

# Delta Green :

# Panic Room

Par Thomas "Cthulh00" Leygnac, Novembre 2018

Lundi 19 octobre 2015, manhattan, 5h du matin, les Agents reçoivent un coup de téléphone de la part de Delta Green. La sécurité d'une Green Box a été compromise, et une entité capable d'altérer l'esprit des gens risque de s'en échapper.

Les Agents doivent aller sans plus attendre au Meadow Drive Lock-In neutraliser la menace, et sauver les potentielles victimes.

La suite du scénario est réservée au Gardien.



# Gardien uniquement

Le but du scénario est de piéger les Agents. Que ce soit pour que Delta Green se débarrasse d'eux (dans ma campagne, l'objectif est de faire en sorte que le Programme les lâche et que les Cowboys les récupèrent), ou parce que les Agents sont manipulés par un autre groupe. Le scénario s'adapte facilement.

Le scénario shotgun Psych Eval (<http://fairfieldproject.wikidot.com/psych-eval>) peut être employé pour la deuxième partie du scénario. Ce n'est pas ce que j'ai fait. J'ai choisi pour ma part d'utiliser Psych Eval en pré-scénario afin de faire rencontrer des Cowboys à quelques-uns de mes Agents.

Clairement, le scénario m'est venu après la lecture de l'article « La police dans une campagne contemporaine » sur l'excellent site Places To Go, People To Be (<http://ptgptb.fr/la-police-dans-une-campagne-contemporaine>). Même si vous ne faites pas jouer ce scénario, lisez l'article. Vraiment.

## Quelques précisions

Ce scénario a été écrit dans la continuité de ma campagne, on va donc y retrouver la notion de Green Box bien connue des Agents (au nombre de 4), et un PNJ, le contact récurrent des agents, M. Anderson. Il va sans dire que ces éléments sont adaptables à votre gré.

Les passages entre crochets servent à la compréhension du MJ, ne sont à donner aux joueurs **sous aucun prétexte**.

## La vérité

Il n'y a pas de menace surnaturelle dans le Meadow Drive Lock-In. Le personnel n'est pas soumis à l'influence d'une entité, tout est normal. Mais les Agents ont été drogués.

Les Agents ne sont plus utiles au Programme (que ce soit parce qu'ils sont trop abîmés, ou parce qu'ils en savent trop, ou les deux), qui a décidé de se débarrasser d'eux. Ils sont menés dans un piège pour finir leur vie derrière des barreaux (ou, idéalement, se faire exécuter).

# Impliquer les Agents

Les Agents sont à Manhattan, New York. Ils viennent d'arriver la veille au soir pour enquêter sur la disparition d'une Peintre, Abigail Laura Wright, dont le père Thomas Wright, policier de son état, a passé quelques coups de fil pour que l'enquête soit menée au plus vite et avec les meilleurs éléments. Le FBI a donc envoyé les Agents à son appartement pour faire des relevés photographiques, et surtout chimiques des produits utilisés dans l'illustration, l'inventaire des numéros de série des objets qui appartiennent à Abigail, etc... Le but étant de trouver une piste pour retrouver Abigail. (Il s'agit du début du scénario Night Floors, mais vous pouvez tout à fait changer l'introduction).

Le lendemain, à 5h du matin, Le téléphone des Agents sonne. M. Anderson leur donne pour ordre d'abandonner la mission actuelle, parce qu'une Green Box proche de leur localisation a été compromise. Une entité capable d'altérer les esprits des gens y était enfermée, cette opération est donc en priorité maximale. Un rendez-vous est donné dans un bureau non loin, au 3548 Primrose Lane, entrée 2B.

## 3548 Primrose Lane, 2B

Le 3548 Primrose Lane est un immeuble de bureaux dans un quartier plutôt modeste. Le bâtiment est d'un gris sale. Vu l'heure matinale où arrivent les Agents, il n'y a que peu de fenêtres éclairées. À l'interphone de la porte 2B, parmi d'autres noms de bureaux, on trouve l'entreprise Delta Feu, une couverture évidemment pour un local du Programme.

À l'intérieur se trouvent plusieurs personnes de Delta Green : M. Anderson, mais aussi des scientifiques qui sont affairés avec une vaste installation chimique et informatique. M. Anderson semble épuisé, il n'a manifestement pas dormi de la nuit.

M. Anderson explique aux Agents qu'une entité enfermée dans une Green Box au Meadow Drive Lock-In a vraisemblablement été libérée. Les causes sont inconnues, mais on s'est rendu compte à 4h30 ce matin que l'alarme silencieuse était hors service (peut-être depuis un moment), et il est urgent d'intervenir pour empêcher que trop de civils ne soient touchés.

On leur décrit ce que peut faire un Lloigor (cf pp 211-216 Handler's Guide), et notamment le fait qu'il puisse générer un IEM, et réduire des gens en esclavage mental. Heureusement, le Programme a mis au point un sérum qui immunise temporairement aux pouvoirs mentaux du Lloigor. Il y a pour l'heure juste assez de doses pour 5 personnes (en fait une personne + le nombre d'Agents), mais les scientifiques du Programme sont en train d'en fabriquer d'avantage. Pour affaiblir le Lloigor, il faut arriver jusqu'à la Green Box et détruire la pierre de pouvoir qui le lie à cet endroit. Elle doit être de couleur verte ou bleue.

M. Anderson leur dit qu'il les accompagne, la mission étant trop importante pour ne pas mettre toutes les chances de leur côté, et s'injecte une dose du sérum via un pistolet injecteur, invitant les Agents à faire de même. [La dose d'Anderson ne contient que du sérum physiologique, mais celles des Agents sont un cocktail de psychotropes].

# Meadow Drive Lock-In

M. Anderson insiste pour prendre le volant, et que tout le monde s'équipe en conséquence. Il a dans son coffre deux fusils à pompe, 4 gilets pare-balles et une mitrailleuse lourde. Il ne préconise pas l'usage de cette dernière compte tenu du fait que les principaux dangers seront les civils possédés par le Lloigor, mais on ne sait jamais. Il demande si quelqu'un n'a pas un pistolet de secours, étant plus à l'aise avec une arme légère.

Faire un jet de CONx5 pour chaque agent. Seule une réussite critique empêchera les effets du cocktail (l'idée étant que dans le meilleur des cas une personne semble ne pas avoir été protégée contre les pouvoirs du Lloigor). Si une réussite critique est obtenue, tout paraît normal.

A proximité du bâtiment, les Agents se sentent un peu désorientés. De légers vertiges, ou des sudations [premières manifestations de la drogue]. Le réseau téléphonique est erratique [un brouilleur porté par Anderson en est la cause].

Dans le hall du Store-In, le standardiste a l'air étrange. Son visage semble gonflé par des tumeurs qui poussent sous sa peau. Et même son attitude semble suspicieuse, comme s'il souhaitait cacher quelque chose. Anderson demande à accéder au box 1207, au douzième étage, et la réaction du standardiste révèle un certain stress. [En voyant les armes, et surtout celle d'Anderson resté en arrière qui le menace presque et lui indique d'appuyer sur un bouton, le standardiste panique un peu, et actionne le bouton d'alarme, d'où le stress]

Anderson contourne le bureau et constate que l'alarme a été donnée. Il braque le standardiste, lui ordonne de reculer, et dit aux Agents qu'il reste ici pour leur faire gagner du temps. Il va essayer de tirer quelques ficelles, mais sans réseau téléphonique, ça risque d'être délicat. De toutes façons, si la police arrive, il faudra bien quelqu'un pour les retenir, il vaut mieux qu'il gère ça en personne. Anderson estime le temps d'intervention de la police à une dizaine de minutes.

Si la discussion s'éternise, des sirènes de police vont bientôt se faire entendre, puis une voix dans un haut-parleur sommant les Agents de se rendre. Nul doute que le SWAT ou le SOG va être appelé (ou le HRT, si les Agents donnent l'impression de prendre des otages).

Il n'y a pas de temps à perdre.

Faites un jet de **LUCK**, s'il est réussi, l'assaut n'aura lieu que dans 30 minutes. Sinon, dans 20 minutes. Lancez discrètement un chronomètre.

## Dans les étages

Des gens paniqués courent, interpellent les Agents, semblent suspicieux ou même carrément hostiles [rappelons que les Agents ont sans doute leurs armes visibles, et que la police est à l'extérieur, il y a de quoi s'inquiéter]. Sur un jet de **LUCK** raté, un type ouvre le feu sur les Agents (un jet par étage, pas plus de 4 occurrences sur les 12 étages du bâtiment). Sur un échec critique, ils s'organisent et tentent de prendre les Agents en tenaille. Les jets de SAN de violence subie sont immédiats, les jets de SAN de violence infligée sont à noter, et auront lieu lorsque les Agents auront compris que tout ceci n'était qu'une mascarade, sauf si un Agent a fait une réussite critique en CON et n'est pas affecté par la drogue auquel cas c'est pour lui instantané.

Ci-dessous, un tableau pour noter tout ça :

Agent	Violence subie	Violence infligée

Le déroulement est libre, mais l'important est de rebondir sur les peurs des Agents. Si quelqu'un exprime l'inquiétude de voir un groupe de gens possédés, ils verront tous un groupe de gens possédés. S'ils ne verbalisent pas beaucoup, ne pas hésiter à mettre un PNJ qui va vers eux pour leur parler. Et si ça ne suffit pas, faites-en un ancien agent de Delta Green, ou un friendly [si ce PNJ est présent, il est évident qu'on lui a demandé de jouer le jeu], qui les interrogera sur ce qu'ils pensent qu'il se passe ici afin d'avoir de quoi rebondir.

L'idée n'est pas non plus de faire durer cette séquence trop longtemps.

## Box 1207

Le contenu de la Green Box n'est pas très important : quelques dossiers, quelques cartons fermement scotchés où ne figurent aucune mention permettant d'identifier le contenu.

Il y a effectivement un monolithe noir-verdâtre où une lumière sombre pulse [il s'agit d'un simple bloc de verre teinté, la drogue et le récit fait aux Agents fait le reste]. Il se brise après un ou deux coups de crosse, et les Agents ont l'impression que leur vision devient plus nette, comme si on enlevait un voile noir transparent devant leurs yeux. [Là encore tout est dans leur tête, la drogue amplifiant leurs suggestions]

# Assaut du SWAT

Que ce soit pendant leur ascension ou après (vous vous souvenez du chronomètre ?) le SWAT va débouler dans le bâtiment. Il n'y a pas d'autre issue que le rez-de-chaussée, aussi ils se contenteront de monter (pas d'intervention par une fenêtre du 12<sup>ème</sup>). Voilà de quoi faire paniquer vos Agents désormais pris au piège !

Soyons clairs : ils ne peuvent normalement pas leur échapper (mais surnaturellement, peut-être... au prix, donc, d'exposer la conspiration). Si un Agent veut jouer les héros, il tombera au combat (jet de **LUCK** pour savoir s'il meurt sur le coup, j'aurais tendance à conseiller de ne pas tuer plus de la moitié du groupe, mais chacun fait comme il le souhaite).

L'objectif ici est de faire se rendre les Agents, qui n'ont normalement pas trop fait de dégâts. Flashbang, lacrymo et fumigène à l'appui, ça ne devrait pas être trop laborieux pour une équipe en nette supériorité numérique.

Les Agents sont menottés et envoyés chacun dans un fourgon blindé qui les dépose au commissariat central de Manhattan. C'est l'occasion pour eux de voir une trentaine de voitures de police qui bloquent le périmètre, 6 fourgons du SWAT, et un hélicoptère au loin. Aussi, ils voient M. Anderson disparaître dans la foule. Ou du moins quelqu'un de sa carrure, avec les mêmes vêtements, de dos.

# Commissariat central de Manhattan

C'est là que la partie amusante du scénario commence.

On fait une prise de sang et un prélèvement d'empreintes à chaque Agent. Leurs effets personnels leur sont retirés, dont leurs téléphones portables, et on les enferme chacun dans des cellules séparées. Isolez vos joueurs physiquement les uns des autres, interdisez tout moyen de communication entre eux. Prenez-les individuellement et posez-leur les questions suivantes :

- Quel est votre nom ?
  - Que faisiez-vous au Meadow Drive Lock-In ?
  - Que recherchiez-vous dans le box 1207 ?
  - Pourquoi être venu armé ?
  - Qui est à la tête de l'opération ?
  - Le standardiste dit avoir été menacé, pourquoi avoir fait ça ?
  - Vous vous rendez compte que tout cela est une attaque à main armée, et que ça peut aller loin ? Prison à perpétuité, potentiellement...
  - Vous êtes venu de [ville où vit l'Agent] jusqu'à Manhattan hier soir, comment ça se fait ?
  - L'attaque était-elle programmée ? Un numéro ressort deux fois de votre historique d'appels, il s'agit du 555-4654-1238 [le numéro temporaire utilisé par M. Anderson]
  - Qui sont [noms de code des autres Agents] ?
  - On vous appelle [nom de code de l'agent] dans certains mails cryptés. Vous faites partie d'un gang ?
  - C'est la première fois que vous braquez ce genre de bâtiment ?
  - Et si j'appelais [nom d'un Lien de l'Agent] pour savoir ce qu'il en pense ?
  - Quelle drogue vous avez prise avant d'attaquer le Lock-In ? Vous aviez les pupilles complètement dilatées. Si vous ne voulez pas parler, l'analyse sanguine parlera pour vous. Et si ça ne suffit pas on vous fera pisser dans un flacon.
  - On estime que vous avez tué X personnes, et blessé Y autres. Je veux savoir qui a fait quoi. Votre peine sera sûrement plus légère si vous me dites qui a tiré sur ces gens.
  - Je vous ai déjà posé la question, mais je pense que vous êtes peut-être plus raisonnable à présent : qui est à la tête de l'opération ?
  - On va faire une pause, je vais voir ce qu'en disent vos petits camarades. On n'en a pas fini tous les deux.
- [PAUSE, on change d'Agent, et on reprend dans le même ordre]**
- J'ai les résultats de l'analyse toxicologique. Joli cocktail ! Où est-ce que vous avez eu ça ? C'est une nouvelle drogue sur le marché ?
  - Qui vous emploie ? Vous avez plus l'attitude d'un porte-flingue que d'un cerveau. On vous fait chanter, peut-être ?
  - Et si vous me disiez quelque chose de vrai ? Quelque chose de nouveau, quelque chose de tangible ? Je ne vous pense pas vraiment coupable, mais il faut m'aider à vous disculper. [Reprendre les premières questions]



Ensuite, il faut confronter les versions les unes avec les autres. Il est très peu probable que beaucoup de choses concordent. Revoyez les Agents un par un, ou deux par deux. Faites ressortir les incohérences. Retraced leur journée selon leur géolocalisation.

Devant le manque évident de volonté de coopérer des Agents, les policiers leur disent qu'ils vont passer la nuit en cellule, et que demain, c'est le FBI qui se chargera d'eux. Au fond, la plupart d'entre eux bossent pour les fédéraux ... Ca ne sent vraiment pas bon pour eux.

## Et après ?

Laissez les Agents quelques instants en cellule. Eventuellement, une autre personne peut être avec eux pour leur parler (jusqu'ici assoupie dans un lit en hauteur, par exemple). Laissez-les bâtir un plan, ou désespérer.

Laissez-les passer un coup de téléphone chacun (un seul). Faites-leur ressentir le manque de la drogue qu'ils ont ingérée. Ils vont passer une très mauvaise nuit.

Au matin, un fourgon du FBI arrive. Deux agents du FBI en gilet pare-balle et fusil à pompe viennent chercher les Agents pour les y amener. À l'intérieur se trouve Jessica Knieves, qui offre aux Agents la possibilité de ne pas finir en prison, mais de mener une vie de clandestinité, et de missions pour les Outlaws.

Elle leur expose les enregistrements de surveillance du Lock-In où on voit Anderson faire signe au type au comptoir puis de l'exécuter de deux balles dans la tête (rappelons qu'il utilisait l'arme de l'un des Agents) après le départ des Agents et quitter le bâtiment après avoir laissé un appareil électronique au sol qui grillera juste avant l'arrivée du SWAT (et rien de notable dans les étages), leur montre les analyses toxicologiques (qu'un Agent avec de la **Chimie** ou de la **Pharmacie** à 30+ pourra identifier des psychotropes hallucinogènes)... Bref, leur démontrera que l'opération toute entière était un piège.

Elle leur laisse ensuite faire leur choix.