

**Synopsis**

L'Institut pour les Sciences du Futur n'est qu'une couverture pour l'AURORE, une organisation en connexe de la Karotechia.

Cette société de recherches pharmacologiques possède des installations secrètes dans le désert du Nevada, près d'une petit village (South Creek) de fermiers qui va servir de cobaye pour un nouveau virus des plus foudroyants : la peste verte.

Un agent du CDC a été envoyé sur place pour enquêter sur la mort inexplicable de plusieurs têtes de bétail. Depuis on est sans nouvelle. L'équipe des PJ est envoyée à son tour à South Creek pour retrouver l'agent disparu et tirer cette affaire au clair.

**Ordre de mission**

La cellule K est à nouveau réunie dans l'appartement new-yorkais de Dana Peyll : le Delta Green a encore besoin de leurs services pour une affaire d'importance : l'agent Alan Masterson travaillant pour le CDC a disparu alors qu'il était en mission de routine dans le Nevada. La mission qui est confiée à la cellule K est fort simple : retrouver l'agent et élucider l'affaire en cours.

Quelques explications plus détaillées sont nécessaires pour cerner toute l'ampleur de la mission.

L'agent Masterson a été envoyé voici deux semaines à South Creek, un petit village de fermiers près de Winnemucca, dans le Nevada.

Les fermiers de la région s'étaient pleins de la mort inexplicable de plusieurs têtes de bétail. Les instances médicales locales étant impuissantes, le CDC a donc dépêché un agent sur place.

Les faits remontent à deux semaines et l'agent Masterson n'a plus donné signe de vie. Aucun rapport de sa part n'est parvenu au CDC. Le Delta Green demande donc aux PJ de se rendre là-bas, de retrouver la trace de l'agent Masterson et d'élucider l'affaire de la mort du bétail.

Pour l'instant, les médias ignorent encore la nature de l'affaire et doivent continuer à l'ignorer.

Il s'agit peut-être d'une épidémie ou simplement de cas isolés. La cellule K a été choisie parce que comportant les compétences nécessaires à ce type de mission.

Documents à fournir :  
Une carte de la région de South Creek

En ce qui concerne le transport, les agents et leur matériel seront convoyés

par avion militaire jusqu'à l'aérodrome militaire de Winnemucca.

De là, des véhicules seront mis à leur disposition pour se rendre dans la zone de mission.

La préparation du matériel ne devrait pas poser de gros problèmes. La nature de la mission nécessite d'emporter de l'équipement médical et d'analyse (de la part d'un agent CDC).

Les membres des organismes fédéraux sont autorisés à porter une arme, pas les civils.

Pour un complément de matériel, notamment des armes, les installations militaires de Winnemucca disposent des ressources nécessaires, dans les limites du raisonnable bien entendu.

ATTENTION : ne pas se lancer tête baissée dans cette histoire. Une enquête préliminaire s'impose (cf. Enquête préliminaire).

**Demandes de recherche auprès du Delta Green**

Durant le scénario, les PJ peuvent faire des demandes de recherche auprès du Delta Green. Ces demandes doivent être pertinentes et accompagnées d'un nombre suffisant d'indices de départ, sinon elles risquent de se solder par un refus ou un résultat négatif.

Voici quelques exemples de demandes possibles :

- ❖ Recherche sur une personne (signalement, informations générales, son passé, ses antécédents judiciaires éventuels, etc.).
- ❖ Recherche de cas similaires à partir d'indices, de noms de personnes ou de lieux, de circonstances, de crimes, etc.
- ❖ Recherche d'informations sur une société, entreprise, groupement social, association, organisation, etc.

Si les PJ récoltent suffisamment d'indices et d'éléments probants dans cette affaire, ils pourront demander aux services du Delta Green de faire des recherches de cas similaires par recoupements (10% par indice important de chance de trouver quelque chose d'intéressant).

Chaque recherche prendra 1D4x24 heures.

**Enquête préliminaire**

Avant de partir en mission, il convient de faire une petite enquête préliminaire sur l'agent Masterson.

- Qui est-il ?
- A-t-il de la famille ?
- Quels sont ses états de service ?

Certaines informations peuvent être accessibles via Delta Green, d'autres

pas. L'agent Masterson dépendant du CDC et n'ayant aucun contact avec le Delta Green, il faudra se focaliser sur le CDC pour obtenir des informations.

Informations émanant du Delta Green sur Alan Masterson :

Néant. L'agent Masterson semble n'avoir jamais existé. Les contacts au CDC n'ont rien trouvé sur lui ; évidemment, ils n'ont pas nécessairement accès à tous les dossiers.

Idem dans les registres nationaux. Pas de trace de Masterson ou d'un quelconque parent.

Pas de carte de crédit, pas de compte en banque, pas d'assurance.

Peut-être des informations subsistent-elles dans les dossiers confidentiels du CDC ? Mais pour avoir accès à ces informations, il faut s'introduire dans un centre régional du CDC et avoir un accès à un terminal.

**Le centre régional du CDC (New York)**

Le centre du CDC de l'état de New York est un amalgame de bureaux administratifs et de laboratoires en sous-sols ; le tout est entouré d'une clôture et protégé par une disposition de sécurité classique (gardiens et chiens, rondes régulières).

Documents à fournir :  
Plan des installations du CDC

[Contrefaçon + Aide du Delta Green]  
Il est possible d'obtenir des faux badges du CDC auprès du Delta Green ; si un des agents de la cellule est un membre du CDC, l'accès aux bâtiments en sera facilité.

A l'intérieur des bâtiments, il faut pouvoir s'y retrouver dans le dédale de couloirs, d'antichambres et de bureaux. Posséder un badge est une nécessité pour ouvrir les portes (serrures magnétiques).

[Informatique] Une fois devant un terminal, il faut passer les sécurités informatiques pour accéder aux dossiers les plus confidentiels.

Si le piratage réussit, les informations recueillies prouveront l'existence de l'agent Masterson, son adresse, son état civil, son curriculum vitae et un résumé de sa carrière au sein du CDC.

Pourquoi le CDC a-t-il effacé un de ses agents des fichiers ?

S'agit-il d'une malveillance, d'un bug informatique ou d'une action délibérée de la part d'une tierce personne ?

Documents à fournir :  
Fiche signalétique de l'agent Alan Masterson

**Agent Alan Masterson**  
Né à Washington le 8 juin 1965.  
Licence en chimie et en biochimie.  
Entre aux CDC en 1995.  
Bien noté par ses supérieurs.  
Marié, pas d'enfant.  
Domicile : Kenney Street, 267, Washington

## Une petite visite chez les Masterson

[Persuasion, Psychologie et badges officiels]

Une petite visite au domicile des Masterson s'impose.

C'est une petite maison d'un quartier d'habitation sans histoire de la banlieue aisée de Washington.

L'épouse de Masterson se montre très méfiante, même si les PJ présentent des preuves de leur appartenance à un organisme fédéral.

Elle est sans nouvelle de son mari depuis presque trois semaines et s'inquiète. A son travail, elle n'a obtenu aucun renseignement.

Elle craint pour la vie de son mari et se sent surveillée.

Elle a déjà remarqué une voiture grise suspecte qui rôdait dans le quartier.

## Des poursuivants

En sortir de la maison des Masterson, un PJ attentif (20% de chance) remarquera une voiture grise de marque Ford avec deux hommes.

Le véhicule est trop loin pour distinguer les occupants et il n'y a pas de plaque d'immatriculation.

Si les PJ font mine d'interpeller les individus suspects, la voiture démarre en trombe et disparaît au coin de la rue.

[Conduire automobile] Il est possible de la poursuivre mais les individus n'hésiteront pas à faire feu sur les PJ s'ils se sentent coincés.

Dans le cas improbable où les individus louches seraient capturés, soit leur voiture explosera (les tuant tous les deux), soit ils se donneront la mort à l'aide d'une pilule de poison [Médecine].

Dans le cas où les poursuivants se donneraient la mort pour ne pas tomber entre les mains des PJ, cela devrait leur mettre la puce à l'oreille, à savoir que l'affaire est d'importance pour que des hommes acceptent de mourir pour garder un secret.

## Vol pour Winnemucca, Nevada

Le vol vers la base militaire de Winnemucca se passe sans encombre.

Si les PJ ont piraté les banques de données du CDC, ils recevront à leur arrivée à l'aérodrome un coup de téléphone (sécurisé) de leur contact AIGLE BLEU leur signalant que le piratage informatique a été découvert.

Le temps presse donc mais pour l'instant, la couverture des PJ n'est pas encore compromise.

L'aérodrome militaire possède deux pistes, quelques hangars, une caserne abritant une petite troupe (une trentaine d'hommes pour la plupart mem-

bres du personnel de maintenance). L'aérodrome est plus ou moins désaffecté. Il n'y a plus d'appareil opérationnel mais il reste du matériel et des armes entreposées dans les hangars.

## Quelques mots du Winnemucca

Winnemucca est une ville de moyenne importance (environ 20.000 habitants), une ville typique de l'ouest américain avec ses fermiers et ses ranchs.

La base militaire se trouve à quelques kilomètres au nord de la ville.

Il est possible de louer des voitures à la journée ou à la semaine pour quelques dollars.

## South Creek

South Creek est à une centaine de kilomètres au sud de la ville. Par la route (plutôt en mauvaise état), il faut quatre heures.

C'est une petite ville de fermiers de moins de 2000 habitants.

La ville si on peut parler de ville compte un magasin General Store, un bureau de poste, un shérif, un hôtel et quelques vieux hangars, et bien entendu des ranchs, des fermes et des granges dans la région aux alentours de la ville.

## Enquête à South Creek

South Creek est une petite ville où tout le monde se connaît.

Les nouvelles circulent vite.

Les PJ ont à peine garé leur(s) véhicule(s) devant l'unique hôtel de la ville que la moitié de la population est au courant de l'arrivée d'étrangers.

Les lieux où il serait intéressant de mener l'enquête sont les suivants :

- ❖ l'hôtel (il n'y en a qu'un ; on ne peut pas le rater)
- ❖ le bureau du shérif
- ❖ les quelques bars que compte l'agglomération (fréquentés par des fermiers)
- ❖ le magasin General Store
- ❖ les fermes alentours
- ❖ le bureau de poste

[Persuasion + Psychologie] Les PJ peuvent agir comme bon leur semble pour interroger les fermiers, même les intimider avec un badge officiel du FBI ou du CDC (mais attention de ne pas les brusquer ; ils pourraient faire retomber la faute de la mort du bétail sur les PJ ; il est bien connu que tout ça, c'est la faute des politiciens et des communistes).

## (1) L'hôtel

Le tenancier de l'hôtel se nomme Georges Fergis.

C'est un gros homme plutôt affable et tout content d'avoir des clients (c'est rare en cette saison et à bien y réfléchir, c'est rare tout court).

Si on lui parle d'Alan Masterson, il se gratte le tête puis déclare ne connaître personne portant ce nom, ni en ville, ni parmi sa clientèle. Avec le nombre peu élevé de clients, un nouveau venu ne passe jamais inaperçu. Si un de ses clients s'appelait Alan Masterson, il ne saurait.

[Idée] Après consultation des registres, le dernier client en date est un certain Bill Morson ; c'était il y a un mois environ.

Il n'est pas resté longtemps, deux semaines tout au plus. Et il a disparu en laissant toutes ses affaires dans sa chambre d'hôtel.

« Il a dit qu'il était géologue ou un truc dans ce genre », déclare l'hôtelier.

Il allait et venait sans jamais rien dire, ni où il allait.

« Il a posé des tas de questions aux fermiers du coin, à ce qu'il paraît », dit l'hôtelier, « mais un jour, il est parti et n'est jamais revenu ».

Pour ses affaires, le shérif les a examinées et a conseillé à l'hôtelier de les conserver au cas où le propriétaire viendrait les réclamer. Il les a donc rangés dans un placard.

« Je suis pas idiot, vous savez ! En rangeant tout ça, j'ai bien vu qu'il y avait des trucs bizarres dans ses valises, des appareils que je connaissais pas et des éprouvettes, et même des seringues », souffle l'hôtelier d'un air suspicieux. « Ce serait pas un trafiquant de drogues, votre gars, des fois, hein ! »

[Médecine, Pharmacologie, Biologie, Chimie] Après un rapide examen des affaires de Bill Morson, il apparaît comme évident que cet homme est médecin ou du moins a reçu une formation en chimie, biologie et pharmacologie.

[Idée] L'apparition et la disparition de Bill Morson et d'Alan Masterson dans la même région et au même moment est plus qu'une coïncidence : il se pourrait que les deux hommes n'en soit qu'un seul.

Dans ce cas, pourquoi Masterson aurait-il jugé bon de prendre une fausse identité ?

[TOC] Dans les valises, des vêtements, quelques cartes de la région, du matériel d'analyse (rudimentaire), quelques éprouvettes et des gants en caoutchouc, et aussi un papier d'une société de location de voitures (de Winnemucca, la Cars & Trucks).

Dans une poche secrète de la valise, une série de photos aériennes.

Documents à fournir :  
Photos aériennes et plan de la région avec des indications de l'agent Alan Masterson concernant la zone interdite

[Idée + TOC] Après un examen minutieux et comparaison des photos et des

cartes, il apparaît qu'une des photos montre des bâtiments qui n'apparaissent sur aucune carte officielle de la région.

Au dos des photos, l'adresse du laboratoire de développement à Winnemucca.

### **Le laboratoire de Winnemucca**

Si les PJ prennent la peine de vérifier (par téléphone ou en se rendant à Winnemucca ; dans ce cas, ils perdent une journée), ils découvriront que le laboratoire a été détruit voici deux semaines environ par un incendie (d'après la police, un accident).

### **La compagnie de location Cars & Trucks**

Un coup de téléphone à la société de location de voitures apprend aux PJ que Bill Morson a bien loué un véhicule il y a près d'un mois et qu'il a disparu avec. La police de South Creek a mené une enquête mais sans succès.

Finalement, la compagnie s'est résignée à attendre les indemnisations de l'assurance.

### **(2) Le bureau du Sheriff**

Le shérif, J.C. Roberts, est un homme du pays, plutôt bourru et qui n'aime pas qu'on lui dise ce qu'il a à faire, surtout dans son district.

[Persuasion] Mais avec une plaque du FBI et un peu de patience, il ne manquera pas de collaborer.

Il a en effet mener une enquête sur un dénommé Bill Morson, descendu à l'hôtel de la ville il y a presque un mois et qui a disparu sans laisser de traces, hormis ses affaires qui n'ont rien apporté de neuf à l'affaire.

L'hôtelier a gardé les valises du disparu jusqu'à nouvel ordre.

N'ayant rien de nouveau depuis, le shérif a classé l'affaire.

[Psychologie] Si les PJ insistent trop, le shérif risque de se braquer. Au pire, il en référerait aux autorités de Winnemucca et d'autres fédéraux risquent de rappliquer.

### **(3) Le magasin General Store**

Le tenancier du magasin, un vieil homme nommé Fred, accueille les PJ les bras ouverts. Des clients, il n'en a guère et autant en moins d'un mois, c'est une aubaine.

« Oui, un type est venu il y a un mois je crois ; il m'a pris pour presque 1000 \$ de matériel, des trucs de camping, des lunettes d'approche, comme s'il allait aller faire une virée dans la nature. », raconte le vieillard.

« Il m'a demandé où il pouvait louer un avion », continue le vieil homme. « Géologue qu'il était et il voulait prendre des photos de la région à partir d'un

avion. »

« Ici, y a que le biplan de ce fêlé de O'Hara. Il arrose les plantations du coin avec. Je l'ai envoyé là... Vous pouvez pas vous tromper, c'est un peu à l'ouest de la ville en suivant la route », termine le vieil homme.

### **(4) Chez Liam O'hara**

L'accueil est plutôt froid.

L'homme est un irlandais plutôt irascible et gorgé d'alcool.

[Persuasion + Baratin] Il était trop saoul pour piloter ce jour-là et l'autre savait piloter à ce qu'il disait. Il a payé assez cher pour acheter l'avion. Alors il l'a laissé partir avec ; le soir, l'avion était revenu, intact.

« Où il était aller avec ? Aucune idée », lance le pilote saoul.

Il est resté parti plusieurs heures, c'est tout ce que O'Hara peut dire.

### **(5) Les bars**

Les bars de la ville sont fréquentés essentiellement par des fermiers du coin. Ce sont des hommes simples mais qui se méfient des étrangers.

[Persuasion + Psychologie + payer une tournée] Le dénommé Morson leur a posé quelques questions et a rôdé quelques temps dans les pâtures des bêtes qui sont mortes. Il a même examiné une bête qui était morte quelques jours auparavant.

Les fermiers ont trouvé ça bizarre de la part d'un géologue mais n'ont pas osé poser la question.

### **(6) Les fermes**

Les fermiers se montrent réticents à laisser les PJ mener leur enquête sur leurs terres, à poser des questions.

Ils n'aiment pas les étrangers et rendent responsables de la mort de leur bétail les politiciens, les communistes, les noirs et les martiens ; grosso modo tout ce qui est étranger à leur région, ou simplement bizarre.

[Persuasion + Psychologie] Plusieurs fermes ont eu la visite de Morson. Il a posé des questions, a rôdé dans les pâtures où ont été découvertes les bêtes mortes et il a même examiné une bête morte quelques jours auparavant.

Même si les fermiers ont trouvé ça étrange de la part d'un géologue, ils n'ont pas osé poser la question.

### **(7) Le bureau de poste**

L'employé se méfie des PJ et prétend être tenu par le « secret professionnel ».

[Psychologie + Persuasion + Baratin] Il finit par se laisser convaincre.

Un homme est venu il y a trois semaines environ et a envoyé un paquet à

Washington à l'adresse... d'un laboratoire du CDC.

L'homme correspond au signalement d'Alan Masterson.

[Delta Green] Une vérification auprès des services du CDC (ou de Delta Green) indiquera que le paquet n'est jamais arrivé à Washington ou simplement qu'on l'a intercepté (ou plus simplement on a fait disparaître toute trace de son arrivée au laboratoire du CDC).

### **La zone interdite**

[Idée] L'examen des cartes et des photos devrait amener les PJ à localiser une zone à environ 50 kilomètres à l'ouest de South Creek. Cette zone joue apparemment un rôle dans cette affaire.

Mais que cache-t-elle ?

Suivant leur avancement dans l'enquête, ils sauront que Bill Morson (alias Alan Masterson, agent du CDC) a enquêté dans la région, survoler et photographier la zone mystérieuse, a acheté du matériel de camping et a disparu sans laisser de traces, hormis ses valises.

Le laboratoire qui a développé les photos aériennes a disparu en fumée lors d'un incendie accidentel. Personne ne sait où est passé Alan Masterson et le CDC semble avoir tout fait pour faire disparaître l'homme en question de ses fichiers.

### **Exploration de la zone interdite**

La zone mystérieuse abritant les bâtiments « fantômes » est à une cinquantaine de kilomètres de South Creek.

[Conduire automobile] Après une vingtaine de kilomètres, le relief se dessine et bientôt la route serpente dans un paysage rocaillieux.

La route devient de plus en plus mauvaise : une piste caillouteuse et poussiéreuse. Le relief s'élève peu à peu, creusant un ravin profond d'un côté de la route.

[TOC] Plus loin (une dizaine de kilomètres de la zone mystérieuse), la route fait un coude et on aperçoit une carcasse de voiture au fond du ravin, une trentaine de mètres en contrebas de la route.

Un examen aux jumelles ne révèle aucun occupant mais seulement une carcasse noircie et déformée, des débris aux alentours.

[Grimper] Un examen rapproché demande qu'un PJ descende en rappel le long du ravin.

[TOC] L'examen minutieux des restes de la voiture révèle des impacts de balles, certains très proches du réservoir. Mais aucune trace d'un occupant ou de

ce qui devrait en rester.

[Idée] Il a peut-être sauté du véhicule avant que celui-ci ne bascule dans le ravin.

[TOC] Pendant que les PJ examinent les restes de la voiture, un éclat de soleil attire leur attention ; on dirait le reflet du soleil dans les lentilles d'une paire de jumelles ou un truc de ce genre...

Il ne faut pas hésiter à jeter les dés derrière le paravent pour faire croire aux joueurs que les tireurs tentent réellement de les descendre.

Soudain, un coup de feu claque. Une balle siffle aux oreilles des PJ et vient frapper le sol tout près d'eux, trop près.

Le premier coup de feu résonne encore qu'un second éclate. Et encore un sifflement sinistre du projectile mortel. Plus près encore.

[Idée] Vu leur position, les PJ et leur véhicule font une cible idéale.

Un autre coup de feu et la vitre arrière du véhicule éclatent en morceaux.

Malgré leurs efforts, les PJ n'arriveront pas à repérer les tireurs.

[Idée] La fuite semble être la meilleure chose à faire. Les snippers, car ils sont plusieurs, continuent leurs tirs avec une précision grandissante.

Si les PJ s'obstinent ou veulent résister, s'ils refusent de rebrousser chemin, un tir atteindra immanquablement sa cible, infligeant de graves dommages, voire la mort (2D6+4).

Les PJ devraient donc prendre la fuite vers South Creek qu'ils atteindront à la nuit tombée.

Si les PJ forcent le barrage des snippers et s'enfoncent dans la zone interdite, les hommes de l'Institut lanceront une chasse à l'homme.

La voiture des PJ aura une panne (à l'occasion une sortie de route pourrait être du plus bel effet [Conduire automobile] avec des PJ blessés).

La chasse à l'homme devrait rabattre les PJ vers South Creek qu'ils atteindront le lendemain à l'aube.

Si les PJ sont capturés, on les emmènera à l'Institut où ils subiront un interrogatoire sérieux pour finir par devenir les cobayes des expériences atroces des savants du centre de recherche.

### Ce qui est arrivé à l'agent Alan Masterson

L'agent Masterson s'est également aventuré dans la zone interdite. Après une sortie de route provoquée par les tirs des snippers, il a réussi à fuir mais a finalement été capturé.

Il est actuellement dans une des chambres de l'Institut, cobaye humain des savants fous de ce centre de recherches un peu spéciales.

## La Peste Verte

La peste verte va s'abattre sur South Creek en moins d'une journée.

### 09h00 :

Le matin (le lendemain de la petite escapade des PJ en zone dangereuse), vers 9h00, un fermier et son fils se présentent en ville, déboulent chez le shérif pour signaler la mort de la totalité de leur cheptel.

Près de 200 bêtes, mortes en quelques heures, le naseau couvert de pustules verdâtres, les yeux révoltés et une odeur épouvantable.

### 09h30 :

La rumeur a déjà fait le tour de la petite ville. Des gens commencent à se présenter au bureau de shérif pour savoir ce qu'il faut faire. Ce dernier, dépassé par la situation, ne sait que dire.

Le fermier et son fils montrent des signes de faiblesse. Ils se sentent mal et perdent connaissance.

[Médecine] Un examen rapide révèle des pustules vertes à la base du cou et des difficultés respiratoires.

Les antibiotiques habituels ne donnent aucun résultat.

### 10h00 :

Le fermier et son fils ont développé une forte fièvre. Leur état général s'aggrave. Les gens commencent à avoir peur et on parle d'une épidémie.

### 10h30 :

D'autres fermiers sont arrivés en ville, annonçant la mort d'autres têtes de bétail. Eux-mêmes ne sont pas en très grande forme.

D'autres personnes commencent à montrer des signes de maladie.

[Idée] Si les PJ tentent de faire un rapport au CDC, l'appel est dévié vers un standard qui annonce que South Creek est en quarantaine et que les services adéquats sont en route.

### 11h00 :

Des camions (une dizaine), entre en ville, vomissant des hommes en combinaison jaune de protection. Ils sont armés.

Un haut-parleur hurle que South Creek est désormais en quarantaine et sous le contrôle du CDC. Toute personne contaminée doit rentrer chez elle et attendre l'arrivée des médecins.

La loi martiale est de rigueur (ce qui veut dire que toute personne tentant de forcer la quarantaine sera abattue sur le champ).

Les hommes en combinaison se contentent de cerner la ville, de garder les axes principaux et d'empêcher les habitants de quitter la ville.

(Si les PJ veulent forcer le barrage)

Un couple terrorisé tente de passer en voiture. Les hommes en jaune tirent

immédiatement et bientôt la voiture flambe, ses occupants avec elle.

[Idée] Peut-être la nuit sera-t-elle plus propice pour quitter la ville.

D'ici là, il ne faut pas contracter la maladie.

(30% de chance toutes les heures, 50% pour les PJ ayant été en contact direct avec les malades sans avoir pris quelques précautions)

Si un PJ est malade, les effets commenceront à se faire sentir au bout d'1d4 heures. Le PJ devra faire des tests de Constitution sur la table de résistance contre un virus qui aura une virulence de 10 au départ et qui augmentera d'un point par 1/2 heure jusqu'à un maximum de 18.

Si le PJ échoue, il ressentira les effets de la maladie en cumulant un malus de -10% à chaque heure qui passe. Il aura de la fièvre et des maux de tête épouvantables. Des pustules vertes apparaîtront sur son corps.

Psychologiquement, cela se traduira par un jet de SAN (0/1D4).

### Franchir le barrage

Aux PJ d'élaborer une stratégie pour quitter South Creek [Discrétion].

Une fois franchi le périmètre de quarantaine, les PJ peuvent prendre le parti de fuir vers Winnemucca [Idée] aux risques de propager l'épidémie ou d'explorer la zone interdite en espérant passés inaperçus des snippers.

### Ce qui se cache dans la zone interdite

Apparemment, les snippers n'ont pas repéré les PJ (ou alors ils ne sont plus en faction vu ce qui se passe à South Creek).

De l'autre côté des montagnes, une plaine désertique, quelques buissons rabougris et des cactus.

A 5 kilomètres des contreforts des montagnes, une clôture interdit le passage. Un panneau met en garde qui-conque pénètre dans la zone contrôlée appartenant à un centre de recherche baptisé l'Institut des Sciences du Futur.

Au-delà de la clôture, à 3 kilomètres environ, des installations éclairées et apparemment gardées par des patrouilles portant des combinaisons jaunes.

[Discrétion] Pénétrer dans les bâtiments demande un minimum de discrétion.

Les gardes tireront à vue sur les intrus.

Le complexe semble partagé entre les laboratoires de recherche et d'expérimentation en sous-sol et les installations fonctionnelles et les logements en surface.

A la surface, il y a des citernes d'eau et de carburant, des garages, des installations de conditionnement d'air, un

incinérateur.

Le sous-sol est un labyrinthe de couloirs, de chambres, de bureaux et de laboratoires.

[Discrétion + TOC] Dans plusieurs de ces laboratoires, des hommes en combinaison spéciale semblent mener diverses expériences.

Les laboratoires ne sont pas surveillés, les gardes se contentant apparemment de patrouiller en surface.

Certaines chambres abritent des êtres humains couverts d'électrodes et de tuyaux, la peau percé de mille aiguilles. La plupart repose, inconscients et maintenus en vie par une batterie de machines et d'ordinateurs.

[TOC] Dans une de ces chambres infernales, les PJ découvrent un homme ressemblant à Alan Masterson.

[TOC] La fiche suspendue au pied du lit confirme ces soupçons.

L'homme est très faible mais conscient. Il regarde les PJ d'un air hagard.

(test de SAN, 0/1D4)

[Ecouter] Il tente de murmurer quelque chose :

« ... le labo... 76... niveau -2... seul espoir... contre la peste verte... ils sont dingues... faut arrêter... Stevenson »

Puis il sombre de l'inconscience.

[Médecine] Son pou est très faible et il est impossible de le transporter sans risquer de le tuer.

## Le Labo 79, Niveau -2

Ce laboratoire contient des frigos où sont conservés un nombre incroyable d'éprouvettes.

[Médecine + TOC] Après une recherche aussi rapide que possible, les PJ mettent finalement la main sur une série d'éprouvettes contenant ce qui semble être l'antidote contre la peste verte.

Si des PJ l'ont contracté, il est grand temps de tester l'efficacité du remède.

Une fois l'antidote administré, les effets de la maladie iront en diminuant pour disparaître au bout d'1D10 heures.

### Escape from hell

[Discrétion + Idée] S'échapper de cet enfer n'est pas non plus une mince affaire.

Les PJ peuvent voler un véhicule ou fuir à pied à travers le désert.

Les hommes en jaune n'hésiteront pas un instant à tirer sur les PJ.

Les PJ peuvent tenter de détruire les installations s'ils le veulent mais il faudra trouver des explosifs en suffisance.

Winnemucca n'est qu'à une demi-journée de voiture vers le nord.

Maintenant que les PJ savent ce qu'il se passe, il est primordial de prévenir le Delta Green.

## Epilogue

Si les PJ réussissent à s'échapper de

cet enfer et à prévenir le Delta Green, un détachement Delta Green issu du CDC et du SWAT seront envoyés dans la zone interdite et à South Creek.

La zone interdite est déserte. Il n'y a là que des bâtiments vides (portant les éventuelles traces de destruction occasionnées par les PJ lors de leur fuite).

A South Creek, les équipes Delta Green du CDC ne trouveront que des morts et quelques rares personnes encore en vie.

Pas de traces des hommes en combinaison jaune.

Les survivants sont tellement mal en point qu'ils s'étaient barricadés dans leurs maisons, attendant la mort.

La zone reste en quarantaine mais le risque d'épidémie semble jugulé.

[Idée] Une recherche sur un certain Stevenson et l'Institut des Sciences du Futur confirmera l'existence de ce groupe de recherche pharmaceutique et de son patron, John Stevenson.

L'Institut possède des centres à Washington, Seattle, Los Angeles et Dallas, mais aucun dans la région de South Creek.

D'ailleurs, l'Institut déclare n'avoir jamais eu d'installations dans le Nevada.

Le Delta Green recommande de tenir Stevenson et ses infrastructures à l'œil. L'affaire de la peste verte n'est peut-être pas encore terminée.

[Idée] Où sont passés tous les chercheurs du centre secret et tout leur matériel ?

Une enquête devra être menée pour le découvrir.

## Mission annexe

Une mission annexe à la première pourrait être confiée aux PJ : une enquête approfondie sur John Stevenson et son Institut des Sciences du Futur.

[Delta Green] Le Delta Green en collaboration avec les banques de données du FBI et du CDC finit par rassembler une documentation importante concernant l'Institut des Sciences du Futur et son patron, John Stevenson.

L'Institut possède plusieurs centres de recherche : Washington, Seattle, Dallas et Los Angeles.

Le Delta Green attire tout particulièrement l'attention de ses agents sur le centre de Seattle qui semble être le QG de l'Institut.

Il semble que peu de temps après l'affaire de la peste verte, un convoi de semi-remorques soit arrivé à l'Institut.

Les agents en place n'ont pas pu apercevoir le contenu des camions mais il est possible que cela ait un lien avec l'affaire de la peste verte.

Documents à fournir :

Plan des installations de l'Institut à Seattle

Le Delta Green a également mis sous

surveillance la villa du patron de l'Institut des Sciences du Futur. Des recherches sont en cours sur le passé et les antécédents de John Stevenson.

[Idée] Une investigation plus ou moins légale chez Stevenson n'est pas forcément une mauvaise idée, bien que risquée ; l'endroit est gardé.

## La vérité sur John Stevenson et l'I.S.F.

Stevenson fait partie de la Karotchia. Sous le couvert de l'ISF, il a entrepris des recherches sur les virus afin de développer des armes d'extermination de masses, dans l'unique but de préparer l'avènement du 4e Reich. Devant l'ampleur et les difficultés d'une telle entreprise, Stevenson s'est corrompu en contactant « Der Führer » (Nyarlatotep).

Avec son aide, il a considérablement appris et a synthétisé un virus des plus virulents : la peste verte.

L'opération du Delta Green à South Creek a considérablement contrarié ses plans, l'obligeant à évacuer la base en toute hâte. Le reste a été nettoyé par des vagabonds dimensionnels invoqués par ses soins.

Après quoi, le matériel viral du centre secret a été rapatrié au plus vite à Seattle. Stevenson espère pouvoir synthétisé suffisamment de virus pour une nouvelle opération mais à grande échelle cette fois : la ville de Seattle.

Pour cela, il doit une fois de plus faire appel à son allié surnaturel.

Mais l'invocation n'est pas sans risques (20% de chance d'échec et un échec signifie la mort).

Si les PJ n'interviennent pas, une nouvelle épidémie de peste verte frappera la ville de Seattle cette fois, fauchant des milliers d'innocents (délai = 3 semaines).

## L'assaut final

Que faire ?

[Idée] Les PJ peuvent organiser une surveillance et une infiltration dans les bâtiments de l'ISF et dans la propriété de Stevenson (même si ce n'est pas très légal).

La propriété de Stevenson et les bâtiments de l'ISF sont gardés par des hommes armés.

Si les PJ réussissent à s'emparer de pièces compromettantes, le Delta Green pourra faire appel au SWAT (à moins qu'un des PJ ne se porte garant et mette ainsi sa carrière en jeu).

### Les bâtiments de L'institut

L'ISF est un ensemble de bâtiments, de bureaux, de laboratoires et de hangars regroupés sur un terrain de 5 hectares, clôturé et gardé.

[Discrétion + Grimper + Sauter] S'y introduire demandera de la technique et de l'expérience.

Si les PJ réussissent à passer entre les patrouilles, ils découvriront dans un hangar plusieurs semi-remorques : sans doute ceux signalés par le Delta Green.

[TOC + Médecine] Les laboratoires sont nombreux. Les fouiller demandera du temps.

Finalement, les PJ trouveront les frigos contenant les éprouvettes de la peste verte et des rapports médicaux sur le mode de fabrication et de synthèse du virus.

[Discrétion + Grimper + Sauter] Sortir du complexe est aussi risqué que d'y entrer.

### La propriété de John Stevenson

Elle s'étend sur près d'un hectare et demi.

Elle est entourée d'une clôture et l'entrée est gardée par deux hommes armés.

[TOC] Deux autres hommes patrouillent avec un chien dans la propriété.

Aux PJ de trouver une manière de s'introduire dans la propriété.

[Discrétion + Grimper + Sauter] Il y a la méthode classique : franchir la clôture et se faufiler jusqu'à la maison.

[Baratin + Persuasion] Il y a d'autres moyens plus subtils comme se faire passer pour le livreur de pizzas.

La maison est plongée dans l'obscurité.

La porte est fermée mais pas verrouillée.

[Entendre] Une rumeur se fait entendre, venant apparemment de la cave.

[Entendre + Occultisme] En tendant l'oreille, on reconnaît le rythme étrange d'une mélodie : quelqu'un est en train de réciter une incantation ou un rituel quelconque.

[Discrétion] Pour descendre dans la cave sans bruit...

Dans la cave aménagée en laboratoire, Stevenson et deux de ses sinistres acolytes sont en train de pratiquer un sombre rituel.

La pièce semble plongée dans une lueur qui n'est pas de ce monde.

Les trois hommes sont debout, formant un triangle autour d'un signe cabalistique tracé sur le sol à l'aide d'une substance brune et liquide.

Au-dessus du pentacle, quelque chose est en train de prendre forme.

On reconnaît une silhouette humaine. Elle se dessine lentement.

L'être humanoïde porte un uniforme brun et un képi. Sur son bras, un brassard rouge marqué d'une sinistre croix gammée noire. L'être relève lentement la tête.

[Jet de SAN, 1d4/1d6] Le Führer est

là, devant les trois hommes, debout au milieu d'une brume irréaliste. Dans un allemand parfait, il converse avec Stevenson. Les deux autres attendent, une expression de respect et de terreur sur le visage.

Si les PJ interviennent maintenant ou sont repérés par Stevenson et ses deux acolytes, l'invocation sera rompue et le Führer disparaîtra dans une explosion (3d10 de dommages répartis entre les personnes présentes dans le périmètre proche du pentacle). L'explosion provoquera un incendie.

Remis de leur surprise, Stevenson et ses hommes sortiront des pistolets de leur poche et ouvriront le feu sur les PJ.

L'alerte sera donnée. Les gardes rattrapés au bout de 1d10+5 rounds.

Si les PJ veulent interpellé Stevenson, il faudra faire vite.

Ils peuvent aussi se servir de Stevenson comme otage pour s'assurer une retraite sans risques. Les gardiens hésiteront à tirer sur leur patron.

Il est possible de ramasser des documents dans la laboratoire dévasté.

Aux PJ de gérer cette situation difficile.

### Epilogue (2)

Suite aux différentes investigations des PJ, le Delta Green aura suffisamment de preuves pour faire intervenir le SWAT.

Les centres de l'ISF seront investis simultanément à travers le pays et leurs travaux confisqués.

Un rapport final conclura cette affaire : John Stevenson fait partie d'une organisation occulte nazie proche d'ODESSA.

Une corrélation entre l'affaire des cadavres volés de New York et l'affaire de la peste verte et l'Institut des Sciences du Futur est tout à fait envisageable.

Dans les deux affaires, des hommes sans scrupules ont fomenté un plan diabolique avec l'aide occulte de cette organisation secrète nazie susnommée. A chaque fois, leurs agissements étaient masqués par un organisme ou une structure servant de couverture (L'ISF dans le cas de Stevenson, le Nouvel Ordre dans l'affaire de New York).

Le Delta Green ne possède à l'heure actuelle que peu d'informations sur l'organisation occulte d'obédience nazie qui tire les ficelles en coulisses.

Elle porterait le nom de Karotéchia et trouverait ses origines pendant la Seconde Guerre Mondiale. Elle aura été fondée par Himmler lui-même.

En consultant les archives, on découvre que le Delta Green avait déjà eu maille à partir avec la Karotéchia et qu'au terme de la guerre, il avait été établi que l'organisation occulte nazie

était anéantie.

Apparemment il n'en est rien.

Un examen approfondi des documents saisis chez Stevenson et un rapprochement avec les pièces à conviction de l'affaire des cadavres de New York pourra apporter d'autres renseignements sur la Karotéchia, son réseau d'influences, ses moyens et ses chefs.

### Expérience

A l'issue de cette aventure, les PJ en sauront déjà un peu plus sur l'occulte (+5%) et le Mythe de Cthulhu (+5%).

### Documents saisis chez Stevenson

Rapports d'expérience et traités de virologie

Un exemplaire de My Triumph signé de la main d'Adolf Hitler

Des documents sur la fraternité de Thulé, le groupe d'occultistes allemands fondé par Himmler et qui devint le noyau dur de la Karotéchia.

Quelques feuillets en allemand ancien (16ième siècle). Après étude, il s'avère que ces pages viennent d'un ouvrage connu sous l'appellation « De Vermis Mysteriis ». Le contenu de ces lignes d'un ouvrage heureusement incomplet reste dangereux pour la stabilité psychologique du lecteur (jet de SAN, 1D4/1D6, +5% en Mythe de Cthulhu.

# Les Protagonistes

## **Hommes en jaune (faux agents du CDC) et garde du centre (zone interdite)**

Points de vie : 12  
Esquive 40%  
Fusil d'assaut M16 (cadence de tir de 1 à 20), 40 à 65%, 2D6

## **Snippers**

Points de vie : 10  
Se cacher 60%, Esquive 45%  
Fusil de tireur d'élite M76, 50%, 2D6+4

## **Gardes de l'Institut**

Points de vie : 12  
Esquive 40%  
Uzi, 50%, 1D10

## **John Stevenson, 40 ans, Bischofe au service du Dr Olaf Bitterrich**

Points de vie : 20  
Points de magie : 12  
Baratin 50%, Bibliothèque 55%, Chimie 65%, Conduire automobile 40%, Cryptographie 30%, Discrétion 25%, Esquive 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Occultisme 50%, Se cacher 30%  
Beretta M1951 9mm Parabellum, 60%, 1D10  
Armes : dague d'officier SS  
Sorts connus :  
Contacter Der Führer  
Création d'un Portail (pour appeler un vagabond dimensionnel)  
Flétrissement