

# Delta Green :

# The Man in Black

Par Thomas “Cthulh00” Leygnac, Août 2018

Mercredi 4 Février 2015, des enquêteurs (ici du FBI, mais on peut l’adapter) sont sur une piste délicate : plusieurs disparitions ont été recensées dans une petite ville du Texas, et un membre de la Texas Rangers Division n’a pas donné de nouvelles depuis une semaine.

## **Gardien uniquement**

Scénario sur mesure pour 4 Agents (dont un agent fédéral, un médecin, et un archéologue), facilement adaptable pour d’autres groupes. Le but ici est de faire rencontrer à des agents et consultants du FBI (qui ne sont pas membres de Delta Green) un évènement surnaturel.

# La vérité

Rocksprings, Texas. Clive Gable, Stanislas Winfred, Kraig Daniels, et Alberick Matherson sont un groupe de rôlistes de longue date. Tous trentenaires, certains en couple, mariés ou avec des enfants.

Leur jeu favori est l'Appel de Xotli, un jeu d'horreur où l'occulte a une place importante. Au fil des sessions de jeu (sur plus d'une décennie), ils se sont tous intéressés à l'occultisme, d'abord par jeu, puis par réelle envie d'en savoir plus, d'en comprendre plus. Au point d'en arriver à mettre la main sur des pages recelant de vrais rituels surnaturels. La Prière à L'Homme Sombre (**Prayer to the Dark Man**) est un rituel européen du XVII<sup>ème</sup> siècle qui requiert un sacrifice de sang.

Ce qui démarrait comme un simple jeu a très mal terminé. Ils ont sacrifié des animaux, puis à la demande de l'Homme Sombre, des humains. Et un Texas Ranger s'en est mêlé. Il a fallu le faire taire lui aussi.

## Impliquer les Agents

Ce scénario est prévu pour servir d'initiation à l'univers de Delta Green. Les Agents sont employés par le FBI pour leurs compétences en Forensics, Occult, et History (et Search, cela va sans dire).

Un coup de téléphone est le plus judicieux, les Agents sont envoyés au Texas en tant qu'équipe mixte du FBI (agent(s) / consultant(s)) pour enquêter sur une vague de disparitions qui implique un membre de la Texas Ranger Division, Francis Gage. L'opération est entièrement légale, pas besoin de s'occuper de trouver une excuse.

Une fois arrivés sur place, ils sont accueillis par la police de Rocksprings qui leur donne les informations qu'ils possèdent.

Derreck Gildas, 36 ans, caucasien, shérif, est leur contact, il les briefe et se tient à disposition (par téléphone) si les Agents piétinent. Il pourra révéler la localisation du véhicule de Gage si les Agents ne sont pas parvenus à localiser le site sacrificiel.

# Les disparus

Près d'une dizaine de personnes manquent à l'appel (sur une population de 1124 personnes, ça commence à faire !). Les durées indiquées en gras sont les durées de disparition.

- Stanislas Winfred, caucasien, 32 ans, développeur (codeur) freelance, marié à Maria Winfred (latine, 29 ans, femme au foyer) et père de William Winfred (6 ans). **(4 mois)**
- Clive Gable, caucasien, 30 ans, téléconseiller, célibataire. **(4 mois)**
- Kraig Daniels, caucasien, 29 ans, chômeur, vit seul mais est en couple avec Tiffany Bagwell (afro-américaine, 30 ans, commerçante). **(4 mois)**
- Alberic Matherson, caucasien 35 ans, chômeur, vit chez sa mère (Lydia Matherson, 67 ans, dilettante, sénile) **(4 mois)**
- Matt Hardee, 8 ans & Linda Hardee, 6 ans. Disparition au cours d'une promenade en famille dans les rocheuses. Leurs parents (Dylan et Stacy) ont déjà été interrogés et n'ont pas pu donner d'élément probant pour la poursuite de l'enquête : leurs enfants ont disparu sans laisser de trace. **(3 mois)**
- Louise Sanders, afro-américaine, 22 ans, travailleuse à mi-temps dans un fast-food, vit seule dans un petit appartement. **(2 mois)**
- Leah Yates, caucasienne, 20 ans, travaille dans un ranch contre un toit et de la nourriture. **(1 mois)**
- Nick Taylor, caucasien, 11 ans. Disparu sur le trajet entre l'arrêt de bus et son domicile. **(15 jours)**
- Francis Gage, caucasien, 37 ans, Texas Ranger, célibataire. Vit seul depuis la mort de sa mère en 2013. Il enquêtait sur les disparitions, mais n'a plus donné de nouvelles depuis une semaine. **(7 jours)**

A partir de là, les Agents sont libres d'agir à leur guise et comme ils le désirent.

## Appartement de Francis Gage

Francis vit seul, et ça se voit. Il habite un petit studio d'environ 25m<sup>2</sup>. Dans le désordre ambiant, au milieu de vaisselle sale, de bouteilles en plastiques / canettes vides, émerge un bureau ancien où trône son ordinateur.

**Ordinateur :** En veille prolongée, il ne requiert pas de mot de passe. Chrome est ouvert, sur des recherches google maps des domiciles des disparus, et des sites pornos (légaux) sur une fenêtre en navigation cachée. L'historique ne révèle rien d'extraordinaire, des passages sur un Facebook pauvre en amis, des vidéos Youtube d'une websérie humoristique, etc.

**Bureau :** Un sous-main bon marché, enseveli sous des tickets de caisses illisibles et des prospectus pour des pizzas renferme une carte de la région mal imprimée avec des points au marqueur rouge là où les disparitions sont suspectées ou signalées. On peut aussi trouver dans le tiroir (en le cherchant ou 40% en **Search**) quelques notes montrent que l'enquête piétine. La note la plus récente indique qu'il a voulu paradoxalement revenir aux sources, en enquêtant sur les premières disparitions déclarées : celles des quatre trentenaires.

Son véhicule (localisable par GPS si on en fait la demande au FBI) est garé non loin du site sacrificiel.

## Domicile des Taylor

Dave Taylor, caucasien, 42 ans, veuf, un des chefs d'équipe au fast-food local (où travaillait d'ailleurs Louise Sanders), père de Nick, 11 ans, disparu il y a 2 semaines. Dave est plutôt pessimiste quant au retour de son fils, compte tenu de la vague de disparitions, mais il se dit qu'il a peut-être fugué suite à une dispute qu'ils ont eue la veille de sa disparition. Dave était au travail au moment où Nick a disparu, il n'a donc aucune information à donner, si ce n'est l'emplacement de l'arrêt de bus (où le chauffeur a bien vu l'enfant descendre).

Dave a un autre enfant, Sam, 7a, qui ne permettra pas d'apprendre grand-chose, si ce n'est qu'il entend des grattements à sa fenêtre parfois. Et une voix qui lui fait peur.

Nick est manifestement un préadolescent sans histoire. Posters de rappeurs dans la chambre, blog affligeant de banalité juvénile...

Si les Agents souhaitent inspecter le trajet de la disparition de Nick, **jet de Chance**. S'il est réussi, il n'a pas plu. Un **Search** à 60% révélera des traces de rats, et un **Search** 80% du sang caché sous la poussière, qui amène à un conduit (un pipeline dont la construction a été abandonnée) où on peut retrouver le corps desséché de Nick → **SAN** violence 0/1d4. Avoir **Forensics** à 50% permet de comprendre qu'il a été drainé de son sang par des encoches étranges, par paire, qui peuvent faire penser à des dents de rat → **SAN** unnatural 0/1.

## Ranch Harding

L'endroit où vivait Leah Yates, au nord-ouest de Rocksprings. Jose Harding (latin, 49 ans) en est le propriétaire. S'il n'est pas prévenu d'une façon ou d'une autre par les Agents, il ouvre le feu avec sa carabine (tir de sommation).

Il montre sans hésiter la chambre de Leah (somme toute très sommaire) et explique qu'elle est arrivée il y a quelques mois, semble-t-il en fuite, ne sachant pas où loger. Il lui a proposé de rester (toit + nourriture + un peu d'argent) en échange de main d'œuvre au ranch. Jose n'a pas posé de questions sur le passé de la jeune femme.

Depuis la disparition de Leah, les bêtes sont souvent malades. Il y a des traces de rats autour du ranch, chose étonnante puisqu'il y a des animaux sauvages un peu partout (principalement des chats et chiens errants, mais pas que) Jose se demande s'il n'est pas maudit.

Leah avait plus ou moins apprivoisé un chat errant, mais ça fait quelques jours (depuis avant la disparition, en fait) qu'il n'est pas réapparu, et pour cause : il est mort, on peut trouver son cadavre en train de pourrir dans la citerne d'eau.

Un **Search** à 30% permet de découvrir le journal intime de Leah (2h de lecture en perspective). Les premières entrées posent le viol qu'elle a subi par son beau-père et sa décision de partir, son arrivée à Rocksprings, des jours d'errance, à la rue, et sa rencontre avec Jose, qui l'a véritablement sortie de ses problèmes. Les entrées les plus récentes font mention de bruits, de voix entendues la nuit, de silhouettes entraperçues à la nuit tombée, après avoir fait rentrer les bêtes dans leurs enclos... Puis d'un lieu étrange vu dans les collines au nord-ouest du ranch, où un groupe de quatre personnes semblait se livrer à des choses qui lui ont fait suffisamment peur pour qu'elle s'enfuie en courant, la veille de sa disparition.

La description est bien trop vague pour localiser l'endroit.

## Appartement de Louise Sanders

L'endroit est bien organisé, petit mais fonctionnel. La décoration est cheap mais harmonieuse, et l'on trouve ça et là, habilement placés, des magazines féminins.

Les étagères figurent quelques livres que la raison vous invite à ne pas ouvrir, Twilight, 50 shades of Grey (jets de **SAN** si nécessaire, ce n'est pas à mettre entre toutes les mains).

Il n'y a rien d'intéressant ici. Pas d'ordinateur, pas de journal intime, aucun élément notable.

## Domicile des Hardee

Une petite maison pavillonnaire, archétype du rêve américain. Dylan (40 ans depuis peu, caucasien, banquier) et Stacy (37 ans, caucasienne, ex-hôtesse de l'air, à présent femme au foyer) ont perdu leurs enfants, Matt (8 ans) et Linda (6 ans) il y a trois mois. Ils ont déjà tout dit à la police, mais réitéreront leur déposition si besoin : ils étaient sortis se promener dans les collines environnantes. Ils regardaient le paysage, et ne se sont pas rendus compte de la disparition des enfants. Après un peu de recherches infructueuses, ils se sont empressés d'appeler la police, qui n'a rien trouvé.

**HUMINT 50%** : ils sont sincères, mais dissimulent un élément qu'ils jugent sans conséquence : Stacy a été distraite en croyant entendre son nom murmuré (par un familier, mais elle ne l'a pas vu). Dylan pense que Linda devient folle. Linda ne sait pas quoi penser de ça, elle se dit que c'était peut-être une surprise de Dylan (il était question de remariage) qu'il n'a pas voulu révéler compte tenu de l'issue tragique qu'ont pris les choses.

Le lieu de l'enlèvement n'a évidemment plus aucun élément d'intérêt, le temps ayant effacé toute trace ou toute preuve... à l'exception d'un d10 (**Search 40%** pour le trouver)

# Domicile des Matherson

Une belle villa, plutôt moderne, pas démesurément grande, mais qui dénote beaucoup des habitations des environs, plutôt populaires.

Depuis la disparition d'Alberic, c'est sa mère Lydia qui y vit seule. Elle est un peu sénile et semble n'avoir pas remarqué la disparition de son fils. Elle prend tout d'abord les Agents pour les camarades d'Alberic (Stanislas, Clive et Kraig), et les invite à aller à la cave en attendant Alberic pour leur partie de « jeux drôles », l'occasion pour des Agents polis de découvrir la salle de jeux.

Si on lui pose la question, Lydia dira qu'Alberic avait un rat de compagnie depuis quelques mois. Il n'y a aucune trace de cage ou de nourriture, et Lydia dira n'en avoir jamais vu ou acheté (une recherche sur les relevés de comptes d'Alberic ira dans le même sens).

**Salle de jeu :** une grande pièce aménagée dans la cave, façon bar de prohibition. Une étagère dans un meuble présente toute la cinquième édition révisée de l'Appel de Xotli, écran et suppléments inclus, ainsi que plusieurs sets de dés. Un **Search** à 40% révélera l'absence d'un d10 d'un des sets, et un **Search** à 60% un compartiment caché avec un épais carnet manuscrit (4 heures de lecture et de déchiffrement) qui regroupe des années de pratiques de jdr (idées de scénarios, comptes rendus de parties, quelques rituels imaginaires pour faire « plus vrais »). Si l'on utilise **Psychology**, **Criminology** ou **HUMINT** à 40%, on perçoit une progressive fascination pour l'occultisme, au dépit, parfois, de tout bon sens (comme cette fois où Alberic a préféré attraper une bougie allumée par la mèche plutôt que de la laisser tomber sur le parchemin, et a terminé le rituel avant de chercher de quoi apaiser la douleur) qui termine à la paranoïa (« on ne peut pas se permettre que qui que ce soit trouve nos Recettes, il faut les apprendre par cœur et détruire les textes ») → 0/1 **SAN**. On y trouve aussi la **lettre de Stanislas (cf annexes)** (pas besoin de lire le carnet pour la trouver, juste de le feuilleter).

**Chambre d'Alberic :** une chambre assez classique, pas aussi grande que ce à quoi on aurait pu s'attendre dans ce genre de villa. Il y a néanmoins un coin bureau où était un ordinateur portable si on en croit la décoloration du sous-main. Un vieux PC fixe est encore fonctionnel. L'historique montre plusieurs recherches sur des choses étranges (**Occult** 40% permet d'y voir un peu plus clair et de comprendre qu'il recherchait activement des livres supposés disparus) et des mails échangés avec des gens çà et là (et notamment en Europe autour de mars-avril 2014). Quelques sites conspirateurs, d'autres franchement douteux (suprématistes blancs, qui supposent que les Noirs ont souillé l'essence des Blancs en s'y mêlant, les empêchant ainsi d'accéder au Vrai, etc etc). Son compte Google est intéressant aussi puisqu'on trouve des recherches Maps de plusieurs adresses en ville, dont celles de deux personnes disparues (Leah Yates et Nick Taylor). Des recherches qui datent d'après sa disparition.

# Maison des Winfred

Une maison classique, typique des années 60, en bon état. Stanislas ayant disparu depuis quatre mois, c'est Maria (latine, 29 ans, femme au foyer) qui leur ouvre la porte.

Maria ne sait rien sur la disparition de Stanislas, il était allé rendre un manuel de JdR à Alberic une après-midi, et n'est jamais revenu. Alberic a dit n'avoir jamais vu Stan arriver (mais il ment), et lui-même a disparu peu de temps après. Stanislas n'avait pas réellement changé de comportement avant sa disparition, il avait été engagé pour un gros projet (pour un jeu Ubisoft, Assassin's Creed Syndicate) qui lui prenait beaucoup de temps (rien dans son ordinateur ne va dans ce sens) et il semblait, comme il peut souvent l'être, obsédé par cela, passant parfois des nuits blanches à travailler dessus. Il n'avait pas d'ennemis, vous savez, c'est un petit village où tout le monde se connaît.

Maria n'a pas encore eu besoin de se remettre à travailler, Stanislas gagnait bien sa vie, et avait mis de l'argent de côté dans lequel puise Maria. Elle est un peu inquiète à la perspective de devoir chercher du travail, étant agoraphobe.

**Bureau de Stanislas** : une pièce à la décoration négligée (quelques posters de divers studios de JV, un poster « PC Master Race », etc...), mais très bien entretenue par Maria.

Sur le bureau assez moderne au centre de la pièce se trouve un ordinateur gonflé à bloc (d'il y a 4 mois). Il est par contre verrouillé par un mot de passe (un jet de **Computer Science** est nécessaire pour le déverrouiller, sinon on peut demander à Maria qui va le trouver au troisième essai : Lovemaria, Mariawill , et enfin : Willowisp).

Dans les tiroirs du bureau, on peut trouver quelques courriers de la part d'Alberic, Clive ou Kraig qui parlent essentiellement de Recettes de cuisine, sans jamais mentionner d'ingrédient. Stanislas ne cuisinait pas, si Maria est questionnée à ce sujet.

**PC de Stanislas** : une fois l'ordinateur déverrouillé, on peut consulter les derniers travaux de Stan : rien. Il n'avait pas décroché de contrat depuis un an ! Ses mails ne montrent pas grand-chose de considérable non plus. Son historique, en revanche, montre des recherches curieuses à propos de sites anciens partout à travers le monde où des sacrifices (humains ou animaux) ont eu lieu ou ont été soupçonnés (un petit jet de **SAN** 0/1). Dont des recherches (sur son téléphone) qui datent d'après sa disparition (son téléphone a la batterie retirée et ne pourra pas être localisé par le FBI avant qu'il ne l'utilise à nouveau).

## Maison de Kraig Daniels

Une petite maison très populaire, en mauvais état. La boîte aux lettres déborde de pubs pour le fast-food du coin, et des lettres de relance pour loyer impayé. La porte est verrouillée. Elle peut être défoncée, ou crochétée avec 30% en **Craft (Locksmith)**.

L'intérieur sent la cendre de cigarette froide, la poussière et le renfermé et est extrêmement négligé. On trouve ça et là sous une fine couche de poussière des vêtements sales (certains tâchés de sang), des cadavres de bouteilles de bière, des emballages de hamburgers, etc...

Une commode pas droite renferme des lettres (**Search** 40% pour les trouver), elles sont d'Alberic, Clive, et Stanislas et font mention de Recettes de cuisine. Une lettre plus ancienne (le papier a eu le temps de jaunir), la **lettre d'Alberic (cf annexes)** révèle la signification du code : il s'agit de rituels de magie noire véritable, certains requérant du sang (jet de **SAN unnatural** 0/1d4).

## Maison de Clive Gable

Une maison populaire, relativement entretenue, et – fait rare dans le coin – disposant d'un garage fermé. La boîte aux lettres n'est pas vide, mais n'est pas aussi remplie que l'on pourrait le penser pour une absence de 4 mois (**INT 12+** pour le remarquer).

La porte est verrouillée, mais se crochète avec 30% en **Craft (Locksmith)** ou se défonce sans mal.

L'intérieur ne semble pas négligé : la poussière a été faite plutôt récemment et tout semble en ordre. Sur la table ronde en bois du salon est disposée la **lettre de Tiffany (cf annexes)**.

Rien d'autre n'est bien intéressant à l'intérieur, si ce n'est qu'il n'y a pas d'accès au garage par la maison.

**Garage** : la clé du garage n'est trouvable nulle part. On peut forcer ou crocheter la serrure avec 20% en **Craft (Locksmith)**. A l'intérieur, un véhicule de type SUV et de couleur noire. Au sol, en partie cachés par le véhicule et à moitié effacés, des symboles géométriques (ou ésotériques ? **Occult** 30% pour définir que oui) tracés à la craie. Un **History** ou **Archeology** à 50% permet de déterminer qu'il s'agit de traditions européennes du XVII<sup>ème</sup> siècle. Des étagères avec des livres un peu étranges, du genre qu'on ne laisse pas dans son salon (occultisme, satanisme, histoire du Moyen-Âge... Rien d'interdit en revanche). On trouve aussi un bureau dont le tiroir contient des lettres de S.W. A.M. et K.D. qui parlent de recettes de cuisine et un bloc de post-it entamé, où rien n'est écrit dessus. Mais avec la technique du crayon, une série de chiffres (30.0509830, -100.2368470, les coordonnées GPS du site sacrificiel) apparaît !

## Site Sacrificiel (30.0509830, -100.2368470)

Proche du sommet d'une colline se trouve une caverne naturelle qui s'enfonce sous terre, et où un long et sinueux couloir naturel (où des fils de nylon font tomber des boîtes de conserve si on y prend pas garde ; **Alertness** 50% pour les repérer) amène à une grotte de forme circulaire.

Un générateur y a été installé, et alimente une télévision, une console, un socle d'ordinateur portable, quelques ampoules, et des multiprises (où on trouve principalement des chargeurs de téléphone).

Des gens vivent ici, comme en témoignent des sacs de couchage installés sur des matelas en mousse, et une table de camping installée dans un coin. Mais le plus remarquable est sans aucun doute le grand cercle ésotérique (3m de diamètre) au centre duquel se trouve un plateau en pierre faisant office d'autel. Il y a du sang et des os, humains pour la plupart → **SAN** violence 0/1d4

Dans un coin de la grotte, un peu à l'écart, on peut trouver Francis Gage. Ou ce qu'il en reste : il a été mutilé atrocement (langue tranchée, genoux et coudes brisés, tendons d'Achille sectionnés) et est attaché par les poignets au mur. A moitié conscient à cause de la perte de sang et de l'état de choc dans lequel il est, il ne s'est donc pas manifesté auprès des Agents. L'exfiltrer en l'état va être compliqué, et il n'y a évidemment pas de réseau dans la grotte.

Sortir de la grotte sera plus compliqué que prévu : les Agents n'auront de cesse de revenir vers la grotte, le couloir étant devenu nappé d'une brume sortie de nulle part. A leur troisième venue dans la salle, ils seront témoins de la fin d'un rituel, de loin (il faudra déterminer qui sont les deux à pouvoir voir ce qu'il se passe et qui donc vont perdre le plus de SAN).

Les quatre « disparus » initiaux sacrifient Francis Gage sur l'autel, avec un couteau, et recueillent son sang dans un bol → **SAN** violence 0/1d4

Avant que les Agents n'aient pu réagir, une forme sombre apparaît derrière l'autel, celle d'un homme très grand (dans les 2m50) d'un noir mat, vêtu de vêtements tout aussi noirs (on dirait presque une statue animée) → **SAN** Unnatural 1/1d4 (tout le monde voit l'Homme Sombre)

L'homme Sombre semble fixer les Agents, et ne rien vouloir faire. Son air inquiétant n'atténue en rien la tension ambiante. Le quatuor se rendra compte de la présence des Agents, que ce soit par leur sollicitation, leurs coups de feu, ou en suivant le regard de l'Homme Sombre, et demandera de l'aide à ce dernier, qui s'exécutera dans un rire sinistre (pas de jet de SAN néanmoins) en transformant en zombie les invocateurs et le sacrifice → **SAN** Unnatural 0/1d6 pour chaque zombie (donc 5 en tout ; perte maximale de 6 SAN au total).

Que les Agents fuient ou se battent, la mission est terminée et les enlèvements stoppés. En effet, les quatre kidnappeurs/tueurs en série sont morts (si les Agents ne les ont pas tués, ils sont « désanimés » par l'Homme Sombre, et la cause de la mort est assez incertaine).

Après leur débriefing, ils sont convoqués dans une salle de réunion du FBI par un homme, la quarantaine, des mèches blanches sur les tempes, costume noir et cravate noire.

Il se présente comme étant M. Anderson et fait partie d'une organisation spécialisée dans la recherche et traque de cultes maléfiques, il leur propose alors de travailler avec lui...

# Annexes :

Lettre d'Alberic :

16/01/2013

Bon, les mecs...

C'était franchement pas mal hier soir, je n'aurais pas pensé que je pourrais ainsi faire oublier des choses à ma mère. Je me demande si un sacrifice pourrait me permettre de mieux gérer le rituel.

Par contre... Ce serait bien qu'on arrête de parler de rituels et de magie noire dans nos courriers. On ne sait jamais, quelqu'un pourrait trouver ou intercepter nos lettres. À partir de maintenant, ce serait bien de parler, par exemple, de recettes de cuisines. L'avantage c'est qu'il y a tout un champ lexical associé.

Fais passer le mot aux autres, et détruis ce courrier. On est jamais trop prudent...

A.M.

Lettre de Stanislas :

12/04/2014

Yo, A.M.

Putain, ça valait vraiment le coup !

Je n'étais pas hyper chaud pour aller faire un tour en Europe à la base, mais franchement, je ne m'attendais pas à trouver un livre de recettes de cuisine. Apparemment, on peut appeler le cuistot avec, mais ça prend un peu de temps. Je vais recopier ~~le~~ la recette, c'est le genre de livre qui risque de ne pas passer à l'aéroport.

S.W.

PS : apparemment il faut cuisiner avec du sang, j'espère que tout le monde aime le boudin

PS 2 : quand je rentre, on pourra aller observer la pleine lune ensemble, non ?

PS 3 : Très bonne console, ça, la PS3

PS 4 : désolé pour la rature, je ferais plus attention la prochaine fois

Lettre de Tiffany :

*Mon amour,*

*J'espère chaque jour ton retour, c'est pourquoi je laisse cette lettre à ton domicile.*

*Peut-être qu'il t'est arrivé quelque chose, j'essaie de ne pas trop y penser. En tout cas sache que je t'attends, jour après jour, et je serais là pour toi quelles que soient les circonstances.*

*Je m'absenterais seulement la première semaine de février pour l'anniversaire de ma mère, mais n'aurais de cesse de penser à toi.*

*Je t'aime, et je prie pour que tu me reviennes sain et sauf.*

*Tiffany*