



## Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN par Altay

### Synopsis

Avril 1962. DELTA GREEN envoie les agents sur l'un des terrains les plus chauds de la Guerre Froide: Cuba. Les agents devront nettoyer les restes d'une opération d'élimination d'un scientifique soviétique à la tête d'un culte paranaturel. Aux agents de se rendre sur place pour confirmer sa mort... ou terminer le travail.

Nombre de joueur · euses : 3 à 6.

Durée de la partie : environ 6 heures.

### Résumé détaillé

Mars 1962. DELTA GREEN déclenche l'opération **TRANSISTOR**, avec pour objectif l'éliminer d'un scientifique soviétique établi à Cuba, soupçonné d'être à la tête d'une secte occulte. L'opération est une semi-réussite : l'avion du scientifique est abattu et s'est crashé dans la jungle. Cependant, deux agents de DELTA GREEN sont abattus par les milices cubaines et la seule survivante n'a pas été en mesure d'identifier le corps. En réalité, le

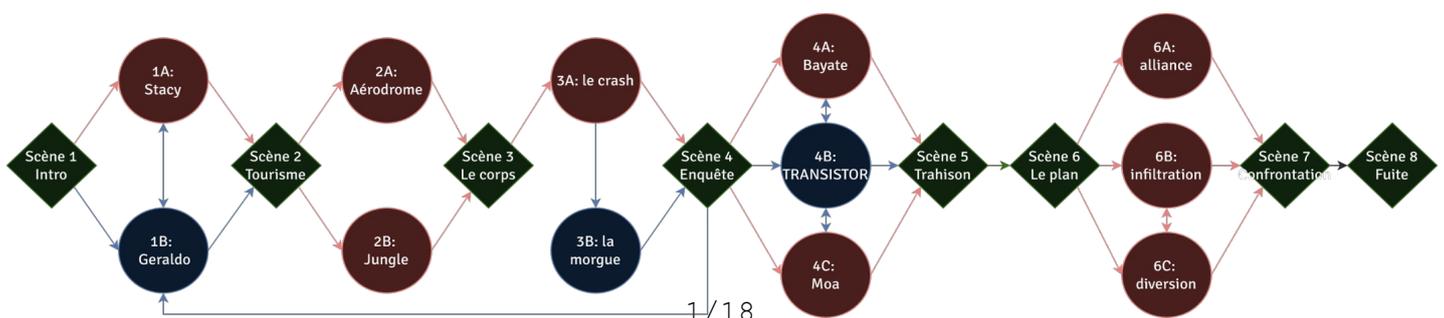
scientifique occulte a simulé sa mort. Avec la complicité de l'agente, dont l'esprit est parasité par une entité extraterrestre, les soviétiques vont tenter de ralentir l'enquête de la nouvelle équipe de DELTA GREEN envoyée finir le travail lors de l'opération **BLACKBOX**. Les agents mettront à jour la mise en scène et remonteront le fil jusqu'au culte de Vestnik, entité prophétique communiquant avec les soviétiques par le biais d'un supercalculateur. Les agents retrouveront le savant, découvriront la trahison de leur collègue et débouleront juste à temps pour stopper le plan de Vestnik : ouvrir un portail dimensionnel vers les abysses et envoyer une ogive nucléaire à travers l'espace-temps...

### Comment jouer ce scénario ?

Ce scénario est prévu pour **La Chute de DELTA GREEN** et utilise le système GUMSHOE. Les scènes d'enquête comportent un *indice central*, obtenu automatiquement par une compétence appropriée. Les *indices optionnels* sont en bonus et nécessitent une dépense de point.

Ce scénario utilise deux jauges d'adversité. La jauge **d'Alerte** représente à quel point les autorités locales sont conscientes de la présence de DELTA GREEN à Cuba. Augmentez cette jauge d'un cran lorsque les PJ se font remarquer. La difficulté de tous les jets augmente lorsque le niveau d'Alerte monte. La jauge d'Occulte représente la progression du plan de Glushkov. Elle progresse d'un cran à chaque scène.

Le scénario est structuré en nœuds. Il comporte **8 scènes**, qui marquent les moments importants de l'histoire. Les *scènes alternatives permettent* de faire progresser l'investigation. Il n'est jamais nécessaire de toutes les explorer pour obtenir l'*indice central* qui permet de passer à la scène suivante. Les *scènes optionnelles* peuvent être ignorées pour raccourcir la durée du scénario.



## Briefing de mission

### Le dossier de l'opération TRANSISTOR

Les antennes de la base navale de Guantanamo ont relevé des émissions électromagnétiques anormales provenant du mont Pico Cristal, dans le sud de Cuba. Un informateur, Géraldo Cutiño, a révélé à DELTA GREEN que l'URSS a établi une base sur la montagne. Son installation a été suivie par de nombreuses disparitions dans les villages environnants. Un culte s'est formé autour de Vestnik, une entité capturée par les russes capable de prédire l'avenir.

### La menace paranaturelle

**La Grande Race** des Yith est présente sur Terre depuis des millions d'années. Inutile de vous les décrire, les agents ne les rencontreront pas durant ce scénario. Les Yith forment une société organisée à la technologie avancée. Ce sont des êtres capables de projeter leur esprit dans le temps. La race entière a failli être exterminée lors d'une guerre d'une violence inouïe contre leurs ennemis : les polypes volants. Les Yith ont survécu abandonnant leurs corps derrière eux et en voyageant dans le temps. Depuis, ces êtres mènent des complots incompréhensibles pour l'espèce humaine. La Grande Race est à la recherche d'une solution afin de retourner dans le passé et de triompher des Polypes Volants, restaurant leur suprématie sur la Terre.

**Les polypes volants** sont les membres d'une race extraterrestre arrivée sur Terre il y a des centaines de millions d'années. Ce sont des créatures affreuses, insectes organiques dotés de nombreux yeux et d'une bouche qui émet sifflement flûté. Ils peuvent se rendre invisible et se déplacent en volant grâce à des ailes chitineuses, émettant une vibration chuintante caractéristique. Ils ont construit des villes formées d'immenses tours de basalte, qui ont été détruites lors du conflit qui les a opposés à la Grande Race. Les polypes se sont réfugiés sous terre, où ils se reproduisent par le biais de sacs organiques de dizaines d'œufs dans des cavernes souterraines, en attendant leur heure.

## L'opération TRANSISTOR

**TRANSISTOR** est le nom de code donné à l'opération menée par DELTA GREEN visant à éliminer le culte de Vestnik à Cuba. Angela Yoder a déployé trois agents sur place :

- Δ Stacy Jones (CIA), spécialiste de l'infiltration et de l'entrée clandestine.
- Δ Roland Hohman (ONI), expert en renseignements électroniques.
- Δ Charles "Chuck" Meritt (CIA), opérations spéciales.

### *La version officielle*

La version officielle a été compilée à partir des renseignements de la base de Guantanamo et du témoignage de Stacy Jones. **TRANSISTOR** a pris contact avec l'indicateur Geraldo Cutiño. Après avoir identifié le culte de Vestnik comme une menace paranaturelle, l'enquête à Orestes Acosta a mis à jour le professeur Anatoly Glushkov, un scientifique soviétique qui aurait capturé Vestnik et utiliserait l'entité pour ses capacités prophétiques. L'excavation menée par Glushkov sur le mont Pico Cristal vise à aménager un bunker secret pour étudier les pouvoirs occultes de Vestnik. DELTA GREEN suppose que Glushkov souhaite ouvrir un portail dimensionnel et invoquer des créatures paranaturelles en vue d'une invasion de la Floride. La propagation du culte de Vestnik dans le sud de l'île laisse présager que l'entité pourrait avoir d'autres plans. Les agents de DELTA GREEN ont suivi Glushkov jusqu'à l'aérodrome d'Orestes Acosta, où il devait prendre l'avion pour se rendre à La Havane. DELTA GREEN a abattu l'avion peu après son décollage. Le tir a alerté les milices cubaines qui ont pris en chasse les agents. Hohman et Meritt sont morts lors de la poursuite. Seule Jones est parvenue in extremis à rallier le point de rendez-vous où l'attendait le bateau qui l'a ramenée à Guantanamo.

### *Ce qui s'est réellement passé*

Jones, Homan et Meritt ont bien découvert que Glushkov avait capturé une entité nommée « Vestnik ». D'après les témoignages des locaux, Glushkov considérait que Vestnik était un ange aux visions prophétiques. Les témoignages ont

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

indiqué une recrudescence « d'hallucinations » prémonitoires. Hohman est parvenu à prendre contact avec Vladimir Landau, le physicien qui a conçu les tubes quantiques du BESM-6. Il a accepté de révéler des informations cruciales sur le fonctionnement du supercalculateur, ainsi que l'algorithme de Glushkov permettant d'ouvrir les portails. Landau était prêt à trahir Glushkov, par peur des expériences menées sur des sujets vivants. Cependant, un officier du GRU assurant la sécurité du site a découvert sa trahison. Le physicien a été placé en détention et a avoué avoir fourni à DELTA GREEN des informations. Glushkov n'a donc pas pris son vol et s'est fait remplacer par une doublure, sur les conseils de Vestnik. L'avion a été abattu et la police cubaine, prévenue à l'avance, est intervenue. Elle a intercepté Jones, Meritt et Hohman. Ces derniers sont morts durant une fusillade, tandis que Jones a été capturée. Son esprit a été remplacé par un Yith, la Grande Race espérant gagner suffisamment de temps pour que Glushkov mette leur plan à exécution : envoyer une tête nucléaire sur le nid des polypes volants via le portail spatio-temporel. Jones est ainsi rentrée à la base pour ralentir l'investigation.

### Liste de PNJ

**Angela "Andarta" Yoder**, afro-américaine, 44 ans

- Analyste à l'*Office of Naval Intelligence*, officiellement chargée de surveiller le trafic maritime cubain et soviétique.
- S'occupe d'identifier les menaces paranaturelles marines pour DELTA GREEN.
- Directe, professionnelle et exigeante.

**Stacy Jones**, caucasienne, 32 ans.

- Spécialiste de l'entrée clandestine, membre de la « Boutique » (CIA).
- Accréditée DELTA GREEN depuis 5 ans.
- Unique survivante de **TRANSISTOR**. Attitude dérangeante, parfaitement normale en surface mais sa présence est difficilement supportable.
- Ses intonations ne sont pas naturelles, ses expressions sont figées et lentes. Elle parle comme ça en permanence.
- Possédée par un Yith. Son esprit existe selon deux lignes temporelles.

**Geraldo Cutiño**, cubain, 51 ans.

- Médecin de campagne qui complète son salaire en cachetonnant comme indic' auprès des renseignements américains.
- A signalé les comportements étranges des « volontaires » qui partent travailler sur le chantier d'excavation soviétique.
- Les tracts et la propagande pour Vestnik lui font croire que les soviétiques enlèvent les habitants de la région.
- Ne se mettra pas en danger, sauf pour aider ses patients.
- Ignore presque tout de l'opération **TRANSISTOR**, à part avoir fourni une carte à Stacy Jones peu après son arrivée.

**Anatoly Glushkov**, 68 ans, soviétique ouzbek.

- Cybernéticien prônant la planification centralisée par informatique, théorie peu appréciée du parti qui l'a « exilé » à Cuba.
- Devait former des universitaires à la cybernétique en tant qu'attaché scientifique à l'ambassade de La Havane. Il y a rencontré Landau et les deux hommes se sont mis en tête de construire un ordinateur quantique.
- A mis au point un ordinateur capable d'envoyer des messages dans le temps, ce qui a attiré l'attention des Yith.
- Glushkov est sous l'influence de Vestnik, le supercalculateur qui transmet les messages des Yith. Il est persuadé de pouvoir utiliser Vestnik pour faire triompher l'URSS en ouvrant des portails à travers l'espace-temps. Ses premières expériences avec des êtres vivants ont échoué.
- Menacé par Kuschenko, il s'est fait passer pour mort pour poursuivre ses expériences en secret.

**Vladimir Landau**, 47 ans, soviétique :

- Physicien des particules quantiques, star des mathématiques russes qui oscille entre prison et liberté pour avoir collaboré avec des scientifiques du bloc ouest.
- Rencontre Glushkov fin 1961 lors d'un séminaire à l'université de La Havane.
- A théorisé la possibilité de voyager dans le temps mais l'expérience était impossible à réaliser car nécessitait une précision inouïe, rendue possible par le BESM-6 de Glushkov.

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

○ Rationaliste et plongé dans le déni. Isolé, il est l'un des rares à ne pas sombrer dans la « folie Vestnik ».

○ A tenté sans succès d'arrêter les expériences humaines de Glushkov. Approché par DELTA GREEN, il a transmis des informations à Roland Hohmann sur le fonctionnement du calculateur. Glushkov l'a appris et l'a faire mettre aux arrêts.

**Anna Kuschenko**, 41 ans, soviétique :

○ Commissaire politique à Cuba sur mandat du Politburo du KGB.

○ Supervisait le déploiement des missiles avant d'être réaffectée au Pico Cristal.

○ Consciente du potentiel de Vestnik mais a des difficultés à admettre que la machine soit « consciente ». Persuadée que le professeur a pété un boulon, elle attend le bon moment pour le faire arrêter.

○ Depuis la « mort » de Glushkov, tente d'accéder au bunker pour exploiter Vestnik elle-même, mais est ralentie par Puskarenko.

○ Ignore ce qui est arrivé à Landau.

**Denys Puskarenko**, 29 ans, soviétique :

○ Jeune officier arriviste du GRU (le renseignement militaire). Officiellement, en charge de la sécurité du matériel débarqué par le SS Leninsky Komsomol. En pratique, totalement soumis à la volonté de Vestnik.

○ Obéit aveuglément aux ordres de Glushkov, quitte à s'opposer au KGB. A mis en scène la mort de Glushkov à sa demande car Kuschenko allait prendre le contrôle du bunker et stopper les expériences.

**Vestnik**, ??? années, esprit de ruche Yith :

○ Ordinateur à tubes construit sur l'architecture soviétique dite [BESM-6](#).

○ Utilise la nouvelle technologie de transistor quantique de Glushkov et Landau.

○ Connecté à la Grande Race lorsque ses messages ont traversé l'espace-temps.

○ Transmet à Glushkov des informations sur le futur, qui l'a donc nommé Vestnik (*héraut* ou *prophète*, en russe).

○ Les Yiths manipulent Glushkov en lui transmettant les informations nécessaires pour finaliser le calculateur et ouvrir un portail dimensionnel. Leur objectif est de contraindre les soviétiques à envoyer des

têtes nucléaires sur les nids souterrains de leurs ennemis jurés, les polypes volants, à travers le portail, gagnant ainsi la guerre avant même qu'elle n'ait commencé.

**Amiral Edward O'Donnell**, 50 ans, caucasien :

○ Commandant de Guantanamo. *No bullshit* et conscient de l'enjeu géopolitique que constitue sa base sur le sol cubain.

○ Après l'échec de la Baie des Cochons, il n'a aucune envie que DELTA GREEN vienne mettre le Bronx dans ses affaires. Il mettra ses ressources à leur disposition pour lutter contre l'influence grandissante des soviétiques sur l'île, du moment que leurs agissements se font discrets.

## Les jauges

### La jauge d'occulte

La jauge d'occulte représente la progression du plan d'Anatoly Glushkov au travers des scènes :

△ **Scène 1** : rien à signaler.

△ **Scène 2** : agitation cubaine vis à vis des soviétiques. Les milices répriment le mécontentement.

△ **Scène 3** : fluctuations sur la grille électrique cubaine.

△ **Scène 4** : les soviétiques mobilisent de plus en plus de volontaires pour l'excavation. Les cadavres sont discrètement transportés à la morgue de nuit. Un sous-marin accoste à Moa.

△ **Scène 5** : Puskarenko prépare un convoi et fait démonter les torpilles. Les têtes nucléaires sont amenées au Pico.

△ **Scène 6** : le portail est ouvert. Les mesures électromagnétiques s'affolent. La faune est désorientée.

△ **Scène 7** : Blackout. Glushkov lance une tête nucléaire dans le portail. Risque d'échappement des polypes.

### La jauge d'alerte

Augmentez la difficulté des jets effectués par les PJ pour se déplacer, ne pas attirer l'attention, affronter les soviets, etc., du niveau d'Alerte. Cette jauge se manifeste de la façon suivante :

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

- Δ **Niveau 0** : présence faible des milices, à l'exception de l'aérodrome d'Orestes Acosta. Les forces soviétiques sont confinées au navire amarré à Moa et au chantier du Pico Cristal.
- Δ **Niveau 1** : patrouilles régulières des milices, checkpoints sur les principaux axes routiers avec contrôles d'identité.
- Δ **Niveau 2** : checkpoints systématiques à l'entrée et la sortie des villes. Surveillance 24/24 du chantier et patrouilles des accès au Pico Cristal.
- Δ **Niveau 3** : checkpoints sous la supervision d'un·e officier·e du KGB. Un hélicoptère soviétique surveille les abords du Pico Cristal.
- Δ **Niveau 4** : les milices recherchent activement les PJ avec leur signalement.
- Δ **Niveau 5** : le sous-marin déploie un contingent de Spetsnaz du GRU qui sillonne la région par groupe de six et épaulent les recherches des milices.

### Un peu de contexte

La situation géopolitique à Cuba en 1962 est extrêmement tendue et constitue un enjeu stratégique majeur de la Guerre froide. Depuis l'arrivée au pouvoir de Fidel Castro en janvier 1959, Cuba est devenu un allié de l'Union soviétique et un bastion communiste à moins de 90 miles des côtes américaines. L'embargo et la rupture des relations diplomatiques entre les États-Unis et Cuba en 1961, puis le débarquement raté de la Baie des Cochons en avril, a exacerbé les tensions entre les nations.

### Zone d'intérêt : Pico Cristal

Ce qui suit décrit la région sud de Cuba, entre la baie de Guantánamo et les montagnes du parc national de Pico Cristal.

#### *1. Base navale de Guantánamo*

**Importance stratégique** : la base navale de Guantánamo, située dans la baie du même nom, constitue l'un des points d'ancrage les plus importants des États-Unis dans les Caraïbes. Elle

permet aux forces américaines d'y maintenir une présence militaire maritime constante.

**Environnement actuel** : Bien que la base soit sous contrôle américain, les autorités cubaines la considèrent désormais comme une occupation illégale. Il existe des rapports faisant état de tentatives d'espionnage et de sabotage par des éléments pro-castristes.

**Menace soviétique** : Il est fortement suspecté que des agents des renseignements extérieurs soviétiques opèrent dans les environs de la base. Des infiltrations pourraient être tentées pour collecter des informations sur les opérations et les capacités navales américaines.

#### *2. Présence (para)militaire cubaine*

**Milices** : Depuis la révolution, les montagnes du sud-est de Cuba sont un foyer d'activité pour les milices. Les *Milicias de Tropas Territoriales* (milices territoriales) et les *Comités de Defensa de la Revolución* (comités de défense de la révolution) y sont bien implantés, entraînant des recrues et protégeant les installations sensibles.

**Infrastructure militaire** : la région pourrait abriter des centres de communication cachés, destinés à faciliter la coordination entre La Havane, Santiago, Guantanamo et les unités militaires stationnées à proximité. Les routes et chemins de montagne pourraient être utilisés pour le transport discret de matériel militaire, possiblement y compris des équipements soviétiques débarqués depuis les ports de Santiago (au sud) ou de Moa (au nord).

**Fortifications** : Il est possible que des systèmes défensifs anti-aériens ou anti-invasion soient installés sous couvert de l'épaisse couverture végétale des montagnes. Cette hypothèse est renforcée par l'augmentation des vols de reconnaissance autour de Guantánamo.

#### *3. Soutien soviétique et infrastructures*

**Construction d'infrastructures militaires** : l'URSS est vraisemblablement impliquée dans la construction d'infrastructures militaires en dehors des centres urbains. Le parc national de Pico Cristal, dense et difficile d'accès, pourrait

abriter des installations secrètes, comme des dépôts de munitions ou des bases d'opérations.

**Armement et missiles** : Bien que la présence de missiles balistiques dans cette région ne soit pas confirmée, la possibilité d'une telle implantation est surveillée de près. Les convois militaires circulant dans la zone, souvent de nuit, suggèrent des activités inhabituelles.

### 4. Conditions géographiques et logistiques

**Terrain** : Le sud de Cuba est caractérisé par un terrain montagneux, avec des forêts denses et de nombreuses vallées. Le Pico Cristal, bien que techniquement protégé comme parc national, est un terrain idéal pour des opérations militaires clandestines. Les routes sont rares et souvent en mauvais état, mais des chemins secondaires peuvent faciliter les déplacements.

**Climat** : Le climat tropical, avec de fortes pluies saisonnières, peut compliquer les opérations de reconnaissance et d'intervention. Cependant, les forces révolutionnaires et les milices cubaines sont très adaptées à ces conditions.

## Lieux

### Moa & Orestes Acosta

Moa est une ville portuaire de 50 000 habitants, située à 60 clicks au nord-est de Guantanamo, adossée aux montagnes de terre rouge caractéristiques de la région. C'est un centre stratégique pour l'extraction du nickel et son port est un point névralgique pour les échanges avec l'URSS. La présence soviétique sur place est conséquente. Le navire marchand *SS Leninsky Komsomol* y est amarré depuis 3 semaines. Il a débarqué sa cargaison pour le Pico Cristal et charge du nickel à destination de l'URSS.

L'aérodrome d'Orestes Acosta est modeste. Son unique piste permet l'accueil de petits avions militaires et civils pour des vols internes à Cuba.

### Le mont Pico Cristal

Le mont Pico Cristal est le point culminant (1300m) de la chaîne Sierra Cristal, marquant la limite entre les provinces de Santiago (au sud) et

Holguin (au nord). La partie nord est une zone minière d'extraction du nickel. La partie sud, à l'inverse, est dense et difficile d'accès, couverte d'une végétation épaisse et au terrain accidenté. Les soviétiques avaient pour objectif de creuser un bunker afin de sécuriser un système d'interception des communications américaines. L'arrivée d'Anatoly Glushkov, qui supervise l'installation du calculateur BESM-6, a fait basculer le projet dans une autre dimension et « Vestnik » est devenu conscient. L'URSS a installé un générateur nucléaire portatif dans la montagne qui alimente Vestnik et permettra l'ouverture du portail dimensionnel. L'accès au Pico Cristal se fait par une unique voie routière contrôlée par la police cubaine et le KGB.

## Bayate

Bayate est un village fermier à 45 clicks au nord-ouest de Guantanamo, au pied du Pico Cristal. La principale activité y est la culture de la canne à sucre et du café, bien que les mines de nickel contribuent aussi à l'emploi local. Les habitations traditionnelles y côtoient une église coloniale du XVIIIe siècle et une polyclinique flambant neuve. L'église est tenue par la sœur Catalina Alarcón, qui nourrit un fort sentiment anti-castriste suite aux nationalisations de nombreux biens religieux et aux expulsions d'ecclésiastiques qui ont suivi la révolution de 1959. La clinique est tenue par le Dr. Geraldo Cutiño, un informateur pour l'ONI.

## Le scénario

### Scène 1 : Bienvenue à Cuba

Les agents ont quitté la base navale de Key West, au sud de la Floride. Après deux heures de vol, leur transport, un hélico Bell UH-1H de l'US Navy se pose sur l'héliport de la base navale de Guantanamo. Les pilotes n'ont posé aucune question quant à leur mission.

### Flashback briefing

Dans un bureau non-indiqué de l'*Office of Naval Intelligence* à Key West (Floride), Angela Yoder briefe les agents de DELTA GREEN devant des diapositives.

« L'office cubain nous a signalé le renforcement de la présence soviétique dans le sud de Cuba. Un informateur du renseignement militaire a alerté l'Agence concernant une recrudescence de disparitions inexplicables de ressortissants cubains dans les villages autour de Santiago. Ces incidents coïncident avec la diffusion de messages religieux au profit d'une entité dénommée Vestnik. L'opération TRANSISTOR nous a permis de localiser une base soviétique occulte établie au sommet du mont Pico Cristal, ayant pour objectif l'ouverture d'un portail dimensionnel afin de matérialiser des créatures paranaturelles sur Terre. Nous supposons que leur cible finale est la Floride.

TRANSISTOR a identifié le leader soviétique : Anatoly Glushkov. Ce savant russe, désavoué par le parti, a été envoyé à Cuba il y a un an. TRANSISTOR a abattu son avion peu après son décollage de l'aérodrome d'Ores Acosta, alors qu'il se rendait à La Havane. Les agents ont été repérés par les autorités cubaines et l'équipe s'est repliée en urgence. Deux de nos agents sont MIA. La survivante n'a pas été en mesure de confirmer l'élimination de la cible.

L'opération BLACKBOX a pour objectif n°1 de confirmer la mort d'Anatoly Glushkov et la fin des activités paranaturelles à Pico Cristal. Le cas échéant, vous terminerez le travail. Des questions ? ».

Répondez aux éventuelles questions des PJ. Gardez en tête qu'Angela Yoder n'a aucune information de plus que ce qui est dans le briefing et les Delta n'ont pas besoin d'en savoir plus. Elle n'émettra aucun avis concernant le témoignage de Stacy Jones, se contentant de laisser l'appréciation de sa véracité aux agents.



### Arrivée à Guantanamo

L'équipe est accueillie par l'amiral O'Donnell en personne dans un bâtiment à l'écart. Si l'accueil est cordial, le commandement du site cherche à dissimuler au mieux la présence de DELTA GREEN. Après un salut réglementaire, l'amiral met à leur disposition du matériel (équipement, rations, armes) ainsi qu'un véhicule civil. Il leur signale également que Stacy Jones est encore sur la base et est à leur disposition.

*Indice optionnel (1 point d'Agence (US Navy) ou de ROHUM) : l'amiral n'a pas l'air de vouloir la garder sous sa responsabilité plus longtemps que nécessaire. À en juger par l'attitude de ses subordonnés, sa présence les met mal à l'aise.*

### Scène 1A : Interrogatoire de Stacy

Stacy est « détenue » temporairement par l'US Navy dans un baraquement isolé. Elle a reçu un débriefing par radio de la part d'Angela Yoder ainsi que des examens médicaux (qui n'ont rien révélé de particulier). Interrogée par les PJ, elle raconte la stricte vérité jusqu'au tir de la roquette sur l'avion de Glushkov à l'aide d'un prototype de M72 LAW. L'avion a poursuivi son vol quelques dizaines de seconde avant de se crasher dans la jungle, au nord-ouest de l'aéroport. Les milices révolutionnaires ont ensuite aperçu Jones et ses collègues (Lohman et Meritt). À partir de là, elle raconte des faux souvenirs implantés par les Yith. Lohman et Meritt ont été abattus par la police (c'est vrai) puis elle a fui pendant deux jours et a crapahuté seule dans la jungle cubaine pour rejoindre Guantanamo (c'est faux, elle a été capturée et remise aux soviétiques puis présentée à Vestnik). L'objectif des Yith est de ralentir l'enquête de DELTA GREEN le temps d'exécuter leur plan, sans pour autant attirer les soupçons. Stacy a des visions d'une autre ligne temporelle, dans laquelle les polypes volants sortent de leur demeure souterraine et envahissent la Terre. Elle n'en parlera pas tant qu'au moins un PJ n'aura pas eu une vision à son tour.

À la fin du débrief, Stacy demande la permission d'accompagner les PJ pour la suite. Elle prétend

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

avoir une bonne connaissance du terrain et souhaiter venger Meritt et Hohman. Ceci n'est pas prévu dans les paramètres de **BLACKBOX**, les PJ sont libres d'accepter ou de refuser.

*Indice principal : localisation du site de crash de l'avion de Glushkov (trois clics au nord-ouest de l'aérodrome d'Ores Acosta).*

*Indice optionnel (2 points de **Psychothérapie, Soutien, Interrogatoire, Médecine** ou **Pharmacie**): Stacy montre des signes d'altération mentale. Cela pourrait s'expliquer par un lavage de cerveau... ou par autre chose. Quelques contusions légères. Pas de produits dans le sang (pourrait s'expliquer par les 4 jours écoulés).*

### **Scène 1B : Interrogatoire de Geraldo.**

Geraldo Cutiño est médecin de campagne à la polyclinique du village de Bayate. L'accueil est libre et gratuit. Les patient·es sont en majorité des seniors qui reçoivent des soins pour des maladies chroniques. Si les PJ ne dissimulent pas a minima leur présence (ou échouent à le faire), avancez d'un cran la jauge d'**Alerte**.

Proposez aux PJ de dépenser des points pour remarquer les tracts en russe et en espagnol invitant les habitant·es à se mettre au service de Vestnik (1 point **Observation** ou **Occultisme**). Si les PJ arrivent tôt dans la journée, une étrange file d'attente d'une dizaine de personnes, tract en main, s'est formée devant le camion qui les emmènera au chantier (1 point de **ROHUM**).

Demandez un jet de **Technique professionnelle** (difficulté 4) pour organiser une rencontre discrète avec l'indic'. Comme d'habitude, en cas d'échec, les PJ attirent l'attention des soviets ou des milices. Cutiño préférera discuter avec DELTA GREEN à l'arrière de la clinique, près des poubelles. Il en profitera pour se griller un cigare de mauvaise qualité. Le docteur est tendu car même si la milice est peu présente, Cutiño est sous surveillance soviète. Il a catégoriquement refusé les affiches pro-Vestnik et la polyclinique est en effet le seul bâtiment du village qui en est dépourvu. Paraphrasez le réponses de Cutiño :

« Les gens du coin désertent leurs fermes. Les russes promettent le paradis communiste parce que Vestnik les élèvera vers l'Eden. Conneries. Tout ce que je vois, c'est que partir dans ces foutus camions, ça veut dire ne jamais revenir. »

« Tout le monde sait que ce sont des américains qui ont abattu l'avion. Bizarrement, les comités révolutionnaires s'en fichent. Oh, les milices ont bien toqué aux portes pour savoir qui aurait pu les aider. Mais ça n'a pas duré. Il faut croire que les soviétiques ont trop besoin de main d'œuvre. Maintenant, pourquoi ces excavations, j'en sais foutrement rien, senior. Sûrement une cache d'armes, vu la quantité de caisses qui sont débarquées en provenance du port de Moa. »

« Qu'est-ce que Vestnik ? J'en sais rien. Les gens dorment mal. Ici, tout le monde fait des cauchemars. Il paraît que les communistes expérimentent des antennes de contrôle mental. La CIA aussi, non ? »

*Indice optionnel (1 point de **Négociation, Intimidation** ou **Flatterie**) : le beau-frère de Cutiño travaille pour la milice. En lui graissant la patte, il peut fournir une carte avec le lieu précis du crash de l'avion de Glushkov et les moyens d'y accéder sans passer par les checkpoints.*

### **Scène 2 : Un peu de tourisme ?**



Ces premiers éléments en main, les agents voudront sûrement accéder au site du crash via l'un des deux chemins possibles : l'aérodrome et la jungle.

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

*Indice optionnel (2 points de **Psychothérapie**, **Occultisme** ou **Sixième sens**) : si Stacy Jones accompagne les Delta, elle a régulièrement des « absences ». C'est le Yith en elle qui prend le contrôle et informe Vestnik de leur progression.*

### **Scène 2A : l'aérodrome**

Les Delta peuvent emprunter le même chemin que **TRANSISTOR**, soit à l'aide des informations de Stacy, soit en suivant les traces laissées par les agents (traces de jeep, mégots de cigarettes américaines...). Ce chemin est facile à naviguer mais longe la piste aérienne. L'attaque sur l'avion a mis les milices en alerte et les agents devront faire preuve de discrétion. Créez une ambiance propice à la paranoïa : les comités de défense de la révolution patrouillent le secteur, un hélicoptère passe régulièrement au-dessus de la tête des PJ et les habitant·es observent avec suspicion leur véhicule passer.

Pour se déplacer, demandez aux PJ un jet de **Déguisement** (pour se faire passer pour des touristes ou des locaux), de **Discrétion** (pour contourner les checkpoints) ou de **Conduite** (pour passer par les sentiers). En cas d'échec, augmentez d'un cran la jauge d'**Alerte**.



### **Scène 2B : la jungle**

Le chemin qui passe par la jungle est plus long, plus dangereux mais aussi moins fréquenté. Il est possible de se rapprocher en auto et de finir les 5 miles restants à pied. Le trajet est long et fastidieux, nécessitant de marcher au travers de la jungle, avec du dénivelé, au milieu des bruits

inquiétants de la faune. La météo est difficile (chaleur humide et étouffante). Demandez un jet groupé de **Survie** (difficulté 3). En cas d'échec, les Delta se perdent et prennent plus de temps que nécessaire pour arriver.

### **Interlude**

Alors que l'équipe quitte Guantanamo et se rapproche du Pico Cristal, choisissez au hasard un PJ qui reçoit une vision. Il s'agit d'un flash de la ligne temporelle qu'espèrent construire les Yith, dans laquelle les polypes sont exterminés par d'interminables explosions nucléaires.

*« Tu es dans une grotte humide et suintante. Des profondeurs de la Terre émanent un assemblage de vibrations chuintantes, presque flûtées. Alors que tu t'approches du rebord, un gigantesque précipice se dévoile. Des sacs organiques grimpent par centaines le long des parois rocheuses qui s'étendent à perte de vue. Dans l'obscurité, tu ne distingues pas ce leur contenu, mais leurs silhouettes ressemblent à des grappes de raisins trop mûr, si les vignes pouvaient siffler. Tu entends un grondement venu des abysses derrière toi. Un océan de flammes jaillit et la caverne disparaît dans un flash de lumière étourdissant. Tu reviens à toi, le front en sueur. »*

Demandez un test d'**Équilibre mental** avec une perte de 2 points et un seuil de difficulté de 5.

### **Scène 3 : le corps d'Anatoly Glushkov**



### **Scène 3A : le site du crash**

La carcasse de l'avion, un biplan monomoteur Antonov An-2, est toujours sur le site du crash au milieu de la jungle. L'épave a été laissée à

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

l'abandon depuis quatre jours. Les soviétiques ont enterré « Glushkov » (en réalité, un soldat de corpulence similaire, grossièrement habillé comme le professeur) et le pilote directement sur le site. Kuschenko doute de la mort de Glushkov. Elle a envoyé une patrouille de quatre soldats triés sur le volet pour exhumer le cadavre, sans prévenir personne. Selon le chemin emprunté par les agents et leurs éventuels ralentissements, considérez que soit :

- Δ L'escouade débarque au moment inopportun (par exemple, quand les PJ ont presque fini de déterrer le corps).
- Δ L'escouade est sur place. Un sergent supervise les opérations pendant que deux soldats creusent. Le chauffeur est dans le camion, stationné sur le chemin deux kilomètres plus loin, à l'orée de la jungle. Les agents peuvent intercepter des échanges radio en russe (1 point de **SIGINT**), révélant que la patrouille est envoyée en secret par Kuschenko.
- Δ La patrouille est venue et repartie. Le corps a été transféré à la morgue de Moa (basculez sur la scène 3B).

Déterrer et examiner la carcasse est un stimulus de violence qui implique un test d'**Équilibre mental** (perte de 2 points, difficulté 5).

Si les Delta arrivent à temps, le corps de « Glushkov » est enterré au pied d'une croix en bois fabriquée à la hâte. Il est possible de remarquer de différentes façons qu'il ne s'agit pas réellement du cybernéticien soviétique :

- Δ **Médecine légale** : les ossements et empreintes dentaires ne correspondent pas à l'âge de Glushkov.
- Δ **Expertise militaire** : les vêtements du scientifique sont mal ajustés. Il ne porte pas les insignes honorifiques réservés aux scientifiques du parti communiste.
- Δ **Observation** : l'anneau de mariage n'est ni au bon doigt, ni de la bonne taille.
- Δ **Criminologie** : le cadavre n'a aucun effet personnel sur lui, même calciné.

Le premier indice est gratuit et permet d'identifier que *le corps n'est pas celui de*

*Glushkov*. Les suivants sont optionnels (1 point chaque) et permettent de reconnaître *une mise en scène destinée à faire croire à la mort d'Anatoly Glushkov*.

Dans tous les cas, le corps du pilote de l'avion, lui aussi enterré sans cérémonie à quelques pas de la carcasse, n'a rien de spécial. Il s'agit de d'un jeune pilote militaire en uniforme. Les soviétiques ont récupéré ce qui pouvait l'être et ont laissé la carcasse pourrir ici. C'est Puskarenko qui a mis en place cette mise en scène pour le compte de Vestnik et Glushkov.

### **Scène 3B : la morgue de Moa**

Les corps ont été déterrés et transportés à la morgue d'un petit hôpital en bordure de la ville de Moa, à dix clics à l'ouest du site du crash. C'est un bâtiment rectangulaire bleu et rouge qui fait face aux collines verdoyantes. La sécurité est légère. L'entrée est libre mais surveillée par un·e garde des comités de défense. La morgue se situe au sous-sol. Son accès est interdit au public et est gardé par un·e agent·e du KGB, qui protège le « cadavre » de Glushkov.

*Indice central : le même que dans la scène 3A.*

*Indice optionnel (1 point de **Cryptographie**) : læ soldat·e du KGB possède un ordre crypté de Kuschenko exigeant une analyse médico-légale du corps de Glushkov pour vérifier son identité.*

*Indice optionnel (1 point de **Médecine légale** ou de **Science alternative**) : plusieurs cadavres de la morgue présentent des signes inhabituels de vieillissement accéléré. Ce sont les victimes de Glushkov qui n'ont pas survécu au portail.*

### **Scène 3C : interrogatoire d'un·e soldat·e**

Suite à leurs actions, il est possible que les agents parviennent à capturer un·e militaire soviétique en vie. Dans ce cas, il est possible d'obtenir des indices optionnels en dépensant des points d'**Interrogatoire**, d'**Intimidation** ou de **Négociation** (1 point par information).

- Δ Læ soldat·e (comme la plupart des humains proches de Pico del Cristal) a des visions de l'autre ligne temporelle,

et le mentionnera s'il aperçoit ce comportement chez l'un des agents.

- Δ Vestnik est une entité qui voit le futur.
- Δ Glushkov était assisté par Landau mais ce dernier a été mis aux fers.
- Δ Glushkov est arrivé sur l'île il y a un an comme attaché scientifique à l'ambassade. Les travaux ont débuté il y a six mois. Le KGB est arrivé peu après pour surveiller Glushkov, dont les activités sont soupçonnées d'être de nature anti-communistes.
- Δ La sécurité du Pico Cristal est assurée par la commissaire Kuschenko, de la première direction du KGB. Elle ne croit pas en Vestnik et est en conflit avec Puskarenko, du GRU, qui lui en est un fervent défenseur.

N'oubliez pas que torturer ou tuer de sang-froid est un stimuli de **Violence** induisant un test d'**Équilibre mental** (perte de 5 points, difficulté 4). Tuer au combat est aussi un stimuli de **Violence** (perte de 3 points, difficulté 4).

### *Interlude*

Profitez de la fin de la scène pour faire subir une vision à un autre PJ. Les Yith manipulent les agents en leur faisant craindre la perspective d'une invasion des polypes.

*« Tu es dans le désert. Au loin, le champignon brillant d'une détonation nucléaire se découpe sur l'horizon. Sous tes pieds, le sol tremble. Une faille s'ouvre devant toi. Des milliers de créatures volantes sortent de la crevasse dans un sifflement à s'en crever les tympans. Heureusement, tout s'arrête alors que la vague de flammes déferle sur toi. Tu ressens comme du soulagement alors que tu retrouves tes esprits. »*

Demandez à la joueuse un test d'**Équilibre mental** (perte de 2 points, difficulté 4).

Si Stacy est sur le terrain avec les agents, elle abordera discrètement le PJ pour lui parler de ses visions. Elle tentera de le convaincre de la menace (hypothétique) que représentent les polypes volants, aussi bien pour Cuba que pour la population américaine.

## Scène 4 : Où est Vestnik ?

Glushkov n'étant pas mort, le nouvel objectif de **BLACKBOX** est de le retrouver et de l'éliminer. Jones suggérera de retrouver les corps des anciens agents pour « récupérer leurs notes », en réalité pour faire perdre du temps aux Delta.



### *Scène 4A : enquête à Bayate*

Si les Delta n'ont rien vu, ce sera Cutiño qui les insistera à propos d'événements étranges. Jouez la scène 1B si ce n'est pas déjà fait. En plus des disparitions inexplicables, le faible réseau électrique est à la peine et subit des pannes intermittentes depuis des semaines. Les soviétiques pompent tout le jus des environs et le « professeur » a fait installer un tout nouveau modèle de générateur surpuissant car le réseau cubain est insuffisant pour ses expériences. Un petit groupe de villageois et de villageoises a suffisamment de courage pour guider les agents jusqu'au sentier qui mène au bunker.

La sœur Catalina Alarcon pourra également transmettre quelques informations aux agents contre 2 points de **Flatterie**, **Inspiration**, **ROHUM** ou **Soutien**. En effet, elle a offert à deux reprises

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

un refuge discret afin que Roland Hohmann puisse rencontrer Vladimir Landau. Elle ignore de quoi ont parlé les deux hommes mais elle a retrouvé le carnet de notes de Hohmann, qu'elle remettra à DELTA GREEN (voir encadré).

*Indice central (ROHUM, Survie) : découvrir le sentier dans la jungle menant au bunker.*

*Indice optionnel (1 point d'Analyse de données, SIGINT ou Physique) : vu les blackouts, Vestnik n'est pas une créature mais une machine.*

*Indice optionnel (2 points d'Anthropologie, Occultisme ou ROHUM) : les soviétiques promettent aux cubains le salut rédempteur en échange de leur travail pour Vestnik, qui transmet aux russes des visions prophétiques.*

### Scène 4B : les cadavres de TRANSISTOR

Une piste alternative consiste à s'intéresser à Hohman et Meritt. Ils ont été abattus par les milices cubaines à proximité de l'aérodrome. Les corps ont été transférés à la morgue de Moa, sauf si les agents l'ont déjà visitée à la scène 3B, auquel cas ils sont restés dans la jungle.

*Indice central (Analyse de données, Survie) : Mehritt a un dossier contenant un plan détaillé du Pico Cristal, indiquant les sentiers d'accès dans la jungle et les horaires des patrouilles.*

*Indice optionnel (2 points de Photographie) : Hohman avait pris des photos du matériel débarqué à Moa. Il est possible de développer les négatifs et d'identifier de quoi alimenter un mini-générateur nucléaire. Hohman a rédigé quelques notes indiquant comment le saboter.*

*Indice optionnel (2 points de Récupération de données) : le sac d'Hohman contient des cassettes d'enregistrement audio. C'est une discussion en russe, captée au micro directionnel, durant laquelle Landau demande à Kuschenko de mettre fin aux expériences sur des humains et de sauver Glushkov de Vestnik. Une deuxième cassette, plus récente, est un échange entre Kuschenko et Puskarenko, durant laquelle ce dernier indique avoir arrêté Landau pour collusion avec l'ennemi impérialiste.*

### Notes de cybertopologie algébrique

Paranaturel : 1

Réserve de géométrie non-euclidienne : 2

Ces notes décrivent en détails la géométrie non-euclidienne et le fonctionnement du portail généré par le BESM-6, ainsi que les consignes cryptiques fournies par Vestnik.

Il faut environ 4h pour feuilleter l'intégralité du carnet, réduit de moitié pour une dépense d'1 point de **Cryptographie**, de **Science alternative** ou de **Physique**. Une dépense de 2 points permet instantanément de découvrir le fait essentiel : Vestnik est une entité qui communique au travers du BESM-6 en envoyant des messages dans l'espace temps. Le carnet apporte une réserve de 2 points utilisables pour toute action liée au BESM-6 ou au portail.

### Scène 4C : bon baisers de Moa

Une bonne façon d'obtenir des informations sur le chantier du Pico Cristal est de se remonter les manches et de tendre l'oreille dans les bars du port de Moa. Le personnel soviétique n'est pas particulièrement discret. Les PJ peuvent obtenir quelques indices optionnels (1 point chaque) :

- **Connaissance de la rue** : Puskarenko a désobéi aux ordres de Kuschenko.
- **Jargon policier** : Landau a été mis aux fers par Glushkov pour trahison.
- **ROHUM** : un sous-marin nucléaire a accosté à Moa et son équipement est transféré au Pico Cristal.
- **Cryptographie, Photographie, SIGINT, ou Physique** : les caisses débarquées depuis le navire soviétique contiennent des composants électroniques.
- **Mécanique** : le conteneur transporte également une turbine électrique, sûrement une petite centrale nucléaire.

### Scène 5 : la trahison de Stacy

Compte-tenu des informations obtenues, les agents devraient désormais chercher à détruire Vestnik et éliminer Glushkov. C'est le moment où Stacy Jones tentera de les empêcher.

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

Si Stacy les accompagne, elle attendra simplement un moment opportun pour se retourner contre les PJ. Elle prendra soin de prévenir Vestnik de leur arrivée. Augmentez le niveau d'**Alerte** de 2.

Si Stacy est restée à Guantanamo, elle filera en douce de la base navale. Elle tentera de rejoindre le bunker et sera sur le qui-vive pour identifier les Delta avant que l'équipe ne puisse mettre en échec le plan des Yith. Augmentez le niveau d'**Alerte** de 1.

Lorsque la trahison de Jones est révélée, demandez à tous les PJ présents un test d'**Impuissance** (perte d'**Équilibre mental** de 4 points, difficulté 4). Elle tentera toutefois de les retourner, arguant que le plan de Vestnik est la seule solution pour sauver l'humanité de la menace des « créatures souterraines ».



### Scène 6 : vers le Pico Cristal

À ce stade, il est temps pour les agents d'infiltrer dans le bunker de Pico del Cristal et de mettre un terme aux agissements de Glushkov. Contrairement à ce que le terme pourrait laisser penser, il ne s'agit pas d'un « bunker » ultra-sécurisé, du moins pas encore. C'est un chantier dont la partie d'ores et déjà construite abrite le centre de contrôle pour le BESM-6, un ordinateur à tubes particulièrement fragile, ainsi qu'un mini-générateur nucléaire qui l'alimente.

#### *Scène 6A : pactiser avec les rouges*

La lieutenant Kuschenko est la meilleure chance des PJ pour stopper Glushkov avec l'aide des soviétiques. Elle s'est installée à Moa en attendant de pouvoir prendre le contrôle du bunker. Si elle a obtenu confirmation que Glushkov n'était pas mort, elle fera tout ce qui

est en son pouvoir pour le faire arrêter pour trahison mais se heurte à l'hostilité de Puskarenko. Elle sera prête à collaborer avec DELTA GREEN à la condition de ne pas détruire Vestnik, qu'elle veut ramener à Moscou (**Négociation**, 5). Elle les encouragera à retrouver Landau, retenu prisonnier au Pico Cristal, afin d'obtenir son aide pour stopper Glushkov.



#### *Scène 6B : infiltration*

Les possibilités pour entrer discrètement dans le chantier du Pico Cristal sont nombreuses : trouver une entrée détournée (**Architecture**, **Expertise militaire** ou **Observation**), se déguiser en soldats russes (**Déguisement**), entrer de nuit subrepticement (**Discrétion**), etc.

En explorant les lieux, il est possible de découvrir Landau dans une cellule du 1<sup>er</sup> étage. Il est affaibli et affamé mais encore en vie. Un jet de **Soutien** ou **Psychothérapie** (difficulté 4) permet de le convaincre d'aider DELTA GREEN.



#### *Scène 6C : la contre-révolution*

Une bonne option pour entrer discrètement dans la structure est d'organiser une diversion. Les agents peuvent par exemple inciter les habitant·es de la région à manifester leur mécontentement et venir chercher leurs

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

proches disparus. L'extérieur du campement est alimenté en électricité par un simple groupe électrogène. Les soviétiques ont parqué les volontaires sous de grandes tentes. La plupart souffrent d'épuisement et attendent, l'air hagard, au milieu des gardes. Puskarenko leur fait répéter toutes les heures des prières à Vestnik afin de maintenir leur endoctrinement.

Saboter le groupe électrogène (**Mécanique**, 4), organiser un conflit avec les villageois·es (**Anthropologie** ou **Inspiration**, 5) ou semer le désordre parmi les volontaires (**ROHUM**, 4) permet d'occuper les militaires le temps d'entrer à l'intérieur du bunker. Une fois dans la structure, l'opposition sera minimale, puisque Glushkov est en train de mettre son plan à exécution au sous-sol, tandis que Puskarenko empêche sa rivale du KGB d'accéder au BESM-6.

### Scène 7 : affronter Vestnik



Le portail interdimensionnel est ouvert au premier sous-sol du bunker. Les lumières vacillent et bourdonnent sous l'intensité du champ électromagnétique émis par ce phénomène paranaturel. Il se trouve derrière des portes blindées, fermées par Glushkov. Kuschenko et ses sous-fifres tentent de forcer les portes, accusant le professeur de trahison.

L'ouverture peut se faire de plusieurs façons, à l'aide d'explosifs (**Démolition**, difficulté 3), en détruisant les vérins hydrauliques (**Mécanique**, difficulté 4) ou en coupant l'alimentation (le générateur nucléaire se situe au 2<sup>e</sup> sous-sol à l'étage inférieur, voir plus bas le jet à réaliser).

À l'intérieur, Glushkov est accroché sur une estrade. Le professeur harangue ses ouailles avec un discours fiévreux à la gloire de Vestnik et de la purification par les flammes. Il a

programmé le BESM-6 pour configurer le portail dans un état quantique stable. Tout Cuba n'a plus d'électricité. Les Spetznaz de Puskarenko préparent une tête nucléaire à balancer dans le portail. On distingue à travers le portail les nids des polypes volants. Sous le bruit du vent qui s'engouffre par la faille, il est possible d'entendre le chuintement flûté des polypes en gestation. Demandez aux PJ qui voient le portail un test d'**Équilibre mental** (perte à 4 points, difficulté 4). La découverte de cette vérité paranaturelle induit la perte d'1 point de **Santé mentale**.

Si les agents ont pactisé avec Kuschenko, le KGB leur prêtera main-forte et s'occupera des Spetznaz de Puskarenko. Sinon, la fusillade éclatera de toute façon entre les deux factions ennemies, mais les Delta se retrouveront alors entre deux feux. Le portail étant ouvert vers les abysses souterraines, la pression dans le bunker est faible et l'air est aspiré à haute vitesse. Se déplacer sans être bringuebalé par le vent nécessite un jet d'**Athlétisme** (difficulté 3). Si vous voulez enquiquiner les PJ, demandez-leur un jet de **Technique professionnelle** (difficulté 2) pour communiquer en dépit des bourrasques.

Vestnik tentera de convaincre les Delta. Les Yith prendront le contrôle de l'esprit de l'un d'entre eux pour leur expliquer qu'il s'agit de lutter contre une menace bien plus grande, qui détruira l'humanité. Laissez les joueuses décider de la réaction de leur personnage à ces infos.

Plusieurs issues sont possibles pour un final explosif, sous la triple menace des forces russes, de Vestnik et des polypes volants :

- Δ Fermer le portail nécessite de détruire le BESM-6 (quelques tirs sur les amplis à tube suffisent) ou de l'éteindre (**Récupération de données**, 4),
- Δ Couper le générateur (**Mécanique** ou **Physique**, 5) déstabilise le portail, qui implose après quelques minutes. Attention, en cas d'échec, le réacteur nucléaire passe à l'état critique et explose dans le même laps de temps.
- Δ Reprogrammer le portail (**Cryptographie** ou **Science alternative**, 6) permet de

cibler n'importe quel endroit sur Terre...  
à n'importe quelle date.

- Δ Détruire le bunker règle le problème pour de bon.

Dès qu'un objet ou personne traverse le portail, les polypes volants se réveillent et s'échappent à raison d'un par minute.

Une fois le portail déstabilisé ou le BESM-6 détruit, le signal d'alarme sonne dans le bunker.

### Scène 8 : sauver sa peau

Si les agents ont laissé les soviétiques envoyer une tête nucléaire dans le portail, les Delta n'ont que quelques minutes avant que celle-ci n'atteigne sa cible et que l'onde de choc se propage. Si le portail n'est pas immédiatement refermé, la déflagration détruira la salle de contrôle de Vestnik et fragilisera la structure du bunker, qui finira par s'effondrer sur lui-même.

Si des polypes volants se sont échappés, c'est l'horreur absolue. Ces créatures peuvent se rendre invisibles et les Yith luttent farouchement contre elles en prenant le contrôle mental des militaires et des volontaires sur le site. Leur sifflement terrifiant les rend repérable dans le chaos. En désespoir de cause, les PJ peuvent utiliser leurs ressources d'**Agence** ou de **Réseau**, leurs contacts pour demander une frappe tactique sur le Pico Cristal...

Une fois la situation « sous contrôle », laissez les agents survivant·es regagner Guantanamo. Un hélicoptère les ramène à Key West pour un débriefing par Andarta. La mission est considérée comme un succès si

- Δ le portail est fermé,
- Δ Vestnik a été détruit,
- Δ Glushkov a été éliminé.

DELTA GREEN sera d'autant plus reconnaissant aux agents si la technologie du BESM-6 a été ramenée aux États-Unis (soit les composants électroniques, soit les notes de Landau et Hohman, voire Landau en personne). Les agents se feront passer un savon si l'Agence ne peut pas couvrir l'incident, par exemple si des polypes se sont enfuis ou si les soviétiques (ou pire, des civils) ont assisté aux événements paranaturels.

### Conseils pour mener ce scénario

- Δ Il n'y a pas de zone sûre. Cuba est un territoire ennemi. Le point de chute initial, la base navale de Guantanamo, est à plus de 100km à vol d'oiseau du Pico Cristal. Ne laissez pas aux PJ le luxe d'y retourner à leur guise se ressourcer.
- Δ Découragez les PJ d'aller à Guantanamo. Il s'agit certes de la plus grande ville de la région, mais rien ne les y concerne.
- Δ Cuba est un territoire étranger. Parler anglais est mal vu. La révolution est encore fraîche et le débarquement raté de la Baie des Cochons n'a même pas un an. Les milices veillent au grain.
- Δ Les gens font de cauchemars, la fatigue est omniprésente. Les comportements anormaux se multiplient, les soviétiques ont trouvé l'illumination grâce à Vestnik.
- Δ La violence coûte cher : tuer coûte 1 point d'**Équilibre mental**, quelque soit les circonstances. Récompensez les solutions non-violentes.
- Δ Il y a peu de monstres dans ce scénario, excepté lors des dernières scènes, mais vos joueuses l'ignorent ! Jouez sur l'incertitude : la jungle est terrifiante.
- Δ Si vos PJ bloquent face à un obstacle, les compétences de **Réseau** et d'**Agence** permettent d'inventer des contacts, ressources et informations. **Organisation** permet d'obtenir rétrospectivement du matériel auquel les personnages auraient pensé (mais pas les joueuses).

### Crédits images et remerciements

[Bell UH-1H Iroquois – Charlie Jackson](#)  
[CIA map of Guantanamo Bay Naval Base – domaine public](#)  
[Aerial view of the Leeward Point Airfield – domaine public](#)  
[Montagnes cubaines – Astrid Weis, licence Pixabay](#)  
[NTSB investigates plane crash – domaine public](#)  
[Command Center- Lissia Martinez, CC BY-SA](#)  
[Tower and jungle hut in Trinidad– dMz, licence Pixabay](#)  
[Abandoned bunker and boxes – licence Pixabay](#)  
[Abandoned bunker and boxes – licence Pixabay](#)  
[EC1- licence CC 1.0](#)  
[Creazilla – domaine public](#)

Milles merci à Kelein, eat\_your\_potato, nerghull et Puchu pour avoir essayé les plâtres de ce scénario et m'en avoir inspiré les meilleurs rebondissements.

## Aides de jeu

Cette section détaille trois catégories d'aides de jeu pour ce scénario :

- Δ les fiches des personnages non-joueurs,
- Δ une liste de slogans pro-Vestnik,
- Δ le compte-rendu de l'opération **TRANSISTOR**.

## Fiches de PNJ

Les fiches utilisent le système GUMSHOE. Les profils de référence sont détaillés dans **La Chute de DELTA GREEN**, par Kenneth Hithe, dans son édition française chez **Studio Deadcrows**.

### *Milicien · ne*

Les milices nationales révolutionnaires cubaines sont composées d'ex-guérilleros, mais aussi d'hommes et de femmes trop âgées ou trop jeunes pour servir dans l'armée. Leur rôle officiel est la protection de Cuba en cas d'invasion. Toutefois, les milices font aussi office de police politique au niveau local. Les groupes sont variés et structurés au niveau de la région, voire de la commune. Leur armement est restreint à des armes de poing et des carabines, majoritairement soviétiques.

**Compétences générales :** Armes à feu 4, Bagarre 3, Athlétisme 3, Conduite 1, Mêlée 3, Santé 3.

**Seuil de Blessure :** 3

**Modificateur de Vigilance :** +0

**Modificateur de Discrétion :** +1

### *Soldat · e soviétique*

Les militaires de l'URSS sont majoritairement des hommes mais le Pacte de Varsovie ne se fait pas prier pour enrôler des femmes. Le climat cubain a tendance à assagir les unités qui y sont stationnées mais ne les sous-estimez pas pour autant. L'URSS équipe ses troupes des inénarrables AK-47 chambrées en 7,62mm.

Pour les forces spéciales du GRU (Spetznaz) et les agents du KGB, augmentez tous les niveaux

de compétence de +2, passez le Seuil de Blessure à 4 et ajoutez +1 au Modificateur de Discrétion.

**Compétences générales :** Armes à feu 6, Athlétisme 6, Bagarre 5, Conduite 3, Mêlée 4, Santé 5

**Seuil de Blessure :** 3

**Modificateur de Vigilance :** +1

**Modificateur de Discrétion :** +0

### *Anatoly Glushkov*

Considérez que le professeur Glushkov a le même profil de compétences générales qu'un « homme étrange » Yith (La Chute de DELTA GREEN, page 252). Il ne connaît qu'un seul rituel, celui permettant d'ouvrir un portail dimensionnel. Il ne combat pas et se contente d'exhorter ses troupes.

**Compétences générales :** toute compétence générale requise à 7.

**Seuil de Blessure :** 3

**Modificateur de Vigilance :** +1

**Modificateur de Discrétion :** +0

### *Stacy Jones*

Considérez que Stacy a le même profil de compétences générales qu'une « femme étrange » Yith (La Chute de DELTA GREEN, page 252). Elle ne connaît aucun rituel mais maîtrise la télépathie par géométrie non-euclidienne. Si elle doit se battre, Stacy utilise un Beretta 9mm.

**Compétences générales :** toute compétence générale requise à 6, Camouflage 8, Discrétion 10, Escamotage 8.

**Seuil de Blessure :** 3

**Modificateur de Vigilance :** +2

**Modificateur de Discrétion :** +2

### *Anna Kuschenko*

Prenez le profil d'agent du KGB et ajoutez +2 en Mêlée, +4 en Pilotage, +6 en Organisation, +2 en

## NULL n'est prophète – Un scénario pour La Chute de DELTA GREEN

Santé et ajoutez +1 au Modificateur de Discrétion. Elle est équipée d'un Makarov 8 coups chambré en 9mm.

### *Denys Puskarenko*

Prenez le profil de Spetznaz et ajoutez +2 en Armes à feu, +4 en Démolition, +1 en Bagarre et +2 en Santé. Il est équipé du tout niveau fusil d'assaut bullpup TKB-022PM du camarade Koborov.

### *Polype volant*

Le profil des polypes volants est identique aux Muuruup (La Chute de DELTA GREEN, page 263). Notez tout particulièrement que les polypes peuvent se rendre **Invisible**, disposent des pouvoirs **Appel du vide** (provoque une explosion en vidant d'un seul coup une zone de son atmosphère) et **Rafale de vent** (provoque une bourrasque suffisamment puissante pour arracher la chair). Très franchement, si vos joueuses se retrouvent à affronter ces créatures, bon courage.

### *Vestnik*

Considérez que l'esprit de ruche communiquant au travers du BESM-6 dispose du même profil qu'une « personne étrange » Yith (La Chute de DELTA GREEN, page 252). Vestnik dispose notamment de la compétence **Hypnose** à 10, qui lui permet de donner des ordres simples et d'altérer la psyché humaine.

### Slogans pro-Vestnik

Ces slogans sont des exemples de messages de propagande diffusés par les soviets à destination des villages alentours. Leur objectif est de convaincre les habitant·es de se porter volontaire pour le chantier d'excavation et les expériences de Glushkov. N'hésitez pas à lire régulièrement ces messages à vos joueuses à mesure que les personnages évoluent dans la région.

- Δ Vestnik a vu l'avenir de Cuba dans ses visions — rejoignez-nous pour creuser les fondations du progrès et de la prospérité !

- Δ Sous la bénédiction de Vestnik, vos mains façonneront la terre pour construire l'avenir glorieux de Cuba !
- Δ Comme les prophètes du passé, suivez les visions de Vestnik et participez à l'œuvre sacrée de la reconstruction de notre patrie !
- Δ Ensemble, sous l'aile protectrice de Vestnik, nous forgerons un futur radieux. Rejoignez le chantier d'excavation !
- Δ Vestnik a vu un Cuba puissant et uni. Votre force au travail est un pas vers cette prophétie. Participez au grand projet national !
- Δ À l'image des anges bâtisseurs du futur, creusez pour la gloire de Cuba et sous la guidance de Vestnik !
- Δ Les visions de Vestnik sont claires : chaque coup de pelle rapproche Cuba de son destin ! Enrôlez-vous et assurez votre place au paradis des prolétaires !
- Δ Vestnik guide nos mains pour construire un avenir inébranlable. Rejoignez les rangs des bâtisseurs et bâtisseuses d'une nouvelle Cuba !
- Δ Comme les messagers d'un futur prometteur, suivez l'appel de Vestnik et participez à l'excavation de notre nation !
- Δ Sous la protection de Vestnik, Cuba et l'Union Soviétique bâtissent ensemble un avenir radieux. Enrôlez-vous pour construire cette fraternité !
- Δ Rejoignez le combat sacré contre l'impérialisme américain ! Sous la guidance de Vestnik, chaque coup de pelle est une victoire pour Cuba et une marche vers le paradis des justes !

## COMPTE-RENDU DE L'OPÉRATION TRANSISTOR

### Effectifs :

- Stacy Jones (Boutique)
- Roland Hohman (Egghead) **MIA**
- Chuck Meritt (OPS) **MIA**

### Contact local :

Géraldo Cutiño (indicateur)

### Parcours :

Guantanamo

Bayate

Cayo Mambi

Pico Cristal

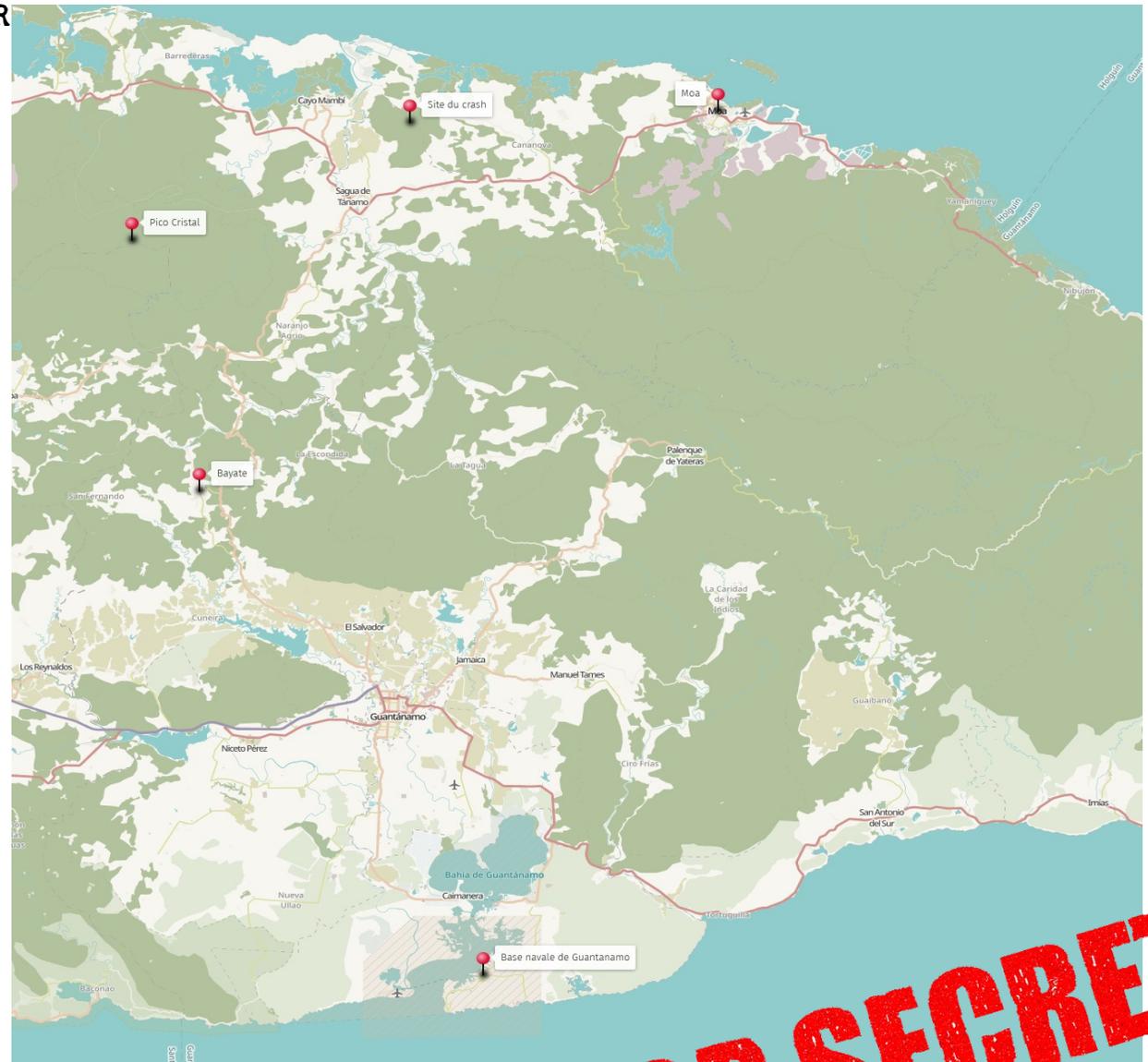
Guantanamo

Punta Gorda

Orestes Acosta

Cible : Anataloy Glushkov

Objectif atteint : inconnu



[Carte interactive](#)

**TOP SECRET**