vous plaisir et s'ils n'ont pas l'idée des fusées et quand vous commencez à voir que vous allez faire un génocide, faites leur faire un jet d'idée pour les fusées. Cela fera fuir les stewards s'ils n'arrivent pas à les tuer.

La bagarre doit être rude et les joueurs doivent penser que vous avez décidé d'abrégier la vie de leur alter ego. N'oublions pas que les joueurs sont en haute montagne et que les soins seront plus que sommaires.

Après la bataille, les joueurs auront certainement envie de savoir ce que les stewards se tuent à cacher.

Ils vont partir selon toute vraisemblance dans le sens où les stewards se sont enfuis.

Si les joueurs décident d'abandonner ou de rentrer à la maison pour chercher du renfort, libre à vous d'utiliser les stewards pour leur barrer la route ou faites en sorte qu'ils comprennent qu'ils n'arriveront pas entiers. Dans tous les cas, les joueurs doivent être les seuls à arriver au camp Mi-Go.

Le camp Mi-Go

Le camp Mi-Go est situé dans une vallée encaissée à l'abri des regards. Le camp est constitué de deux grands entrepôts et de petites cabanes tout autour. L'observation du camp va permettre de voir des Greys s'activant autour d'un des hangars et les stewards (le nombre est laissé à votre discrétion) faire des patrouilles autour du camp. Il est bon de noter la présence d'une jeep sous un abri (il y a peut-être un sentier...).

Pour les Greys, reportez vous au livre de DeltaGreen, les Mi-Go savent que les PJ vont arriver d'un moment à l'autre alors ils se préparent pour les mener en bateau.

L'attaque du camp va sembler évidente : les Greys ne sont pas terribles et les stewards peuvent être tués grâce aux fusées. Ils ne doivent certainement pas se douter de la présence des Mi-Go à moins qu'ils n'aient déjà joué à Convergence, fourni dans le livre de DG.

Les 2 entrepôts cachent le générateur de champ magnétique et la machine mi-artificielle mi-organique qui grâce à des sondes plantées dans le sol est en train de drainer l'énergie de la forêt et la stocke dans un gigantesque réservoir



(un peu comme dans New-Age avec les cristaux).

Lors de l'attaque, les Mi-Go vont se cacher en hauteur, collés au plafond et vont prendre les PJ par surprise. Bien sûr les Mi-Go protégeront avant tout le drain d'énergie.

Les PJ ont de multiples possibilités pour mener à bien leur attaque et cela dépend de votre humeur mais l'hypothèse la plus probable est qu'ils vont essayer de faire exploser le réservoir par quelque moyen que ce soit. L'explosion du réservoir entraîne la destruction complète du campement.

Je les ai vu...

A l'issue de cette attaque et dans l'hypothèse où elle a été réussie, les joueurs seront dans un piteux état et après leur fuite effrénée avant que le réservoir n'explose, ils seront secourus par une équipe de Park Ranger. Ils seront menés à l'hôpital, à vous d'orienter la suite comme bon vous semble.

