
DELTA GREEN

Dossier 1-N-1.3-NC
Expériences Inhumaines

PROLOGUE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Ce scénario est réservé à un groupe restreint d'investigateurs (allant de un à trois tout au plus) dont le niveau importe peu (un médecin serait fortement utile, mais ce n'est pas une obligation). L'enquête est initialement optimisée pour des personnages ne faisant pas partie encore de Delta Green. En fait, ils peuvent intégrer l'organisation à la fin du scénario, tout comme celui-ci pourra constituer une sorte d'introduction au premier scénario du Livre de Base (Marionnettes et Ombres Chinoises). Toutefois, en fin de scénario est prévu une annexe expliquant comment modifier l'aventure si les investigateurs ont déjà incorporé Delta Green.

Par ailleurs, les joueurs devront faire partie (dans l'hypothèse où ils n'appartiennent bien sûr pas à Delta Green) d'agences fédérales aptes à enquêter sur des affaires criminelles, telles que le F.B.I par exemple. Si ce n'est pas le cas, leurs agences devront pouvoir leur fournir des couvertures nécessaires pour enquêter sur l'affaire (une annexe en fin de scénario donne divers exemples d'implication dans l'aventure).

Enfin, la connaissance de Majestic-12 devrait être réduite pour faire ressortir le côté 'conspiration' du scénario. Toutefois ceci, comme la majorité des indications précédentes, est laissé à l'appréciation du Gardien.

Les investigateurs seront donc chargés d'enquêter sur une suite de meurtres et de morts ayant eu lieu dans une petite ville perdue : Hollsville. Le but de cette enquête est de mettre à jour les actions malencontreuses du gouvernement et de faire comprendre aux investigateurs que de nombreux faits occultes se cachent dans la paperasserie administrative.

LE PROJET SOURCE ROUGE

L'Histoire d'une Clinique Fédérale

Avant de poursuivre la lecture du scénario, le Gardien devrait prendre connaissance des informations contenues dans le rapport du Dr. Sencher fourni en annexe. Il découvrirait alors qu'à Hollsville se trouve une clinique, la Clinique Ste Claire qui, en même temps qu'elle assure ses fonctions médicales (c'est la seule clinique et hôpital de toute la région), mène en secret un projet pour le compte du gouvernement et de l'A.F.M.I.C dont le nom de code est SOURCE ROUGE.

Le principe de ce projet est élémentaire : il s'agit d'inoculer aux individus les plus vigoureux et résistants de la région des virus et bactéries - traités par radiations dans le but d'annihiler leurs fonctions reproductives et ainsi empêcher toute infection et épidémie - qui provoquent en temps normal des maladies dont il n'existe pour l'instant aucun traitement, ou bien dont le traitement est en phase de devenir inefficace à cause de la virulence croissante des microorganismes responsables desdites maladies (par exemple, le traitement du paludisme est de nos jours presque complètement inefficace). A la suite de cette contamination volontaire, les réactions immunitaires du cobaye sont observées et analysées, permettant ainsi en théorie d'obtenir un traitement efficace.

Les résultats du projet doivent servir en priorité l'armée lui permettant ainsi de mener à bien diverses opérations en territoires extérieurs sans être parasitée par ces problèmes médicaux. Le second objectif est de permettre de traiter ces mêmes maladies dans les pays les plus touchés.

Le problème, c'est que certains cas de décès sont signalés dans la région, et plus particulièrement à Hollsville, dont les symptômes sont pour la plupart immanquablement ceux des germes supposés non-infectieux administrés à la population. Par ailleurs, un stock de germes provenant d'Amérique Latine profonde (Brésil) a été dérobée à la clinique

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

alors qu'il se situait dans une zone sécurisée et secrète : le laboratoire souterrain de la clinique.

Le Virus Geser-7

En fait, tout commence par une opération menée par Majestic-12 dans le cadre du projet DANSEUR : l'opération CLAIR DE LUNE (il s'agit en fait d'une variante du projet JOSUE). Il est rappelé au Gardien que le projet DANSEUR a pour objectif de mettre au point des armes contre les Greys, et plus précisément des armes bactériologiques, dans le but avoué de se protéger de la menace que représente cette civilisation supérieure.

Le principal souci de l'opération Clair de Lune est bien entendu que l'arme bactériologique, en l'occurrence ici, un virus, soit efficace contre les Greys mais ne contamine pas la population humaine. Ainsi, l'opération fut-elle menée dans un milieu peu civilisé et sous un gouvernement facilement corrompible : dans la forêt amazonienne. Les cobayes furent les habitants d'un village indigène.

Toutefois, le virus se révéla vite être beaucoup trop instable et beaucoup trop dangereux pour être contrôlé, si bien que l'opération Clair de Lune fut avortée et le village, rasé à la suite d'un *incendie inexplicable*. La zone étant stérilisée, Majestic-12 classa l'affaire.

Ce qui n'était pas prévu, c'est qu'une équipe de virologue viennent chercher les restes du virus pour effectuer une étude en territoire américain. Cette opération fut menée par le Dr. Diane Strechman, et c'est ainsi qu'elle se retrouva malencontreusement contaminé par Geser-7.

La Vérité sur Geser-7

Les effets de Geser-7 sont assez complexes et peuvent se distinguer en trois phases.

Après une période d'incubation allant de quelques semaines à quelques mois, la victime subit une transformation irréversible de sa physiologie vasculaire : en effet, elle ne fabrique plus son propre sang (globules rouges, et plaquettes seulement, les lymphocytes étant encore produits) si bien qu'elle est obligée de se fournir dans une source extérieure. Par ailleurs, la structure de son estomac est complètement modifiée, si bien qu'une transfusion du nouveau sang n'est pas nécessaire : une ingestion est suffisante. Il faut cependant que la victime fasse bien attention : le sang qu'elle ingère doit être du même groupe sanguin que le sien, sous peine de mourir à cause de réactions immunitaires dues à son propre organisme (cette anomalie est due aux mutations que Majestic-12 a fait subir aux germes initiaux).

La seconde phase de la maladie consiste en une folie permanente : dès que la victime a 'faim' (le manque de sang se traduit par une sensation assez proche de la faim), elle perd complètement le contrôle de son corps pour fondre sur le premier animal ou être humain rencontrer dans le but de se nourrir. L'attaque étant pour le moins bestiale, il est bien évident que l'animal est vivant et qu'une fois encore, des précautions quant à la nature du sang ingéré sont à prendre. Une fois rassasiée, la victime reprend ses esprits pour se rendre compte de l'horreur qu'elle vient de commettre.

La phase terminale de la maladie se traduit par des modifications physiques importantes dans les périodes de crises : la peau devient grise-argentée tandis que toutes sortes d'excroissances peuvent pousser sur tout le corps : tentacules, griffes, autres bouches, etc.

Une particularité très intéressante de Geser-7 est de pouvoir stimuler de façon impressionnante les microorganismes avec lesquels il entre en contact. Pour cela, il faut que ceux-ci soient mis en contact avec Geser-7. D'un point de vue pratique, il suffit en fait qu'une personne saigne en étant proche d'un individu contaminé par Geser-7 pour voir tous les microorganismes potentiellement mortels présents dans son corps se 'réveiller' et se multiplier avec virulence.

Toutefois, il est important de signaler que malgré cette stimulation, les victimes restent toujours non-contagieuses.

La seule façon d'être contaminé par Geser-7 consiste en une transfusion sanguine. Le vecteur idéal au Brésil était les moustiques, et c'est d'ailleurs ainsi que le Dr. Strechman a été contaminé.

Geser-7 n'est pas un virus comme les autres. En fait, ce n'est pas un virus du tout : il s'agit de micro-bactéries latentes (cette caractéristique les confond ainsi avec les virus) qui ne s'activent que lorsqu'elles sont mise au contact de tissus de vertébrés, et préférentiellement des tissus humains. Elles se multiplient alors pour détruire le tissu et le remplacer. Cette colonisation s'interrompt lorsqu'elle atteint le système nerveux : il y a alors émissions de cordons sensoriels qui colonisent tout le système nerveux, prenant ainsi le contrôle de tous les tissus du corps. Cette opération est longue et complexe, et prend beaucoup de temps (ce qui explique que l'incubation de la maladie soit aussi importante).

Le Geser-7 a été élaboré par Majestic-12 à partir d'éléments organiques extraterrestres prélevés dans les résidus d'une pluie de météorites. Ces résidus sont en fait les restes du corps d'un *Voyageur* ayant échoué sur Terre (cf.

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

Marionnettes et Ombres Chinoises dans le livre de base).

DES MORTS, DES MEURTRES ET DES CAUSES

Le Dr. Diane Strechman

Tenant de récolter des germes à étudier au Brésil, le Dr. Strechman s'est faite piquer par un moustique porteur du Geser-7. Après une période d'incubation de 7 mois, elle est entrée dans la première phase de la maladie sans en référer à personne. Ce n'est que très récemment que les seconde et troisième phases ont débuté, presque simultanément.

Elle arrive à se contrôler la journée à l'aide de puissants calmants, mais la nuit venue, lorsque ses précédents méfaits commencent à dater, elle se laisse aller à des excès de violence et commet toutes sortes de meurtres. Après analyse de ses tissus et comparaison avec les souches de virus ramenées du Brésil, elle a pu mettre en évidence le Geser-7 et en a dérobé les stocks au laboratoire, dans un élan de lucidité, pour empêcher toute nouvelle contamination

Le Dr. Strechman a une particularité : elle est de groupe sanguin AB⁺, ce qui est le groupe sanguin le plus rare. Même si elle peut supporter le A⁺, le B⁺ et le O⁺, il est 'préférable' pour elle de prendre du AB⁺ : c'est le sang qui a les effets les plus durables sur son organisme. Dans les premiers temps de sa maladie, elle se fournissait dans les réserves de l'hôpital et en commandait régulièrement. Mais le AB⁺ est rare et elle dut se résoudre à cesser ces manigances sous peine d'être découverte.

Paradoxalement, Strechman déteste ce qu'elle est devenue, mais ne peut se résoudre à mettre fin à ses jours, ce qui pourtant serait la meilleure chose à faire. Elle sent bien qu'elle n'a pas le choix et elle est prête à tout pour continuer à vivre, même dans ces conditions.

Des Meurtres Atroces

Divers meurtres ont été commis dans ces moments de pulsions sanguinaires par Strechman. Un rapport d'autopsie est fourni en annexe pour chaque mort. Voici un résumé à l'attention du Gardien (les dates importent peu : seul l'écart est important. Ainsi, le Gardien peut assez facilement adapter l'aventure en fonction du cadre de sa campagne) :

RESUME DU RAPPORT 704-AS-200699

Premier Meurtre : 14 mai 1999

Nom : Dorin

Prénoms : Erika, Kathy, Scarlet

Age : 74 ans

Taille : 1m 58

Poids : 42 kg

Cheveux : blancs

Yeux : marrons

Peau : blanche

Deuxième Meurtre : 30 mai 1999

Nom : Irand

Prénoms : David

Age : 37 ans

Taille : 1m 73

Poids : 89 kg

Cheveux : bruns

Yeux : noirs

Peau : blanche

Troisième Meurtre : 19 juin 1999

Nom : Alan

Prénoms : Charles, Howard

Age : 44 ans

Taille : 1m 82

Poids : 62 kg

Cheveux : bruns

Yeux : bleus

Peau : blanche

Les observateurs assidus remarqueront que les noms de familles des victimes forment la suite D.I.A. En fait, il s'agit d'un appel au secours du Dr. Diane Strechman pour indiquer son identité à d'éventuels enquêteurs. Bien sûr, il aurait été plus évocateur de former son nom de famille, mais cela aurait sous-entendu un plus grand nombre de meurtres.

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

Le prochain meurtre apportera la lettre N.
A noter qu'on n'a retrouvé aucune empreinte sur aucun corps.

Des Morts Suspectes

Parallèlement, des personnes ont commencé à mourir de maladies pour le moins inhabituelles.

En fait, ces morts sont pour la plupart des accidents, qui ont toutefois permis à Strechman de se rendre compte de la particularité de Geser-7 sur les autres microorganismes hostiles aux êtres humains. La découverte aurait pu être révolutionnaire si elle n'avait pas été aussi sombre.

Voici un résumé des diverses morts (un rapport complet est prévu en annexe) :

RESUME DU RAPPORT 705-MS-220699

Premier Mort : 18 mai 1999

Nom : Lighter

Prénoms : André, Jessica

Age : 26 ans

Taille : 1m 69

Poids : 51 kg

Cheveux : roux

Yeux : marrons

Peau : blanche

Deuxième Mort : 28 mai 1999

Nom : D. Dexter

Prénoms : Gill

Age : 39 ans

Taille : 1m 78

Poids : 66 kg

Cheveux : bruns

Yeux : noirs

Peau : noire

Troisième Mort : 2 juin 1999 (à Riverside)

Nom : Josslin

Prénoms : Harley

Age : 54 ans

Taille : 1m 73

Poids : 59 kg

Cheveux : gris

Yeux : marrons

Peau : blanche

Quatrième Mort : 21 juin 1999

Nom : Smith

Prénoms : Danielle, Arielle

Age : 24 ans

Taille : 1m 66

Poids : 47 kg

Cheveux : bruns

Yeux : verts

Peau : blanche

Explication des morts par maladie :

André Lighter et Gill D. Dexter : dans les premiers moments de ses crises de folie, Strechman ne prenait pas encore ses calmants, ou alors en prenait de trop faibles, c'est pourquoi elle était tout le temps sur les nerfs. Son travail s'en ressentant, elle a, à deux reprises, blessé des patients, rendant leur sang en contact avec son air.

Harley Josslin : pour vérifier sa théorie comme quoi les personnes exposant leur sang à proximité d'elle faisaient l'objet d'une amplification de germes infectieux, elle a fait une expérience sur un clochard de la ville de Riverside (ville un peu plus importante voisine de Hollsville). Résultats concluants.

Danielle Smith : lors de son dernier assassinat, le dr. Strechman heurta dans sa fuite une jeune femme anorexique. Le contact fut peu important, tout comme les pertes de sang, mais suffisamment néanmoins pour contaminer la jeune femme. Etant très faible, elle est morte très vite. Il faut noter que cette femme, tout comme Josslin, ne faisait pas partie des cibles de Source Rouge : les germes qui les ont tué sont communs.

Une cinquième personne a fait l'objet de ce phénomène d'amplification des germes : Elliot Herschey. Le jeune homme a voulu s'interposer alors que Charles Alan était attaqué et s'est retrouvé confronté très violemment à Strechman (voir plus loin).

L'ENQUÊTE

DU RECRUTEMENT DES INVESTIGATEURS

Comme il a été indiqué en début de scénario, la façon dont les investigateurs seront impliqués de façon officielle sur l'affaire dépend directement de leur agence. Par ailleurs, on peut considérer que s'ils ne font pas partie encore de Delta Green, alors c'est l'organisation elle-même qui va faire en sorte que l'affaire leur soit confiée, pour pouvoir les recruter à la fin du scénario (ou un scénario ultérieur en fonction de la campagne).

D'un point de vue plus général, les investigateurs seront appelés à la rescousse par les autorités locales de Hollsville, complètement débordées par l'affaire. Hollsville est une petite ville calme et cette affluence de morts n'entre pas dans les habitudes de ses habitants.

Le shérif de la ville se nomme Clark Harper. Il sera normalement complètement coopératif puisque c'est lui qui a fait appel à des instances supérieures pour résoudre l'enquête. Toutefois, n'étant pas habitué à l'ingérence d'agences fédérales dans ses affaires, si les investigateurs se montrent trop envahissants ou trop sûrs d'eux au premier abord, alors son attitude risque de changer du tout au tout. C'est encore une fois au Gardien d'aviser en fonction de l'ambiance qu'il souhaite mettre dans le scénario.

Le shérif tiendra immédiatement au courant les investigateurs de la raison de leur venue, à savoir les trois meurtres qui ont eu lieu. Toutefois, il ne lui viendrait absolument pas à l'esprit dans l'immédiat de parler des morts par maladie, et il faudra attendre un peu avant qu'il n'évoque la chose. Le Gardien devra choisir le moment, mais la mort d'Elliot Herschey semble être un bon facteur déclencheur.

Les investigateurs résideront probablement au *York's Hotel* étant donné qu'il s'agit du seul hôtel de la ville, les autres lieux d'hébergement étant des motels à la périphérie de la ville. Sinon, il faudra aller à Riverside. Ils pourront commencer leur enquête immédiatement et pourront récolter d'assez nombreuses informations, pour peu qu'ils se donnent la peine de chercher.

Peu d'événements auront lieu sans l'initiative des investigateurs.

LE DÉBUT DE L'ENQUÊTE

L'Examen des Cadavres

La première chose que les investigateurs devront faire, à part aller voir le shérif, serait d'examiner les cadavres (ou du moins, lire le rapport d'autopsie) : complètement éventrés, de nombreux organes sont manquants et la majeure partie du sang manque. La vision des cadavres fait perdre 0/1D6 points de SAN.

Les corps n'apporteront pas vraiment d'indications, sauf qu'il faut une force importante pour pouvoir faire une telle chose, et un esprit complètement sadique.

Si les joueurs le demandent, ils pourront obtenir les rapports d'autopsie. Ces rapports sont fournis en annexe. Peut-être pourront-ils alors immédiatement remarquer que le groupe sanguin de ces victimes sont tous de type AB. Seul Charles Alan est rhésus positif, tous les autres étant de rhésus négatif. Le corps de Charles Alan est d'ailleurs le moins 'vidé' (normal, puisque Strechman était plus ou moins en train de s'empoisonner avec).

Si l'un des investigateurs est médecin ou possède des compétences en médecine et qu'il souhaite refaire certaines autopsies, alors il pourra découvrir en effectuant un jet sous MEDECINE que les tissus sont très riches en bactéries de toutes sortes (en effet, malgré la mort, l'effet amplificateur du Geser-7 a quand même eu lieu sur les corps et tant qu'ils étaient chauds, les microorganismes ont pu se développer).

De même, à la suite de ce jet pourra être effectué un jet de PHARMACOLOGIE ou de CHIMIE. Un tissu particulier pourra alors être isolé. Les investigateurs pourront alors envoyer ce tissu à un laboratoire fédéral, ou bien l'analyser eux-mêmes (mais ça prendra du temps, et donc l'investigateur qui fera l'analyse sera hors-course pendant un certaine période). A l'issue de cette analyse, il devient évident qu'il y a dans ces corps des traces d'un composant chimique peu commun (normal, puisqu'il est extraterrestre) : il s'agit en fait de restes de cellules laissés par Strechman derrière elle. Un simple jet de MEDECINE permet de repérer ce tissu qui n'est pas le même que le tissu du corps, mais sans l'analyser pour autant.

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

Toutefois, si aucun personnage ne possède la ou les compétences utiles, le Gardien pourra, s'il le juge nécessaire, signaler ces faits comme un complément d'autopsie plus tard dans le scénario.

Les joueurs pourront également demander à voir les corps des personnes mortes de maladies, ainsi que les rapports de leur mort. Là, peu d'information seront disponibles ici, à par le fait que les maladies en question ne se trouvent pas en territoire américain, normalement (il faut pour cela avoir les connaissances requises : un jet sous MEDECINE ou CONNAISSANCE DE LA NATURE par exemple).

Elliot Herschey

Le seul témoin d'un des meurtres est gravement malade et ne va pas tarder à rendre l'âme. Il s'agit d'Elliot Herschey et les investigateurs devront donc très rapidement lui rendre visite sous peine de le voir mourir sans avoir pu l'interroger.

Il ne pourra leur révéler que peu de choses au final. Tout ce qu'il sait (dans son délire), c'est qu'ils étaient au moins deux puisque deux paires de bras l'ont saisi et que ce devait être des hommes d'une grande force puisqu'il a été projeté avec une violence importante contre un arbre (il y a laissé quelques côtes). Il s'est immédiatement évanoui.

Tout s'est déroulé dans le noir le plus complet.

Il existe un autre témoin : le fils de David Irand. Mais celui-ci ayant assisté au meurtre, il en est ressorti profondément traumatisé. Il est devenu autiste.

L'Intervention de Majestic-12

Cette intervention première n'est qu'une option. En effet, elle n'est pas utile, voire déconseillée aux Gardiens débutants. De plus, si les investigateurs ont un peu de mal à avancer dans l'enquête, ou s'ils ne sont pas très motivés, alors Majestic-12 ne doit pas intervenir de la façon dont il suit. Le Gardien devra aviser en fonction de l'ambiance du scénario de la façon dont il souhaite utiliser MJ-12. Ce scénario ayant un but d'introduction, il est intéressant de placer des hommes du NRO-Delta ici pour mettre en place tous les éléments de l'univers de Delta Green.

Par ailleurs, si les investigateurs font déjà partie de Delta Green et ont déjà quelques connaissances sur MJ-12, alors la scène devra être revue, voire supprimée par le Gardien : si les investigateurs sont déjà dans le collimateur du NRO-Delta, celui-ci ne va pas se montrer aussi facilement à eux.

Ainsi, alors que les joueurs commenceront à enquêter sérieusement sur l'affaire, très vite, des agents du NRO-Delta (costume noir, lunettes noires) viendront s'interposer avec des cartes du CIC ou du FBI ou encore des US-Marshals (voire même de la NSA) pour prendre l'affaire à leur charge. Ils diront aux investigateurs qu'ils sont persuadés que c'est un certain Mark Galders, un fugitif présent dans la région, qui a fait le coup et ils sont justement à sa recherche.

Si les investigateurs se taisent devant ces papiers, alors le scénario s'arrête là. S'ils font semblant de coopérer, alors ils pourront encore enquêter dans l'ombre et se retrouver face à MJ-12 à d'autres moments de l'enquête. Si les joueurs refusent catégoriquement de coopérer, alors les agents de MJ-12 menaceront leurs carrières, mais se retireront rapidement.

Si les investigateurs ne font pas attention, MJ-12 pourra leur dérober toutes les preuves pour éviter d'ébruiter l'affaire (ce qui est une option préférable en cas de scénario d'introduction). En tout cas, les souches de Geser-7 présentes chez le dr. Strechman seront en la possession de MJ-12 avant la fin du scénario.

Si les investigateurs décident de se renseigner sur la validité des cartes que les agents de MJ-12 ont montré, alors ils découvriront que les noms des agents utilisés sont vrais, mais qu'aucun n'est à leur actuelle en mission, ou alors pas sur territoire américain. Dans tous les cas, le Gardien devra faire comprendre aux investigateurs qu'il y a quelque chose d'illégal dans tout cela.

Le Cas Mark Galders

Mark Galders n'est absolument pas un fugitif, mais simplement un membre de Delta Green (nom de code *Sam*). Il s'est fait remarqué par Majestic-12 en enquêtant sur l'affaire et en interceptant des documents top-secret, il s'est définitivement mis à jour. Il ne peut pas mener l'enquête lui-même car une équipe du NRO-Delta est chargée de le mettre hors d'état de nuire par tous les moyens possibles.

Toutefois Galders va tenter d'aider les investigateurs dans leur enquête.

A plusieurs moments de l'enquête, les investigateurs pourront se sentir épiés, et il pourra même y avoir une scène où Mark Galders sera obligé de s'enfuir dans une course poursuite haletante, les investigateurs aux trousses.

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

Galders remettra à divers moments de l'aventure (quand le Gardien jugera le moment opportun) trois enveloppes différentes. Toutes seront notées *Rien que pour vos Yeux*.

La première sera un rapport de la Clinique S^{te} Claire, rapport qui serait très certainement la raison de la présence des investigateurs à Hollsville (leur supérieur n'ayant pu les mettre au courant de toute l'affaire à cause de leur non-accréditation TOP SECRET – voir en annexe). Ce rapport se trouve en annexe.

La seconde sera un article de journal exposant un incendie important au fin fond de la forêt amazonienne, incendie sans véritable explication, ayant décimé un village autochtone (cet article, initialement en espagnol, sera traduit en américain). Seul le titre et la première phrase ont été traduits : *Incendie important dans la Région de Téfè. « Un incendie sans précédent s'est déclenché dans la région de Téfè sans véritable raison semblerait-il... »*

La troisième est un ordre de mission selon lequel le Dr. Harold Sencher devait partir au Brésil pour y relever divers germes infectieux. Cet ordre de mission se trouve fourni en annexe.

Si les investigateurs se laissent intimider par les agents de MJ-12, Galders pourra leur passer un coup de fil pour les inciter à continuer leur enquête.

S'il n'y a qu'un seul investigateur sur l'enquête, accompagné d'un PNJ, alors MJ-12 trouvera un moyen de faire pression sur le PNJ pour que celui-ci remette Galders à MJ-12, voire l'abatte. Une scène pourra alors avoir lieu où l'investigateur sera prêt à arrêter Galders et se fera prendre de vitesse par son coéquipier. Le libre arbitre est laissé au Gardien, qui doit toutefois garder à l'esprit que l'agent de Delta Green possède de nombreuses informations qui, si elle venait à manquer à l'investigateur, pourrait le bloquer de façon irrémédiable.

LA CLINIQUE STE CLAIRE

A un moment ou à un autre, les investigateurs devront passer par la Clinique, sans quoi l'enquête ne pourrait pas avancer, qu'ils soient en possession ou non du rapport de Sencher. Toutefois, il est beaucoup plus intéressant pour les investigateurs d'enquêter sur la clinique en possession du rapport de Sencher fourni par Galders (les investigateurs pourraient alors bluffer Sencher en lui faisant croire qu'ils ont l'accréditation TOP SECRET et qu'ils sont envoyés par les services compétents pour résoudre le problème. Sencher leur accorderait alors son entière confiance).

La possession de ce rapport limite en fait grandement le nombre de suspect. En effet, les investigateurs devraient en priorité interroger ceux qui ont accès aux souches, donc au sous-sol de la clinique, et ce quel que soit l'avis de Sencher sur la culpabilité de ses collègues.

Très vite, les investigateurs devraient se rendre compte qu'il n'y a pas d'autre personnel capable d'accéder aux souches que celui accrédité TOP SECRET (même si la possibilité est à envisager : il s'agit avant tout d'une fausse piste auquel cas).

L'interrogatoire de ce personnel s'impose de lui-même. Néanmoins, les principales questions des investigateurs devraient se limiter à l'alibi, bien que ce ne soit pas là le seul sujet d'intérêt. L'alibi en question ne pourrait toucher que le dernier meurtre (les meurtres précédents remontent trop pour obtenir des témoignages valables).

Si jamais les investigateurs suivent la piste du groupe sanguin, et qu'il demande si des commandes de sang AB⁻ ont été faites récemment, alors ils pourront apprendre que tel est le cas. Par contre, aucun nom ne peut être obtenu puisque les commandes sont faites en fonction des besoins de la Clinique.

Mais en fouillant, ils pourront se rendre compte que le sang AB⁻ est utilisé en abondance sans véritable raison.

Voici quelques informations concernant le personnel :

Dr. Harold Sencher

Spécialité : Virologue

Age : 56 ans

Taille : 1 m 76

Poids : 69 kg

Cheveux : gris

Yeux : marrons

Peau : blanche

Alibi : se trouvait chez lui avec sa femme, Kessy. Celle-ci peut confirmer ses dires. Leur fils Karl est en vacance, en Floride.

Groupe Sanguin : A⁺

Description : très calme et pas excentrique pour un sou. Il aime son métier de virologue et se trouve profondément impliqué dans la recherche médicale, mais il n'aime pas du tout le projet SOURCE ROUGE. Excellent

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

gestionnaire et capable de s'adapter rapidement à une situation inattendue, il perd peu souvent son calme. Très humain, il ne continue son métier que parce qu'il est conscient que si tout se passe bien, de nombreuses vies pourraient être sauvées. Mais le fait que l'expérience semble mal tourner et tuer des gens innocents le troublent beaucoup. Il refusera de répondre à des questions sur ses collègues.

Dr. Diane Strechman

Spécialité : Virologue

Age : 36 ans

Taille : 1 m 68

Poids : 54 kg

Cheveux : blonds

Yeux : verts

Peau : blanche

Alibi : aucun. Elle l'avoue d'elle-même, sans aucune retenue. Elle se trouvait chez elle, seule, comme beaucoup de soir d'ailleurs.

Groupe Sanguin : AB⁻

Description : Jeune femme mûre, toujours souriante et prête à plaisanter à chaque occasion, elle semble tout aussi humaine que le Dr. Sencher. Elle répond toujours sans aucune hésitation, semblant ne rien cacher. Pendant l'interrogatoire, elle prend une pilule, qu'elle dit être un calmant anti-nausée. Elle avoue être enceinte d'un salaud qui l'a plaqué récemment et elle n'a pas le courage de se faire avorter. Elle montre une peine sincère à chacune des morts que les investigateurs pourront évoquer. Si ceux-ci lui posent des questions sur ses collègues, elle accepte d'y répondre mais refuse de les compromettre : elle les croit sincèrement incapables de commettre tous ces méfaits. Elle avouera aux investigateurs si ceux-ci lui demande que le Dr. Eve-Ann Herlsin est homosexuelle. Si les investigateurs lui demande d'expliquer son attitude de stress du début du mois de mai, elle répondra qu'elle venait de se faire plaquer par son mec en même temps qu'elle apprenait qu'elle était enceinte. Elle demande aux investigateurs de ne pas répandre la nouvelle de sa grossesse.

Dr. Harry Belerson

Spécialité : Urologue

Age : 48 ans

Taille : 1 m 82

Poids : 71 kg

Cheveux : bruns

Yeux : marrons

Peau : blanche

Alibi : passait la soirée chez des amis de vieille date au *Love Horse*, un nightclub très fréquenté de Riverside.

Groupe Sanguin : AB⁺

Description : Harry Belerson est un type assez grand. Sympathique, il a néanmoins tout de l'américain de base, sauf qu'il est médecin et qu'il appartient à l'AFMIC. Il a des idées très arrêtées sur les femmes ou tous les sujets vieux jeu de la société. Lorsque les investigateurs l'interrogeront sur son alibi, il bafouillera un peu avant de leur sortir son mensonge, comme quoi il était avec un groupe d'amis dans un nightclub, le *Love Horse* à Riverside (en fait, il était avec sa maîtresse, Holly Hartshiff, infirmière de la clinique – sa femme se nommant Aretta). Il répondra à toutes les questions pouvant toucher ses collègues, préférant jouer la transparence dans ce domaine là. Il critiquera un peu la manière de gérer la clinique du Dr. Sencher, mais rien de plus. Il n'a pas d'avis particulier sur le projet SOURCE ROUGE. Il est payé pour le mener à bien et tout ce qui l'intéresse, c'est qu'il serve à quelque chose.

Dr. Eve-Ann Herlsin

Spécialité : Cardiologue

Age : 38 ans

Taille : 1 m 70

Poids : 52 kg

Cheveux : bruns

Yeux : bleus

Peau : blanche

Alibi : dînait chez ses voisins (Albert et Justine Mac Ronen) jusqu'à 2h00 du matin.

Groupe Sanguin : B⁻

Description : très dur de visage, et pas tellement charmante, le Dr. Eve-Ann possède une sorte de masculinité qui peut en attirer certains et en repousser d'autres. Elle est homosexuelle et tente de le cacher. Seule le Dr. Strechman le sait car elle lui a déjà fait des avances. Depuis, elle a des rapports très froids avec elle. Elle répond à plus ou moins toutes les questions et se montre très vite une fanatique du projet SOURCE ROUGE. Les milliers de vie qui pourraient être sauvées valent bien ces quelques problèmes d'éthique médicale. Elle répondra à toutes les questions qu'on pourra lui poser, en montrant ouvertement qu'elle n'apprécie ni le Dr. Belerson, ni le Dr. Strechman.

Les Adresses du Personnel Médical

- M^r & M^{rs} Harold Sencher, 23 Schefferfield : grand pavillon bien entretenu avec garage deux voitures (une Mercedes et une BMW), et une piscine.
- M^s Diane Strechman, 14 bis Highlight Road : petit pavillon assez bien entretenu avec garage et une voiture (une Nissan de haute gamme).
- M^r & M^{rs} Harry Belerson, 57 Rollin Road : petit pavillon assez bien entretenu avec un garage et deux voitures (une Chrysler et un pickup).
- M^s Eve-Ann Herlsin, 88 Pool Station, appartement 14 : un appartement assez grand et luxueux.

Le Groupe Sanguin

Si les investigateurs posent des questions sur les groupes sanguins, le Dr. Strechman, ou n'importe quel autre docteur, répondra sans aucune hésitation (un jet en MEDECINE ferait également l'affaire). Si les investigateurs lui font part de leurs doutes sur le buveur de sang, alors Strechman démolira sans aucun scrupule leur histoire en argumentant sur le fait que le sang est digéré dans l'estomac et donc que le groupe sanguin n'a aucune importance. Par contre, si celui-ci devait diffuser dans le sang, alors il y aurait besoin d'une transfusion.

Les Pilules du Dr. Strechman

Le Dr. Strechman prend effectivement des pilules, mais qui sont en contradiction totale avec le fait qu'elle est enceinte. En effet, ce sont de puissants calmants, du Sigmus-C6. Si les investigateurs se penchent sur sa composition et ses effets ils découvriront qu'il s'agit d'un dérivé de la morphine associé à de puissants antidépresseur et antidouleur. Il n'est préconisé que dans des cas de souffrances dues à des stades terminaux de maladies tels que les cancers des os ou autres. A cause de l'effet d'accoutumance de la morphine, il n'est absolument pas possible de l'utiliser pour des femmes enceintes. Par ailleurs, les dérivés d'antidouleurs provoqueraient l'avortement immédiat dès la première prise. Mais le problème ne se pose pas puisque les personnes qui prennent du Sigmus-C6 sont en général en train d'agoniser sur leur lit de mort.

C'est pourquoi l'information sur les calmants du Dr. Strechman ne doit être donné qu'à la dernière minute. Si les investigateurs s'intéressent de trop près et trop vite au calmant, le Gardien devra trouver un moyen d'attirer leur attention ailleurs ou alors de retarder l'investigation (le Sigmus-C6 n'est pas utilisé dans cette clinique et est assez peu connu des médecins, par exemple).

Les Autres Indices de la Clinique

Si les investigateurs s'intéressent aux échographies de la clinique, et plus particulièrement aux archives, ils pourront, moyennant une bonne fouille découvrir celles de Strechman et remarquer que cette échographie est axée sur l'estomac. En demandant à un médecin, ils se rendront bien compte que celui-ci est anormal : la paroi stomacale est anormalement vascularisée et fine.

Enfin, en fouillant vraiment en profondeur, les investigateurs pourront remonter l'histoire des accidents de services de Strechman qui ont provoqué l'amplification des germes infectieux de certains malades.

DERNIÈRES PRÉCISIONS

Visite de Riverside

Les investigateurs n'auront pas beaucoup de raisons pour aller à Riverside. En fait, il n'y en aura que deux : vérifier l'alibi du Dr. Belerson, et enquêter sur la mort de Harley Josslin, le clochard.

En ce qui concerne le Dr. Belerson, les investigateurs n'auront qu'à se rendre au *Love Horse* et interroger vendeurs et serveurs. Aucun d'entre eux n'aura vu le Dr. Belerson.

Pour Harley Josslin, les investigateurs devront plutôt interroger d'autres clochards. Ils apprendront alors, par ouïe-dires, qu'un docteur venait le soigner en cachette, mais qu'il est quand même mort. On murmure que ce docteur était en fait de la même famille que Josslin et, ayant appris qu'il était malade (ce qu'il cachait bien), il est venu prendre soin de

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

lui malgré le fait qu'il ne se soit jamais occupé de lui avant. Probablement une crise de conscience.

Autres Témoins

Les investigateurs peuvent en fait interroger toutes les personnes qui leur viendraient à l'esprit. Il serait fastidieux et assez inutile de décrire pour cela tout ce petit monde et au Gardien de se fier à son improvisation. Une liste de noms est présente à la fin du scénario en annexe pour résumer les différents noms cités dans le scénario et en proposer d'autres. De façon générale, les personnes autres que celles citées dans le scénario ne seront au courant de rien, ou alors mèneront vers de fausses pistes (suivant la volonté du Gardien). Le Gardien devra les interpréter suivant l'idée qu'il se fait d'elles.

Événements Dépendants du Temps

- Vingt-quatre heures après leur arrivée, l'unique témoin des investigateurs, Elliot Herschey va rendre l'âme. Si les investigateurs n'ont pu l'interroger avant, alors ils auront toujours le témoignage qu'il a laissé au shérif Harper.

- Deux jours après leur arrivée, une nouvelle victime est à déplorer : Eddy Norton. Il n'y a malheureusement aucun témoin. L'enquête pouvant être résolue assez facilement d'ici là, le rapport d'autopsie n'est pas fourni en annexe. Le Gardien devra faire la description du corps en fonction de ces envies.

Les autres événements dépendent avant tout de l'avancée des investigateurs. Ces événements se résument en fait aux informations léguées par Galders et à l'intervention musclée de la section NRO-Delta (en fonction de la volonté du Gardien, bien sûr).

L'Ordre de Mission de l'AFMIC

Les indices de Galders ont pour but évident de guider les investigateurs dans leur enquête, mais il faut toutefois garder un détail à l'esprit : il souhaite aussi les tester pour voir s'ils pourront faire de bons agents de Delta Green.

Le dernier indice de Galders prête à confusion : il s'agit de l'ordre de mission de l'AFMIC pour Sencher, lui ordonnant de partir pour le Brésil. Mais en fait, ce n'est pas lui qui prit le départ, mais le Dr. Strechman, Sencher aillant été malade (quelle ironie du sort !) pendant cette période.

EPILOGUE

NEUTRALISER STRECHMAN

Une fois tous les indices menant vers le Dr. Strechman mis à jour, les investigateurs ont deux choix quant à la suite des opérations (peut-être les joueurs ou le Gardien verront-ils d'autres possibilités ?).

Soit ils vont voir directement Strechman et jouent cartes sur table, auquel cas elle s'affolera, s'enfuira dans un premier temps pour attaquer ensuite les investigateurs s'ils la poursuivent.

Soit ils essaient de lui tendre un piège pour la prendre sur le fait. Ce piège pourra être tendu en mettant son appartement sur écoute ou en surveillant les quelques autres personnes de la ville présentant un groupe sanguin favorable.

Il faut remarquer que les investigateurs ne peuvent faire arrêter le Dr. Strechman pour tous les meurtres commis car ils n'ont aucune preuve valable. Néanmoins, s'ils se rendent chez elle, ils pourront toujours découvrir les souches de Geser-7 et s'en servir comme preuve sur l'inculpation de vol (mais les souches sont censées être en possession de Majestic-12).

La scène de fin devra faire l'objet d'une attention particulière de la part du Gardien. En effet, Strechman sera assez vite affolée si elle se rend compte que les investigateurs savent la vérité à son sujet. Elle tentera alors de s'enfuir et il y aura sûrement un affrontement. Le Gardien devra alors soigner l'ambiance puisque c'est à ce moment que le scénario bascule de la conspiration à l'horreur.

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

La mort de Strechman devra être orchestrée de façon à ne laisser aucune preuve, et elle devra être spectaculaire. En effet, les armes des investigateurs ne devraient pas suffire (à moins qu'ils aient un bazooka avec eux...). Une explosion ou un incendie d'une quelconque façon serait parfait. Par ailleurs, en mourant, Strechman reprendra forme humain.

Un petit clin d'œil si les investigateurs venait à voir le docteur en forme humaine un peu dénudée : sur son épaule se trouve une petite tâche de peau grise-argentée : il s'agit de l'endroit où le moustique de la forêt amazonienne a piqué, et donc de l'endroit où les modifications cellulaires ont débuté.

L'INTERVENTION DE MAJESTIC-12

Le rôle de Majestic-12 dans l'enquête est purement fonction de la volonté du Gardien. C'est à lui de choisir l'ampleur de son intervention en fonction de sa propre campagne ou de la manière dont le scénario se déroule.

L'équipe NRO-Delta n'a pas de raison d'intervenir directement contre les investigateurs. Néanmoins, elle mettra leur chambre sur écoute (les investigateurs s'en rendront compte à un moment avancée de leur enquête suivant la volonté du Gardien) et les suivra pour intercepter Galders.

Si les investigateurs avancent trop vite, posent les mauvaises questions ou s'approchent de trop près de la réalité trop vite (ou simplement si les joueurs commencent à s'endormir), en plus de l'impression d'être suivis, ils pourront faire l'objet d'un attentat musclé de la part de MJ-12. Il faut limiter l'attentat au strict minimum, car sinon les investigateurs auraient peu de chance d'y survivre. Au Gardien de voir.

Une scène intéressante à la fin du scénario serait que les investigateurs neutralisent Strechman avant d'avoir fouillé son appartement. Une fois qu'ils se rendent au domicile (donc une fois que le scénario est fini), ils découvriront que les lieux ont déjà été fouillés (avec précautions toutefois : l'appartement n'est absolument retourné !) et que des stocks de germes dérobés ne restent plus que des conteneurs vides et stérilisés. Ainsi, les investigateurs sortent d'une affaire complètement surnaturelle, et ils n'ont aucune preuve. Seulement ce qu'ils ont vu.

Le projet Source Rouge s'arrête là, définitivement. Mais peut-être que Clair de Lune va reprendre du service ? Au final, c'est Majestic-12 qui gagne...

BONJOUR CHEZ VOUS

À l'issue de cette affaire, les investigateurs pourront être contactés par Galders (s'il est toujours en vie) avant qu'il ne prenne sa retraite définitive, ou bien par un autre agent de Delta Green, pour être recrutés, suivant le même principe que dans Marionnettes et Ombres Chinoises. Toutefois, comme ce scénario est prévu pour être une introduction à la première enquête du livre de base, le recrutement peut avoir lieu plus tard. Au Gardien de voir.

QUESTIONS DE GESTIONS

Gérer les Jets sous Compétences

Dans le scénario, il n'est pas sans arrêt explicité quand un jet de dés est nécessaire. En fait, cela dépend directement des compétences des investigateurs. Si ceux-ci sont trop optimaux pour l'enquête, alors ils risquent d'avancer trop vite et le scénario perdra de l'intérêt. Au contraire, s'ils ne sont pas du tout calés dans les domaines médicaux ou autres, alors le Gardien ne devra pas jouer au sadique en leur demandant des jets qu'ils ne pourront de toute façon pas réussir (et ils n'avanceront jamais !).

L'enquête est avant tout construite de façon logique, pour que les investigateurs avancent avec leur cerveau, et non avec leurs compétences. Encore une fois, c'est au Gardien de juger quand doit être fait un jet (tout comme pour la santé mentale).

Indices, Indices, encore des Indices

Il faut avouer que dans ce scénario, les indices ne manquent pas. Peut-être le Gardien se trouvera-t-il perdu et ne saura-t-il plus du tout quand donner des indices, et quand les garder. Tout dépend de l'ambiance du scénario en fait. Si

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

les investigateurs semblent avancer vraiment rapidement, alors il vaut mieux les laisser stagner et leur délivrer les informations de Galders au dernier moment. Celui-ci se contentant simplement de les espionner.

Si les investigateurs ont plus de mal, alors autant faire intervenir Galders tout de suite et retarder l'arrivée des agents du NRO-Delta, voire ne pas les faire intervenir du tout si le Gardien a l'impression qu'il y perdra la raison de ses joueurs.

Si le Gardien souhaite avoir une partie courte, alors autant donner toutes les informations détenues par Galders en une seule fois. Au contraire, s'il souhaite que la partie soit beaucoup plus longue et plus complexe, alors autant les délivrer au compte-goutte, voire à la dernière minute.

De manière générale, on peut considérer que le premier indice permet d'ouvrir l'enquête. Le second permet aux investigateurs de s'interroger : il y avait quelque chose là-bas, mais quoi ? Le troisième permet de tourner directement les soupçons vers Sencher, qui les répercutera ensuite sur Strehman.

Les indices décisifs qui permettent d'inculper Strehman sont donc : les calmants, l'ordre de mission et l'échographie. Le groupe sanguin peut être rapidement balayé même s'il met sur la voie.

QUELQUES CARACTÉRISTIQUES

Policier standard

FOR 16	CON 15	TAI 15	INT 13	POU 12
DEX 13	APP 13	EDU 10	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Compétences : Conduire automobile 62%, Discrétion 47%, Droit 38%, Ecouter 56%, Se cacher 44%, Suivre une piste 37%, Trouver Objet Caché 63%

Langues parlées : Anglais 54%

Attaques :

Beretta M92 Auto 61%, 1D10 pts de dom.
Coup de pied 42%, 1D6 pts de dom. + bd
Coup de poing 72%, 1D3 pts de dom. + bd
Fusil Mossberg 500TP8-SP 62%, 4D6 pts de dom.
Lutte 62%, spécial
Matraque 58%, 1D6 pts de dom. + bd
Armure : Veste légère kevlar, 6 PV

Médecin standard

FOR 8	CON 12	TAI 13	INT 15	POU 13
DEX 12	APP 13	EDU 21	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : -

Compétences : Biologie 93%, Chimie 84%, Conduire automobile 46%, Histoire naturelle 61%, informatique 32%, Médecine 95%, Persuasion 63%, Pharmacologie 52%, Premiers soins 54%, Trouver Objet Caché 47%

Langues parlées : Anglais 95%

Attaques :

Club de golf 73%, 1D8 pts de dom.

Agent du NRO-Delta standard

FOR 16	CON 15	TAI 11	INT 15	POU 16
DEX 15	APP 10	EDU 18	SAN 80	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

Compétences : Arts Martiaux 52%, Conduire automobile 63%, Discrétion 66%, Ecouter 66%, Esquive 52%, Grimper 66%, Sauter 68%, Se cacher 67%, Serrurerie 46%, Trouver Objet Caché 71%

Langues parlées : Anglais 95%

Attaques :

Glock Modèle 18 Auto 72%, 1D10 pts de dom.
Coup de pied 50%, 1D6 pts de dom. + bd
Coup de poing 50%, 1D3 pts de dom. + bd
Coup de tête 10%, 2D4 pts de dom. + bd
H&K MP5 SSD (avec silencieux) 44%, 1D10 pts de dom.
Lutte 50%, spécial

Strechman

FOR 27	CON 24	TAI 15	INT 6	POU 13
DEX 8	APP 2	EDU 15	SAN 0	PV 30

Bonus aux dommages : +2D6

Compétences : Compétences du médecin standard

Langues parlées : Anglais 95%

Attaques :

Coup de pied 59%, 1D6 pts de dom. + bd
Coup de poing 53%, 1D3 pts de dom. + bd
Coup de tête 25%, 2D4 pts de dom. + bd

Le Gardien ne doit utiliser ces caractéristiques que lorsque Strechman est transformée. Sinon, ce sont celles d'un médecin avec une SAN de 0.

Armure : les mêmes règles que pour les Zombies, avec une régénération de 1D4 PV tous les 4 tours.

Mark Galders

FOR 12	CON 13	TAI 15	INT 14	POU 15
DEX 18	APP 11	EDU 18	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Compétences : Arts Martiaux 62%, Baratin 54%, Conduire automobile 62%, Contrefaçon 58%, Droit 31%, Ecouter 47%, Esquive 56%, Psychologie 56%, Trouver Objet Caché 78%

Langues parlées : Anglais 92%

Attaques :

Mitraillette UZI 54%, 1D10 pts de dom.
Coup de pied 27%, 1D6 pts de dom. + bd
Coup de poing 66%, 1D3 pts de dom. + bd
Coup de tête 14%, 2D4 pts de dom. + bd
Ruger P-85 Auto 72%, 1D10 pts de dom.
Lutte 63%, spécial

ANNEXE 1:**COMMENT INTRODUIRE LES INVESTIGATEURS**

Voici un exemple des informations dont pourraient disposer les investigateurs en fonction de l'agence fédérale à laquelle ils sont affiliés. Bien sûr, ce ne sont que des indications, et le Gardien pourra ne pas en tenir compte s'il le souhaite.

Agence	Ordre de Mission	Informations
<u>D.I.S</u>	Enquêter sur une affaire de meurtres en série dans à Hollsville. L'enquête aurait peut-être un rapport avec la sécurité du pays. Des agents de la Défense pourrait être en cause.	- série de meurtres - Mark Galders pourrait être un ennemi et le responsable de l'affaire
<u>D.E.A</u>	Une souche de bactérie pouvant provoquer un état psychotique second a été dérobée dans la Clinique S ^{te} Claire. Par ailleurs, une affaire de meurtres en série semble y être affiliée.	- vol de Geser-7 - série de meurtres
<u>F.B.I</u>	Enquêter sur une affaire de meurtres en série dans la petite ville d'Hollsville. Aucune autre information n'est disponible.	- série de meurtres
<u>US Marshals</u>	Un fugitif du nom de Mark Galders serait responsable d'un série de meurtres à Hollsville. On ne connaît pas exactement la profondeur de l'affaire.	- série de meurtres - Mark Galders est un fugitif à capturer
<u>C.D.C.P</u> <u>A.F.M.I.C</u> <u>USAMRIID</u>	Plusieurs cas de maladies peu communes ont été signalées à Hollsville. Enquêter et déterminer les risques d'épidémie.	- plusieurs décès dus à des maladies peu communes
<u>C.I.C - O.S.I -</u> <u>N.I.S</u>	Enquêter sur une série de meurtres qui pourraient avoir été perpétrés par le major Mark Galders. Conclure l'affaire rapidement et sans bruit.	- série de meurtres - Mark Galders est un militaire qui aurait déserté pour troubles psychologiques
<u>N.S.A - C.S.S</u> (Agent au noir)	Enquêter et étouffer une affaire de meurtres en série à Hollsville. La nature exacte du problème est encore inconnue par manque d'information.	- série de meurtres

Il faut remarquer que de très nombreuses fois, c'est Mark Galders qui porte le chapeau de l'affaire. Il faut bien que le Gardien garde à l'esprit qu'il ne s'agit là que d'une façade utilisée par Majestic-12. En fait, Galders est un agent du F.B.I sacrément bon en informatique qui n'a plus qu'à se reconvertir.

Si les investigateurs appartiennent déjà à Delta Green, alors le scénario est à aborder sous un autre angle : Galders était en mission, en train d'enquêter à Hollsville lorsqu'une équipe du NRO-Delta l'a repéré. Il est dès lors obligé de se cacher, car sous haute surveillance. Delta Green n'a plus aucune nouvelle de lui et ne sait absolument pas à quel stade de son enquête il en était avant de *disparaître*.

La Police de Hollsville va alors faire appel au F.B.I pour résoudre l'enquête et Delta Green va se débrouiller pour mettre les investigateur sur l'affaire avec pour objectifs de la résoudre et de retrouver Galders. Le scénario se poursuit alors globalement de la même manière que prévue initialement, mais l'action de Majestic-12 sera à revoir.

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

ANNEXE 2: LISTE DE NOMS

Dans cette annexe sont réunis plus ou moins tous les noms dont pourrait avoir besoin le Gardien pour son scénario, ainsi qu'une suite de noms et prénoms qui pourraient servir au court de l'aventure dans le cadre d'une improvisation du Gardien.

Clark Harper, Shérif d'Hollsville

Age : 51 ans

Adresse : - Domicile : 16 Arlson Road, Résidence Waterfield, app. 8
- Commissariat : 55 Olsonburg

Emmy Harpper, épouse de Clark Harper

Age : 49 ans

Adresse : - Domicile : 16 Arlson Road, Résidence Waterfield, app. 8

Andrews Loytweiver, assistant du shérif

Age : 27 ans

Adresse : - Domicile : 32 Pool Station, app. 3
- Commissariat : 55 Olsonburg

Phoebe Ellen, petite amie d'Andrews Loytweiver, étudiante en droit

Age : 24 ans

Adresse : - Domicile : 32 Pool Station, app. 3

André Lighter, décédée, assistante commerciale

Age : 26 ans

Adresse : - Domicile : 21 Spelt Mountain

Horras & Prill Lighter, parents d'André

Age : 53 et 52 ans

Adresse : - Domicile : 21 Spelt Mountain

Gill D. Dexter, décédé, menuisier

Age : 39 ans

Adresse : - Domicile : 2 Washington Road

Andy D. Dexter, épouse de Gill, nourrice

Age : 36 ans

Adresse : - Domicile : 2 Washington Road

Harley Josslin, décédé, sans domicile fixe

Age : 54 ans

Adresse : - Riverside

Danielle Smith, décédée, étudiante en psychologie

Age : 24 ans

Adresse : - Domicile : 22 Westfield

Henry & Susan Smith, parents de Danielle

Age : 56 et 49 ans

Adresse : - Domicile : 22 Westfield

Elliot Herschey, décédé, étudiant en droit

Age : 21 ans

Adresse : - Domicile : 32 Schefferfield

Dany & Prue Harpper, parents d'Elliot

Age : 49 et 49 ans

Adresse : - Domicile : 32 Schefferfield

Erika Dorin, décédée, retraitée

Age : 74 ans

Adresse : - Domicile : 44 Flower Street

TOP SECRET / ORCON

Dossier 1-N-1.3-NC

Dacid Irand, décédé, jardinier

Age : 37 ans

Adresse : - Domicile : 19 Kimburt Street

Jeremy Irand, fils de David

Age : 10 ans

Adresse : - Domicile : 19 Kimburt Street

Charles Alan, décédé, comptable

Age : 44 ans

Adresse : - Domicile : 29 Schefferfield

Eddy Norton, décédé, informaticien

Age : 29 ans

Adresse : - Domicile : 30 Rollin Road

Harrold Sencher, virologue

Age : 56 ans

Adresse : - Domicile : 23 Schefferfield
- Clinique S^{te} Claire : 14 Burton Street

Kessy Sencher, épouse d'Harrold

Age : 54 ans

Adresse : - Domicile : 23 Schefferfield

Diane Strechman, virologue

Age : 36 ans

Adresse : - Domicile : 14 bis Highlight Road
- Clinique S^{te} Claire : 14 Burton Street

Harry Belerson, urologue

Age : 48 ans

Adresse : - Domicile : 57 Rollin Road
- Clinique S^{te} Claire : 14 Burton Street

Aretta Belerson, épouse de Harry, cuisinière

Age : 46 ans

Adresse : - Domicile : 57 Rollin Road

Eve-Ann Herlsin, cardiologue

Age : 38 ans

Adresse : - Domicile : 88 Pool Station, appartement 14
- Clinique S^{te} Claire : 14 Burton Street

Albert et Justine Mac Ronen, voisins d'Eve-Ann

Age : 40 et 39 ans

Adresse : - Domicile : 88 Pool Station, appartement 15

Holly Hartshiff, infirmière, maîtresse de Belerson

Age : 32 ans

Adresse : - Domicile : 9 Sams Street, Riverside
- Clinique S^{te} Claire : 14 Burton Street

Liste de Noms

Sarah Haring
Martha Reynolds
Jason Roderick
James Grissom
Eric Martin
Paul MacLester
Griffith Winthrop
Laura Blanco
Thomas McCloud
Anna Killwright
James Tran

Javier Fueyo
Valérie Hardamin
Maurice Lereux
Kym Keravuori
Michael Elder
Adam Parkhurst