

LES VAMPIRES N'EXISTENT PAS

UN SCÉNARIO POUR CTHULHU DARK



UNE MISSION DU DELTA GREEN

LES VAMPIRES N'EXISTENT PAS

UN SCÉNARIO POUR CTHULHU DARK

Les vampires n'existent pas est la traduction (et adaptation) d'un scénario shotgun **Vampires Aren't Real** disponible sur le wiki Delta Green [Fairfield Project](#)
Ce scénario a été écrit par *Drake Rhone* à l'occasion du concours shotgun 2020.

INTRODUCTION

Les PJ ont été contactés par l'**agent spécial Paul Wagner** pour prendre part à une mission non-officielle. Ils sont en route pour l'**hôpital Robert Graham**, dans la banlieue de Boston.

Le Programme a récemment reçu un rapport d'une sympathisante, **Lela Moore**, qui travaille dans l'établissement en question. En tant que sympathisante de l'organisation, Lela Moore a collaboré à plusieurs opérations par le passé mais le Programme estime que dans le cas présent, elle est à côté de la plaque et a classé l'affaire sans suite. Ce n'est pas l'avis de l'agent Wagner qui a ressorti le dossier et, après un examen rapide, a pris contact avec les PJ et leur a donné rendez-vous à l'hôpital Robert Graham.

Il est aux alentours de 17:00 quand les PJ arrivent sur les lieux.

LA SYMPATHISANTE

Lela Moore travaille à l'hôpital Robert Graham en tant qu'assistante administrative. C'est une petite femme rondelette, avec des lunettes à monture métallique et des cheveux bouclés. C'est une sympathisante du Delta Green. Sa collaboration a été précieuse et appréciée tant pour ses accès et contacts que pour sa réputation, et plus spécifiquement dans cet hôpital pour coordonner.

Suite à plusieurs décès suspects, Lela pense qu'il y a un vampire dans l'hôpital mais a peur de l'admettre, se sentant plutôt ridicule de prêter le flanc à de telles superstitions. Elle attend que des agents qualifiés rassemblent des preuves.

Elle a pris contact avec l'agent Paul Wagner avec qui elle avait eu un très bon contact lors d'une pénible affaire il y a cinq ans.

Elle souhaite lui montrer les corps au plus vite; elle a compilé une petite liste de trois suspects, trois personnes qui selon elle pourraient être des vampires.

LES VICTIMES

Les deux victimes sont des résidents du service de coma de l'hôpital.

Il faut savoir que l'établissement bénéficie d'un service de coma réputé et la plupart des patients dans le coma de la région sont envoyés dans cet hôpital.

Les corps ont été transférés à la morgue où ils attendent la suite de la procédure.

La première victime est un homme, **Jay Hart**, hospitalisé il y a un an à la suite d'un accident de voiture.

La seconde victime se nomme **Rosaria Griffin**, arrivée plus récemment dans le service suite à une agression domestique.

Les corps ont tous deux été retrouvés sans aucune trace de sang dans le corps et porte deux traces singulières au niveau du cou, comme deux points d'injection distants de quelques centimètres.

LES SUSPECTS

Docteur Rosie Stephens, médecin résident de l'hôpital

Le Dr Rosie Stephens est une femme grande et forte mais qui semble avoir pris beaucoup de poids récemment. Elle est polie et correcte et adore parler de son mari et de leur ferme, mais c'est seulement parce qu'elle compense trop leur mariage en difficulté.

Edward Williams, responsable informatique

Edward est un homme émacié, maladif, secret et plutôt grossier.

Il ne voudra en aucun cas interagir avec les PJ, surtout si ceux-ci se présentent comme des forces de l'ordre, mais cela est dû à son addiction inquiétante pour la pornographique et ses pratiques douteuses en matière de sécurité informatique qu'à un quelconque lien avec l'affaire.

Shawn Hughes, infirmier

Shawn Hughes est infirmier. Très fier de son travail, il essaiera d'éviter les PJ en prétextant quelque obligation professionnelle.

Si les PJ insistent, se présentant comme des représentants de l'ordre et en laissant entendre qu'ils pourraient transmettre son nom à ses supérieurs en cas de non-collaboration de sa part, il se montrera plus raisonnable et disponible pour répondre à leurs questions.

Les PJ découvrent vite qu'il est particulièrement soigné et pointilleux, et qu'il remarque facilement les petits détails.

LE TÉMOIGNAGE DE LELA MOORE

D'après les dires de Lela, tous les suspects travaillent tard le soir, sont pâles, et l'assistante administrative ne les a jamais vus au soleil.

Il est assez facile pour les PJ de vérifier qu'en effet, tous les suspects étaient là les nuits précédant la découverte des corps.

Cependant, tous ces suspects ne sont que des fausses pistes. Les vampires n'existent pas, et aucun des individus mentionnés par Lela n'est surnaturel d'aucune manière. Cependant, ils travaillent tous de nuit et peuvent avoir des informations qui pourraient aider les PJ dans leur enquête, jusqu'au coupable **Calvin Herrera**.

LE COUPABLE

Calvin Herrera, docteur

Calvin Herrera porte des lunettes, il est très bronzé, d'origine hispanique et assez musclé. Rien chez lui ne permet de le soupçonner d'être un vampire et il est même probable qu'il parlerait aux PJ au soleil dès leur arrivée sur les lieux, l'excluant immédiatement des suspects potentiels.

Par contre, il se montre incroyablement méfiant, à la limite de la paranoïa et de la folie. Les événements des derniers jours (voir ce qui s'est passé) ne l'ont pas épargné.

Il reste discret, espérant ne pas éveiller les soupçons des créatures mais aussi ceux des enquêteurs et de ses collègues. Il a été suspendu, mis en congé forcé pour une semaine suite à une dispute publique avec sa petite amie, une infirmière de l'hôpital. Il n'est donc pas censé se trouver à l'hôpital lors de l'arrivée des PJ.

Herrera cache des preuves dans un coffre verrouillé dans son bureau à l'hôpital: un étrange dispositif d'extraction et deux bocal en verre épais contenant ce qui

semble être un long fil de cuivre enroulé mais qui tressaute et gigote quand on secoue le récipient.

Sa petite amie, **Sophia Collins**, a disparu.

Elle a appelé Lela quelques jours auparavant pour l'informer qu'elle était malade.

QUE S'EST-IL PASSÉ

Les vampires n'existent pas. Les victimes sont en réalité un début d'une contagion extraterrestre. Les Créatures recrutèrent la petite amie de **Herrera, Sophia Collins**, pour son accès facile à Robert Graham, un hôpital réputé pour son grand service de coma. Usant de leur pouvoir suggestif, ils lui promirent pouvoir et richesse, faisant d'elle une servante fanatique.

Sophia s'éloigna peu à peu de **Herrera** et commença à étudier de façon obsessionnelle les patients dans le coma pour choisir les bonnes cibles, finissant par en choisir trois et planter les Créatures en eux, une par nuit.

Herrera, s'en rendant compte, l'a suivi; il déclencha une dispute publique à ce sujet, ce qui lui valut une suspension temporaire de l'hôpital.

De retour chez eux, Herrera la confronta à nouveau, ce qui dégénéra en une violente altercation où Sophia tenta de se lier à la dernière créature qui lui avait été confiée.

Herrera réussit à l'arrêter, provoquant malgré lui la mort de Sophia.

Il captura la Créature, l'enfermant dans un bocal hermétique.

Au bord de la folie, il décida d'extraire ces horreurs des patients dans le coma.

Bien que suspendu, il s'introduisit dans l'hôpital la nuit et identifia rapidement une première victime, **Jay Hart**, comme étant infectée.

Lors de sa tentative d'extraction de la Chose, celle-ci réagit très violemment, ce qui poussa Herrera à fabriquer **l'Arme**.

Après un ou deux jours d'essais et d'erreurs, Herrera acheva la construction de **l'Arme**. De retour à l'hôpital, il ligota les mains et les pieds de **Jay**, et réussit à extraire la Créature. Il laissa le corps à sa place, ce qui conduisit à sa découverte par le personnel de l'hôpital le lendemain matin.

Herrera rangea le bocal contenant la Créature dans son bureau.

Il a ensuite répété le même processus sur **Rosaria Griffin**, une jour avant l'arrivée des PJ.

Au moment où le scénario commence, Herrera tente d'identifier la dernière victime et d'en extraire la Créature.

LES CRÉATURES

Les créatures ont besoin de temps pour s'acclimater et grandir à l'intérieur de leurs sujets, ce qui explique à la fois pourquoi elles commencent par cibler les personnes incapables de réagir, et pourquoi Herrera a pu si facilement capturer la créature que Sophia avait tenté d'implanter en elle, et extraire les jeunes créatures des deux premiers patients dans le coma.

Cependant, la Créature implantée dans la patiente en phase terminale dans le coma, **Grace Burns**, a eu le temps de terminer le processus et va bientôt se réveiller.

La véritable forme des Créatures est inconnue, mais elles se présentent comme des bobines de fil cuivré qui s'infiltrèrent dans les veines de leur victime et se répliquent en convertissant leur sang.

Elles sont capables de manipuler le corps de leurs hôtes comme des marionnettes, et de les contorsionner d'une manière totalement impossible pour un être humain.

Les fils se fendent et répareront les corps pour maintenir leur intégrité si une force extérieure les endommage d'une manière ou d'une autre.

Les fils peuvent aussi s'étendre depuis les doigts, la bouche et en réalité toute orifice naturel ou créé par les fils, ou une blessure, et ils peuvent attaquer, devenant tranchants comme des rasoirs.

L'ARME

Calvin Herrera a constaté lors de son premier essai d'extraction de la créature du corps de Jay Hart que celle-ci réagissait violemment au processus d'extraction.

Il a donc imaginé et construit une sorte de "canon" afin de procéder à l'extraction plus efficacement.

Le dispositif, l'Arme, est un long tube métallique muni à une de ses extrémités d'une double aiguille creuse. L'aiguille en question jaillit lorsqu'on presse la détente et se prolonge par un mécanisme permettant d'enrouler la Créature-fil. Un tube creux et flexible permet de transférer la créature dans un réceptacle hermétique.

Lors de l'extraction, la créature résiste, réagissant de façon sauvage et violente; malgré l'Arme, cela reste une opération ardue.

Les patients ont donc été ligotés pendant l'opération et en ont conservé des marques détectables.

AU DOMICILE DE SOPHIA COLLINS

Le petite maison semble inoccupée, porte close, volets fermés.

Personne ne répond aux appels.

Les PJ devront forcer la porte s'ils veulent entrer.

Dans la chambre, **le corps sans vie de Sophia Collins**, morte suite à l'extraction très violente de la Créature encore immature. La Chose est dans un bocal hermétique caché sous l'évier de la salle de bains.

Il y a d'évidentes traces de lutte dans le salon et la chambre.

AU DOMICILE DE CALVIN HERRERA

Calvin Herrera vit dans un petit appartement proche de l'hôpital.

Il n'est pas chez lui. Les PJ devront sans doute forcer la porte pour entrer.

L'appartement est modeste mais confortable.

Le lit est défait mais il semble que personne n'a dormi ici depuis plusieurs jours.

Le contenu du frigo semble indiquer que personne n'a séjourné dans cet appartement depuis au moins une semaine.

Dans la kitchenette, un porte-clé indiquant "cave".

Dans la cave transformée en atelier, les PJ trouvent de l'équipement de soudure, des tubes de métal, des ressorts, des aiguilles creuses et une **Arme** (identique à celle rangée dans le coffre du bureau d'Herrera à l'hôpital).

LES INDICES

- **Les victimes étaient ligotées** au moment de l'extraction de la Créature; cet indice est difficile à remarquer en raison du manque de sang dans les corps lors de cette opération. Les traces des liens sont à peine visibles.
- Il y a de **petites coupures** sous leurs ongles, et la **langue** des victimes est **fendue en deux**.
- **Des marques de griffures** peuvent être trouvées dans la chambre de **Jay Hart**. Ces traces sont dûes aux essais et erreurs ayant conduit **Herrera** à fabriquer l'**Arme**.
- **Herrera a été vu quittant les chambres des patients en coma** pendant une période où il était censé être suspendu.
- Certains membres du personnel se souviennent peut-être que **Herrera et Collins se disputaient** à propos de sa distance, de son obsession pour les patients coma, ...

- Il y a des plans, des manuels d'ingénierie, et **l'Arme** elle-même dans un coffre verrouillé dans le bureau de Herrera.
- Les trois victimes ont été anormalement **stables** ces derniers jours, et **leur tension artérielle a augmenté**, ce qui est assez singulier pour des patients dans le coma.

CONSEQUENCES

Herrera retournera finalement à son bureau pour récupérer l'arme, puis tentera d'extraire la créature de **Grace Burns**. Cela risque de se terminer en catastrophe, car la créature est adulte et attaquera.

Une fois débarrassé d'Herrera, la Créature infectera autant d'autres patients que possible, puis quittera l'hôpital à la recherche de ceux de son espèce pour poursuivre la contagion.

Au lieu de tuer les personnes qui veulent la détruire (comme Herrera), la Créature peut tenter de les infecter en plantant les fils en eux et en laissant une partie d'elle-même derrière elle. La Créature neutralise alors ses nouveaux hôtes et les laisse en gestation.

JOUEZ LA MONTRE

Le temps presse pour Herrera. Il sait que la dernière créature, celle en gestation dans le corps de **Grace Burns**, va bientôt se réveiller.

La présence des PJ va sans doute gêner Herrera dans ses mouvements.

Une confrontation violente entre les PJ et Herrera, ou plus grave encore entre la créature et les PJ pourrait être le climax de ce scénario.

La Créature est terriblement résistante et tentera de blesser les PJ et de les contaminer.

EPILOGUE

Au terme de cette mission non-officielle, les PJ devront répondre à plusieurs questions.

Que faire des Créatures enfermées dans les bocalux ?

Doivent-ils avertir Delta Green ou non ?

A eux de répondre.

PAUL WAGNER, AGENT SPÉCIAL FBI

Avec près de vingt ans au sein du FBI, Paul Wagner est considéré comme un **agent compétent** et **expérimenté**. Ses enquêtes pour l'agence l'ont mené sur les traces des pires tueurs en série et l'ont confronté aux affaires les plus sordides.

La quarantaine, **posé, méthodique** et **réfléchi**, l'agent Wagner a su mené sa barque, gravissant les échelons de l'agence et entretenant un **réseau efficace d'informateurs et de contacts**.

Paul Wagner est divorcé et a deux jeunes enfants, Tim, 7 ans, et Margaret, 10 ans, qu'il ne voit pas très souvent.

Il a été approché par le Programme il y a cinq ans suite à une **sinistre affaire d'enlèvements et de secte** qui secoua l'opinion à l'époque et marqua profondément l'agent Wagner, ce qui explique qu'il débute cette enquête avec **2 points de Folie**. Depuis, il collabore avec Delta Green en parallèle de son travail au FBI.



SUSAN MORTON INSPECTRICE DE POLICE

Susan Morton, 34 ans, est une **inspectrice** à la police de Boston. Entrée dans la police après ses études, elle a arpenté les rues de Boston en tant qu'**agent de terrain** avant d'entrer il y a cinq ans dans la **Division des Enquêtes Criminelles**.

Le Programme a fait appel à ses **compétences** à de nombreuses reprises. Suite à la mort de son coéquipier lors d'une perquisition qui a mal tourné, elle a été mise à pied le temps de l'enquête. Elle a repris le travail il y a quelques mois mais a été cantonné à des patrouilles de routine... jusqu'au coup de fil d'un certain Paul Wagner du FBI.

Bien que physiquement apte, Susan Morton reste **marquée par la mort violente de son coéquipier** et a développé un **syndrome du survivant**. Elle n'est pas satisfaite de sa réaffectation à un travail purement administratif et voit l'opportunité offerte par le FBI comme l'occasion de réparer sa "faute" et de faire à nouveau ses preuves.

Depuis quelques semaines, on lui a collé un rookie dans les pattes; un certain Marcus Jackson. Il ne manque plus que ça.

KAREN WARDEN, MÉDECIN LÉGISTE

Karen Warden, 38 ans, est **médecin légiste** au département médico-légal de la ville de Boston. Elle occupe ce poste depuis une dizaine d'années. Célibataire, sans enfant, peu de relations en dehors du bureau, **passionnée par son travail**, elle s'est forgé une petite **réputation dans le milieu** de la médecine légale.

Peu douée pour les relations interpersonnelles - certain.e.s diront qu'elle est aussi froide que ses patients - elle fait montre d'une grande **efficacité** et d'un grand **professionnalisme** dans les enquêtes qui lui sont confiées.

Elle est **cartésienne, méthodique, organisée**.

Elle **ne croit pas au surnaturel** et n'a aucune connaissance du Programme.

Ce sont ses compétences professionnelles et surtout sa grande objectivité qui sont à l'origine de son recrutement pour cette mission.

L'agent Wagner a besoin d'un regard neuf et sans a priori sur une étrange affaire que lui a confié le Programme.



JACK MADDUX, AGENT DU SWAT

Jack Maddux, 42 ans, est un **agent du SWAT**.

Ancien marines - il a fait plusieurs rotations au Moyen Orient - il a intégré les Forces Spéciales d'Intervention après sa sortie de l'armée.

Il compense son âge par une **grande expérience de terrain** et un **sang-froid** à toute épreuve. Blessé à plusieurs reprises en mission, il collectionne les **cicatrices** comme certains collectionnent les timbres.

Ses domaines d'expertise: **combat au corps à corps, armes à feu, reconnaissance, discrétion** et **intervention rapide**.

Maddux ne fait pas dans la dentelle et n'a besoin que d'une chose: un ordre de mission.

Recruté par l'agent Wagner il y a cinq ans pour exfiltrer des personnes retenues captives par une secte, Maddux pensait avoir déjà tout vu; il se trompait. Ce qu'il a découvert dans ce "summer camp" l'a fortement marqué.

Depuis, il a participé à plusieurs interventions pilotées par le Programme.





MARCUS JACKSON

AGENT DE POLICE (ROOKIE)

Marcus est une **jeune recrue** fraîchement sorti de l'académie de police. Il n'a encore que quelques mois à son actif; être flic, ce n'est pas facile, surtout aux Etats Unis. Mais Marcus ne se décourage pas. Il est **volontaire, attentif et fait de son mieux** pour remplir les missions qui lui sont confiées.

Depuis quelques semaines, il faut équipe avec une inspectrice qui vient de revenir d'un congé prolongé. D'après ce qu'il a compris, elle a vécu un truc pas cool et essaie de s'en remettre.

Il n'est pas certain que ce soit une bonne idée de faire équipe avec l'inspectrice Morton mais les ordres sont les ordres.

Elle a l'air assez stressée mais ça va le faire.

Ce matin en arrivant pour prendre son service, Marcus a trouvé un message de sa nouvelle coéquipière.

MARTA SIMMONS

AGENT SPÉCIAL FBI

Marta Simmons travaille pour le **FBI** depuis une petite dizaine d'années, sur les affaires les plus difficiles: enlèvements, disparitions, meurtres, trafic de drogues, d'armes ou d'êtres humains. Elle a de la bouteille et **la tête sur les épaules**.

La trentaine, plutôt sportive, elle **sait se battre (boxe et arts martiaux)** et se défend plutôt bien **au stand de tir**. Son truc, c'est **l'action et l'adrénaline**, parfois un peu trop. Ca lui a déjà joué des tours. Elle a écopé d'un blâme et d'une mise à pied suite à sa dernière mission.

Il y a cinq ans, elle a collaboré avec l'agent Wagner sur une affaire de secte, d'enlèvements et de séquestrations d'enfants. Pas un truc facile.

Ca l'a pas mal secouée mais elle semble s'en être remise, pas comme l'agent Wagner qui n'a plus jamais été le même après ça.

Elle n'avait plus eu de contact avec l'agent Wagner jusqu'à ce matin.

Il a laissé un message sur son répondeur.

