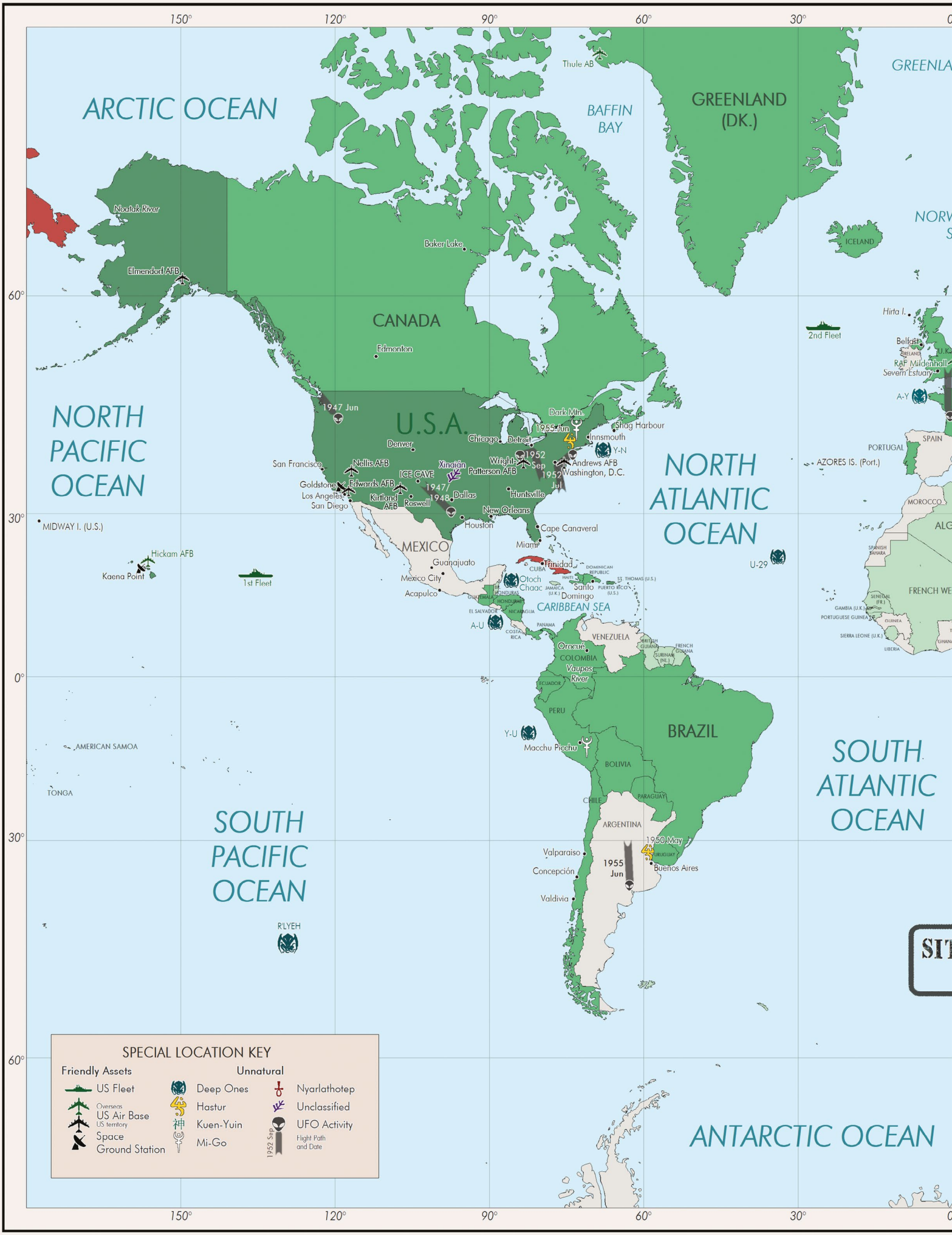
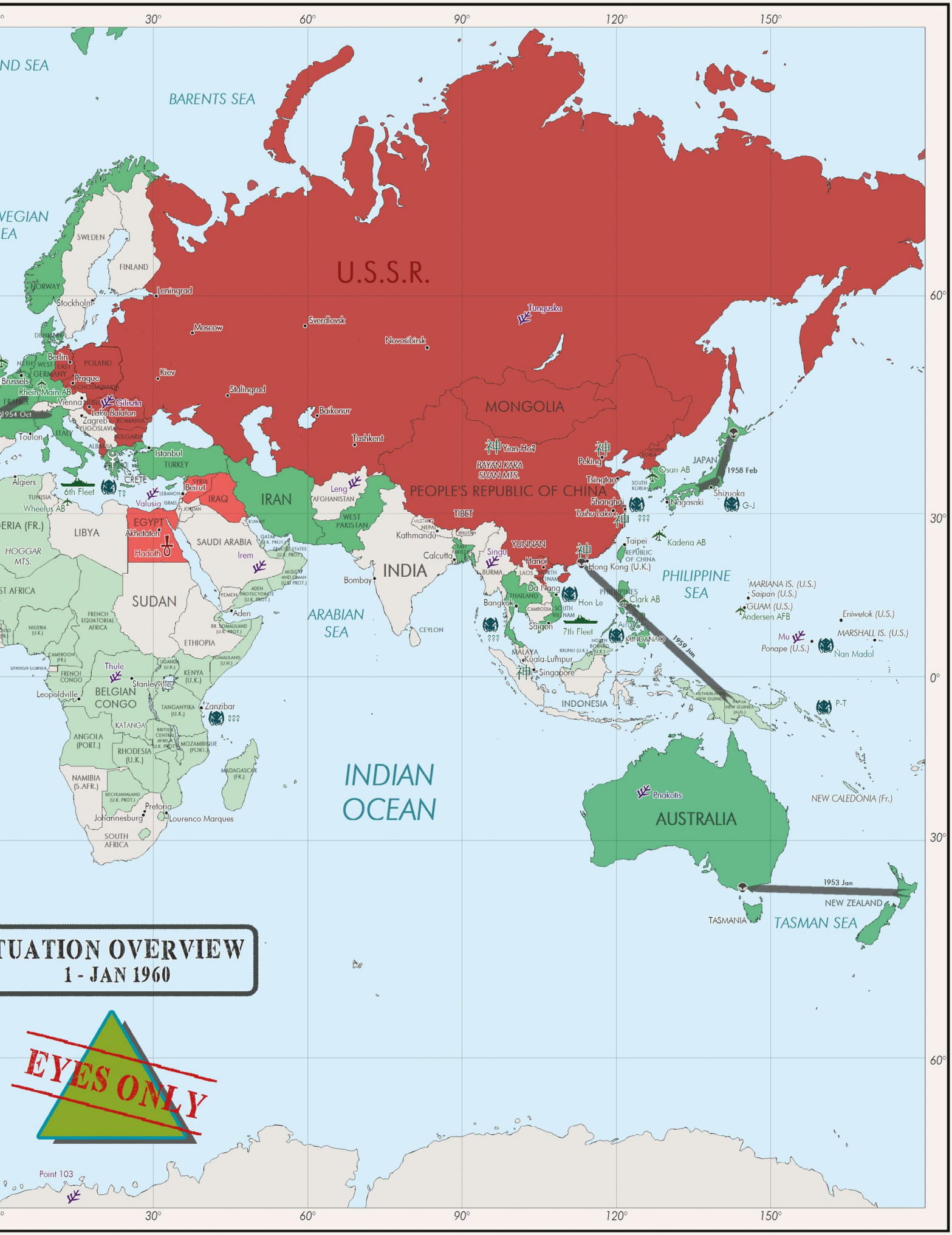
DELTA GREEN



La Chute de DELTA GREEN

de Kenneth Hite


ARCTIC OCEAN
BAFFIN BAY
GREENLAND (DK.)
Thule AB
Nootak River
Elmendorf AFB
Baker Lake
CANADA
Edmonton
ICELAND
2nd Fleet
NORTH PACIFIC OCEAN
1947 Jun
U.S.A.
Dark Mtn.
1955 Jun
Shag Harbour
Innsmouth
Y-N
Chicago
Detroit
Denver
San Francisco
Nellis AFB
ICE CAVE
Xinaián
Wright
1952 Sep
Andrews AFB
Washington, D.C.
Patterson AFB
1952 Jul
Goldstone
Edwards AFB
1947
1948
Dallas
Huntsville
Los Angeles
San Diego
Kirtland AFB
Roswell
New Orleans
Houston
NORTH ATLANTIC OCEAN
AZORES IS. (Port.)
PORTUGAL
SPAIN
MOROCCO
MIDWAY I. (U.S.)
Cape Canaveral
Miami
MEXICO
Hickam AFB
Kaena Point
1st Fleet
Guanajuato
Mexico City
Acapulco
CUBA
Trinidad
Oloch
Chaac
Santo Domingo
CARIBBEAN SEA
U-29
A-U
PANAMA
VENEZUELA
Orocué
COLOMBIA
Vaupes River
ECUADOR
PERU
BRAZIL
Y-U
Macchu Picchu
BOLIVIA
AMERICAN SAMOA
TONGA
SOUTH PACIFIC OCEAN
CHILE
PARAGUAY
ARGENTINA
1950 May
Valparaiso
Concepción
1955 Jun
Buenos Aires
Valdivia
SOUTH ATLANTIC OCEAN
R'LYEH
SPECIAL LOCATION KEY
Friendly Assets
US Fleet
Overseas US Air Base US territory
Space Ground Station
Unnatural
Deep Ones
Hastur
Kuen-Yuin
Mi-Go
Nyarlathotep
Unclassified
UFO Activity
1952 Sep
Flight Path and Date
ANTARCTIC OCEAN
150°
120°
90°
60°
30°
0°
60°
30°
0°
30°
60°



TUATION OVERVIEW
1 - JAN 1960

EYES ONLY

Basé sur ***Delta Green : Le Jeu de Rôle***
par Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy, Kenneth Hite, Shane Ivey, et Greg Stolze, avec Gil Trevizo

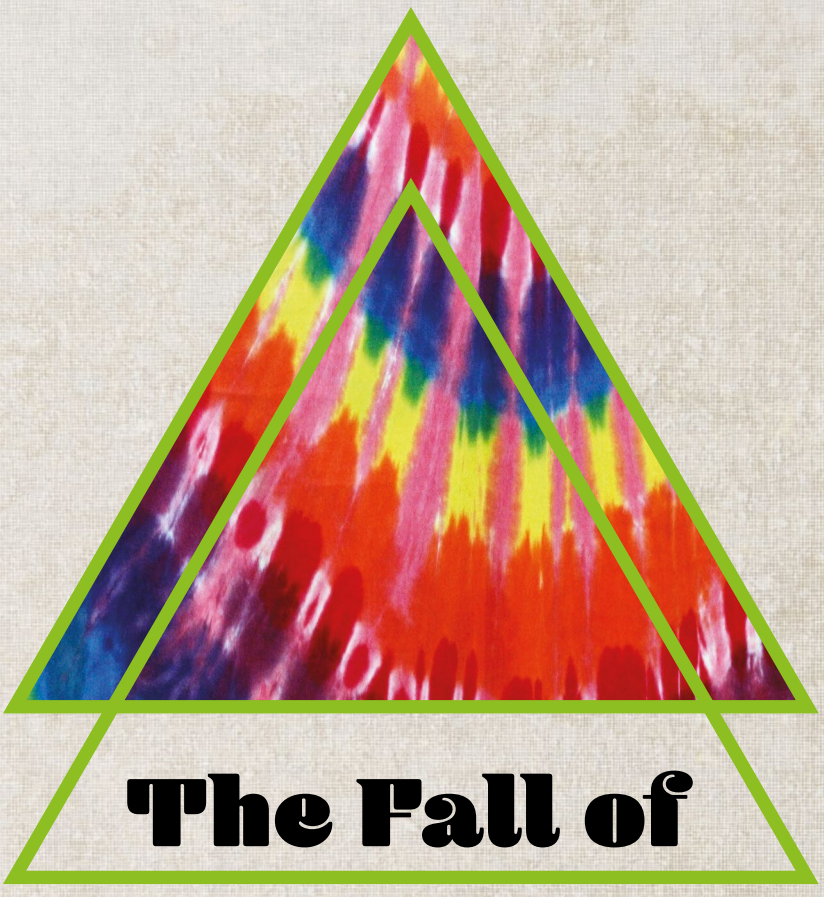
Delta Green est une création de Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy et John Scott Tynes

La Chute de DELTA GREEN est publiée sous accord avec Delta Green Partnership.
La propriété intellectuelle du nom Delta Green est une marque déposée et sous copyright de Delta Green Partnership, qui a autorisé son utilisation dans le présent ouvrage. Le contenu de ***La Chute de DELTA GREEN*** est sous copyright 2018 de Pelgrane Press Ltd, hormis les éléments qui composent la propriété intellectuelle Delta Green.
Le logo Delta Green est une marque déposée de Delta Green Partnership et est utilisé avec sa permission.
Le système GUMSHOE est une création de Robin D. Laws.

Contient des éléments de ***Ashen Stars*** par Robin D. Laws, ***Fear Itself*** par Robin D. Laws et Gareth Ryder-Hanrahan, et de ***Cthulhu***, ***Moon Dust Men***, ***Majestic Overwatch***, et ***Night's Black Agents*** par Kenneth Hite.

Tous nos remerciements à Sheila Ralston pour ses connaissances approfondies du travail de la police de Chicago.





The Fall of DELTA GREEN

par Kenneth Hite

Directeurs de publication
Simon Rogers et Cathriona Tobin

Auteur
Kenneth Hite

Direction artistique
Jen McCleary, Cathriona Tobin

Couverture
Jérôme Huguenin

Illustrations
Gislaine Avila, Nyra Drakae, Kennedy C. Garza, Melissa Gay, Quintin Gleim, David Lewis Johnson, Erika Leveque, Jen McCleary, Anthony Moravian, Ernanda Souza et Karolina Wegrzyn

Cartographie
Ralf Schemmann

Maquette
Jen McCleary

Édition
Colleen Riley, Simon Rogers, Cathriona Tobin

ÉDITION STUDIO DEADCROWS EN FRANÇAIS

Direction de la production
Stephan Barat

Direction éditoriale
Morgane Munns

Traduction
Jean-Christophe Cubertafon, Arthur Camboly et Christophe Valla

Relecture
Nadège Calegari et Morgane Munns

Mise en page
Nadège Calegari

Index
Joffrey Andrieu

Pour toute information sur la version française :
contact@deadcrows.net

Et rejoignez la communauté sur le forum de discussion sur http://deadcrows.net/forum/ !

Illustrations supplémentaires
L'image de la page 025 provient de l'USMC Archives et est utilisée sous Licence CC BY 2.0 (https://creativecommons.org/licenses/by/2.0).

Toutes les autres images sont dans le domaine public et extraites de Wikimedia Commons.

Testeurs
Jack Anderson, William C. Bargo Jr, Jack Nicollas Baxter, Andrew Bestul, J. Michael Bestul, Benjamin Brown, John Bryan, Leslie Camacho, Jordan Carroll, Taylor Carroll, Kane Cathain, Karen Chan, Eric Chatterjee, Stephen Constantelos, Erik Coons, David Corrie, Bill Crosbie, Jim D'Alessio, Neal Dalton, Michael Daumen, Dave, Rob Day, Steve Dempsey, Dimes, Colby Elliott, Stephen J. Ellis, Keegan Fink, Ethan Fiset, Lauren Fram, Eric Franklin, Stephanie Franklin, Jeromy French, Jérémy Ganivet, The Happy Fun Time Gamers, Michael Grasso, John Harford, Nathan Henson, Morgan Hua, Chris Huth, Joshua, Rachel Kahn, Micah King, Zachary Kline, Shawn Kowalski, Dani L., Moe Lane, Ed Laprade, Cyrus LeMoine, Andre LeMoine, Nick Levi, Bill Lynch, Shannon Mac, Rob MacDougall, Nyssa Mackinnon, John WS Marvin, Jen McCleary, Lauren McEwen, Timothy McGowan, Lara Milton, Toumy Misaysongkham, Aaron Morris, Andrew Morrow, Andrew Murray, Debbie Norman, Emma Norman-Bargo, William C. Norman-Bargo III, Erik Otterberg, Brian Overton, Aliénor Perrard, Marcelline Perrard, Michael Pfeiffer, Andrew Pfeiffer, Keith Potter, Matthew Rapati, William Raynovich, Stephanie Ruehl, Wade Rockett, Ross Rosenberg, Nat Roth, Liam Scanlon, Ross Sinodis, Jebadiah Smalls, John Smejkal, Kevin Smith, John Robert Smith, Joshua Smolkin, Aaron Stultz, Robert Stutus, Matthew Sullivan-Barrett, Tiger Swan, Alexx Swanson, Kamran Swanson, Brian Swisher, C. G. Swortwood, Bill Templeton, Travis Thompson, Adam Thornsburg, Kyle Thorson, Megan Tolentino, Thomas Toynton, Blake Tullo, Calliope Westbrook, Jeff Wikstrom, J. Yabuki, Michelle Zeigert, Andy Zeigert

Copyright ©2018 Pelgrane Press Ltd.
Pelgrane Press est la copropriété de Simon Rogers et Cathriona Tobin.

@2019 Studio Deadcrows. Authorized translation of the English edition @2018 Pelgrane Press Ltd. This translation is published and sold by permission of Pelgrane Press Ltd., the owner of all rights to publish and sell the same.
Fall of DELTA GREEN is published by arrangement with the Delta Green Partnership, who has licensed its use here.

Sommaire

BRIEFING PRÉLIMINAIRE 010

Qu'est-ce que DELTA GREEN ? 012

Qu'est-ce que *La Chute de DELTA GREEN* ? 012

Qu'est-ce que GUMSHOE ? 015

TOUT SUR LES AGENTS 016

Né sous une mauvaise étoile 020

Points de création 020

Niveaux gratuits 020

Points de création d'investigation 020

Antécédents 021

Points de création inutilisés 021

Mettre de côté des points de création 021

Acquérir des compétences d'investigation 022

Quelles compétences d'investigation acquérir ? 023

Acquérir des compétences générales 024

Quelles compétences générales acquérir ? . 024

Service militaire 025

Pas de service militaire 025

Conscription en temps de paix 025

Aumônier 025

Médecin 026

Psychiatre 026

Service de santé des Armées 027

Marin ou Pilote 027

Garde-côte 027

Opérateur de surveillance de l'USAFSS 028

Soldat ou Marine 028

Groupe des opérations psychologiques (Armée des États-Unis) 029

Spécialiste du renseignement urbain USAIC 029

Forces spéciales 030

Départements 031

Advanced Research Projects Agency 031

Chercheur de l'ARPA 031

Air Force Office of Special Investigations 031

Enquêteur de l'AFOSI 032

Atomic Energy Commission 032

Enquêteur de l'AEC 032

Central Intelligence Agency 032

Agent de la Direction des Opérations 032

Agent de la Special Operations Division 032

Analyste de la Direction du renseignement (Directorate of Intelligence) 032

Concepteur de la Technical Services Division 033

Officier de la Political Action Division 034

Officier référent de la Direction des Opérations 034

Spécialiste de l'entrée clandestine 035

Spécialiste de l'Office of Research and Development 035

Communicable Disease Center 036

Chercheur du CDC 036

Defense Intelligence Agency 036

Analyste de la DIA 036

Attaché militaire 037

Defense Research Division (Bibliothèque du Congrès) 037

Chercheur de la LoC DRD 037

Federal Bureau of Investigation 037

Chercheur en laboratoire du FBI 037

Agent spécial du FBI 038

Agent du FBI sous couverture 038

Black-bagger de la Domestic Intelligence Division 039

Domestic Security Division 039

Federal Bureau of Narcotics 039

Agent du FBN 040

National Air and Space Administration 040

Ingénieur de la NASA 040

National Reconnaissance Office 040

Ingénieur système du NRO 040

National Security Agency 040

Analyste de la NSA 041

Spécialiste de la sécurité de la NSA 041

Office of Naval Intelligence 042

Analyste du ONI 042

Officier référent TF157 042

Département d'État 043

Agent des Affaires étrangères 043

Analyste du INR 043

Agent spécial du SY 043

Service des Marshals des États-Unis 043

U.S. Marshal 043

Autres antécédents 044

Activiste 045

Archéologue 045

Ingénieur ou technicien 045

Criminel 045

Médecin 045

Pilote 046

Universitaire 046

Combattant tribal 047

Liens 047

Définir les Liens 047

Moins de Liens, plus de compétences 048

Rompre des Liens 049

Motivations 049

Les Motivations en jeu 049

Pénalités sur le stress 049

Récupérer grâce à ses convictions 049

Choisir votre Motivation 049

Adrénaline 050

Altruisme 050

Camaraderie 050

Devoir 050

Expiation 050

Mystère 050

Patriotisme 051

Vengeance 051

Détails personnels 051

Votre personnalité 051

Votre histoire 051

Révélation 053

Compétences en détail 054

Compétences d'investigation 054

Utilisation relationnelle des compétences non relationnelles 054

Agence (Spécial) 054

Utiliser Agence comme compétence relationnelle 055

Utiliser Agence comme compétence d'investigation 055

Utiliser Agence avec une compétence générale 055

Plusieurs Agences 055

Analyse de données (Technique) 056

Anthropologie (Académique) 056

Archéologie (Académique) 056

Architecture (Technique) 056

Art (Technique) 056

Création artistique 057

Contrefaçon 057

Astronomie (Académique) 058

Biologie (Académique) 058

Comptabilité (Académique) 058

Chimie (Technique) 058

Connaissance de la rue (Relationnelle) 058

Criminologie (Académique) 059

Cryptographie (Technique) 059

Expertise militaire (Académique) 059

Flatterie (Relationnelle) 060

Histoire (Académique) 060

Inspiration (Relationnelle) 060

Interrogatoire (Relationnelle) 060

Intimidation (Relationnelle) 061

Jargon policier (Relationnelle) 061

Langue étrangère (Académique) 061

Loi (Académique) 062

Médecine (Académique) 062

Médecine légale (Technique) 062

Négociation (Relationnelle) 063

Observation (Technique) 063

Occultisme (Académique) 063

Paranaturel 063

Pharmacie (Technique) 064

Photographie (Technique) 064

Physique (Technique) 064

Récupération de données (Technique) 065

ROHUM (Relationnelle) 065

Science alternative (Technique) 065
SIGINT (Technique) 066
Soutien (Relationnelle) 066
Survie (Technique) 066
Technique professionnelle (Relationnelle) .. 066
Compétences générales 067
Utilisation des compétences générales comme compétences d'investigation 067
Armes à feu 067
Artillerie 068
Athlétisme 068
Plus difficile à toucher 068
Bagarre 068
Bureaucratie 068
Bureaucratie comme compétence d'investigation 068
Camouflage 069
Conduite 070
Démolition 070
Démolition comme compétence d'investigation 070
Déguisement 070
Déguisement comme compétence d'investigation 071
Discrétion 071
Équilibre mental 072
Équitation 072
Escamotage 072
Géométrie non-euclidienne 073
Mécanique 073
Mécanique comme compétence d'investigation 073
Mêlée 073
Organisation 073
Récupération 074
Pilotage 074
Psychothérapie 075
Psychothérapie comme compétence d'investigation 075
Premiers soins 075
Réseau 075
Réseau comme compétence d'investigation 076
Santé 076
Santé mentale 076
Compétences Paranaturel et Santé mentale 077
Sixième sens 077
Règle facultative : Formation spécialisée 077
Exemples de formations spécialisées 078
Acquérir une formation spécialisée 079
Formation spécialisée pour les armes 079
Formation spécialisée sur les armes et armes de mêlée 079

RÈGLES DU JEU 080

Indices, dépenses et tests 082
Rassembler les indices 082
Indices passifs et imperceptibles 084
Recherches simples 084
L'indice clé 084
Dépenses et avantages 084
Dépenses générales 085
Tests de sécurité 085
Tests 086
Tests simples 086
Nouvelles tentatives 087
Tirer parti les uns des autres 087
Coopération 087
Défis longs 088

Oppositions 089
Oppositions simples 089
Modificateur de Vigilance 089
Effets de l'obscurité 090
Modificateur de Discrétion 091
Oppositions dramatiques 091
Avantage dans une opposition 092
Poursuites 092
Révélation simultanée 092
Avantage d'opposition dans les poursuites 093
Remporter deux manches sur trois 093
Augmentations 093
Plusieurs poursuivants 093
Compliquer les choses 093
Attaquer pendant une poursuite 093
Compétences d'investigation et poursuites 094
Percuter 094
Poursuite façon Thriller 095

Combat 095
Combat standard 095
Effet de surprise 096
Initiative et ordre de combat 096
Seuils de Blessure 097
Action en combat 097
S'enfuir 097
Infliger des dégâts 098
Dégâts des armes 098
Dégâts supplémentaires d'une arme à feu 099
Létalité 099
Blessure et mort 100
Létalité d'une arme 100
Conditions de combat 101
Armure 101
Couverture 102
Chargeurs et munitions 103
Portée 103
Bout portant 103
Courte 103
Moyenne 104
Longue 104
Explosifs et explosion 104
Utiliser des explosifs 104
Grenades 105
Attaques d'Artillerie 105
Portée et dégâts des explosifs 105
Dégâts d'explosion 106
Options de combat 106
Tir automatique 106
Tir en avançant 107
Vider le chargeur 108
Arme enrayée 108
Coups précis 108
Désarmer 110
Coup critique 110
Modificateurs de coups précis 110
Esquive 111
Viser 111
Tir de couverture 111
Imposer un Tir de couverture 111
Traverser un Tir de couverture 111
Opposants 113
Garde du corps 113
Civil 113
Chien de garde 113
Milice 113
Police 114
Soldat 114
Homme de main 114

Une vie pleine de danger 115
Brûlure 115
Éteignez ça ! 115
Napalm et compagnie 115
Impact 116
Modificateurs 116
Dégâts causés par un impact 116
Modificateur d'impact 116
Accidents 117
Protection contre les accidents 117
Dégâts causés par une brûlure 117
Modificateurs de collision 117
Noyade et asphyxie 118
Actions sous-marines 118
Électricité et autres chocs 118
Températures Extrêmes 118
Froid 118
Chaleur 119
Toxines 119

Équilibre mental et Santé mentale 121
Perte d'Équilibre mental 121
Violence et Impuissance 123
Stimuli de Violence 125
Stimuli d'Impuissance 125
Le paranaturel 127

Filtre psychologique 127
Stimuli paranaturels 127
S'habituer aux traumatismes 128
Griller des Liens 128
Perte de Santé mentale 128
Chocs paranaturels 129
Utilisation de la compétence Paranaturel 129
Découverte d'une vérité paranaturelle 129
Récupérer de la Santé mentale 130
Déni 130
Évanouissement 130
Détruire le paranaturel 131
Troubles mentaux 131
Épisodes aigus 131
Exemples de troubles dus à la Violence 132
Addiction 132
Cauchemars 132
Obsession 132
Paranoïa 132
Réaction brutale au stress 132
Tendances agressives 132
Exemples de troubles dus à l'Impuissance 133
Addiction 133
Névrose anxieuse 133
Phobie 133
Trouble de conversion 133
Trouble dépressif 133
Trouble dissociatif 133
Exemples de troubles dus au paranaturel 133
Amnésie 133
Cauchemars 133
Mégalomanie 133
Paranoïa 134
Personnalités multiples 134
Schizophrénie 134
Récupération et Rétablissement 134
Regagner les points de réserve 134
Récupérer les réserves de compétences d'investigation 134
Récupérer les réserves de compétences générales 134
Refuges 135
Récupération de la Santé 135
Récupération de l'Équilibre mental 135
Développer votre personnage 136
Réattribuer des points 136
De Retour dans le Monde 137
Ce qui a changé 137
Vie personnelle 137
Consolider les Liens 137
Un avec la Nature 137
Créer un nouveau Lien 137
Jeux de dupes 137
Rester sur l'affaire 139
Étudier le paranaturel 139
Sanctions disciplinaires 139
Se faire virer 140
Poursuites 141

LE MATÉRIEL 142
Comment l'obtenir ? 144
Vous l'avez de votre côté 144
Boîtes vertes 144
Achats 144
Réquisitionnez-le 145
Modificateurs de réquisition 145
Empruntez-le 146
Volez-le 146
Achetez-le 146
Acheter des flingues 147
Fabriquez-le 147
Équipement 148
Communications 149
Radio de terrain 149
Combiné de monteur de lignes 149
Démolition 149
Pistolet lance-fusée 149
Primacord 149
Grenades à fusil 149
Thermite 151
Discrétion 151
Fréon liquide 151
Pistolet ouvre-serrure 151
Recycleur 151
Silencieux 151
Pistolet tranquillisant 152
Surveillance 152
Fibroscope 152
Appareil photographique Minox III 152
Lunettes de vision nocturne 152
Transmetteur SRT-3 152
Balise de pistage 152
Véhicules 154
Vitesse 154
Manœuvrabilité 154
Capacité tout-terrain 154
Armure de véhicule 154
Avantages tactiques 156
Véhicules 155
Recherche d'avantage tactique et séquence de combat 157
Exemples d'ATC 157
Flashbacks formatifs 158
Technique professionnelle 159
Être irreprochable 159
Mission sous couverture 159
Planques 159
Faire disparaître les preuves 160
Surveillance 160
Espionner 160
Prendre en filature 160
Filature à pied 160
Filatures en véhicules 161
Surveillance échelonnée 162
Le facteur humain 162
Gérer les ressources 162
Recherche et arrestation 162
Interrogatoire 162
Détecteur de mensonges 163
Torture 163
Sérums de vérité 163
Traitements médicaux 164
Se débarrasser d'un corps 164
Conseils aux joueurs 165
Quelques conseils utiles pour jouer à GUMSHOE 166
Vous pouvez gagner. 166
Regardez votre feuille de personnage. 166
En cas de doute, cherchez plus d'informations. 166
ROHUM est la clef. 166
Allez toujours de l'avant. 166
Souvenez-vous : vous êtes les personnages principaux. 167
Les Règles d'Innsmouth 167
Ne vous faites pas prendre. 167
Assurez votre couverture. 168
Mentez. Toujours. Sauf à nous. 168
Votre arme : votre intelligence. 168
Une équipe doit se composer au minimum de deux personnes. 168
N'enfoncez pas la porte. 168
N'attendez pas de voir le blanc de leurs yeux. 168
Un repli réussi est une victoire. 168
Faites confiance à votre intuition. 168

AU BORD DE LA DESTRUCTION ... 170
Au cœur de DELTA GREEN 172
L'époque de l'OSS 172
La renaissance de DELTA GREEN 172
DELTA GREEN aujourd'hui 173
Robert S. McNamara 173
Nouvel organisateur 173
Bases 173
Quartier général 174
L'Annexe 174
Le Quartier 174
Le Comité exécutif 175
Dr Joseph Camp 175
Général de brigade Reginald Fairfield 175
Colonel Michael Keravuori 175
Colonel Marcus Mitchell 175

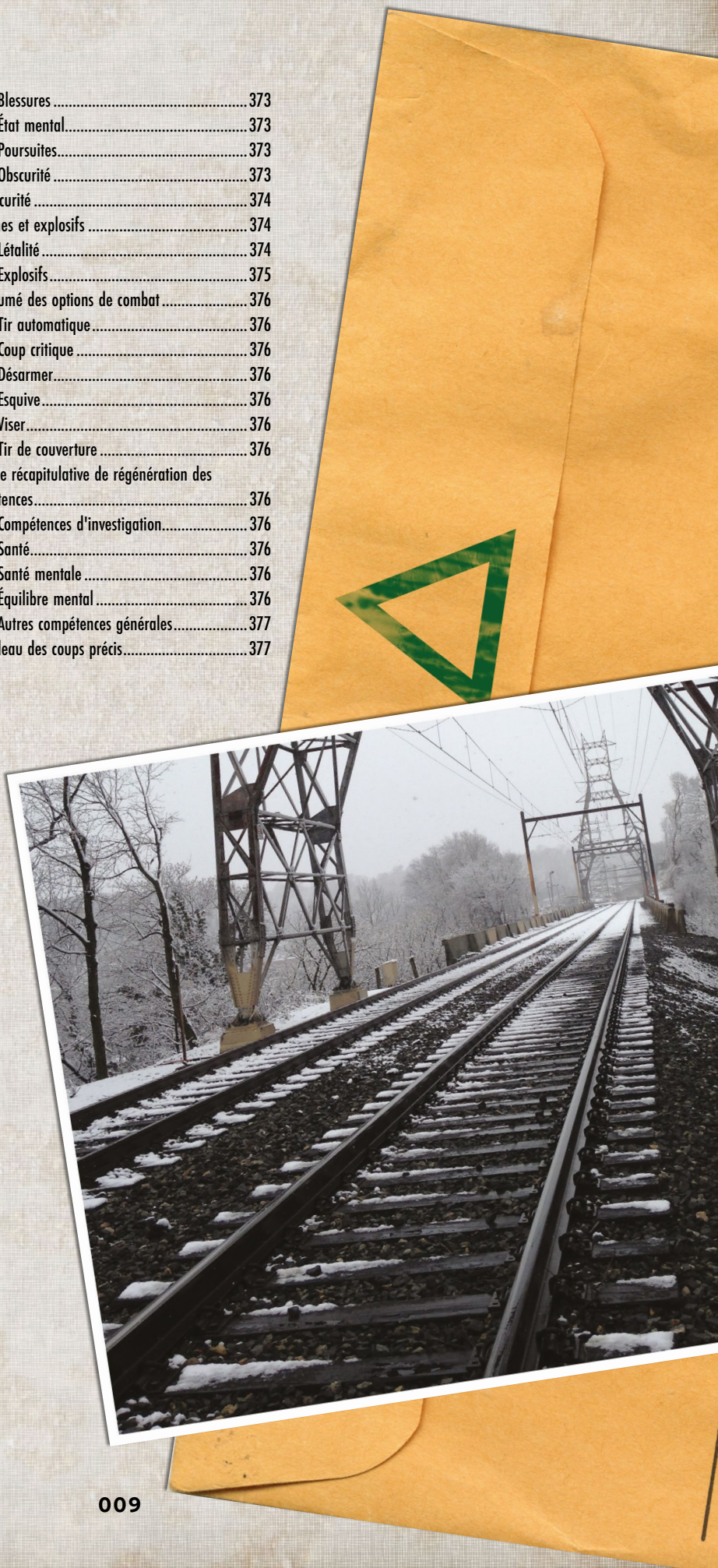
Contre-amiral David Farragut Payton 175
Général de brigade Michael Stillman 176
Dr Augusta Warren 176
Figures historiques 176
Analystes 176
Officiers référents 177
MAJESTIC 178
Mission et structure 178
MJ-1 : projet AQUARIUS 179
MJ-2 : projet PLATON 180
MJ-3 : projet GRENAT 180
MJ-4 : projet SIGMA 180
MJ-5 : projet POUSSIÈRE LUNAIRE 181
MJ-6 : projet PLUTON 181
MJ-7 : projet LUMIÈRE ROUGE 181
MJ-8 : projet DANSEUR 182
MJ-9 : projet SURVOL 182
MJ-10 : projet ASSISTANT 184
MJ-11 : projet MIROIR 184
MJ-12 : projet DELPHES 185
MAJESTIC et DELTA GREEN 185
MAJESTIC dans vos parties 185
C'était pas ma guerre ! 187
Opération MALLORY 187
Opération CHIEN DE CHASSE 189
Opération LIBRETTO 190
Opération IMPAYÉ 192
Opération CONTRE-COURANT 192
Opération PARIA 192
Opération KURTZ 193
Opération GOBLIN MARKET 195
Opération PORLOCK 196
Opération SUDDEN SAM 197
Opération PHARE DU NORD 198
Opération POMPÉE 198
Opération MIROIR 198
Opération OBSIDIENNE 200
Opération BINGO 200
Des jours étranges nous attendent 200
1960 200
1961 201
1962 201
1963 201
1964 201
1965 201
1966 202
1967 202
1968 202
1969 203
1970 203
LE PARANATUREL 204
Les noms sont dans les pages 206
Lire le Paranaturel 207
Feuilleter 207
Compulser 207
Quatre-vingt-dix-neuf pour cent d'entre eux seront jetés au bûcher 207
Le Necronomicon 208
Al Azif *208*
Le Necronomicon *208*
Dauthsnamjansboka *208*
Autres grimoires 208
Awake Awake Awake *208*
Azathoth et autres poèmes *208*
Cultes des Goules *208*
De Vermis Mysteriis *208*
Dossier de Daniel M. Freis *208*
Geheimes Mysterium von Asien *209*
Liber Damnatus *209*
Livre d'Ivon *209*
Le Livre de Dagon *209*
Les Manuscrits pnakotiques *210*
Rapport d'après-mission de PUZZLEBOX *210*
Le Roi en Jaune *210*
Les Sept Livres Cryptiques de Hsan *210*
Les Tessons d'Eltdown *210*
Unaussprechlichen Kulten *211*
Géométrie non-euclidienne 211
Apprendre la géométrie non-euclidienne 211
Utiliser la Géométrie non-euclidienne 214
Complexité des rituels 214
Apprendre un rituel 215
Accomplir un rituel 215
Coût d'un rituel *215*
Test d'activation *216*
Assistance *216*
Concevoir un rituel 216
Paramètres des rituels 216
Dégâts *217*
Déplacement *217*
Effet permanent ou en cours *217*
Divination *217*
Invocation *217*
Quelques rituels 218
L'Appel de Dagon *218*
Appeler Ceux de l'Extérieur *218*
Celui qui franchit les portails *218*
Créer un portail de pierre *218*
Échange de personnalités *219*
Fermeture de la brèche *219*
Flétrissement *220*
Méditation charnelle *220*
Méditation sur Ceux qui sont privilégiés *220*
Pentagramme de puissance *220*
Poudre d'Ibn-Ghazi *220*
Résurrection depuis les sels essentiels *221*
Signe des Anciens *221*
Signe de Voor *222*
Suggestion infaillible *222*
Le monde caché 223
Autres temps 223
Préhistoire de l'autre Histoire 223
Autres lieux 225
Dho-Nha 226
Irem et la Cité sans Nom 226
Kadath 227
K'n-Yan 227
Leng 227
Lomar et l'Hyperborée 228
Pnakotis et Thule 228
Yian-Ho 229
Autres dimensions 229
Carcosa 230
Les Contrées du Rêve 231
Hyperzones 231
L'Espace intérieur 232
Autres mondes 232
Vers Yuggoth et au-delà 232
DELTA GREEN et l'espace 233
Créer et modifier les lieux 234
Le diable est dans les détails 234
Dans l'ambiance 234
De nouveaux territoires à partir d'anciens *234*
Le sentiment de nulle part 235
Autres dimensions *235*
Ici, privilégiez la narration 235
S'échapper de A-Lao-Zar *236*
Découvrir des territoires inconnus 236
Des habitants que l'on préférerait éviter *236*
Intelligences extraterrestres 237
Règles générales pour les créatures 237
Noms des compétences 237
Géométrie non-euclidienne extraterrestre 237
Attaque psychiques *238*
Récupération des réserves de compétence 238
Perte de Santé 238
Saisie monstrueuse 238
Défenses spéciales 238
Hors-Phase *238*
Résistant *239*
Transcendant *239*
Perte d'Équilibre mental 239
Investigation et créatures 239
Avatar de l'Acéphale 239
Avatar de l'Acéphale *240*
Investigation *240*
Ceux d'ailleurs 240
Dévoreur de l'Ultraviolet *241*

Investigation *241*
Chiens de Tindalos 241
Chiens de Tindalos *241*
Investigation *242*
Choses aux ailes noires 242
Choses aux ailes noires *242*
Investigation *242*
Ai-Apa 242
Ai-Apa *243*
Investigation *243*
Chose-rat 243
Chose-rat *243*
Investigation *244*
Nuée de rats *244*
La Couleur tombée du ciel 245
La Couleur tombée du ciel *246*
Investigation *246*
Effrits 246
Effrits *246*
Investigation *247*
Gnoph-keh 247
Gnoph-keh *247*
Investigation *248*
Inukgaklinut 248
Inukgaklinut *248*
Gorilles blancs 248
Gorille blanc *249*
Investigation *249*
Goules 249
Changelins goule-humain *250*
Goule *250*
Investigation *251*
Les goules de New York *251*
Les goules dans la vieille Europe *251*
Grande Race de Yith 251
Les hommes étranges 252
Personne étrange *252*
Équipement yithien *253*
Investigation *254*
Haedi nigritiae 254
Haedi Nigritiae *254*
Investigation *255*
Horreur chasseresse 255
Horreur chasseresse *255*
Dégâts de la lumière contre les horreurs chasseresses 255
Investigation *256*
Horreur vivante 256
Horreur *256*
K'n-Yani 256
K'n-Yani *257*
Investigation *257*
Kythamila 258
Kythamilam *258*
Investigation *258*
Larves stellaires de Cthulhu 258
Larve stellaire de Cthulhu *258*
Mi-Go 259
Mi-Go *260*
Équipement Mi-Go *260*
Investigation *261*
Les Gris 261
Les Gris *261*
Metoh-kangmi 262
Metoh-kangmi *262*
Yéti *263*
Muuruup 263
Muuruup *263*
Investigation *264*
Peuple serpent 264
Valusien (Sang-pur ou Régressif) *264*
Investigation *265*
Peuple serpent dégénéré 265
Enfant de la nuit *265*
Ver de la Terre *265*
Profonds 265
Hybrides profonds 266
Profond inférieur *266*
Investigation *266*
Prévoir en silence, prévoir en profondeur *266*
Profonds supérieurs 268
Profond supérieur *268*
Ancêtre profond 268
Ancêtre profond *269*
Rejetons de Yog-Sothoth 269
Rejeton humanoïde *269*
Rejeton pur *269*
Investigation *270*
Shoggoth 270
Shoggoth *270*
Investigation *271*
Tcho-Tcho 271
Tcho-Tcho *272*
Investigation *272*
Vagabond dimensionnel 273
Vagabond dimensionnel *273*
Investigation *274*
Vampire stellaire 274
Vampire stellaire *274*
Investigation *274*
Ver qui marche 274
Ver qui marche *275*
Investigation *275*
Wendigowak 275
Wendigo *275*
Investigation *276*
Xin 276
Xin *276*
Investigation *278*
Lung-Xin 279
Lung-xin *279*
Zombies 279
Zombie *279*
Investigation *280*
Personnalisation et création de créatures paranaturelles 280
Personnalisation des créatures 280
La couleur des couleuvres *280*
Contradiction et tension dramatique *280*
Créatures aux formes multiples *281*
Paramètres de conception d'une créature 281
Nouvelles créatures : la théorie 282
Cas isolés *282*
Descriptions absurdes, images inimaginables *282*
Nouvelles créatures : la pratique 283
Athlétisme et Seuil de Blessure *283*
Santé *283*
Bagarre *283*
Perte d'Équilibre mental *283*
Géométrie non-euclidienne *283*
Vigilance et Discrétion *283*
Attaques *284*
Armure et Immunité *285*
Équivalences d'armure 285
Pouvoirs paranaturels *286*
Faiblesses *287*
Les Grands Anciens 288
Dieux stellaires 289
Cthulhu 289
Ghatanothoa 290
Giliszta 291
Noth-Yidik 291
Qu-tugkwa 291
Rhan-Tegoth 291
Dieux terrestres 291
Tsathoggua 291
A-Abhi 292
Crom Cruach 292
Itla-shua 292
Mormo 292
Nug et Yeb 293
Nyogtha 293
Tleche-Naka 293
Yith 293
Dieux oniriques 293
L'Acéphale 293
Les Grands Anciens de Sarnath 294
Hypnos 294
Nath-Horthath 295
Nodens 295
Dieux oniriques extraterrestres 295

Personnaliser les Grands Anciens 295
Les dieux cosmiques 296
Azathoth 296
Nyarlathotep 297
Shub-Niggurath 297
Yog-Sothoth 297
Créer le cosmique 298
Le mythe d'Hastur 299
Le Roi en Jaune 299
Le Spectre de la vérité 299
Croiser le chemin des entités 300
Effets des entités 300
Perte d'Équilibre mental et de Santé mentale 300
Aura de pouvoir 300
Attaques 300
Révocation 300
Cibles de choix 302
Effets des entités 301
Le culte de Cthulhu 302
La Genyosha 303
La Karotechia 304
Dr Olaf Bitterich 304
Oberführer-SS Reinhard Galt 305
Dr Gunther Frank 305
Le Destin 306
Organisation 306
Stephen Alzis 306
Robert Hubert 308
Les Seigneurs 308
Les Adeptes 310
Agents 310
Whole Earth Enterprises 311
Le Club Apocalypse 311
Les Kuen-Yuin 312
Organisation et objectifs 313
Yue-Laou 313
Objectifs 313
Les Kuen-Yuin et DELTA GREEN 313
Le secret des Kuen-Yuin 314
Le Mouvement 314
Le Mouvement et les Lampistes 314
Organisation et répartition 315
Techniques et objectifs 315
Technologie de pointe 315
Terminus, tout le monde descend 315
Le Culte de la Transcendance 316
La hiérarchie au sein du culte 316
Les Évêques 316
Les Acolytes 316
Écrans de fumée 316
Diocèse de la peur 317
L'Amérique contre le communisme clandestin 317
Amici Domitiani 318
Skorlupa Koshcheiya 318
Diocèse de la chair 318
La Société du Délicieux banquet divin ... 318
La Société Dorian Gray 318
Le groupe Sylphe 319
Diocèse de l'avarice 319
La Confrérie de Dion 319
Le Cercle glorifié 319
Les Lampistes 319
Diocèse de la haine 320
L'Église de l'entrevie 320
La Tendance Lavrenti Beria 321
Deux lanternes 321
Autres cultes 322
Le commissariat du 11e arrondissement 322
Enfants de Chorazin 322
Dao Sâm 323
Les Scoptes du Maryland 323
Le Cercle d'études de l'amour véritable 323
LE MANUEL DE L'OFFICIER 324
Effets et ressenti 326
L'horreur : les incontournables 326
L'incertitude 326
Le risque 327
L'absence de contrôle 327
Delta Green : les indispensables 328
L'humanité est la menace 328
Le quotidien est le cadre du jeu 328
La certitude n'existe pas 328
La fatalité est la norme 328
L'alternative est pire 328
Un asile bien rempli 330
Comment préparer un crime 330
La victime 330
Le crime 330
Le coupable 330
Le puzzle 331
Personnages non-joueurs 331
Les fausses pistes 331
Comment construire un culte 332
Nommer l'innommable 332
L'Événement déclencheur 333
Soyez concis 333
Le paranaturel est optionnel 333
N'expliquez pas le paranaturel 334
La fuite est une option 334
Voilà comment DELTA GREEN t'a retrouvé 334
Créer une opération 335
L'ossature 335
L'effroyable vérité 335
Résultat 335
Indices clés 336
Indices clés amovibles 336
La structure d'une opération 337
L'accroche 337
Le voile 337
Le réveil 337
L'obstacle 337
La première révélation 337
Le contrecoup 337
Le rebondissement 337
Le soulagement 338
La révélation finale 338
La préparation 338
La confrontation 338
La dissimulation 338
Jouez la carte de la variété 338
Événements amovibles 339
Créer une campagne 339
Définir la menace 339
Liens entre les campagnes 339
Personnages récurrents 340
Faites un résumé aux joueurs 341
Situations sur mesure 341
Maîtriser la partie 341
Bourrez-leur le crâne 341
Savoir décrocher 342
Le rythme 342
Le parc d'attraction d'Innsmouthland 343
Avance rapide 343
Bande à part 343
Montage de séquences 344
Utilisez les points forts du JDR à votre avantage 344
Ça ne te semble pas naturel 344
Gradation de l'horreur 344
Tout le monde semble réel 345
Perception faussée 345
Improviser des opérations 345
Quelques notes sur l'envers du décor 345
Laissez les choses suivre leur cours 346
Trois scènes d'avance, ou zéro 346
C'est stylé ? C'est approuvé ! 346
Guider et encourager 346
OPÉRATION CAVERNE D'ALADDIN 348
Ossature de l'opération 350
Conviés à une journée aux courses 350
Briefing d'opération 350
Sur le terrain 351
Firebase Jonas 351
Le capitaine James Rickard 351
Le caporal Paul Lewis 352
Le lieutenant Gus van Ryn 352
Le sergent Porter Jackson 352
Le spécialiste Anthony DiSalvo 352
Le spécialiste Dean Wemmer 353
Le spécialiste Raleigh (« Rolly ») Dell 353

Le Dr Andrew Smith....353
La tente photo....353
La piste de Brent Moorman....354
Dans les tunnels....354
La Serrure....354
De retour à Da Nang....355
Le corps....355
Quel entrepôt ?....355
Récupérer la Lampe....355
S'introduire dans le bâtiment 237....355
Trouver la Lampe....356
La Lampe....356
Emporter la Lampe....356
L'enregistrement....356
Jusqu'au cou....357
Le retour à Firebase Jonas....357
L'embuscade de Charlie....358
Viêtcong....358
Retourner dans les tunnels....358
Viêtcong zombie....358
Tentacule....359
Sceller la jarre....359
Répercussions....361
Déclenchement de l'anarchie pure et simple....361

ANNEXES....362
Notes de conversion....364
Agents....364
Caractéristiques....364
Compétences des Agents....364
Géométrie non-euclidienne....365
Liens....365
Créatures....365
Dégâts....365
Létalité....365
Correspondance des dégâts....365
Armure....366
Grimoires....366
Rituels....366
Sources....366
Les textes fondateurs....366
Delta Green....366
Correspondance des armures....366
James Ellroy....367
Les années 60....367
Histoire....367
Les ombres....367
Là où sommeillent les ombres....368
Niveau de compétence en Athlétisme....373
Couvert....373
Éclairage....373
Effet de surprise....373
Armes de jet....373
Coup précis....373
Blessures....373
État mental....373
Poursuites....373
Obscurité....373
Obscurité....374
Armes et explosifs....374
Létalité....374
Explosifs....375
Résumé des options de combat....376
Tir automatique....376
Coup critique....376
Désarmer....376
Esquive....376
Viser....376
Tir de couverture....376
Fiche récapitulative de régénération des compétences....376
Compétences d'investigation....376
Santé....376
Santé mentale....376
Équilibre mental....376
Autres compétences générales....377
Tableau des coups précis....377



MAGNITUDES
1.51-2.00
2.01-2.50
2.51-3.00
3.01-3.50
3.51-4.00
4.01-4.5
Variables
SERPENS
BOOTES
VIRGO
COMA BERE
CANES
CORVUS
HYDRA
Alphard
CANIS MINOR
Procyon
Sirius
PACIFIC
TIME
April 1 at 11
April 15 at 10
April 30 at 9
etc.

BRIEFING PRÉLIMINAIRE





« À une période de chaos,
tant politique que social,
s'ajoutait la crainte étrange
et ténébreuse d'un péril plus concret ;
un péril universel, inexorable,
un péril que seules les pires visions
nocturnes peuvent engendrer. »

— H.P. Lovecraft, Nyarlathotep

Les forces armées américaines s'enfoncent dans un bourbier à l'étranger.

Des cultes apocalyptiques apparaissent au Moyen-Orient, des émeutes paralysent Paris et la Russie s'installe brutalement en Europe.

Les États-Unis mènent une guerre secrète à travers le monde alors que son tissu social se déchiquette et que ses villes crépitent de coups de feu.

Les nouvelles technologies, les nouvelles sciences et une nouvelle musique révolutionnent nos vies.

L'écologie chancelle, au bord de la ruine toxique.

Les étoiles sont en train de s'aligner.

Nous sommes en 1968.

Qu'est-ce que DELTA GREEN ?

DELTA GREEN est un « programme noir » autorisé, mais non reconnu, des services de la sécurité nationale des États-Unis. Son personnel est issu de toutes les branches du gouvernement fédéral, en particulier de l'armée, de la justice et du renseignement. Le programme est classifié top secret. Seuls les détenteurs d'une habilitation DELTA GREEN connaissent son existence et ses missions.

Le programme dispose d'une petite équipe permanente dans les tréfonds du Pentagone, mais ses agents opèrent en secret. Le programme couvre les missions DELTA GREEN sous d'autres opérations militaires, les fait passer pour des exercices d'entraînement, des opérations de liaison ou des enquêtes sans lien entre elles. Les agents DELTA GREEN occupent des postes fédéraux habituels dans l'armée, la CIA, le FBI, la NSA ou d'autres organismes. Leurs employeurs ne saisissent jamais la ***véritable*** mission du programme.

L'origine de DELTA GREEN remonte à l'assaut sur Innsmouth au Massachusetts il y a quarante ans, en février 1928. Les États-Unis et le monde entier ont pris conscience de l'existence d'une menace littéralement apocalyptique lors de ce raid. Le gouvernement fédéral a eu un aperçu de la physique et de la biologie alternatives de dieux aliens et de monstres immortels. Même le plus bref des contacts avec ces phénomènes détruit les esprits et les vies. Le contact avec le paranaturel corrompt et empoisonne ceux qui l'étudient et ceux qui le combattent. Les rencontres avec cet univers implacablement hostile et au-delà de toute compréhension ont balayé des civilisations et détruit des continents.

La mission de DELTA GREEN : chasser et détruire tous les aspects de cette réalité paranaturelle dans le pays comme à l'étranger. À n'importe quel prix.

Qu'est-ce que La Chute de DELTA GREEN ?

Ce jeu est une adaptation de ***Delta Green : le jeu de rôle*** d'Arc Dream Publishing au système de règles GUMSHOE utilisé dans les jeux Pelgrane Press tels que ***Night's Black Agents*** et ***Trail of Cthulhu.***

Arc Dream a fait le choix de situer ***Delta Green : le jeu de rôle*** à l'époque actuelle, le début du XXIe siècle. ***La Chute de Delta Green*** est un « prélude » se déroulant dans le passé de ce jeu : plus précisément dans les années 60, la décennie au cours de laquelle le programme DELTA GREEN s'est sabordé par excès de confiance.

Le 24 juillet 1970, le Comité des chefs d'état-major interarmées dissout officiellement DELTA GREEN, qui devient une conspiration illégale terrée dans les méandres du gouvernement fédéral.

Jusqu'à cette date, vous avez un mandat officiel pour sauver le pays et le monde.

Les joueurs endossent le rôle d'agents DELTA GREEN, de ressources ou de partenaires au cours d'aventures mortelles ou durant une campagne qui s'étend sur plusieurs années, de l'espoir à la folie. Les agents DELTA GREEN peuvent :

- Traquer les Profonds sous l'Atlantique ou les Mi-Go dans l'Himalaya.
- Enquêter sur les dangereuses visions d'artistes radicaux à New York ou sur des chimistes extrémistes à San Francisco.
- Chercher et détruire des cultes de la mort voués à des dieux aliens au cœur du Congo ou du Viêtnam.
- Contenir d'une façon ou d'une autre et détruire les manifestations horrifiques et les cauchemars surnaturels dans les plaines du cœur de l'Amérique ou dans ses villes déchirées par les émeutes.
- Préserver les secrets de DELTA GREEN des journalistes d'investigation, des espions communistes ou de leurs propres alliés au sein de la CIA et du FBI.
- Enquêter et déjouer secrètement MAJESTIC-12 et les plans des autres technocrates qui pensent bêtement que le paranaturel peut être exploité et militarisé.

La décennie commence dans un optimisme ensoleillé, et se termine dans un désastre crépusculaire dans les jungles d'Indochine.

Après l'été des années 1950, voici venir l'automne, voici La Chute de DELTA GREEN.

AGENTS ET OFFICIERS

DELTA GREEN emploie de nombreux officiers, ressources, analystes et espions, en un mot des agents, partout dans le monde. Dans ce jeu, le terme « Agent » avec une majuscule désigne un personnage-joueur membre de DELTA GREEN. Tous les agents de DELTA GREEN ne sont pas des Agents ; uniquement ceux qui sont personnifiés à votre table.

De même, l'Officier, contraction de « officier traitant », désigne la Meneuse de Jeu, ou MJ (ou Gardienne si vous connaissez ***Trail of Cthulhu***). Malgré ce savoureux jargon, les personnages qu'elle contrôle restent des personnages non-joueurs (PNJ).

Le blues des LETTRES MAJUSCULES

Puisque nous évoquons la terminologie, ce livre fait usage de DELTA GREEN (en lettres capitales) quand on se réfère au programme noir actif et à son habilitation. Les autres projets et programmes gouvernementaux sont également écrits en lettres capitales.

D'autres ouvrages sur Delta Green, comme ***Delta Green : le jeu de rôle,*** utilisent des casses différentes (comme ici) pour renforcer l'idée que, même sans autorisation fédérale, Delta Green continue d'exister. Les casses différentes sont utilisées dans ce livre pour se référer au cadre plus large de Delta Green créé en 1992 et qui se poursuit encore aujourd'hui.

UNE JOURNÉE AUX COURSES

Une unité de jeu de ***La Chute de DELTA GREEN*** constitue une *session*.

Une enquête de ***La Chute de DELTA GREEN*** (ce que les autres jeux nomment scénario ou aventure) constitue une *opération*. Dans le cadre du jeu, les opérations DELTA GREEN ont des noms de code pour des raisons de sécurité : Opération KURTZ, Opération OBSIDIENNE, etc. Certaines opérations nécessitent de nombreuses sessions de jeu. Une « opération » dans le cadre de jeu peut n'être qu'une petite partie d'une vaste opération DELTA GREEN ; l'opération SOUTHERN HOSPITALITY a duré huit ans !

Les agents de DELTA GREEN appellent parfois une opération une « journée aux courses » ou une « course de la Reine Rouge », en référence à un incident survenu dans *De l'autre côté du miroir* de Lewis Carroll, au cours duquel Alice et la Reine courent toute une journée pour rester au même endroit. D'autres agents plus âgés prétendent parfois que l'expression « journée aux courses » vient de l'ancien directeur de DELTA GREEN, Cook, qui avait l'habitude, au début d'une opération, de tenir des réunions confidentielles sur le champ de courses de Laurel Park, un lieu pratiquement impossible à surveiller et à partir duquel il est quasiment impossible de lancer une filature.

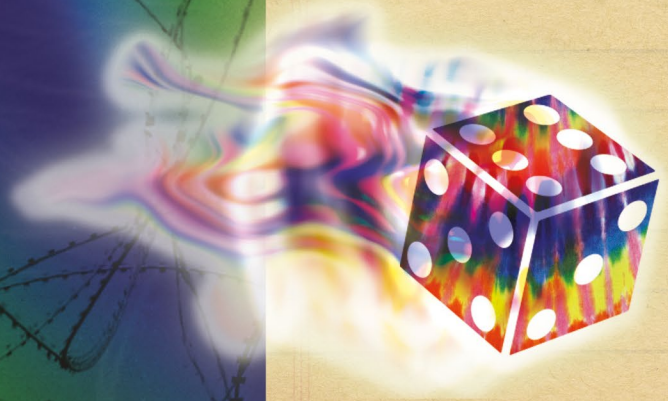


LANCER LES DÉS

GUMSHOE utilise uniquement un dé à six faces pour la résolution des actions de jeu.

L'abréviation « d » désigne le résultat obtenu sur un dé. Par exemple, la notation « d+1 » signifie «le résultat d'un dé, plus 1». Dans GUMSHOE, la majeure partie des armes infligent des dégâts compris entre d-2 (poings) et d+1 (arme lourde).

De temps en temps, ce livre utilise « 1d6 » pour désigner le résultat d'un dé, ou « 1d3 » pour désigner le résultat d'un dé divisé par deux. Cette précision n'apparaît qu'en cas de possibles confusions avec les simples « d » ou « d/2 ».



Qu'est-ce que GUMSHOE ?

Les jeux GUMSHOE consistent à résoudre des mystères en récoltant des indices. Dans GUMSHOE, si vous possédez la compétence, vous découvrez l'indice. Nul besoin de recourir aux dés.

Regardez votre feuille de personnage. Elle consiste, en grande partie, en une liste de compétences. En début de partie, vous investissez des points dans ces compétences. Vous pouvez ajouter des points après chaque opération (ou au milieu, si vous en aviez mis quelques-uns de côté). Le nombre de points investis dans une compétence constitue son niveau, habituellement noté de cette façon : Athlétisme 5. Quand vous utilisez une compétence, vous dépensez des points de sa réserve. Votre réserve peut augmenter ou diminuer selon les dépenses et les récupérations : si vous dépensez 2 points d'Athlétisme pour franchir une clôture grillagée, votre *réserve* d'Athlétisme est maintenant 3, mais votre niveau d'Athlétisme reste 5.

Les **compétences d'investigation** listées dans ce livre ***fonctionnent toujours***, même si vous disposez d'un niveau 1 et d'une réserve à 0. Histoire 1, par exemple, indique que vous êtes qualifié(e) dans votre domaine et cultivé(e) ; Histoire 3 vous permet, si vous le souhaitez, de jouer un expert de classe mondiale. Chaque fois que cela vous semble approprié, rappelez à l'Officier que vous possédez la compétence. Elle vous donnera alors l'indice, s'il est présent dans la scène, dont vous avez besoin. Parfois, c'est l'Officier qui vous aiguillera : « Qui est le meilleur en Astronomie ? » Pour les compétences relationnelles comme Intimidation ou Négociation, jouez un peu votre rôle pour obtenir les informations de façon naturelle.

Vous pouvez **dépenser des points d'investigation** pour obtenir certains bénéfices : des informations supplémentaires, des réactions positives de la part des PNJ, un moment de roleplay croustillant comme un flashback, ou même un bonus pour une future opposition si vous dépensez à bon escient. Comme dans le cas d'une utilisation classique de compétence, l'Officier peut proposer une dépense : « Qui veut dépenser un point d'Astronomie ? » Les dépenses constituent l'économie de l'histoire. Quand vous faites une dépense, vous signifiez : « Mon personnage peut ajouter quelque chose d'intéressant à cette scène » ; quand l'Officier propose une dépense, elle signifie : « Il y a quelque chose d'intéressant derrière les apparences, si vous le souhaitez ». Dépensez quand vous le désirez : même si votre réserve d'investigation tombe à 0, la compétence vous permettra toujours d'obtenir les indices clés. Les réserves des compétences d'investigation sont habituellement récupérées à la fin de l'opération.

Les compétences générales, en revanche, peuvent être source d'échecs. Vous ne pouvez pas rater si vous les utilisez à des fins d'enquête : identifier un véhicule à l'aide de Conduite n'échouera pas. Mais si vous essayez de négocier un virage à grande vitesse sur une route cubaine boueuse à flanc de falaise, vous pouvez rater votre test de Conduite de nombreuses façons toutes aussi palpitantes les unes que les autres. Le niveau 0 d'une compétence générale représente, au mieux, le strict minimum de savoir-faire d'un civil : Conduite 0 vous permet d'aller faire vos courses et peut-être même de réussir un créneau. Conduite 8 représente un niveau important de compétence ; vous êtes l'as du volant de l'équipe.

Pour tester une compétence générale, si vous l'avez au moins au niveau 1, lancez un dé à six faces. Comparez le résultat à la Difficulté fixée par l'Officier, comprise entre 2 (très facile) et 8 (presque impossible), voire plus. Si vous égalisez ou dépassez la Difficulté, vous réussissez ! Une tâche moyenne, quelque peu exigeante, est de Difficulté 4. Vous réussissez donc une fois sur deux. Pour tenter d'obtenir un meilleur résultat, vous devez dépenser des points de votre réserve. **Lancez le dé et ajoutez votre dépense.** N'ayez pas peur de dépenser : il vaut mieux stopper au plus vite les dangers auxquels DELTA GREEN est confronté. Quand votre personnage aura l'occasion de se reposer, il récupérera ses réserves.

C'est tout ! Bienvenue dans ***La Chute de DELTA GREEN***.

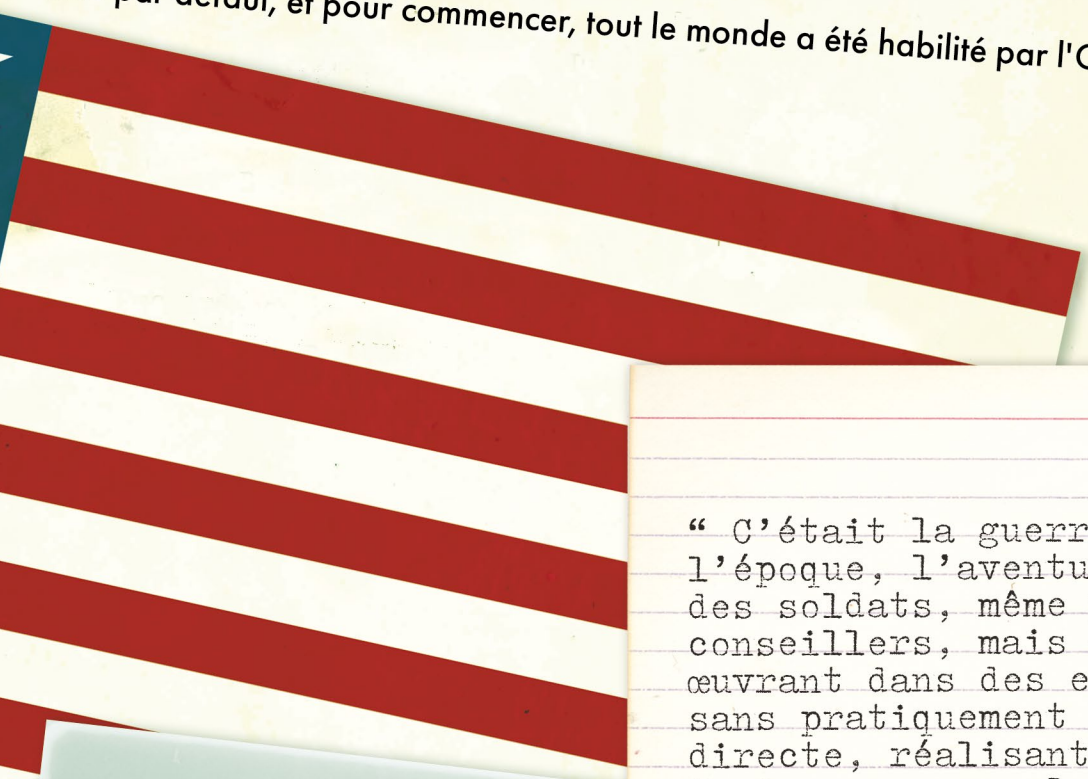

HUẾ
EDITION 2-AMS
XUẤT BẢN LẦN THỨ 2-AMS
COMM PLATOON
SECURITY SQUAD
I AND R PLATOON
SECURITY SQUAD
S1 DETAIL
MESSENGERS
ASST S 4
ADVANCE SUPPLY
This monograph should focus on
Vietnam after the introduction of
brief summary concern
build-up.
DEPARTMENT OF THE ARMY
HEADQUARTERS, UNITED STATES ARMY VIETNAM
APO SAN FRANCISCO 96375
IN REPLY REFER TO
AVHCS-MH
SUBJECT: Glossary of Non-Standard Terms
TO:
CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY
OFFICIAL ROUTING SLIP
NAME AND ADDRESS
DATE
INITIALS
problem
comman
and M
Prop

TOUT SUR LES AGENTS

Dans *La Chute de DELTA GREEN*, les personnages-joueurs sont supposés avoir reçu un entraînement réaliste, et être des agents opérationnels compétents du gouvernement fédéral des États-Unis.

Vous pouvez bien entendu altérer l'affirmation précédente autant que vous le souhaitez dans votre propre campagne : jouer des Agents bien au-delà de la fleur de l'âge, des civils mis dans le bain après leur exposition au paranaturel, ou des agents étrangers alliés de DELTA GREEN si ce n'est de l'Amérique en soi.

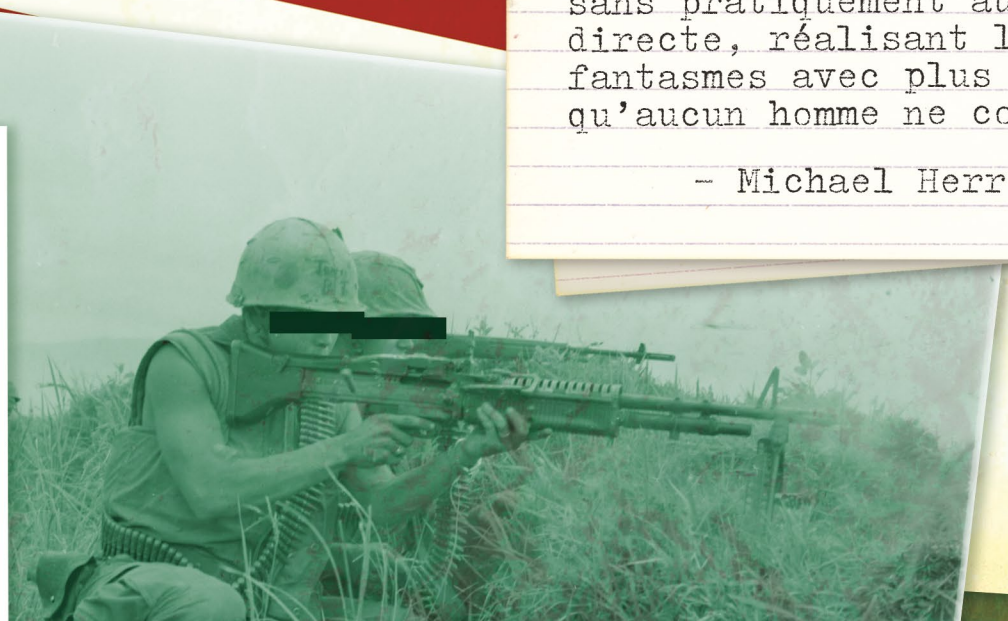
Mais par défaut, et pour commencer, tout le monde a été habilité par l'Oncle Sam.



“ C'était la guerre des ombres à l'époque, l'aventure ; pas vraiment des soldats, même pas encore des conseillers, mais des Irréguliers, œuvrant dans des endroits reculés sans pratiquement aucune autorité directe, réalisant leurs propres fantasmes avec plus de liberté qu'aucun homme ne connaîtra jamais.”

– Michael Herr, Putain de mort





RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGES

Déterminez le budget pour les compétences d'investigation (cf. page 020).

Recevez 65 points de compétences générales.

Notez vos niveaux de compétences gratuits :

- Agence 2
- Athlétisme 2
- Bureaucratie 2
- Santé 4
- Réseau 5
- Santé mentale 5
- Équilibre mental 4

Déterminez la nature de votre service militaire (cf. page 025) et appliquez le profil correspondant en soustrayant les coûts à votre budget. Les personnels en service actif peuvent sauter l'étape suivante s'ils le désirent.

Choisissez votre Département (cf. page 031) et appliquez le profil correspondant en soustrayant les coûts à votre budget.

Passez en revue la liste des compétences d'investigation (cf. page 023) et déterminez lesquelles ne sont pas représentées dans votre groupe. Assurez-vous que, pour chaque compétence, au moins un Agent dispose au minimum du niveau 1.

Achetez le reste de vos compétences (cf. page 021) avec les points restants. Tant que le groupe dans son ensemble couvre toutes les compétences, vous n'avez pas besoin de dépenser tous vos points.

Si vous utilisez la règle de Formation spécialisée (cf. page 077), sélectionnez votre capacité spéciale gratuite et achetez d'autres capacités spéciales avec des points de création.

Décrivez vos Liens (cf. page 047) et vos Motivations (cf. page 049).

Complétez les informations personnelles de votre Agent (cf. page 051).

Si l'Officier le souhaite, ajoutez des dommages cohérents avec votre service antérieur dans DELTA GREEN et la façon dont la vérité s'est révélée à vous (cf. page 053).

UNE NUANCE DE BLANC PLUS PÂLE ENCORE

L'armée américaine a officiellement mis fin à la ségrégation en 1948. Les Agents issus des branches militaires combattantes peuvent donc venir de n'importe quelle ethnie. Il n'y a officiellement aucune femme dans les unités de combat : 90% du personnel féminin déployé au Viêtnam, par exemple, sont des infirmières. Parmi les dix pour cent restants, on ne trouve pas que des sténodactylos, mais aussi des officiers du renseignement, des opératrices de surveillance et communication, et même des formatrices pour les troupes de combat sud-Viêtnamiennes.

La CIA recrute massivement parmi le personnel militaire, voire des ressortissants étrangers. Ses rangs comprennent ainsi plus d'agents noirs et hispaniques que la norme gouvernementale. Dès 1953, l'effectif de la CIA comptait 40% de femmes, mais seulement un cinquième d'entre elles occupaient des postes à responsabilité (toutefois il est probable que ce qui peut sembler n'être qu'un travail de bureau sans débouché est en fait une couverture idéale pour agir secrètement contre l'inconnu).

Le FBI fait passer la CIA pour Woodstock : bien que quelques policiers noirs aient rejoint le Bureau (presque tous avant que Hoover ne devienne directeur), les premiers agents noirs ne sont acceptés à l'académie du FBI qu'en 1962. Les premières femmes agentes du FBI ne sont assermentées qu'en 1972 !

Les homosexuels ne recevront pas d'habilitation de sécurité fédérale avant 1995, ce qui ne veut absolument pas dire qu'il n'y a pas de membres gays ou lesbiens au sein de la sécurité nationale avant cette date. L'orientation sexuelle et de genre des Agents bisexuels, gays, lesbiennes ou trans de DELTA GREEN est loin d'être leur plus grand secret, même dans les années 1960.

Dans une campagne, les joueurs et l'Officier peuvent décider de mettre en lumière les discriminations institutionnelles de la période, ou de les ignorer. Choisissez ce qui vous offre le récit le plus intéressant et ce qui améliore votre expérience de jeu, mais pas nécessairement ce qui est le plus réaliste du point de vue historique.



Né sous une mauvaise étoile

Dans le système GUMSHOE, la création de personnage doit être un processus collaboratif : vous construisez une équipe, pas une meute de loups solitaires. Chaque Agent doit prendre la tête dans certains domaines et fermer la marche dans d'autres. L'ensemble du groupe doit couvrir les points faibles de chacun et être en mesure de fournir toutes les combinaisons de compétences possibles pour faire face à une manifestation paranaturelle.

Points de création

À cette fin, ***La Chute de DELTA GREEN*** octroie un budget de points d'investigation basé sur le nombre de joueurs réguliers du groupe. Les joueurs qui participent de façon intermittente reçoivent le même nombre de points que les joueurs réguliers.

Points de création d'investigation

Joueurs réguliers	Points d'investigation pour chaque Agent
2	30
3	24
4	20
5+	18

Chaque Agent reçoit 65 points de compétences générales.

Après avoir attribué les niveaux gratuits (cf. page 018), **chaque niveau dans une compétence coûte 1 point de création.**

Une exception : acquérir des niveaux dans une deuxième Agence coûte double.

Niveaux gratuits

Chaque Agent, sain de corps et d'esprit (du moins au début), reçoit les niveaux suivants gratuitement :

- Δ Agence 2
- Δ Athlétisme 2
- Δ Bureaucratie 2
- Δ Équilibre mental 4
- Δ Réseau 5
- Δ Santé 4
- Δ Santé mentale 5

INTRODUIRE DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Votre Agent va mourir, probablement de façon horrible. Le programme remplace les Agents tués aussi vite que possible : envoyer une équipe réduite lutter contre le paranaturel est souvent pire que d'en n'envoyer aucune.

Le joueur incarnant l'Agent mort crée normalement un nouvel Agent, mais commence par affecter un point de création dans chaque compétence d'investigation que les autres Agents ne possèdent pas (cf. page 371). Le nouvel Agent reçoit assez de points de création pour égaliser l'expérience gagnée par les autres joueurs.

Les Agents de nouveaux joueurs rejoignant une campagne en cours sont créés de la même façon. Ils débutent avec autant de points de création d'investigation que ce que les autres ont reçu au début de la partie, pas le nombre de points fonction de la nouvelle taille du groupe.

Les joueurs peuvent toujours, s'ils le souhaitent, échanger leurs niveaux gratuits (à 1 contre 1) contre des points de création dans d'autres compétences générales, bien que cela soit risqué. (Agence est une compétence d'investigation, ses niveaux peuvent être échangés de la même façon avec une autre compétence d'investigation.)

Antécédents

Déterminez votre service militaire (cf. page 025) et appliquez le profil correspondant. Les personnels en service actif peuvent sauter l'étape Département s'ils le désirent.

Déterminez votre Département (cf. page 031) et appliquez le profil correspondant.

Chaque profil énumère les compétences adaptées (ou requises) à cet antécédent. La première ligne d'un profil énumère les compétences d'investigation qu'il fournit ; la deuxième ligne énumère les compétences générales (des lignes supplémentaires détaillent leur catégorie.) Le profil achète vos niveaux d'Agent dans ces compétences comme indiqué dans son budget de points de création.

Au fil de la sélection du service militaire et du Département, soustrayez les points de ces profils de votre budget total de points.

Ces profils ne sont pas « équilibrés » les uns par rapport aux autres : certaines carrières s'avèrent plus coûteuses ou plus contraignantes que d'autres. Si l'application d'un profil de Département augmente votre total d'Investigation au-dessus du maximum autorisé par joueur (ce qui peut arriver avec 5 joueurs et plus), l'Officier doit soit vous demander d'échanger un Lien contre des points de création supplémentaires (cf. *Moins de Liens, plus de compétences*, page 048) ou donner aux autres joueurs un maximum d'investigation plus élevé, correspondant au vôtre.

Si un profil permet d'acquérir des niveaux dans une compétence que vous possédez déjà, ajoutez les points du profil à votre niveau actuel pour obtenir le total.

Si l'application de deux profils successifs entraîne un niveau de compétence d'investigation (à l'exception d'Agence et Langue étrangère) supérieure à 3, ne tenez pas compte de cette dépense.

Exemple : Raina choisit Médecin pour son service militaire, un profil qui comprend Médecine 2. Plus tard, elle choisit CDC comme Département, un profil qui comprend aussi Médecine 2. Elle monte sa Médecine à 3 et conserve 1 point d'investigation restant.



Dans de nombreux cas, la description offre d'autres possibilités pour personnaliser votre Agent ou pour vous conseiller où dépenser vos points plus tard dans le processus de création de personnage. Dans presque tous les cas, n'hésitez pas à dépenser plus de points dans une compétence que ce qui est indiqué dans le profil ; ce sont des conseils, pas des restrictions. Gardez à l'esprit que dépenser plus de 3 points dans une compétence d'investigation est un choix assez spectaculaire.

L'Officier et les joueurs parcourent ensuite la liste des compétences d'investigation (cf. page 023) pour s'assurer que chacune d'elles est couverte par au moins un Agent.

Points de création inutilisés

Une fois que toutes les compétences d'investigation sont couvertes, vous pouvez ajouter des points d'investigation ou généraux à vos différentes compétences.

Si vous pensez manquer de points de création, vous pouvez vendre des Liens : perdez 1 Lien pour 2 points d'investigation supplémentaires ou 6 points généraux (cf. *Moins de Liens, plus de compétences*, page 048).

Mettre de côté des points de création

Vous pouvez, si vous le souhaitez, économiser des **points de création.** Cependant, veillez à séparer votre réserve de points d'investigation de celle de points généraux.

Vous pouvez utiliser ces points pendant le jeu, au fur et à mesure que des situations se présentent, pour acquérir des compétences supplémentaires, ou pour augmenter votre niveau dans les compétences déjà choisies. Lorsque vous choisissez de le faire, vous n'acquérez pas subitement une compétence en claquant des doigts : vous révélez pour la première fois « à l'écran » ce que votre Agent a toujours été capable de faire.

QUELQUES COMPÉTENCES PARTICULIÈRES

Pratiquement toutes les compétences fonctionnent de la même façon, soit comme compétence d'investigation (cf. page 023), soit comme compétence générale (cf. page 024).

Avant d'en finir avec vos dépenses, vous pourriez vouloir jeter un œil aux règles particulières relatives à quelques exceptions.

Agence (cf. page 054), **Art** (cf. page 056) et **Langue étrangère** (cf. page 061) continuent d'être utiles même si leur niveau est supérieur à 3.

Dépenser des points dans **Paranaturel** (cf. page 063) réduit votre potentiel maximum de Santé mentale (cf. page 076). Dans certaines campagnes, l'Officier peut ne pas autoriser l'achat de niveau de Paranaturel durant la création de personnage ; alors que dans d'autres, elle peut obliger tous les Agents à dépenser un point pour représenter leur première expérience du monde cauchemardesque de DELTA GREEN (cf. *Révélation* page 053).

Agence (page 054) et **Réseau** (page 075) sont deux compétences extrêmement flexibles en jeu.

Santé (page 076) et **Équilibre mental** (page 072) sont, respectivement, vos «points de vie» physiques et mentaux. N'oubliez pas d'en acquérir si vous voulez que votre Agent mène une vie trépidante !

Vous pouvez dépenser vos réserves de **Premiers soins** (page 075) et **Psychothérapie** (page 075) pour récupérer vos propres points de Santé et Équilibre mental perdus lors d'une crise ou restaurer ceux de vos camarades Agents.

La **Santé mentale** (page 076) est la capacité à ignorer la vérité, du moins à des fins tactiques, et donc à poursuivre votre action contre le paranaturel. Elle est plafonnée à 10 moins votre niveau de compétence Paranaturel. Si vous le pouvez, l'acheter jusqu'au niveau 9 vous offrira de plus grandes chances de survie.

ÉCHANGER DES POINTS

Une *règle facultative* pour souder une équipe permet aux joueurs d'échanger des points entre eux. Si vous utilisez cette règle, un joueur peut échanger 1 point de création d'investigation contre 3 points de création généraux d'un autre joueur (ou, évidemment, l'inverse). Ainsi, l'analyste de la CIA peut donner 6 points de création généraux au Béret Vert (par exemple pour augmenter Mêlée et Démolition), et obtenir 2 points de création d'investigation de la réserve du soldat (par exemple pour Occultisme). Les deux joueurs ont ainsi la possibilité d'augmenter les opportunités pour leur Agent de « briller ».

Acquérir des compétences d'investigation

Posséder ne serait-ce qu'un point dans une compétence d'investigation signifie que vous avez une formation d'expert, que vous avez de l'expérience et que vous êtes bien informé(e) dans ce domaine. Vous êtes capable de faire preuve d'une grande intuition et d'une brillante perspicacité : ce genre de déductions que vous pourriez rejeter, si les voyiez dans un film, comme étant déraisonnablement rapides ou complètes. Un niveau de 2 ou 3 signifie que l'Agent est l'un des meilleurs experts sur le sujet, ou peut se mesurer à eux. D'une certaine façon, les compétences au niveau 3 définissent le caractère de l'Agent. Son intérêt pour le domaine révèle aux autres joueurs (et à vous-même) quelque chose à propos de sa personnalité, de son expérience et de ses points de vue.

Plus vous investissez dans les trois compétences d'investigation suivantes : **Agence, Art** et **Langue étrangère**, plus vous aurez accès à des options et des capacités spécifiques. Elles permettent toujours de rassembler des indices comme toute compétence d'investigation, mais le système de jeu vous donne une raison d'y investir plus de 3 points.

Quelles compétences d'investigation acquérir ?

Toutes les compétences d'investigation sont importantes, et toutes peuvent être décisives lors d'une session. Plutôt que d'accorder une importance vitale à une compétence particulière pour votre Agent, il est beaucoup plus important que l'équipe dans son ensemble ait accès à toutes les compétences d'investigation. Dans l'idéal, chaque compétence est couverte par un membre de l'équipe, et chacun aura quelque chose d'intéressant à faire dans la partie.

Cela dit, songez à mettre au moins un point dans **Observation** et **ROHUM,** deux compétences utiles dans presque toutes les opérations. Vous voudrez peut-être augmenter votre rang en **Agence** si votre profil ne le fait pas déjà.

Chaque Agent doit, dans l'idéal, posséder au moins une compétence **Relationnelle**, ne serait-ce qu'un niveau en Intimidation dans le cas d'un Navy SEAL par exemple. Si votre Agent dépend des compétences relationnelles, vous voudrez peut-être dépenser quelques points en **Langue étrangère** pour qu'il bénéficie de ses compétences de base en mission à l'étranger.

Le niveau le plus élevé parmi ces quatre compétences relationnelles détermine la valeur de vos Liens (cf. page 047), vous voudrez donc peut-être augmenter l'une d'elle : **Flatterie, Inspiration, Négociation, Soutien.**

LISTE DES COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

Les compétences d'investigation sont divisées en catégories : Académiques, Relationnelles et Techniques. Le principal but de ces catégories est de vous permettre, en cours de jeu, de trouver rapidement quelle est la compétence la plus appropriée pour une tâche donnée en parcourant la section la plus probable de la liste.

Compétences académiques	Compétences relationnelles	Compétences techniques
Anthropologie	Agence	Analyse de données
Archéologie	Connaissance de la rue	Architecture
Astronomie	Flatterie	Art
Biologie	Inspiration	Chimie
Comptabilité	Interrogatoire	Cryptographie
Criminologie	Intimidation	Médecine légale
Expertise militaire	Jargon policier	Observation
Histoire	Négociation	Pharmacie
Langue étrangère	ROHUM	Photographie
Loi	Soutien	Physique
Médecine	Technique professionnelle	Récupération de données
Occultisme		Science alternative
Paranaturel		SIGINT
		Survie





Acquérir des compétences générales

Les compétences générales s'avèrent utiles en dernier recours ; elles vous aident à survivre à toutes les horreurs ou situations chaotiques que vos compétences d'investigation auront mises à jour. Vous disposez de 65 points de création pour les acquérir.

Les compétences générales suivent d'autres règles que celles d'investigation en envisageant la possibilité d'un échec : vous dépensez des points de votre réserve de compétence et vous lancez les dés pour déterminer si vous réussissez. Lorsque vous choisissez vos compétences générales, il est conseillé de concentrer vos points sur quelques compétences, ce qui donnera des niveaux plus élevés que ceux dont vous avez besoin dans la catégorie Investigation.

Là où un seul point dans une compétence d'investigation correspond à une expertise impressionnante, les écArt dans les compétences générales couvrent une gamme plus large de degrés de maîtrise.

- **Niveau 0 :** Compétence civile de base, mais inutile en cas d'urgence ou sur le terrain.
- **Niveau 1-3 :** Une activité secondaire. Vous avez reçu un entraînement après les classes ou à la Ferme, mais vous ne comptez pas du tout dessus.
- **Niveau 4-7 :** Très bon, suffisant pour surpasser de nombreux professionnels.
- **Niveau 8+ :** Expert remarquable. À ce niveau, les mécanismes de jeu vous permettent de vous assurer deux ou trois réussites automatiques par jour contre la plupart de vos adversaires.

Bien qu'il n'y ait pas de plafond fixé pour les compétences, le deuxième meilleur rang doit être au moins égal à la moitié du rang le plus élevé.

Vous souhaitez avoir un niveau 30 en Santé. Pour cela, vous devez prendre au moins une autre compétence au niveau 15. Cela ne vous laisserait que 20 points à dépenser dans le reste des compétences générales. Vous reconsidérez votre décision, en optant pour un rang moins élevé en Santé afin de pouvoir dépenser vos points plus librement.

Quelles compétences générales acquérir ?

Toutes les compétences générales sont importantes, et toutes peuvent être décisives au cours d'une session.

Cela dit, vous risquez votre peau si vous n'augmentez pas **Athlétisme, Santé, Équilibre mental** et au moins une compétence de combat (**Armes à feu, Mêlée** ou **Bagarre**) jusqu'au rang 5 ou 6. Si vous prévoyez de mettre régulièrement votre personnage en danger (et au milieu de la mêlée dans les scènes de combat), songez à augmenter **Athlétisme** à 8 (pour augmenter votre Seuil de Blessure) et une ou plusieurs compétences de combat au rang 8, 10, voire plus.

Si vous prévoyez de vous lancer dans l'ingénierie sociale, vous pourrez dépenser quelques points supplémentaires dans **Bureaucratie** et **Réseau.**

Organisation et **Sixième sens** sont de bonnes compétences, souvent utiles, qui valent bien quelques points pour la plupart des Agents. Si vous avez des points en réserve, mettre 1 ou 2 en **Déguisement** et **Discrétion** aide à surmonter des obstacles mineurs, mais vous devrez laisser les impostures complètes et les opérations « black-bag » au spécialiste de l'équipe.

Si vous êtes le spécialiste de l'équipe dans un domaine, essayez d'avoir un niveau 8 ou plus dans votre spécialité.

Si vous avez reçu une Formation spécialisée (cf. page XXX), cela vaut la peine d'acquérir la ou les compétences connexes les plus probables.

LISTE DES COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Armes à feu
Artillerie
Athlétisme
Bagarre
Bureaucratie
Camouflage
Conduite
Déguisement
Démolition
Discrétion
Équilibre mental
Équitation
Escamotage
Mécanique
Mêlée
Organisation
Pilotage
Premiers soins
Psychothérapie
Réseau
Santé
Santé mentale
Sixième sens

Service militaire

Tout Américain de sexe masculin âgé de 18 à 29 ans est soumis à la conscription militaire sélective. Selon la date exacte de la campagne, il y a de grandes chances que certains Agents soient des vétérans du Viêtnam, de la Corée, ou même de la Seconde Guerre mondiale. Après tout, un Agent qui s'est engagé juste après Pearl Harbor (18 ans en 1941) n'a que 38 ans en 1961. DELTA GREEN a commencé dans l'armée et de nombreux agents sont des femmes et des hommes encore en service actif.

Décidez quelle catégorie de service militaire convient le mieux à votre Agent. Appliquez le profil à votre feuille de personnage, en ajoutant les niveaux aux diverses compétences comme spécifié.

Les niveaux de compétences avec astérisque s'ajoutent au niveau déjà indiqué dans le profil, si vous choisissez cette compétence pour votre Agent.

Si vous choisissez un profil Service actif, vous avez terminé ! Votre branche ou unité militaire est votre Département (cf. page 031). Cela dit, certains Départements peuvent inclure des militaires en Service actif : AFOSI (cf. page 031), CIA (*SOD* cf. page 036), DIA (*Attaché militaire* cf. page 032) et ONI (cf. page 042).

N'hésitez pas à construire votre propre profil en utilisant les lignes directrices données ici, avec l'accord de votre Officier.



Pas de service militaire

Vous étiez 4-F (inapte au service), vous n'avez pas été appelé(e), vous avez été exempté(e) (femme, père, étudiant, employé(e) dans une industrie stratégique), ou vous étiez objecteur de conscience. Vous avez peut-être même esquivé la conscription, bien que, dans ce cas, votre Agent doive expliquer la raison culottée (et probablement dangereuse) pour laquelle il détient une habilitation de sécurité DELTA GREEN.

Quoi qu'il en soit, il n'y a pas de profil pour ce cas. Poursuivez en sélectionnant votre Département (cf. page 031).

Conscription en temps de paix

Points : Investigation 2, Général 3

Vous avez effectué votre engagement de deux ans en temps de paix, ou loin d'une zone de conflit.

Survie 1

Armes à feu 1, Bagarre 1

Choisissez une compétence d'investigation : Inspiration 1, Expertise militaire 1, Langue étrangère 1

Choisissez une compétence générale : Conduite 1, Mécanique 1

Aumônier

Points : Investigation 6, Général 8
Service actif : Investigation 10, Général 16

Vous veilliez aux besoins spirituels des forces armées. Vous ne portiez pas d'arme.

Aumônier en Service actif : Vous servez toujours dans une zone de combat, ou en état de préparation au combat. Doublez tous les niveaux sauf Langue étrangère. Pour les compétences optionnelles, doublez le niveau choisi ou choisissez-en deux.

Anthropologie 1, Inspiration 1, Langue étrangère 2, Soutien 1

Bureaucratie 1, Psychothérapie 4

Choisissez une compétence d'investigation : Archéologie 1, Expertise militaire 1, Histoire 1, Inspiration 1*, Interrogatoire 1, Langue étrangère 1*, Survie 1

Choisissez une compétence générale : Athlétisme 3, Équilibre mental 3, Premiers soins 3, Psychothérapie 3*, Réseau 3, Santé mentale 3

Médecin

Points : Investigation 5, Général 8
Service actif : Investigation 10, Général 16

Que ce soit au combat, sur un navire ou dans une base, vous avez servi en tant que médecin, infirmier ou aide-soignant.

Médecin en service actif : Vous servez toujours dans une zone de combat, ou en état de préparation au combat. Doublez tous les niveaux. Pour les compétences optionnelles, doublez le niveau choisi ou choisissez-en deux.

Médecine 1, Médecine légale 1, Pharmacie 1, Survie 1

Bureaucratie 1, Premiers soins 4

Choisissez une compétence d'investigation : Biologie 1, Expertise militaire 1, Observation 1, ROHUM 1, Soutien 1

Choisissez une compétence générale : Armes à Feu 3, Athlétisme 3, Premiers soins 3*, Psychothérapie 3, Sixième sens 3



Psychiatre

Points : Investigation 10, Général 18

Environ 25 psychiatres militaires servent au Viêtnam au cours d'une année, soit au sein d'une division, soit dans un détachement régional de neuropsychiatrie, aussi appelé « équipe KO ». Des neurologues, des psychologues, des travailleurs sociaux, des infirmières et aides-soignants (enrôlés) en psychiatrie occupent également des fonctions similaires.

Développez un spécialiste des Services de santé des Armées comme un *médecin* standard (pas en service actif). Diminuez Premiers soins à 2 et augmentez Bureaucratie à 4. Puis ajoutez :

Agence 1, Inspiration 1, Interrogatoire 1, ROHUM 1

Psychothérapie 7

GRADE MILITAIRE

Choisissez le grade de votre Agent, avec l'accord de l'Officier. Il est peu probable que votre Officier approuve un grade supérieur à celui de Major (Commandant)/Lieutenant Commander (Capitaine de corvette). (Les grades de la Marine se trouvent après le slash.) De même, il y a peu de chances que DELTA GREEN recrute du personnel en service actif en dessous des grades de sous-officier (caporal ou sergent/maître), sauf s'il possède des compétences remarquables ou s'il a été confronté au paranaturel et a survécu.

Un Officier qui veut que les joueurs ressentent le poids écrasant de la hiérarchie militaire peut exiger les compétences suivantes comme prérequis pour obtenir un grade :

Non-Commissioned Officer (NCO — Sous-officier) : Intimidation 1, Expertise militaire 1

Sergeant First Class (Sergent-chef)/Chief Petty Officer (Premier maître) ou au-dessus : Équilibre mental 6, Expertise militaire 2, Inspiration 1, Intimidation 2

2nd Lieutenant (Sous-lieutenant)/Ensign (Enseigne 2e classe) : Expertise militaire 1

1st Lieutenant (Lieutenant)/Lieutenant JG (Enseigne 1re classe) : Expertise militaire 2, Inspiration 1

Captain (Capitaine)/Lieutenant : Agence 1, Équilibre mental 5, Expertise militaire 2, Inspiration 1

Major (Commandant)/Lieutenant Commander (Capitaine de corvette) : Agence 3, Bureaucratie 5, Équilibre mental 6, Expertise militaire 2, Inspiration 1

Choisissez une compétence d'investigation : Médecine 1*, Pharmacie 1*

Service de santé des Armées

Points : Investigation 12, Général 18

Développez les médecins du Service de santé des Armées comme les médecins en service actif. Puis ajoutez Agence 1 et augmentez Médecine à 3 et Bureaucratie à 4.

Marin ou Pilote

Points : Investigation 3, Général 15
Service actif : Investigation 6, Général 30

Vous avez servi en mer ou dans les airs. Vous avez peut-être été pilote d'hélicoptère pour l'Armée ou le corps des Marines.

Personnel en service actif : Vous servez toujours dans une zone de combat, ou en état de préparation au combat. Doublez tous les niveaux. Pour les compétences optionnelles, doublez le niveau choisi ou choisissez-en deux.

Expertise militaire 1, Survie 1

Armes à feu 1, Athlétisme 1, Bagarre 1, Bureaucratie 1, Mécanique 1, Pilotage 3, Premiers soins 1, Santé 1, Sixième sens 2

Choisissez une compétence d'investigation : Astronomie 1, Inspiration 1, Langue étrangère 1, SIGINT 1

Choisissez une compétence générale : Artillerie 3, Athlétisme 3*, Démolition 3, Mécanique 3*, Organisation 3, Pilotage 3

Garde-côte

Utilisez le profil *Marin* en substituant Connaissance de la rue à Langue étrangère et Camouflage à Démolition.









Opérateur de surveillance de l'USAFSS

Dans le cadre de l'ACS/I, le service de sécurité des forces aériennes (US Air Force Security Service — USAFSS) s'occupe du SIGINT (Signal Intelligence — Renseignement électronique) pour l'armée de l'air et exploite les systèmes de guerre électronique et d'alerte aérienne rapide Big Eye (College Eye après 1967) au Viêtnam, sur Cuba et ailleurs.

Développez un opérateur Big Eye comme un *Pilote en service actif*. Ajoutez au profil :

Cryptographie 1, Récupération de données 1, SIGINT 2.

Soldat ou Marine

Points : Investigation 4, Général 20
Service actif : Investigation 8, Général 40

Vous avez servi en combat, au sol, durant la Seconde Guerre mondiale (1942-1945), en Corée (1950-1953), ou au Viêtnam (1965-présent).

Personnel en service actif : Vous servez toujours dans une zone de combat, ou en état de préparation au combat.



OFFICIER DU RENSEIGNEMENT

L'officier du renseignement d'une unité militaire (habituellement de la taille d'une compagnie ou plus grande) est chargé de recueillir et d'analyser tous les renseignements pertinents sur la zone de combat et de conseiller les autorités de commandement. Dans une unité plus grande, des sous-officiers peuvent être chargés d'effectuer différentes tâches comme les interrogatoires de prisonniers, l'interprétation de photos ou la surveillance des communications ennemies.

Construisez les officiers du renseignement en utilisant soit le profil de *Soldat ou Marine* (page 028) soit de *Marin ou Pilote* (page 027), mais ajoutez :

ROHUM 1, Expertise militaire 1, Analyse de données 1

Choisissez une compétence d'investigation : Anthropologie 1, Interrogatoire 1, Photographie 1, SIGINT 1

Doublez tous les niveaux. Pour les compétences optionnelles, doublez le niveau choisi ou choisissez-en deux.

Expertise militaire 1, Survie 1

Armes à feu 3, Athlétisme 2, Bagarre 2, Bureaucratie 1, Mêlée 1, Premiers soins 1, Santé 2, Sixième sens 2

Choisissez deux compétences d'investigation : Astronomie 1, Inspiration 1, Intimidation 1, Langue étrangère 1, Observation 1, SIGINT 1

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 3*, Artillerie 3, Bagarre 3*, Camouflage 3, Conduite 3, Démolition 3, Discrétion 3, Mécanique 3, Mêlée 3*, Organisation 3, Santé 3*, Sixième sens 3*

Groupe des opérations psychologiques (Armée des É-U)

La guerre psychologique influence, et idéalement modifie, l'état d'esprit et les points de vue de l'ennemi et de ses partisans. Elle recourt à la propagande et à la désinformation, les opérations visant à saper le moral ou à entraver les prises de décisions et les actions politiques secrètes. L'armée déploie les 2e, 4e et 7e Groupes d'Opérations Psychologiques au Viêtnam en 1965 ; les autres Bataillons de Guerre Psychologique restent attachés aux principaux commandements de l'armée au Panama et en Europe.

Les contraintes opérationnelles vagues, l'état d'esprit expérimental et les possibilités de démenti de PSYOP trouvent grâce aux yeux de DELTA GREEN. Dans la guerre contre le paranaturel, la ligne de front traverse chaque esprit humain ; DELTA GREEN cherche donc à développer de véritables capacités PSYOP efficaces.

Prérequis : Commencez à développer votre Agent en utilisant le profil *Soldat* (cf. page 028). Vous pouvez être en service actif.

Points : Investigation 10, Général 10

Anthropologie 2, Histoire 1, Langue étrangère 2, ROHUM 1

Bureaucratie 3, Discrétion 4, Psychothérapie 3

Choisissez deux compétences d'investigation : Analyse de données 1, Art 1, Interrogatoire 1, Langue étrangère 1*, Occultisme 1, ROHUM 1*, Science alternative 1, SIGINT 1

Choisissez une compétence relationnelle : Flatterie 2, Inspiration 2, Soutien 2

Spécialiste du renseignement urbain USAIC

La vague d'émeutes urbaines des années 60 a pris l'armée de court, elle n'était pas préparée à se déployer sur le sol national. De 1967 à 1971, l'U.S. Army Intelligence Command (USAIC) déploie un réseau de 1 200 agents dans 300 villes à travers le pays pour surveiller les rassemblements de plus de 10 personnes et recueillir des renseignements militaires utiles sur les transports et les conditions urbaines. À l'aide d'un réseau télétype dédié, les agents peuvent signaler des événements, des individus suspects ou toute autre information au quartier général de l'AIC situé à Fort Holabird, Maryland, dans les 20 minutes.

Prérequis : Le profil *Soldat ou Marine* (cf. page 028). Vous êtes en service actif, mais pas prêt au combat : vous n'avez pas à prendre l'antécédent Service actif.

Points : Investigation 6, Général 10

Analyse de données 1, Architecture 1, Connaissance de la rue 1, ROHUM 1, Observation 1

Conduite 4, Discrétion 3, Sixième sens 3

Choisissez une compétence d'investigation : Anthropologie 1, Interrogatoire 1, Loi 1, Photographie 1, SIGINT 1



Forces spéciales

Points : Investigation 9, Général 60

Vous êtes soldat dans une unité d'élite : Army Rangers, U.S. Army Special Forces ("Bérets Verts"), Long-Range Reconnaissance Patrol, Navy SEALs, Marine Force Recon, etc. Vous êtes peut-être encore en service actif dans votre unité ou au sein de la Division des opérations spéciales de la CIA (cf. page 032).

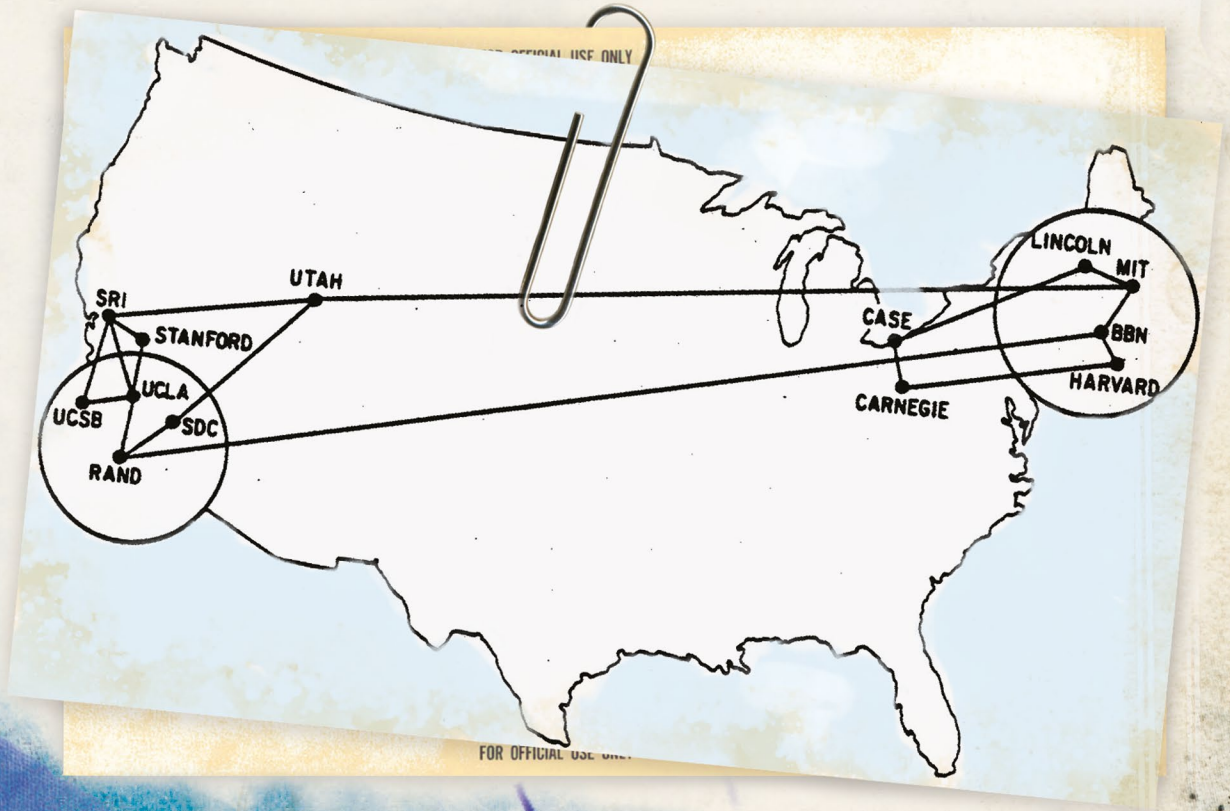
Agence 1, Expertise militaire 2, Langue étrangère 1, Survie 2

Armes à feu 6, Athlétisme 6, Bagarre 6, Bureaucratie 1, Camouflage 4, Démolition 2, Discrétion 6, Mêlée 6, Premiers soins 3, Santé 4, Sixième sens 6



Choisissez trois compétences d'investigation : Anthropologie 1, Inspiration 1, Interrogatoire 1, Intimidation 1, Langue étrangère 1*, Négociation 1, Observation 1, Photographie 1, SIGINT 1, Survie 1*

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 5*, Artillerie 5, Bagarre 5*, Conduite 5, Démolition 5*, Discrétion 5*, Mêlée 5*, Organisation 5, Pilotage 5



Départements

En plus des militaires, DELTA GREEN recrute du personnel de nombreux autres organismes, directions et bureaux du gouvernement fédéral. Le terme général utilisé pour l'employeur officiel de votre Agent, bien qu'inexact du point de vue de la bureaucratie, est son Département, essentiellement parce que nous avons déjà utilisé le terme Agence comme dénomination d'une compétence (cf. page 054).

Chaque Département possède un profil de base de compétences qui lui sont associées. N'hésitez pas à construire votre propre profil en utilisant les lignes directrices données ici, tant que votre Officier l'accepte.

Les niveaux de compétences avec astérisque s'ajoutent au niveau déjà indiqué dans le profil, si vous choisissez cette compétence pour votre Agent.

Advanced Research Projects Agency

Dépendant du Département de la Défense, l'ARPA gère et planifie la recherche militaire dans les laboratoires de tout le pays. DELTA GREEN utilise les recherches de l'ARPA (et les chercheurs) pour comprendre (ou, dans l'idéal, pour contrecarrer sans comprendre) la physique et la technologie aliens auxquelles elle est confrontée.

Chercheur de l'ARPA

Points : Investigation 10, Général 17

Agence 1, Expertise militaire 1, Récupération de données 1, Physique 1

Bureaucratie 3, Mécanique 4

Choisissez trois compétences d'investigation : Analyse de données 2, Astronomie 2, Biologie 2, Chimie 2, Langue étrangère 2, Médecine légale 2, Physique 2*, Récupération de données 2*, Science alternative 2, SIGINT 2

Choisissez deux compétences générales : Bureaucratie 5*, Démolition 5, Équilibre mental 5, Organisation 5, Réseau 5, Santé mentale 5

Air Force Office of Special Investigations

L'AFOSI (Air Force Office of Special Investigations — Bureau des enquêtes spéciales de l'Air Force) enquête sur les activités criminelles au sein de l'Air Force, les espionne et les combat. Il protège aussi les programmes aériens secrets des interférences extérieures, de la surveillance et de l'espionnage. Les agents de DELTA GREEN au sein de l'AFOSI soupçonnent MAJESTIC d'avoir fortement noyauté le bureau, et marchent donc sur des œufs.



Enquêteur de l'AFOSI

Prérequis : Profil *Pilote* (cf. page 027) pour le Service militaire. Vous pouvez être en service actif.

Points : Investigation 7, Général 18
Agence 2, ROHUM 2,

Ajoutez 3 à trois compétences parmi : Athlétisme 1, Bagarre 2, Bureaucratie 1, Sixième sens 2

Choisissez trois compétences d'investigation : Analyse de données 1, Comptabilité 1, Criminologie 1, Inspiration 1, Interrogatoire 1, Langue étrangère 1, Loi 1, Observation 1, Photographie 1, SIGINT 1.

Choisissez une compétence générale : Athlétisme 3*, Camouflage 3, Discrétion 3, Mécanique 3, Organisation 3, Pilotage 3*

Atomic Energy Commission

L'AEC (Atomic Energy Commission — Commission de l'énergie atomique) ne dépend pas du Département de la Défense. C'est un organisme distinct chargé de développer, d'entretenir et de protéger les installations nucléaires civiles et militaires aux États-Unis. Parmi les tâches qui relèvent de ses attributions élargies et peu supervisées, mentionnons l'analyse écologique, la détection et l'estimation des dangers nucléaires (lui donnant accès, par exemple, aux renseignements sur les programmes nucléaires soviétiques et chinois) et la recherche antimissile.

Enquêteur de l'AEC

Points : Investigation 7, Général 14
Physique 2,
Récupération de données 1, SIGINT 1

Bureaucratie 2, Mécanique 4, Réseau 4

Choisissez deux compétences d'investigation : Biologie 1, Langue étrangère 1, Médecine 1, Photographie 1, Science alternative 1

Choisissez une compétence relationnelle : Agence 1, Intimidation 1, Négociation 1, Soutien 1

Choisissez une compétence générale : Bureaucratie 4*, Organisation 4, Réseau 4*, Sixième sens 4

Central Intelligence Agency

La CIA (Central Intelligence Agency — Agence centrale de renseignement) recueille et analyse des renseignements (publics et secrets), gère des ressources pour obtenir des renseignements secrets de pays étrangers et mène des opérations pour déstabiliser les ennemis et contrer les opérations étrangères. La CIA (et donc DELTA GREEN) a pratiquement carte blanche pour agir à l'étranger dans l'intérêt national.

Sa Division des opérations nationales enquête sur l'influence étrangère dans les mouvements de protestation américains, marchant sur les plates-bandes du FBI et (diraient certains) violant la charte de la CIA. DELTA GREEN prospère au sein de telles opérations, que même la CIA préfère ne pas examiner de trop près.

Agent de la Direction des Opérations

Ce sont les « cowboys » de la CIA qui accomplissent dans le monde réel ce qui doit être fait pour le sauver. Ce n'est jamais facile, jamais beau, ni presque jamais juste.

Points : Investigation 12, Général 44
Anthropologie 1, Langue étrangère 1, Observation 2, SIGINT 1, Survie 1, Technique professionnelle 2

Ajoutez 3 à deux compétences parmi : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Bagarre 4, Conduite 2, Déguisement 2, Discrétion 4, Mécanique 2, Organisation 4, Réseau 3, Santé 3, Sixième sens 4

Choisissez deux compétences d'investigation : Architecture 1, Art 1, Cryptographie 1, Expertise militaire 1, Histoire 1, Langue étrangère 1*, Photographie 1, ROHUM 1

Choisissez une compétence relationnelle : Connaissance de la rue 2, Inspiration 2, Interrogatoire 2, Intimidation 2

Choisissez une compétence générale : Artillerie 4, Athlétisme 4*, Bagarre 4*, Bureaucratie 4, Camouflage 4, Démolition 4, Discrétion 4*, Escamotage 4, Organisation 4*, Pilotage 4, Réseau 4*, Sixième sens 4*

Agent de la Special Operations Division

Développez les officiers paramilitaires de la CIA et les agents SOD (Special Operations Division — Division des opérations spéciales) comme la version en service actif du *Soldat ou Marine* (cf. page 028) ou des *Forces Spéciales* (cf. page 030). Ajoutez à l'un ou l'autre des profils :

Langue étrangère 1, ROHUM 1

Analyste de la Direction du renseignement (Directorate of Intelligence)

Les analystes passent au crible les renseignements provenant de toutes sources, depuis les journaux jusqu'aux photos satellite, et appliquent leurs connaissances sur des pays et des sujets spécifiques pour aboutir à une

représentation précise de la situation, qu'ils ne révèlent jamais à personne en dehors de DELTA GREEN.

Points : Investigation 12, Général 18

Agence 2, Analyse de données 1, Anthropologie 1, Histoire 2, Langue étrangère 2, Récupération de données 1

Armes à feu 1, Bagarre 1, Bureaucratie 3, Équilibre mental 4, Sixième sens 1

Choisissez trois compétences d'investigation : Anthropologie 1*, Comptabilité 1, Criminologie 1, Cryptographie 1, Expertise militaire 1, Flatterie 1, Langue étrangère 1*, Occultisme 1, Photographie 1, Physique 1, ROHUM 1, SIGINT 1, Technique professionnelle 1

Choisissez deux compétences générales : Bureaucratie 4*, Conduite 4, Organisation 4, Réseau 4

Concepteur de la Technical Services Division

Sous l'égide du Directorate for Science and Technology, la TSD (Technical Services Division — Division des services techniques) soutient les agents sur le terrain en développant et améliorant les micros et les outils de SIGINT, les armes exotiques et dissimulées, les déguisements et les documents falsifiés. La TSD s'occupe également de nombreuses initiatives MAJESTIC et dirige MK-ULTRA et MK-SEARCH

OSS

En 1941, le président Roosevelt nomma William Donovan Coordinator of Information (COI — Coordinateur de l'Information) pour tenter d'instaurer un service de renseignement indépendant sous l'autorité du Comité des chefs d'état-major interarmées. L'année suivante, Donovan devint chef de l'Office of Strategic Services (OSS — Bureau des services stratégiques), chargé non seulement de la collecte et de l'analyse des renseignements, mais aussi des opérations secrètes et spéciales. En 1945, le président Truman mit fin à l'OSS — et un an plus tard, il commença à transformer ses vestiges en ce qui devint la CIA en 1947.

Au sein de la CIA, ceux qui peuvent faire remonter leur carrière jusqu'à l'OSS revendiquent et affichent une crédibilité et une autorité qui outrepassent souvent leur position sur le papier. Les vétérans de l'OSS au sein de DELTA GREEN affichent des prétentions similaires ; après tout, la désignation de l'habilitation (si ce n'est celle de l'unité) provient de l'OSS.

Un Agent dont les antécédents remontent à l'OSS doit :

- Δ Être né avant 1923.
- Δ Dépenser 2 points de création pour un niveau d'Agence (OSS), jusqu'à 6 points de création pour un niveau 3.

C'est tout : vous n'avez même pas besoin d'avoir effectué un Service militaire, environ 25% des agents de l'OSS étaient des civils (et un tiers des agents de l'OSS étaient des femmes). Cette politique de recrutement laxiste signifie que presque tous les profils — et certainement tous les profils CIA ou de l'armée — peuvent comprendre un passé OSS.

Agence (OSS)

Cette compétence Agence (cf. page 054) fournit les bonus et avantages habituels d'Agence pour enquêter sur les opérations OSS (pour la plupart oubliées depuis longtemps, bien sûr). Les points dépensés de la réserve Agence (OSS) comptent *triple* pour les tests de Bureaucratie contre la CIA, et *double* pour les dépenses relationnelles et Réseau impliquant le personnel de la CIA. Elle n'accorde pas nécessairement d'autres bonus de compétence générale (Discrétion, etc.) contre la CIA : les routines ont changé en deux décennies.

Agence (OSS) ne compte pas comme une agence supplémentaire pour les Agences multiples (cf. page 054).

jusqu'en 1963, date à laquelle ces programmes sont transférés à l'Office of Research and Development (cf. page 032).

Points : Investigation 14, Général 27

Agence 2, Langue étrangère 2, Observation 1, Récupération de données 1

Armes à feu 2, Bureaucratie 2, Camouflage 4, Mécanique 4

Choisissez quatre compétences d'investigation : Art 2, Biologie 2, Chimie 2, Langue étrangère 2*, Médecine légale 2, Pharmacie 2, Photographie 2, Récupération de données 2*, Science alternative 2, Médecine 2, SIGINT 2, Technique professionnelle 2

Choisissez trois compétences générales : Camouflage 5*, Déguisement 5, Démolition 5, Mécanique 5*, Organisation 5, Réseau 5

Officier de la Political Action Division

La PAD (Political Action Division — Division des actions politiques) est spécialisée dans la propagande et l'évolution politique à l'étranger. C'est l'équivalent du Groupe des opérations psychologiques de l'armée (cf. page 029).

Points : Investigation 14, Général 32

Ajoutez 1 à deux compétences parmi : Anthropologie 2, Art 1, Histoire 1, Inspiration 1, Langue étrangère 2, ROHUM 2, Technique professionnelle 1

Ajoutez 3 à deux compétences parmi : Armes à feu 2, Bagarre 2, Bureaucratie 3, Conduite 3, Déguisement 2, Discrétion 2, Mêlée 2, Psychothérapie 3, Réseau 4, Sixième sens 3

Choisissez une compétence relationnelle : Flatterie 2, Inspiration 2*, Négociation 2, Soutien 2

Officier référent de la Direction des Opérations

Les officiers référents recrutent des espions — des ressources étrangères qui fournissent des informations sur leur propre pays — et obtiennent des renseignements soit en étant aux petits soins pour leurs recrues soit par la contrainte, selon ce qui fonctionne le mieux.

Points : Investigation 14, Général 39





Ajoutez 1 à deux compétences parmi : Agence 1, Langue étrangère 1, Observation 1, ROHUM 2, Technique professionnelle 2

Ajoutez 3 à trois compétences parmi : Armes à Feu 1, Athlétisme 1, Bagarre 3, Bureaucratie 2, Conduite 3, Déguisement 3, Discrétion 3, Mêlée 1, Réseau 5, Sixième sens 4

Choisissez une compétence d'investigation : Criminologie 1, Cryptographie 1, Expertise militaire 1, Langue étrangère 1*, SIGINT 1

Choisissez deux compétences relationnelles : Connaissance de la rue 2 , Flatterie 2, Inspiration 2, Intimidation 2, Négociation 2, Soutien 2

Choisissez une compétence générale : Bagarre 4*, Discrétion 4*, Mêlée 4*, Organisation 4, Psychothérapie 4, Réseau 4*

Spécialiste de l'entrée clandestine

Au sein de la Direction des Opérations (Directorate of Plans) se trouve « la Boutique », une petite unité de spécialistes de « l'entrée clandestine » : en un mot, des cambrioleurs. Leur spécialité officielle consiste à s'introduire dans les ambassades étrangères pour récupérer des livres de code : les « black-bag jobs ». Mais l'opacité totale de leurs missions crée des opportunités pour des supérieurs enclins à enfeindre les règles... et pour DELTA GREEN.

Points : Investigation 12, Général 30

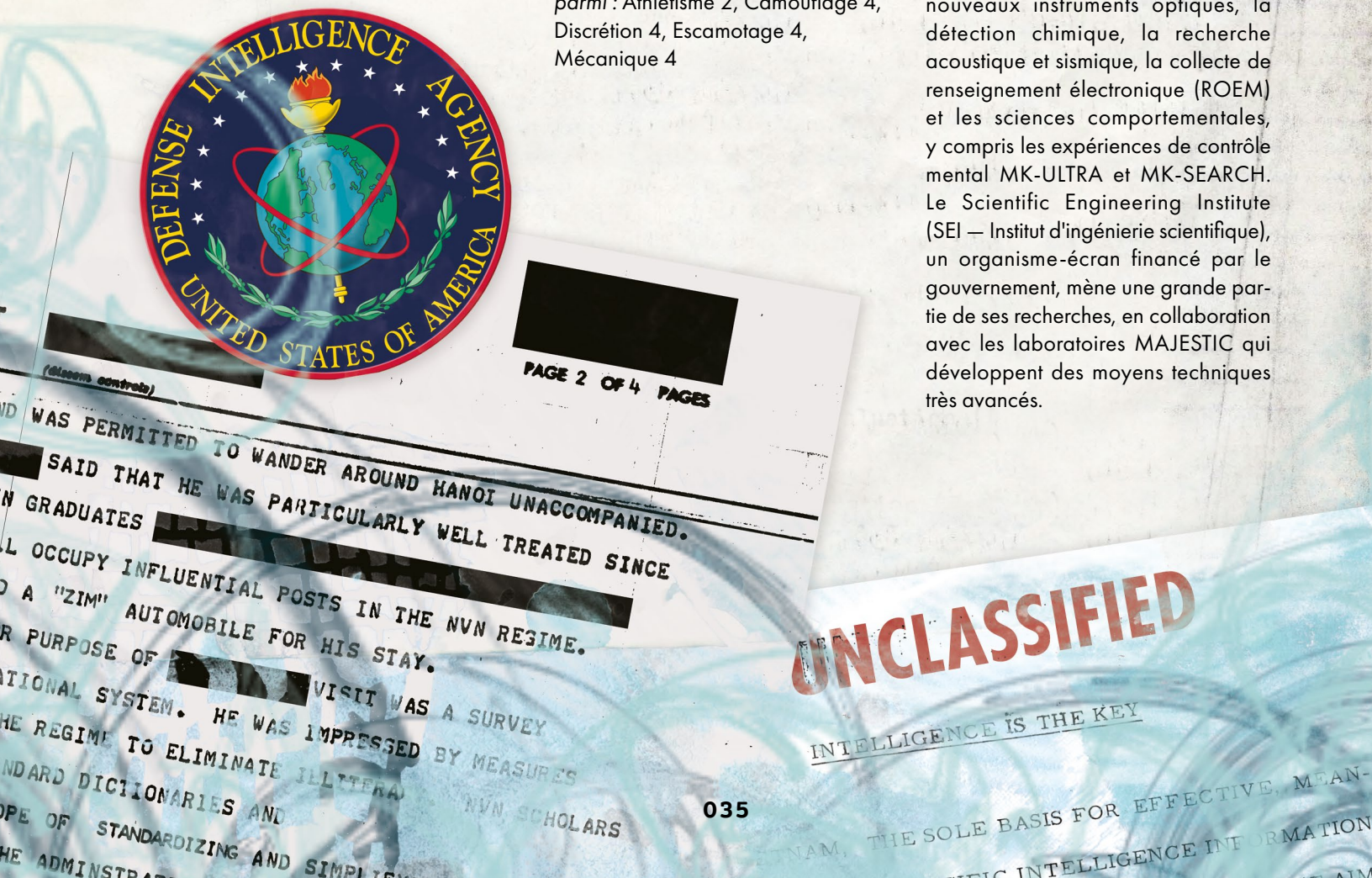
Agence 1, Cryptographie 1, Langue étrangère 1, Observation 1, Photographie 1, Récupération de données 1, ROHUM 1, Technique professionnelle 1

Ajoutez 4 à trois compétences parmi : Athlétisme 2, Camouflage 4, Discrétion 4, Escamotage 4, Mécanique 4

Choisissez quatre compétences d'investigation : Architecture 1, Art 1, Criminologie 1, Cryptographie 1*, Jargon policier 1, Langue étrangère 1*, Observation 1*, ROHUM 1*, SIGINT 1, Technique professionnelle 1*

Spécialiste de l'Office of Research and Development

Intégré à la Direction des sciences et technologies (DS&T — Directorate of Science and Technology ; 1962, Deputy Directorate of Research ; 1963-1965, Deputy Directorate of Science and Technology). De 1963 à 1995, l'ORD (Office of Research and Development — Bureau de recherche et développement) effectue des recherches sur la collecte de renseignements par des moyens techniques de pointe ou non-ROHUM. Ces recherches comprennent les nouveaux instruments optiques, la détection chimique, la recherche acoustique et sismique, la collecte de renseignement électronique (ROEM) et les sciences comportementales, y compris les expériences de contrôle mental MK-ULTRA et MK-SEARCH. Le Scientific Engineering Institute (SEI — Institut d'ingénierie scientifique), un organisme-écran financé par le gouvernement, mène une grande partie de ses recherches, en collaboration avec les laboratoires MAJESTIC qui développent des moyens techniques très avancés.



Points : Investigation 13, Général 18
Agence 2, Langue étrangère 2, Observation 1, Récupération de données 1, Technique professionnelle 1

Armes à feu 1, Bagarre 1, Bureaucratie 3, Mécanique 4, Sixième sens 1

Choisissez trois compétences d'investigation : Biologie 2, Chimie 2, Langue étrangère 2*, Médecine 2, Récupération de données 2*, Pharmacie 2, Photographie 2, Physique 2, Science alternative 2, SIGINT 2

Choisissez deux compétences générales : Bureaucratie 4*, Discrétion 4, Équilibre mental 4, Mécanique 4*, Organisation 4, Premiers soins 4, Psychothérapie 4, Réseau 4

Communicable Disease Center

Au début, il s'agissait d'un bureau de lutte contre la malaria au sein du Service de santé publique des États-Unis. Le CDC (Communicable Disease Center — Centre de maladies épidémiques) étudie maintenant le contrôle et le confinement des épidémies, des armes biologiques, de la tuberculose, des maladies vénériennes et — pour DELTA GREEN — des infections paranaturelles du corps et de l'esprit.

Le CDC devient le National Communicable Disease Center (NCDC — Centre national des maladies épidémiques) en 1967, puis le Center for Disease Control (CDC — Centre de contrôle des maladies) en 1970.

Chercheur du CDC

Points : Investigation 10, Général 17
Ajoutez 1 à deux compétences parmi : Biologie 1, Médecine 2, Médecine légale 1, Observation 1, Pharmacie 1

Bureaucratie 2, Organisation 4, Premiers soins 4, Réseau 4, Santé 3

Choisissez deux compétences d'investigation : Analyse de données 1, Chimie 1, Inspiration 1, Jargon policier 1, Récupération de données 1, Soutien 1

Defense Intelligence Agency

Créé en 1961, la DIA (Defense Intelligence Agency — Agence du renseignement de la Défense) coordonne les efforts des agences de renseignement individuelles (Army Intelligence Branch — G-2 — puis Army Intelligence Agency après 1967, Office of Naval Intelligence — ONI, cf. page 042 —, Marine Corps Intelligence — MCI —, Coast Guard Intelligence — CGI — et Air Force Office of Assistant Chief of Staff, Intelligence — ACS/I), spécialisées dans la recherche et la collecte de renseignements sur les capacités techniques et militaires étrangères. L'étendue du mandat (l'ensemble des forces armées) et le personnel relativement restreint de la DIA en font un bon poste pour les experts de DELTA GREEN.

Analyste de la DIA

Les renseignements sur la technologie militaire impliquent des essais opérationnels, en particulier sur des sites fermés de « technologie étrangère » comme le Tonopah Test Range au Nevada et Wright-Patterson sur AFB à Dayton, Ohio.

Points : Investigation 11, Général 18
Agence 1, Analyse de données 1, Expertise militaire 2, Histoire 1, Langue étrangère 2, Récupération de données 1

Armes à feu 2, Bagarre 1, Bureaucratie 2, Équilibre mental 4, Sixième sens 1



Choisissez trois compétences d'investigation : Analyse de données 1*, Architecture 1, Cryptographie 1, Expertise militaire 1*, Intimidation 1, Inspiration 1, Langue étrangère 1*, Négociation 1, Photographie 1, Physique 1, SIGINT 1

Choisissez deux compétences générales : Artillerie 4, Bureaucratie 4*, Conduite 4, Organisation 4, Pilotage 4, Réseau 4

Attaché militaire

En 1965, la DIA reprend le système des attachés de la Défense des différents services, lui fournissant (ainsi qu'à DELTA GREEN) un accès direct aux ambassades américaines et aux ressources diplomatiques pour sa collecte de renseignements. Étant donné que les attachés militaires servent ouvertement de diplomates, ils font moins de recrutement et plus de réseautage parmi les militaires étrangers.

Prérequis : Soit un antécédent de *Soldat ou Marine* (cf. page 028) ou de *Marin ou Pilote* (cf. page 027). Les attachés militaires peuvent être des personnels en service actif.

Points : Investigation 10, Général 23

Expertise militaire 1, Histoire 1, Inspiration 1, Langue étrangère 2, ROHUM 1, SIGINT 1

Bureaucratie 3, Équilibre mental 4, Organisation 4, Réseau 4

Choisissez une compétence d'investigation : Agence 1, Analyse de données 1, Anthropologie 1, Expertise militaire 1*, Langue étrangère 1*, Loi 1, ROHUM 1*, SIGINT 1

Choisissez une compétence relationnelle : Flatterie 2, Inspiration 2*, Intimidation 2, Négociation 2, Soutien 2

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 4, Athlétisme 4, Bagarre 4, Conduite 4, Équitation 4, Mêlée 4, Organisation 4, Pilotage 4, Réseau 4*

Defense Research Division (Bibliothèque du Congrès)

Avec une collection de 15 millions de livres, de journaux et de brochures, ainsi que de 45 millions d'autres fonds divers, des cartes aux enregistrements en passant par les boîtes de film, la bibliothèque du Congrès (LoC — Library of Congress) est le plus grand fonds de connaissances humaines de la planète. Les chercheurs de DELTA GREEN exploitent cette mine d'information au sein de la Defense Research Division (Air Research Division avant 1963) — DRD, Division de recherche de la Défense —, qui est prétendument chargée de fournir des recherches sur n'importe quel sujet (en particulier militaire) pour le Département de la Défense.

Chercheur de la LoC DRD

Points : Investigation 15, Général 10

Archéologie 2, Histoire 2, Langue étrangère 3, Occultisme 2

Bureaucratie 3, Escamotage 3, Réseau 4

Choisissez trois compétences d'investigation : Analyse de données 2 , Architecture 2, Art 2, Astronomie 2, Biologie 2, Chimie 2, Criminologie 2, Expertise militaire 2, Langue étrangère 2*, Physique 2, Science alternative 2

Federal Bureau of Investigation

Sous l'œil vigilant du Directeur J. Edgar Hoover, le FBI — Federal Bureau of Investigation, Bureau fédéral d'investigation — enquête sur les crimes fédéraux et accompagne les services de police locaux lorsque les criminels franchissent les frontières d'états. Le Bureau enquête également sur l'espionnage, le sabotage, la subversion et la trahison envers les États-Unis. DELTA GREEN utilise des agents du FBI — ou une couverture FBI — pour enquêter et contenir les manifestations du paranaturel aux États-Unis.

Chercheur en laboratoire du FBI

Points : Investigation 15, Général 35

Ajoutez 1 à trois compétences parmi : Agence 1, Chimie 1, Criminologie 2, Jargon policier 1, Loi 1, Médecine légale 2, Observation 1, Pharmacie 1, Photographie 1

Ajoutez 3 à deux compétences parmi : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Bagarre 4, Bureaucratie 3, Conduite 3, Discrétion 2, Sixième sens 3





MACV-SOG

En 1964, le Comité des chefs d'état-major interarmées crée le Military Assistance Command Viêtnam-Studies and Observations Group (MACV-SOG — Groupe d'études et d'observations du Military Assistance Command Vietnam) pour effectuer des missions de reconnaissance, d'action secrète et de guerre psychologique en Indochine, en particulier hors des frontières du Sud-Viêtnam. Les équipes du MACV-SOG combinent du personnel des Forces Spéciales de l'Armée, des Navy SEALs, de la Marine Force Recon, de la USAF 56th Air Commando Wing, de la SOD de la CIA (cf. page 032), des combattants indigènes des tribus (cf. page 047), du South Viêtnamese Strategic Technical Directorate (STD — Direction Technique Stratégique du Sud-Viêtnam), et d'autres unités spécialisées si besoin.

DELTA GREEN fonctionne sur un principe similaire, regroupant des agents de diverses agences et unités, civiles comme militaires. Les deux partagent tellement de similarités, y compris la classification secret défense et l'opacité de leurs actions, qu'il est fort probable que le Pentagone ait délibérément tenté de reproduire DELTA GREEN dans un contexte de guerre.

DELTA GREEN a bien sûr infiltré MACV-SOG à l'aide de ses ressources, en plus de ses accès officiels aux renseignements récoltés.

Choisissez une compétence d'investigation : Art 1, Langue étrangère 1, Médecine 1, Occultisme 1

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 4*, Bureaucratie 4*, Camouflage 4, Équilibre mental 4, Organisation 4, Premiers soins 4, Psychothérapie 4, Réseau 4, Santé 4

Agent spécial du FBI

Points : Investigation 13, Général 38

Ajoutez 1 à deux compétences parmi : Agence 1, Comptabilité 1, Criminologie 1, Loi 1, Observation 1, ROHUM 1

Ajoutez 3 à trois compétences parmi : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Bagarre 4, Bureaucratie 3, Conduite 3, Discrétion 2, Sixième sens 3

Choisissez une compétence d'investigation : Analyse de données 1, Art 1, Langue étrangère 1, Médecine légale 1, Photographie 1, SIGINT 1

Choisissez deux compétences relationnelles : Connaissance de la rue 2, Interrogatoire 2, Intimidation 2, Jargon policier 2, ROHUM 2*

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 4*, Athlétisme 4*, Camouflage 4, Déguisement 4, Discrétion 4*, Équilibre mental 4, Organisation 4, Santé 4, Sixième sens 4*

Agent du FBI sous couverture

Une grande partie du travail du FBI consiste à infiltrer des G-men (surnom donné aux agents fédéraux) dans des organisations criminelles, subversives ou autres organisations illicites. De tels agents s'appuient davantage sur le bagout et l'astuce que sur la gâchette. Du point de vue de DELTA GREEN, un agent infiltré du FBI fait des rapports moins souvent qu'un agent classique et peut prendre un congé non autorisé pour enquêter sur des sectes ou autres phénomènes paranaturels.

Points : Investigation 14, Général 38

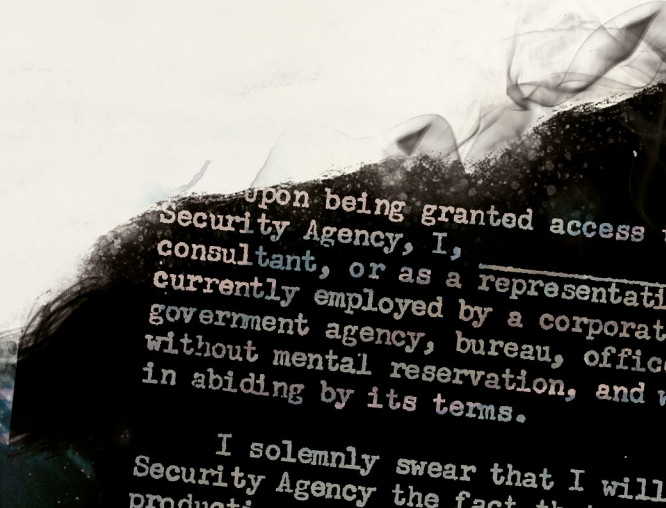
Ajoutez 1 à deux compétences parmi : Comptabilité 1, Criminologie 1, Loi 1, Observation 2, ROHUM 2

Ajoutez 3 à trois compétences parmi : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Bagarre 4, Bureaucratie 1, Conduite 3, Déguisement 4, Discrétion 3, Sixième sens 4

Choisissez une compétence d'investigation : Langue étrangère 1, Occultisme 1, Photographie 1, SIGINT 1

Choisissez deux compétences relationnelles : Connaissance de la rue 2 , Intimidation 2, ROHUM 2*, Soutien 2

Choisissez une compétence générale : Armes à feu 4*, Athlétisme 4*, Camouflage 4, Discrétion 4*, Organisation 4, Santé 4, Sixième sens 4*



Black-bagger de la Domestic Intelligence Division

Entre 1948 et 1966, le FBI a effectué au moins 238 « black-bag jobs » (nom donné aux entrées clandestines et cambriolages, en référence aux sacs noirs utilisés par les agents pour leur matériel) contre des cibles nationales, plus au moins 450 installations de micros espions. Les dossiers de ces opérations sont systématiquement détruits après un an. En 1966, Hoover supprime les black-bag jobs... officiellement. Contrairement aux cambrioleurs conventionnels, les cambrioleurs du FBI peuvent souvent obtenir des clés ou des plans du propriétaire de l'immeuble en invoquant le devoir patriotique.

Points : Investigation 14, Général 38

Ajoutez 1 à trois compétences parmi : Agence 1, Comptabilité 1, Loi 1, Observation 1, Photographie 1, ROHUM 1, SIGINT 1

Ajoutez 1 à une compétence relationnelle : Connaissance de la rue 1, Inspiration 1, Jargon policier 1

Ajoutez 3 à trois compétences parmi : Armes à feu 2, Athlétisme 2, Bagarre 2, Bureaucratie 1, Camouflage 3, Conduite 2, Discrétion 4, Escamotage 3, Mécanique 3, Organisation 2, Santé 2, Sixième sens 3

Domestic Security Division

Concevez un agent du FBI chargé du contre-espionnage en utilisant le profil *Officier référent de la Direction des opérations* (cf. page 034). Substituez Langue étrangère 1 dans ce profil par Connaissance de la rue 1.

Federal Bureau of Narcotics

Dépendant du Département du Trésor, le FBN — Federal Bureau of Narcotics, Bureau fédéral des stupéfiants — enquête principalement sur le trafic d'héroïne et d'opium. Il emploie des agents non seulement aux États-Unis, mais aussi en France, en Italie, en Turquie, à Beyrouth, en Thaïlande et dans d'autres pays qui ont un lien avec l'héroïne. Les agents DELTA GREEN au sein du FBN enquêtent sur les activités de cultes des drogues, y compris la contrebande de liao, de lotus noir, etc., et les manifestations provenant de l'Espace intérieur (cf. page 232).

En 1968, il fusionne avec le Bureau of Drug Abuse (Bureau de lutte anti-drogue) pour devenir le Bureau of Narcotics and Dangerous Drugs (BNDD, Bureau des stupéfiants et des drogues dangereuses) ; en 1970, le directeur du BNDD demande l'aide de la CIA pour enquêter sur la corruption qui sévit dans son organisation. DELTA GREEN est mis en cause — peut-être à juste titre — pour avoir utilisé de l'argent issu de la drogue, volé par ses agents au sein du BNDD comme caisse noire pour ses activités secrètes.



Agent du FBN

Points : Investigation 12, Général 25

Agence 1, Comptabilité 2, Connaissance de la rue 1, Criminologie 1, Langue étrangère 1, Loi 1, ROHUM 1, Pharmacie 2

Armes à feu 3, Athlétisme 3, Bagarre 4, Bureaucratie 2, Conduite 2, Pilotage 3

Choisissez deux compétences d'investigation : Chimie 1, Connaissance de la rue 1*, Jargon policier 1, Langue étrangère 1*, Observation 1, Pharmacie 1*, Photographie 1, ROHUM 1*, SIGINT 1

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 4*, Camouflage 4, Conduite 4*, Discrétion 4, Équitation 4, Mécanique 4, Santé 4

National Air and Space Administration

DELTA GREEN ne suborne (habituellement) pas les astronautes, ni même les scientifiques travaillant sur les fusées. Il dissimule ses projets de recherche en cours dans le puits sans fond de l'argent public dépensé pour le programme spatial — et tente de surveiller ce que ses rivaux de MAJESTIC font dans le laboratoire d'à côté.

Ingénieur de la NASA

Points : Investigation 10, Général 16

Agence 1, Astronomie 1, Physique 1, Récupération de données 2, SIGINT 1

Bureaucratie 3, Mécanique 5

Choisissez quatre compétences d'investigation : Astronomie 1*, Comptabilité 1, Biologie 1, Chimie 1, Expertise militaire 1, Inspiration 1, Langue étrangère 1, Médecine 1, Photographie 1, Physique 1*, Science alternative 1, SIGINT 1*, Soutien 1

Choisissez deux compétences générales : Conduite 4, Démolition 4, Mécanique 4*, Pilotage 4, Sixième sens 4

National Reconnaissance Office

Le NRO (National Reconnaissance Office, Bureau national de surveillance) est l'agence la plus secrète du gouvernement américain. Créé en 1960, il n'est jamais apparu dans les journaux ou dans les déclarations publiques du Congrès. Il gère le programme de satellites de surveillance Corona et d'autres missions encore plus secrètes (la CIA gère le programme d'avions espions U-2). Plus prometteur encore pour DELTA GREEN, son budget est complètement « noir » et totalement non audité.

Ingénieur système du NRO

Points : Investigation 12, Général 8

Astronomie 1, Langue étrangère 2, Physique 1, Photographie 2, Récupération de données 2, SIGINT 2

Bureaucratie 3, Mécanique 5

Choisissez deux compétences d'investigation : Agence 1*, Astronomie 1*, Comptabilité 1, Expertise militaire 1, Langue étrangère 1*, Physique 1*, Science alternative 1, Soutien 1

National Security Agency

La défection de deux mathématiciens de la NSA (National Security Agency — Agence nationale de sécurité) pour Moscou fait exploser de façon spectaculaire la couverture de la « No Such Agency » en 1960. Basée à Fort Meade dans le Maryland, la NSA récolte et analyse des signaux et des renseignements électroniques, une mission qui comprend l'informatique, la recherche en électronique et la cryptanalyse. (Elle comprend également la mise en place clandestine de micros et d'écoutes électroniques et le suivi des communications des citoyens américains).

Étant donné la relation étroite qui existe entre les mathématiques supérieures et les phénomènes paranaturels, DELTA GREEN travaille à la fois



avec les mathématiciens de la NSA et avec le Bureau de la sécurité de la NSA, qui surveille les mathématiciens de l'agence en recherchant des signes d'instabilité et de subversion.

Analyste de la NSA

Points : Investigation 15, Général 22

Analyse de données 2, Cryptographie 2, Langue étrangère 2, Physique 1, Récupération de données 2, SIGINT 2

Ajoutez 4 à trois compétences parmi : Armes à feu 1, Bureaucratie 1, Discrétion 1, Mécanique 2, Organisation 1, Réseau 2, Sixième sens 2

Choisissez quatre compétences d'investigation : Agence 1, Analyse de données 1*, Cryptographie 1*, Histoire 1, Langue étrangère 1*, Physique 1*, Science alternative 1, SIGINT 1*, Technique professionnelle 1

Spécialiste de la sécurité de la NSA

Points : Investigation 12, Général 22

Agence 1, Analyse de données 1, Cryptographie 2, Langue étrangère 1, Récupération de données 1, SIGINT 2

Ajoutez 4 à trois compétences parmi : Armes à feu 1, Bagarre 1, Camouflage 2, Discrétion 2, Escamotage 2, Mécanique 2

Choisissez quatre compétences d'investigation : Analyse de données 1*, Architecture 1, Criminologie 1, Cryptographie 1*, Jargon policier 1, Langue étrangère 1*, Observation 1, ROHUM 1, Science alternative 1, SIGINT 1*, Technique professionnelle 1



ATTIRAIL DES AGENTS DELTA GREEN

Tous les Agents DELTA GREEN infiltrés dans une autre agence peuvent très bien avoir développé les compétences suivantes simplement par instinct de survie.

Observation 1 : Faites en sorte que votre paranoïa générale vous soit utile !

Occultisme 1 : Aide à repérer les traces de paranaturel potentielles dans les rapports ou sur le terrain.

Technique professionnelle 1 : Permet à la ressource de rencontrer secrètement d'autres membres du personnel DELTA GREEN, ou de leur transmettre des informations.

Camouflage 2+ : Fournit une cachette rapide pour une arme sans permis ou une fausse pièce d'identité.

Escamotage 2+ : Permet à l'Agent d'extraire des rapports (ou des artefacts) d'archives théoriquement scellées ou restreintes, de les partager avec DELTA GREEN ou de les détruire s'ils en révèlent trop.

N'hésitez pas à prendre l'une ou l'autre de ces compétences pour correspondre à l'idée que vous vous faites de votre Agent.

Office of Naval Intelligence

Avant que l'OSS n'en prenne le contrôle et donne son nom de code au programme, DELTA GREEN était le Bureau P4 de l'ONI (Office of Naval Intelligence — Bureau du renseignement de la Marine). Dans un sens, l'ONI reste en quelque sorte le « siège » non officiel du programme à ce jour. Bien que l'ONI s'occupe essentiellement d'évaluer grâce à la technologie les capacités navales étrangères, à partir de 1966, la Task Force 157 (TF157 — Force opérationnelle 157) gère des réseaux mondiaux de ressources axés sur les transports maritimes soviétiques et chinois, tant militaires que marchands.

Analyste du ONI

Prérequis : Profil *Marin* (cf. page 027) pour le Service militaire. Vous pouvez être en service actif.

Points : Investigation 10, Général 16

Agence 1, Analyse de données 1, Expertise militaire 1, Histoire 1, Langue étrangère 2, Récupération de données 1

Armes à feu 1, Bureaucratie 2, Équilibre mental 4, Sixième sens 1

Choisissez trois compétences d'investigation : Analyse de données 1*, Architecture 1, Astronomie 1, Cryptographie 1, Expertise militaire 1*, Inspiration 1, Langue étrangère 1*, Négociation 1, Photographie 1, Physique 1, Science alternative 1, SIGINT 1

Choisissez deux compétences générales : Artillerie 4, Bureaucratie 4*, Organisation 4, Pilotage 4, Réseau 4

Officier référent TF157

Prérequis : Profil *Marin* (cf. page 027) pour le Service militaire. Vous pouvez être en service actif.

Points : Investigation 14, Général 34

Ajoutez 1 à deux compétences parmi : Agence 1, Cryptographie 1, Langue étrangère 1, Observation 1, ROHUM 2, SIGINT 1, Technique professionnelle 2

Ajoutez 3 à trois compétences parmi : Armes à feu 1, Athlétisme 1, Bagarre 3, Conduite 2, Déguisement 2, Discrétion 3, Pilotage 4, Réseau 4, Sixième sens 2

Choisissez une compétence d'investigation : Astronomie 1, Expertise militaire 1*, Langue étrangère 1*

Choisissez une compétence relationnelle : Connaissance de la rue 2, Inspiration 2, Négociation 2, Soutien 2

Choisissez une compétence générale : Athlétisme 3*, Bureaucratie 3, Discrétion 3*, Mécanique 3, Mêlée 3, Organisation 3, Psychothérapie 3, Réseau 3*, Santé 3



Département d'État

Les représentants officiels du gouvernement des États-Unis à l'étranger et les exécutants (ou les dissimulateurs) de sa politique étrangère. DELTA GREEN recrute des agents amis au sein des Affaires étrangères dans les « zones chaudes » paranaturelles, et implante ses propres agents là où les choses s'aggravent.

Agent des Affaires étrangères

Points : Investigation 12, Général 16

Anthropologie 1, Histoire 1, Langue étrangère 3, ROHUM 2

Bureaucratie 4, Équilibre mental 4, Organisation 2, Réseau 6

Choisissez une compétence d'investigation : Agence 1, Analyse de données 1, Comptabilité 1, Loi 1, Récupération de données 1, SIGINT 1

Choisissez deux compétences relationnelles : Flatterie 2, Inspiration 2, Négociation 2, Soutien 2

Analyste du INR

Le Bureau of Intelligence and Research (INR — Bureau de renseignement et de recherche) du Département d'État rassemble les renseignements bruts des ambassades américaines et des spécialistes pour fournir au Secrétaire d'État et à la communauté fédérale du renseignement une vue d'ensemble d'une région, d'un pays ou de sujets divers, ainsi que des informations à jour.

Les analystes de DELTA GREEN au sein de l'INR passent au crible les mêmes renseignements pour fournir des briefings et des alertes de menace sur les manifestations paranaturelles et autres sujets de préoccupation.

Points : Investigation 14, Général 16

Concevez un tel analyste en vous basant sur un *Agent des Affaires étrangères* (cf. page 043). Ôtez deux niveaux de compétences Relationnelles du profil pour les passer de 2 à 1, puis ajoutez :

Analyse de données 1, Criminologie 1

Choisissez deux compétences d'investigation : Anthropologie 1*, Histoire 1*, Occultisme 1, Science alternative 1

Agent spécial du SY

Le Bureau de la sécurité (SY — Office of Security) protège les diplomates, enquête sur les fraudes aux passeports et aux habilitations de sécurité et collabore avec le corps des Marines pour assurer la sécurité des ambassades.

Points : Investigation 14, Général 36

Ajoutez 1 à deux compétences parmi : Criminologie 1, Langue étrangère 2, Loi 1, Observation 1, ROHUM 1

Ajoutez 3 à trois compétences parmi : Armes à feu 3, Athlétisme 3, Bagarre 4, Bureaucratie 3, Conduite 3, Sixième sens 3

Choisissez deux compétences d'investigation : Agence 1, Analyse de données 1, Anthropologie 1, Architecture 1, Comptabilité 1, Expertise militaire 1, Langue étrangère 1*, Photographie 1

Choisissez deux compétences relationnelles : Connaissance de la rue 2, Interrogatoire 2, Intimidation 2, Jargon policier 2, Soutien 2

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 4*, Bagarre 4*, Camouflage 4, Conduite 4*, Déguisement 4, Discrétion 4, Équilibre mental 4, Mêlée 4, Organisation 4, Santé 4, Sixième sens 4*

Service des Marshals des États-Unis

Le Congrès crée officiellement le Service des Marshals en 1969, bien que les U.S. Marshals existent depuis 1789. Jusqu'en 1965, chaque tribunal de district des États-Unis emploie ses propres marshals ; en 1965, le Département de la Justice crée le Bureau exécutif des U.S. Marshals.

Les marshals traquent les fugitifs, protègent les biens et les personnels fédéraux (et les bénévoles des droits civiques), et s'occupent des transferts de prisonniers fédéraux (y compris les échanges d'espions). Les marshals n'ont presque pas de bureaucratie, peu de supervision hormis la cour fédérale et d'excellentes relations avec la police locale, ce qui en fait des agents DELTA GREEN idéaux.

U.S. Marshal

Points : Investigation 12, Général 45

Criminologie 2, Intimidation 1, Jargon policier 2, Loi 2, Observation 1, ROHUM 1

Armes à feu 4, Athlétisme 4, Bagarre 4, Conduite 4, Discrétion 3, Organisation 3, Réseau 3, Santé 4, Sixième sens 4

Choisissez trois compétences d'investigation : Connaissance de la rue 1, Inspiration 1, Intimidation 1*, Jargon policier 1*, Médecine légale 1, Négociation 1, ROHUM 1*, Soutien 1

Choisissez trois compétences générales : Armes à feu 4*, Athlétisme 4*, Bagarre 4*, Camouflage 4, Conduite 4*, Discrétion 4*, Équitation 4, Mêlée 4, Réseau 4*, Sixième sens 4*

Autres antécédents

DELTA GREEN étant ce qu'elle est (et les joueurs étant ce qu'ils sont), tous les agents ne sont pas nécessairement des employés du gouvernement fédéral. Même dans le cas des contractuels de la CIA, comme les pilotes cubains au Congo ou les capitaines de navire norvégiens en Indochine, leurs antécédents ne correspondent pas forcément aux profils standards de l'Armée et des Départements.

Cela dit, lorsque c'est possible, basez les profils d'Agent n'appartenant pas au gouvernement américain sur les profils précédents. Un exilé cubain travaillant pour la CIA n'a peut-être pas d'antécédents militaires, mais il peut facilement devenir agent de la Direction des Opérations (cf. page 032) en termes de jeu, s'il n'est pas inscrit dans les dossiers de Langley. Un soldat sud-coréen, sud-viêtnamien, ou australien servant au Viêtnam ressemble beaucoup au Soldat en service actif de la page 028, avec une Langue étrangère 1 supplémentaire pour le sud-coréen et le sud-viêtnamien.

Les pays alliés ayant des Agents dans votre campagne ont généralement des exigences similaires en matière de service militaire et des institutions de sécurité nationale analogues. Ils peuvent être ainsi conçus comme des variantes des Agents DELTA GREEN américains. Par exemple, jusqu'en 1984, la Gendarmerie Royale du Canada (GRC — Royal Canadian Mounted Police, RCMP) était, dans les limites du système GUMSHOE, fonctionnellement identique au FBI (cf. page 038), avec Équitation 4 et Pilotage 4 comme compétences générales optionnelles.

Dans le même ordre d'idées, concevez des Agents britanniques de PISCES (cf. page 186) selon le tableau des équivalences entre agences britanniques et américaines ci-contre.

Voici quelques autres antécédents non fédéraux pour les Agents non gouvernementaux. À l'exception des contractuels de la CIA, les agents non fédéraux ne peuvent pas posséder de niveau en Agence (à moins que l'Officier décide de considérer la mafia, par exemple, comme une Agence). Mettez vos 2 niveaux gratuits d'Agence dans d'autres compétences d'investigation.

Équivalence entre les agences britanniques et américaines

Ministère britannique	Département américain
Communicable Disease Surveillance Centre (CDSC - Centre de surveillance des maladies transmissibles)	CDC (cf. page 036)
Centres de recherche de la Défense (plusieurs)	ARPA (cf. page 031), NASA Engineer (cf. page 040)
Government Communications Headquarters (GCHQ - Quartier général des communications du Gouvernement)	NSA (cf. page 041), NRO (cf. page 040)
Corps du Renseignement	DIA (cf. page 036)
Microbiological Research Establishment (MRE - Centre de recherche en microbiologie)	Chercheur du CDC (cf. page 036) avec Biologie 2 et Expertise militaire à lieu de Jargon policier
Naval Intelligence Department (NID — Département du renseignement naval)	Analyste du ONI (cf. page 042) avec Cryptographie 1 et SIGINT 2
Public Records Office (PRO — Bureau des archives publiques)	Chercheur de la LoC DRD (cf. page 037) avec Loi 1 et Langue étrangère 2 (et non 3)
Secret Intelligence Service (MI-6 — Services secrets de renseignements)	CIA (cf. page 032) ou DIA (cf. page 036)
Security Service (MI-5 — Service de sécurité)	FBI (cf. page 038), en particulier Domestic Security Division (cf. page 039)
Special Air Service (SAS — Services spéciaux aériens) ou Special Boat Service (SBS — Services spéciaux maritimes)	Forces Spéciales (cf. page 030)
Special Branch (Branche spéciale)	FBI (cf. page 038), en particulier Agent sous couverture (cf. page 038)

Activiste

Ce n'est pas parce que vous voulez une révolution que vous voulez Nyarlathotep. Vous travaillez avec les flics parce que, hé, au final, vous êtes tous des mammifères.

Mettez vos 2 niveaux gratuits de Bureaucratie dans d'autres compétences générales.

Points : Investigation 10, Général 14

Anthropologie 1, Connaissance de la rue 1, Inspiration 1, Loi 1

Camouflage 1, Réseau 4

Choisissez deux compétences d'investigation : Art 1, Chimie 1, Histoire 1, Loi 1*, Occultisme 1, Pharmacie 1, Photographie 1, Récupération de données 1, Science alternative 1, Survie 1

Choisissez deux compétences relationnelles : Connaissance de la rue 2*, Flatterie 2, Inspiration 2*, Intimidation 2, Jargon policier 2, Négociation 2

Choisissez trois compétences générales : Bureaucratie 3, Démolition 3, Déguisement 3, Discrétion 3, Premier soins 3, Réseau 3*, Sixième sens 3

Archéologue

Vous avez déterré quelque chose qu'il aurait mieux valu ne pas découvrir. Vous voulez que ce soit enterré à nouveau et vos nouveaux associés du gouvernement ont les plus grosses pelles du coin.

Points : Investigation 13, Général 23

Anthropologie 1, Archéologie 2, Architecture 1, Histoire 2, Langue étrangère 3, Observation 1, Photographie 1

Athlétisme 2, Conduite 3, Démolition 2, Mécanique 4, Organisation 3

Choisissez deux compétences d'investigation : Anthropologie 1, Archéologie 1*, Architecture 1*, Biologie 1, Langue étrangère 1*, Médecine légale 1, Négociation 1, Observation 1*, Occultisme 1, Survie 1

Choisissez trois compétences générales : Armes à feu 3, Athlétisme 3*, Démolition 3*, Équitation 3, Escamotage 3, Mêlée 3, Organisation 3*, Pilotage 3

Ingénieur ou technicien

Vous êtes tombé(e) sur quelque chose lors un contrat MAJESTIC douteux ou lors d'une enquête indépendante. Ou peut-être que DELTA GREEN a fait appel à vous parce que vous étiez dans le laboratoire le plus proche cette nuit-là.

Points : Investigation 10, Général 19

Mécanique 4, Observation 1, Physique 1, Récupération de données 1, SIGINT 1

Choisissez trois compétences d'investigation : Analyse de données 2 , Astronomie 2, Biologie 2, Chimie 2, Langue étrangère 2, Physique 2*, Récupération de données 2*, Science alternative 2, SIGINT 2*

Choisissez trois compétences générales : Bureaucratie 5 Démolition 5, Équilibre mental 5, Mécanique 5*, Organisation 5, Réseau 5, Santé mentale 5

Criminel

Vous pourriez être un(e) contractuel(le) de la Mafia aidant la CIA à renverser Castro, ou un informateur de la Mafia aidant le FBI à monter un dossier. Mais maintenant, vous êtes au milieu d'une guerre de territoire bien plus grande.

Mettez vos 2 niveaux gratuits de Bureaucratie dans d'autres compétences générales.

Points : Investigation 8, Général 22

Connaissance de la rue 2, Interrogatoire 2, Intimidation 2,

Armes à feu 3, Bagarre 3, Mêlée 3, Réseau 3, Sixième sens 2

Choisissez une compétence d'investigation : Comptabilité 1, Criminologie 1, Langue étrangère 1, Loi 1, Occultisme 1, Pharmacie 1

Choisissez une compétence relationnelle : Connaissance de la rue 1*, Jargon policier 1, Flatterie 1, Intimidation 1*, Négociation 1, ROHUM 1

Choisissez deux compétences générales : Armes à feu 4*, Athlétisme 4, Bagarre 4*, Camouflage 4, Conduite 4, Déguisement 4, Démolition 4, Escamotage 4, Mécanique 4, Mêlée 4*, Réseau 4*, Sixième sens 4*

Médecin

Vous avez soigné des blessures très particulières pour quelques inconnus aux cheveux coupés courts — et puis vous avez vu ce qui avait fait ces blessures.

Pour un psychiatre, diminuez la Médecine à 2, ajoutez Interrogatoire 1, échangez Premiers soins avec Psychothérapie dans le profil.



Points : Investigation 9, Général 21
Médecine 3, Médecine légale 1, Pharmacie 2, Soutien 2

Premiers soins 8, Équilibre mental 2, Réseau 2

Choisissez une compétence d'investigation : Biologie 1, Médecine légale 1*, Observation 1, ROHUM 1, Soutien 1*

Choisissez trois compétences générales : Athlétisme 3, Bureaucratie 3, Équilibre mental 3*, Premiers soins 3*, Psychothérapie 3, Santé mentale 3, Sixième sens 3

Pilote

Vous avez piloté des avions Air America pour la CIA ou pour une autre compagnie aérienne dont vous tairez le nom, ou même piloté lors de missions de combat dans le cadre d'une opération encore plus obscure. Ou peut-être que vous étiez juste dans le mauvais ciel au mauvais moment.

Points : Investigation 5, Général 24
Astronomie 1, SIGINT 1

Bagarre 1, Premiers soins 1, Mécanique 4, Organisation 2, Pilotage 6, Sixième sens 4

Choisissez trois compétences d'investigation : Cryptographie 1, Inspiration 1, Langue étrangère 1, Négociation 1, Observation 1, Photographie 1, Soutien 1, SIGINT 1*

Choisissez deux compétences générales : Athlétisme 3*, Bagarre 3*, Camouflage 3, Démolition 3, Mécanique 3*, Organisation 3*, Pilotage 3*, Sixième sens 3*

Universitaire

Ils avaient besoin de quelqu'un qui puisse traduire le sumérien. Vous n'avez plus jamais rêvé en anglais depuis cette nuit-là.

Points : Investigation 13, Général 14
Histoire 2, Langue étrangère 3

Bureaucratie 1, Équilibre mental 3, Réseau 4

Choisissez quatre compétences d'investigation : Analyse de données 2, Archéologie 2, Architecture 2, Art 2, Astronomie 2, Biologie 2, Bureaucratie 2*, Chimie 2, Criminologie 2, Langue étrangère 2*, Observation 2, Occultisme 2, Physique 2, Récupération de données 2, ROHUM 2, Science de l'étrange 2

Choisissez deux compétences générales : Bureaucratie 3*, Équilibre mental 3*, Organisation 3, Santé 3, Santé mentale 3, Réseau 3*



Combattant tribal

Hmong ou Yao au Laos, Montagnard au Viêtnam... vous ne vouliez pas que les communistes prennent votre village, alors vous avez aidé les Américains. Puis vous avez trouvé quelque chose de pire que les communistes à combattre.

Mettez vos 2 niveaux gratuits de Bureaucratie dans d'autres compétences générales.

Points : Investigation 8, Général 35

Anthropologie 1, Langue étrangère 1, Survie 2

Armes à feu 4, Athlétisme 2, Bagarre 2, Camouflage 2, Discrétion 4, Mêlée 5, Sixième sens 4

Choisissez deux compétences d'investigation : Biologie 1, Expertise militaire 1, Langue étrangère 1*, Observation 1, Occultisme 1, Survie 1*

Choisissez une compétence relationnelle : Interrogatoire 2, Intimidation 2

Choisissez trois compétences générales : Armes à feu 4*, Athlétisme 4*, Bagarre 4*, Camouflage 4*, Démolition 4, Discrétion 4*, Équitation 4, Mêlée 4*, Organisation 4, Premiers soins 4, Santé 4, Sixième sens 4*

Liens

Les Liens décrivent les relations vitales de votre Agent : les êtres chers, les membres de sa famille et les amis proches. Vous pouvez dépenser des points de vos réserves de Lien pour les tests d'Équilibre mental — mais cela a un prix (voir *Griller les Liens* page 128).

Les Liens ne sont pas des abstractions ou des bons sentiments ; ils constituent la connexion de votre Agent avec l'humanité. Un Agent sans Lien est plus vulnérable aux traumatismes psychologiques que celui dont on attend le retour à la maison.

Votre Agent commence avec 3 Liens.

Chaque Lien commence à un niveau égal au niveau plus 1 de la compétence la plus élevée parmi les compétences relationnelles suivantes :

- Flatterie
- Inspiration
- Négociation
- Soutien

Ces compétences (contrairement à Interrogatoire, par exemple) font au moins semblant de s'intéresser aux besoins d'autrui. Si vous n'avez aucun niveau dans aucune de ces compétences, vos niveaux de Lien commencent à 1. Si votre niveau dans la compétence diminue (ou augmente si vous lui attribuez des points d'expérience, cf. page 134), chaque niveau de Lien diminue (ou augmente) du même montant.

Le niveau maximum d'un Lien est 4.

Les Liens peuvent s'affaiblir lorsque vous subissez l'énorme stress du service DELTA GREEN. Vous pouvez renforcer un Lien si vous le cultivez entre les opérations (cf. page 137).

Définir les Liens

Un Lien doit être une personne réelle ou un petit groupe de personnes réelles, en vie, et avec qui votre Agent peut interagir. Identifiez et nommez chaque Lien, par exemple :

- « Mon mari Carl. »
- « Ma sœur Nancy. »
- » Ma grand-mère Earlene. »
- « Maman. »
- « Mon ancien partenaire au Bureau, Greenbaum. »
- « Père O'Malley. »
- « Dr Gestettner. »

Les Liens peuvent être de petits groupes de personne :

- « Ma femme et mes enfants. »
- « Mes amis. »
- « L'escouade. »
- « Le temple Beth-Israel. »
- « Mes compagnons survivants de l'accident d'avion. »

Que ce soit avec une personne ou un groupe, un Lien n'a qu'une seule intensité. Si l'intensité du Lien avec votre groupe diminue, les relations de votre Agent avec chacun des membres de ce groupe en souffrent.



Raina détermine les Liens de son Agent, le Dr Amanda Lincoln. Elle choisit Jérôme, le mari d'Amanda, sa grand-tante Zorah et ses anciens camarades de la garde de nuit au Cook County Hospital. Le rang le plus élevé dans les compétences relatives aux Liens est Soutien 3. Elle écrit donc ce qui suit sur sa feuille de personnage sous la rubrique Liens : Jérôme (mari) 4, Zorah (grand-tante) 4, Garde de nuit Chicago (anciens camarades de garde) 4.

Moins de Liens, plus de compétences

Si votre Agent passe plus de temps au travail qu'à l'extérieur, ses Liens s'amenuisent et il ne reste que les plus vitaux.

Pendant la création de personnage, et uniquement à ce moment, vous pouvez échanger un Lien contre 2 points d'investigation, ou 1 point d'investigation et 3 points de compétences générales ou encore 6 points de compétences générales. Vous pouvez le faire deux fois, ce qui vous laisse un Lien.

Si Raina avait voulu des points supplémentaires, elle aurait pu ne prendre que deux Liens au lieu des trois par défaut et elle aurait reçu : 6 points supplémentaires en Premiers soins, ou 3 points en Premiers soins et 3 en Armes à feu, ou 1 point en Pharmacie et 3 points en Bagarre, ou 2 points en ROHUM, etc.

Ou si vous préférez, vous pouvez le faire dans l'autre sens : échanger des points pour des Liens au même ratio. Vous pouvez le faire une fois, pour un maximum de quatre Liens.

UN LIEN PARTICULIER : DELTA GREEN

Des Liens forts se créent entre des personnes qui doivent veiller les unes sur les autres pour survivre. Seuls d'autres vétérans peuvent comprendre par quoi vous êtes passé(e). Tôt ou tard, votre Agent finit par compter plus sur son équipe que sur sa famille.

Chaque fois qu'un membre de son équipe DELTA GREEN subit un grave traumatisme, il y a une chance que votre Agent développe ou renforce ses Liens avec ses compagnons d'armes. De tels traumatismes incluent :

- Δ Un membre de l'équipe souffre d'aliénation mentale temporaire.
- Δ Un membre de l'équipe développe un nouveau trouble.
- Δ Un membre de l'équipe souffre de blessures handicapantes.
- Δ Un membre de l'équipe meurt ou sombre définitivement dans la folie.
- Δ Tout ce que l'Officier considère comme un stress suffisamment sévère.

Après la crise, lorsque les choses se sont calmées, votre Agent doit faire un test d'Équilibre mental Difficulté 4 (cf. page 086). Un test réussi n'a aucun effet. En cas d'échec, votre Agent gagne un nouveau Lien avec chaque coéquipier DELTA GREEN (jusqu'à cinq) présent lors du désastre et renforce tous les Liens existants.

Pour chaque coéquipier avec lequel votre Agent n'a pas encore de Lien, un échec au test d'Équilibre mental ajoute un nouveau Lien individuel. Inscrivez le nom du personnage en précisant « DELTA GREEN » à côté. Sa valeur est égale à la moitié de celle votre Lien le plus élevé actuellement (arrondi au supérieur). Votre Agent perd immédiatement 1 point dans un autre Lien (non DELTA GREEN) de votre choix (s'il vous en reste).

Pour chaque coéquipier avec lequel votre Agent a déjà un Lien, un échec au test d'Équilibre mental lui ajoute 1 et ôte 1 d'un autre Lien (non DELTA GREEN) de votre choix.

Lors de la première mission du Dr Lincoln, un de ses coéquipiers est tué. Raina fait un test d'Équilibre mental pour voir si Amanda forme de nouveaux Liens avec Bob et Carlos, ses coéquipiers survivants. Le test échoue, elle gagne donc de nouveaux Liens avec Bob et Carlos de valeur 2 chacun (la moitié de la valeur actuelle de son Lien le plus élevée, 4). En retour, elle perd 1 point dans un Lien, réduisant celui avec Zorah à 3.

Suite à une autre crise, Amanda échoue à nouveau à son test d'Équilibre mental. Bob et Carlos ont survécu, elle doit donc ajouter 1 à chaque Lien avec ses coéquipiers et soustraire 2 de ses Liens non DELTA GREEN. Raina pourrait soustraire les pertes sur un seul Lien. Mais elle décide d'affaiblir son Lien avec l'équipe de nuit de Chicago et celui avec Jérôme, réduisant les deux à 3.

Rompre des Liens

Lorsqu'un Lien se détériore, la relation qu'il représente est tendue. C'est à vous et à l'Officier de décider ou de représenter ce qu'il advient en jeu. L'Officier peut endommager votre Lien en raison d'événements qui n'impliquent ni l'obsession de votre Agent, ni son isolement : votre escouade peut être prise en embuscade par les Viêtcongs, ou votre partenaire peut avoir un cancer du poumon. L'Officier réduit le niveau de ce Lien de 1.

Si quelqu'un (ou tous les membres du groupe) avec qui vous avez un Lien meurt ou devient définitivement fou, ce Lien est détruit. Rayez-le de votre feuille de personnage.

Lorsque le niveau d'un Lien devient *négatif* (-1), il est brisé de façon permanente. Rayez-le de votre feuille de personnage. La seule façon de renouer un Lien avec ce PNJ est de le reconstruire à partir de zéro (cf. *Établir un nouveau Lien* page 137).

Motivations

Qu'est-ce qui motive un Agent ? Pourquoi retourner dans l'Extérieur, se retrouver en première ligne aux frontières de la réalité ou poursuivre une enquête dans laquelle la vérité est littéralement fatale ? Parce que certaines personnes — peut-être pas les meilleures, et pas nécessairement les plus brillantes — sont motivées pour le faire.

Chaque Agent doit avoir une **Motivation**, un désir central qui le pousse, à chaque fois, à répondre à l'appel de DELTA GREEN, à n'importe quel prix. Votre Motivation est littéralement plus essentielle pour vous que votre vie ou votre santé mentale. Bien que de nombreux ressorts psychologiques différents puissent motiver un Agent, et que le joueur puisse jouer ce rôle avec une réelle richesse, chaque personnage ne peut avoir qu'une seule Motivation principale pour les besoins du système de jeu.

Les Motivations en jeu

Si vous ne dites pas à l'Officier quand votre Motivation pousse votre Agent à entreprendre une action irrationnellement dangereuse, c'est elle qui vous le précisera. Elle peut alors vous expliquer pourquoi votre Motivation vous pousse à agir. Mieux encore, elle peut *vous* demander de l'expliquer.

Lorsqu'elles utilisent les Motivations pour justifier une action, les Officiers doivent veiller à ne pas orienter la réponse du joueur. Le but est de pousser le joueur à aller de l'avant, pas d'imposer un choix en particulier. Évitez cela en énumérant plusieurs pistes viables pour aider le joueur si son excès de prudence le bloque.

En tant qu'Agent, vous n'êtes jamais obligé(e) d'obéir à votre Motivation. Faire preuve d'une extraordinaire force de caractère vous permet de vous contrôler.

Cela a un prix, bien sûr.

Pénalités sur le stress

Refuser de suivre la Motivation de votre Agent provoque un stress mental grave et coûte donc de l'Équilibre mental : entre 2 et 5 points de votre réserve.

L'Officier détermine le niveau de dommages dus au stress en fonction de l'intensité avec laquelle le stimulus affecte la psyché de l'Agent et de la nécessité narrative d'ajouter de la tension à l'opération.

Une partie classique se déroule sans qu'une seule pénalité de stress ne soit infligée, car en général les joueurs suivent volontiers le chemin qu'ils ont eux-mêmes choisi.

Récupérer grâce à ses convictions

D'autre part, si l'Agent joue sa Motivation et la vit, sans doute en courant de grands risques, l'Officier peut lui permettre de récupérer 1 ou 2 points de réserve dans n'importe quelle compétence générale, pour refléter l'assurance du personnage, née de la poursuite de motivations profondément ancrées. Cette récompense est limitée à une fois par session et par joueur.

Choisir votre Motivation

Choisissez la Motivation de votre personnage en début de partie dans la liste suivante. Envisagez-la comme une clé de sa personnalité.

Certaines de ces Motivations supposent la connaissance du paranaturel. Un joueur peut choisir une telle Motivation, mais doit savoir qu'elle n'entrera en jeu qu'une fois que son Agent aura affronté l'Extérieur. L'Officier peut également accepter que l'Agent ait été confronté aux limites de l'univers rationnel avant le reste du groupe (cf. *Révélation* page 053).

N'hésitez pas à proposer à l'Officier une Motivation personnalisée qui remplit la même fonction que celles données ici. Rédigez un paragraphe explicatif dans la même veine que ceux proposés. Si ce n'est pas évident à la lecture, votre Officier peut vous demander de fournir des exemples

de situations, dans lesquelles sa Motivation permet à votre Agent de s'engager et de proposer des idées intéressantes pour résoudre un mystère ou pour affronter l'horreur.

Adrénaline

Vous avez signé en pensant à Audie Murphy (héros de guerre le plus décoré de la Seconde Guerre mondiale) ou à James Bond. Vous vouliez peut-être seulement faire vos preuves au début, mais maintenant vous connaissez la vérité : rien n'est meilleur que de survivre au danger. Vous ne vous sentez jamais autant en vie que lorsque vous côtoyez la mort. Rien ne vaut une bonne fusillade aux enjeux terribles ; ni le sexe, ni le sport, ni le jeu, ni la drogue. Peut-être que vos coéquipiers vous traitent d'« accro à l'adrénaline », mais ils sont bien contents de vous voir en première ligne. Quand vous avez un objectif, vous foncez dans le tas en ayant pitié de ceux qui ne connaîtront jamais cette sensation.

Altruisme

Vous avez rejoint la partie pour protéger les innocents du communisme, de la maladie, de la guerre ou de la tyrannie. Vous n'êtes vous-même plus naïf(ve) à présent, mais grâce à cela vous savez ce que les gens ordinaires ont encore à perdre.

Camaraderie

Vous étiez peut-être motivé(e) par des préoccupations matérielles ou abstraites quand vous avez signé la première fois, mais cela n'était plus le cas à Biên Hòa ou à Baltimore. La véritable raison de faire partie d'une équipe, vous vous en rendez compte, est le lien intense qui existe entre des femmes et des hommes qui dépendent entièrement les uns des autres pour assurer leur survie et leurs moyens de subsistance. Aucune valeur n'est plus importante que la loyauté. Personne n'est plus important que vos coéquipiers. Pour qu'ils survivent, vous devez tuer les choses qui veulent leur peau.

Devoir

Vous savez que c'est dangereux et déraisonnable, mais quelqu'un doit descendre cet escalier et faire sauter cette secte. Et c'est à vous de le faire, parce que si vous ne vous occupez pas des choses maintenant, elles vont tout simplement empirer. Si ce n'est pas vous, qui d'autre ? Un planqué opportuniste qui compte juste les jours restants avant sa retraite ? Ne soyez pas ridicule.

Expiation

Vous avez fait quelque chose de mal : commis un crime, trahi vos amis, tué quelqu'un qui ne le méritait pas, laissé quelqu'un mourir ou au contraire laissé vivre quelqu'un qu'il aurait fallu tuer. Il est possible que personne d'autre que vous ne pense que vous devez expier ces actes, mais c'est pourtant peut-être ce dont vous avez le plus besoin. DELTA GREEN ne pourra jamais laver votre nom, mais vous devez laver votre conscience.

Vous pouvez préciser votre faute pendant la création du personnage, ou au début du jeu, ou la réserver pour une révélation dramatique à tout moment. Vous pouvez la réveler aux autres joueurs, juste à l'Officier ou la garder pour vous. Si vous choisissez de faire de votre méfait passé un mystère, assurez-vous de laisser des indices en cours de route, afin d'augmenter l'impact sur les autres joueurs lors de sa révélation. Sinon, vous pouvez aussi attendre qu'une opportunité intéressante se présente pendant le jeu, puis lier votre histoire passée à l'action en cours. Faites d'abord le point avec l'Officier pour vous assurer que les faits que vous ajoutez au récit n'entrent pas en conflit avec l'intrigue sur laquelle vous enquêtez.

Mystère

Vous êtes déterminé(e) à résoudre un mystère : il peut s'agir d'un questionnement personnel (Qu'est-il arrivé à mon ancien coéquipier ? Que s'est-il passé durant cette semaine dont je n'ai plus aucun souvenir ? Qui a divulgué l'information qui a dévoilé notre embuscade ?), ou ésotérique (Les rêves de Cthulhu ont-ils inspiré Ed Gein le Boucher de Plainfied, un tueur en série ? Que sait le KGB de Ceux de l'Extérieur ?). Si vous avez un lien personnel avec le mystère, vos motivations

CHANGEMENT DE MOTIVATIONS

Il est toujours possible que votre personnage change et développe de nouveaux traits de caractère à cause du stress, que votre Motivation devienne obsolète ou qu'une autre plus pertinente surgisse suite à divers événements ou opportunités. En général, une évolution si profonde de la Motivation est évidente à la fois pour vous et pour l'Officier, et en changer ne pose pas de problème. Pour des changements plus arbitraires, du type « Je n'aime plus jouer cette Motivation », envisagez plutôt une mort glorieuse et utile à l'enquête pour votre Agent. Recommencez avec un personnage plus adapté à vos nouveaux désirs.



sont assez claires ; autrement, vous êtes l'un de ces cerveaux dont raffolent (et qui sont attirés par) les agences de renseignement, un esprit qui ne trouve de repos qu'en résolvant un mystère ou en sombrant dans la folie.

Patriotisme

Ces horreurs menacent les États-Unis, tout aussi sûrement que les éléments subversifs au cœur du pays ou les agressions communistes à l'étranger. En conséquence, elles doivent être détruites par tous les moyens nécessaires pour qu'aucun honnête Américain ne découvre jamais leur existence.

Vengeance

Quelque chose de paranaturel a blessé ou tué quelqu'un auquel vous teniez vraiment. Bien que vous n'ayez pas eu les moyens d'empêcher cette tragédie — vous n'aviez peut-être même pas idée de ce qu'étaient ces horreurs à l'époque — vous avez décidé de les traquer et de les détruire.

Décidez si vous êtes déjà parvenu(e) à vous venger d'un culte ou d'une créature en particulier, ou (ce qui est certainement plus intéressant) si vous n'avez pour l'instant pas réussi à les trouver. Dans le premier cas, toujours avec cette impression de vide intérieur, vous êtes déterminé(e) à exercer semblable vengeance au nom des innombrables victimes qui ne peuvent le faire elles-mêmes.

Dans le second cas, l'Officier cherchera des occasions d'intégrer votre chasse aux horreurs dans ses scénarios. Elle pourra procéder par étape, de sorte qu'une vengeance exercée sur l'une d'entre elles vous mette sur la piste d'un autre sectateur, et ainsi de suite.

Détails personnels

Ne soyez pas obsédé(e) par les chiffres sur votre feuille de personnage. Impliquez-vous dans votre Agent en tant que personnage, pas en tant qu'abstraction, et les terrifiantes catastrophes de ***La Chute de DELTA GREEN*** prendront une tournure humaine malgré leur échelle cosmique.

Pour étoffer certains détails et rendre votre Agent intéressant, écrivez ce qui suit sur la feuille de personnage :

- Δ Le nom de l'Agent.
- Δ Un détail ou deux à propos de son âge, de son ethnie et de son apparence.
- Δ Où a grandi votre Agent ? Est-il allé à l'université ou s'est-il engagé tout de suite dans l'armée ?
- Δ Un détail ou deux à propos de ses croyances, de ses passe-temps, de ses obsessions, de ses goûts musicaux et de ses équipes sportives préférées. Que boit votre Agent ? Qu'est-ce qu'il fume ?
- Δ Quelque chose que vous admirez chez l'Agent.
- Δ Quelque chose que vous n'aimez pas chez l'Agent.
- Δ Pourquoi DELTA GREEN fait-il confiance à votre Agent pour faire face aux menaces paranaturelles et les garder secrètes ?
- Δ Pourquoi votre Agent pense-t-il qu'aider DELTA GREEN et garder ses secrets sert sa Motivation ?

Votre personnalité

Une façon intéressante d'avoir une idée de la personnalité de votre Agent est d'examiner ses compétences relationnelles : qu'est-ce que la répartition des points indique sur ce qu'il estime important ? Il ne faut pas prendre uniquement en compte les signaux évidents d'une Intimidation ou d'une Flatterie à 3 ; Jargon policier 3 peut indiquer un professionnalisme sociable ; Négociation 3 une ouverture aux nouvelles expériences ; ROHUM ou Technique professionnelle 3 pourraient tous deux signaler un début de paranoïa.

Inversement, une compétence relationnelle à 0 indique que l'Agent n'utilise jamais cette technique : pourquoi ? Interrogatoire 0 pourrait indiquer le bon fond de quelqu'un qui rechigne à briser un individu, ou au contraire un authentique sadisme qui contraint ses cibles à des babillages ineptes ou qui cherche des défis psychotiques, voire des cicatrices psychologiques suite à l'expérience d'interrogatoires à Leavenworth (complexe carcéral militaire) ou Lubyanka (siège du KGB).

Votre histoire

Développez au moins une esquisse de l'histoire de votre Agent. Il n'est pas nécessaire qu'elle soit trop détaillée — il faut garder de la place pour que des compétences et des PNJ puissent s'intégrer à votre dossier au cours de la partie — mais connaître le passé de votre Agent peut vous aider à déterminer ses Liens, son Réseau de contacts et d'autres éléments du jeu de manière fluide et naturelle.

L'âge de votre Agent vous aidera à répondre à bon nombre de questions.



Consultez Wikipédia ou d'autres références pour plus de détails et de possibilités une fois que vous aurez déterminé votre âge. Les propositions ci-dessous ne sont que des suggestions.

Si vous avez la vingtaine : Vous avez effectué votre service militaire soit au Viêtnam, soit sur une mission que vous avez négociée pour l'éviter. Votre mission secrète se concentre probablement sur le Viêtnam, ou ailleurs dans le Tiers-Monde. Vous pouvez avoir de la sympathie pour les hippies et les contestataires ; vous avez très certainement des amis ou des camarades de classe parmi eux.

Votre mentor, si vous en avez un, a la quarantaine.

Si vous avez la trentaine : Vous avez servi en Corée, ou peut-être officieusement en Indochine ou aux Philippines (ou, si vous vous êtes engagé(e) jeune, durant la Seconde Guerre mondiale). Cette décennie, les années 60, est celle qui verra votre carrière secrète s'épanouir — ou disparaître. Vous avez le même âge que les leaders de nombreux mouvements de contestations, mais vous n'êtes pas forcément d'accord avec eux.

Votre mentor, si vous en avez un, a la cinquantaine.

Si vous avez la quarantaine : Vous étiez soldat pendant la Big One, la Seconde Guerre mondiale. Vous pouvez avoir servi sous ou sans uniforme en Europe occupée ou au Japon. Si vous avez été à l'université, c'était vraisemblablement sous le G.I. Bill (loi de juin 1944 pour le financement des études des soldats démobilisés) à la fin des années 40. Vous pouvez avoir participé au renversement des gouvernements en Syrie (1949), en Iran (1953) ou au Guatemala (1954) si vous êtes un vétéran de la Compagnie. Vous vous souvenez de l'époque où il n'y avait pas de Compagnie, mais vous auriez pu faire partie de l'OSS. Vous pensez certainement que les contestataires vont trop loin, trop vite.

Votre mentor, si vous en avez un, a la soixantaine, et est peut-être à la retraite. Votre protégé, si vous en avez un, a la vingtaine.

Si vous avez la cinquantaine : Si vous êtes né(e) en 1910, vous avez pu vous enrôler tardivement (à 31 ans), après Pearl Harbor. Mais si vous êtes plus âgé(e), vous avez passé la guerre sur le banc de touche, au mieux dans un quelconque bureau (à moins que vous ne fussiez déjà engagé dans une carrière militaire quand tout a commencé bien sûr). Si vous appartenez au FBI, vous étiez là pendant la guerre contre les gangs et les pilleurs de banque qui ont forgé le Bureau ; si vous êtes dans la CIA, vous avez certainement été transféré(e) d'un poste d'officier après 1947. Ces contestataires sont fous, si ce ne sont pas simplement des pigeons des Rouges.

Votre mentor, si vous en avez un, a plus de 70 ans, et est certainement à la retraite. Votre protégé, si vous en avez un, a la trentaine.

Révélation

Si votre personnage ne fait pas encore partie de DELTA GREEN, vous avez terminé.

Mais si vous jouez un Agent de DELTA GREEN, il est probable qu'une expérience passée avec les forces paranaturelles ait attiré l'attention de l'organisation sur vous et vous ait incité(e) à la rejoindre. Vous n'avez pas à décrire exactement ce qu'il s'est passé — sauf si vous partagez des histoires horribles avec vos collègues Agents — mais vous devez avoir une idée du sujet de cette enquête ou de cette rencontre.

L'Officier et vous voudrez peut-être développer, voire jouer, l'Événement déclencheur (cf. page 333) qui vous a éveillé(e) à l'odieuse vérité.

Choisissez l'une des quatre options suivantes et construisez les détails avec l'Officier. Elle peut même jouer avec vous une rapide scène de flashback, sans dé, en tête-à-tête, pour vous offrir un authentique moment de révélation.

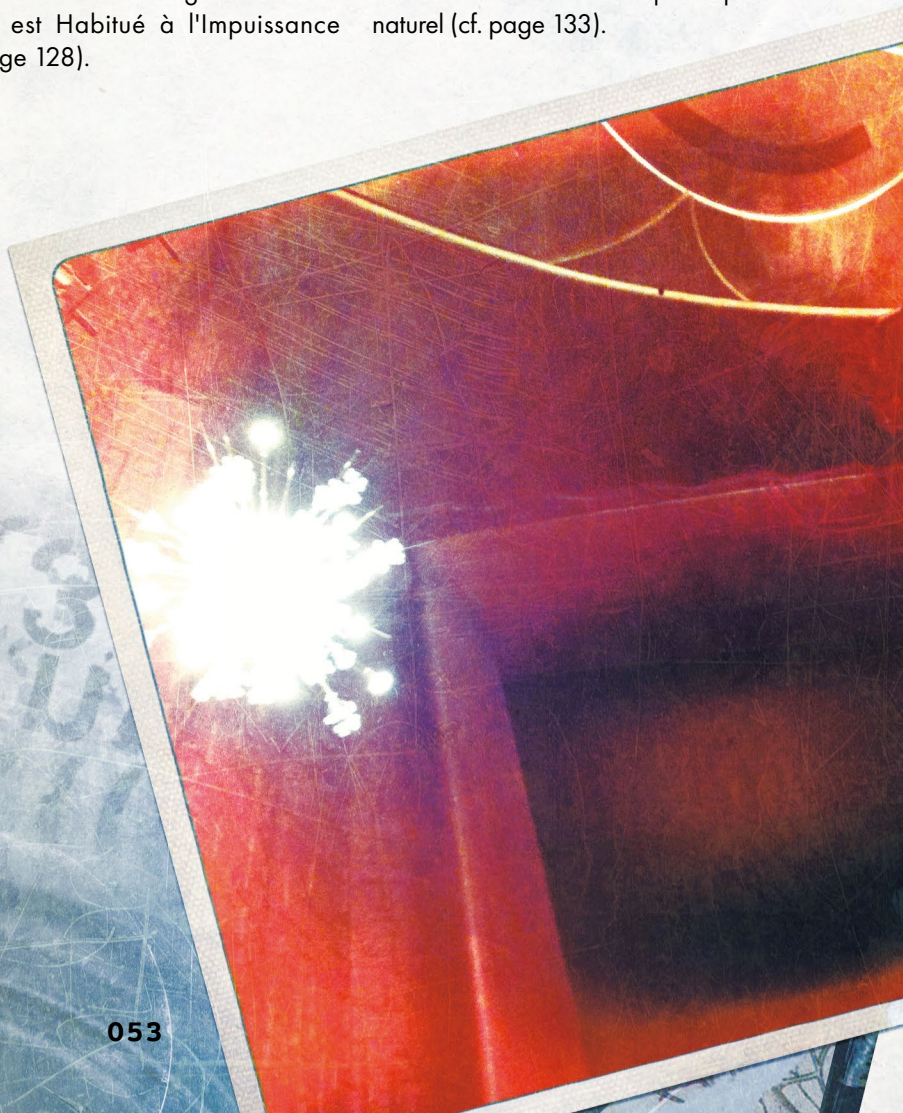
Les modifications de compétences qui suivent sont des changements de niveaux, pas de points de réserve (dont le total n'est pas affecté immédiatement, seulement lors de leur récupération). Ces modifications sont permanentes, jusqu'à ce que vous utilisiez des points de compétence (non dépensés ou issus de l'expérience) pour modifier à nouveau vos compétences.

Violence extrême : Ajoutez 1 à Occultisme, Expertise militaire ou Criminologie. Réduisez l'Équilibre mental de 1. Enlevez 1 point à n'importe quelle compétence relationnelle, ajoutez 3 à Sixième sens et réduisez un Lien de 1. Votre Agent est Habitué à la Violence (cf. page 128). Laissez vos réserves et vos Liens tels quels, mais quand vous les récupérez, récupérer-les seulement jusqu'au nouveau plafond.

Captivité ou enfermement : Ajoutez 1 à Occultisme ou Connaissance de la rue. Réduisez la Santé ou l'Équilibre mental de 1. Déplacez 1 point de n'importe quelle compétence relationnelle à Intimidation ou Interrogatoire. Votre Agent est Habitué à l'Impuissance (cf. page 128).

Expérience difficile : Ajoutez 1 à Occultisme ou Science alternative, et 5 points à n'importe quelles compétences générales hormis Santé, Santé mentale et Équilibre mental. Ôtez 2 points à Équilibre mental ou à Santé, ou 1 à chacune. Retirez un Lien.

Des choses que l'Homme n'est pas censé savoir : Ajoutez 1 à Paranaturel, et ajoutez 1 à Occultisme ou à Science alternative. Réduisez la Santé mentale de 1. Votre Agent gagne un nouveau trouble causé par le paranaturel (cf. page 133).



Compétences en détail

Les compétences dans GUMSHOE se divisent en deux catégories principales : les **compétences d'investigation** que vous utilisez pour recueillir les informations dont vous avez besoin pour comprendre ce que vos adversaires préparent et comment les arrêter ; et les **compétences générales** qui vous permettent de survivre à l'enquête et de remporter la confrontation.

Les règles ne se soucient pas de savoir si votre niveau élevé en Athlétisme provient d'années d'entraînement militaire ou simplement de votre grâce et de votre vitesse naturelles. De même, savoir si vous êtes un génie intuitif ou un universitaire bosseur et méticuleux est hors de propos pour mesurer votre compétence Archéologie. Vous pouvez définir ces antécédants à la création de votre personnage. Ce qui compte, c'est ce que vous pouvez accomplir ; comment vous en êtes arrivé(e) là est à votre discrétion.

Les descriptions de compétences se composent d'une brève description générale, suivie d'exemples de leur utilisation en opération. Les joueurs créatifs devraient être en mesure de proposer d'autres utilisations de leurs compétences au fur et à mesure que des situations inattendues se présentent.

Certaines actions particulières peuvent être couvertes par plusieurs compétences différentes, offrant idéalement des possibilités variées d'avancer dans le scénario et donnant à plusieurs joueurs l'opportunité de se trouver sous les projecteurs. Par exemple :

- Δ Vous pouvez interpréter une photographie aérienne d'une base militaire à l'aide de Photographie, d'Expertise militaire ou de la compétence Agence militaire correspondante.
- Δ Vous pouvez analyser (ou synthétiser) une variante bizarre de LSD avec Chimie ou Pharmacie. Ou vous pouvez utiliser Réseau pour appeler un contact chimiste et le lui demander.
- Δ Vous pouvez identifier un artefact de contrebande avec Anthropologie, Archéologie, Art, ou peut-être Occultisme.
- Δ Vous pouvez dire quelle arme à feu a causé ce type de blessure grâce à Criminologie, à Médecine légale ou à Expertise militaire — ou grâce à l'utilisation d'Armes à feu comme compétence d'investigation.
- Δ Vous pouvez identifier la maîtresse du général avec ROHUM, Flatterie, ou en utilisant Analyse de données sur ses relevés téléphoniques.
- Δ Vous réussissez à entrer dans les services d'un hôpital avec Agence (si vous êtes du CDC ou similaire), Intimidation ou Médecine, ou avec une utilisation comme compétence d'investigation de Bureaucratie ou Déguisement.

Certaines compétences, comme Soutien et Observation, sont largement utilisées et apparaîtront constamment. D'autres peuvent être utiles plusieurs fois au cours d'un scénario, et pas du tout dans d'autres. Lorsque vous concevez votre personnage, établissez un équilibre entre les compétences polyvalentes et leurs contreparties exotiques et spécialisées.

Compétences d'investigation

Si vous disposez d'une compétence adaptée à la tâche à accomplir, vous **réussissez automatiquement** à découvrir toute information ou à surmonter tout obstacle nécessaires pour vous permettre de poursuivre l'histoire.

Chaque niveau vous donne une réserve de points à dépenser dans des situations liées à la compétence de base. Vous pouvez demander à **dépenser des points** pour obtenir des avantages spéciaux. Parfois, l'Officier vous offre la possibilité de dépenser des points. Dans d'autres circonstances, elle peut accepter vos suggestions pour obtenir des avantages particuliers (cf. page 84 pour en savoir plus sur les dépenses). Utilisez-les judicieusement ; les points d'investigation dépensés ne sont pas récupérés avant le début de la prochaine opération.

Utilisation relationnelle des compétences non relationnelles

Bien que certaines compétences d'investigation, comme Flatterie ou Soutien, soient explicitement relationnelles, chaque compétence peut être utilisée comme une compétence relationnelle sur les PNJ qui la possèdent (ou la valorisent). Un Agent peut utiliser Art pour avoir l'air cool dans Greenwich Village, Physique pour interagir d'égal à égal avec des physiciens atomistes, Médecine pour parler à un autre médecin des brûlures bizarres sur la victime, ou SIGINT pour faire croire au radiotélégraphiste à l'autre bout du fil que tout va bien ici, pas de problème, merci.

Agence (Spécial)

Chaque Agent DELTA GREEN relève officiellement d'une agence du gouvernement fédéral, ou d'une branche

(ou d'une unité plus petite) de l'armée. Civil(e) ou militaire, ceci constitue votre Agence en termes de mécanisme de jeu. La compétence Agence reflète votre connaissance, vos contacts et votre capacité à manipuler votre employeur officiel.

Attribuez vos points Agence gratuits (et tous les autres points que vous investissez) dans cette compétence sous la dénomination de votre Agence spécifique : CIA 3, AEC 3, Forces Spéciales 3, USMC 1, etc. Votre Agence peut être ou ne pas être la même que votre Département : vous ne possédez vraisemblablement que Agence (CIA) même si vous avez choisi le profil TSD de la page 033.

L'Officier vous aidera à déterminer comment répartir vos points d'Agence au mieux : au cours d'une campagne dans laquelle tous les Agents sont des opérateurs du MACV-SOG, le corps d'armée de chaque personnage, ou même sa division, peut être son Agence. Dans une autre partie, un Agent pourrait avoir « U.S. Navy » comme Agence alors que les autres pourraient avoir « FBI », « CDC » et « Département d'État ».

Vous ne pouvez pas attribuer de points à une Agence dans laquelle vous n'avez pas servi ou travaillé.

Agence est une compétence tellement flexible que vous souhaiterez peut-être acheter plus de 3 niveaux. Vous recevez 2 niveaux gratuits dans votre Agence.

Utiliser Agence comme compétence relationnelle

Utilisez cette compétence sur une personne de votre Agence pour faire de la lèche, la convaincre que tout baigne, parler boutique ou lui soutirer des ragots et des rumeurs. Considérez cette compétence comme le Jargon policier de votre Agence, avec une pincée de ROHUM.

Utiliser Agence comme compétence d'investigation

Dépensez la réserve de votre compétence Agence pour connaître les procédures opérationnelles, les secrets professionnels, l'heure à laquelle le quart de garde change, le personnel qui a une dépendance à la drogue, etc. La compétence agit comme une réserve de points dédiée (cf. page 083), couvrant ou équivalant à toute compétence d'investigation utilisée *au sujet de* (et non *par*) votre Agence, même si vous ne la possédez pas spécifiquement : ROHUM, Expertise militaire, Analyse de données, etc. plus tous les petits cas limites ou à la marge.

Utiliser Agence avec une compétence générale

Dépensez la réserve de votre compétence Agence pour accomplir des actions impliquant cette agence ou ses installations : si vous essayez de pénétrer un site secret de la CIA, vous pouvez dépenser votre réserve CIA pour le test de Discrétion. Si vous fouillez l'appartement d'un cryptographe de la NSA, vous pouvez dépenser votre réserve NSA sur le test de Camouflage. Vous ne pouvez pas utiliser Agence en combat.

Les points d'Agence dépensés pour les tests ou les oppositions de Bureaucratie *au sein* de votre propre Agence *comptent double*.

Plusieurs Agences

Si votre Agent est passé d'une branche du gouvernement à une autre, probablement avant les enquêtes internes sur tous ces mystérieux incendies, il peut dépenser des points dans plus d'une Agence. Cependant, les niveaux dans la deuxième Agence d'un Agent coûtent le double : 2 points de création pour 1 niveau. Les niveaux dans la troisième Agence d'un Agent coûtent le triple : 3 points pour 1 niveau. Et ainsi de suite.



AGENCE ET « L'AGENCE »

Ne confondez pas le terme « Agence » avec « l'Agence » qui désigne la CIA (ou l'ARPA, la DIA ou la NSA). Votre compétence Agence peut faire référence à la CIA, le FBI ou la 101st Airborne (101e Aéroportée).

Dans ce livre, quand nous parlons de « la CIA », nous le disons, ou nous pouvons aussi utiliser le jargon des espions et l'appeler « la Compagnie ».

Analyse de données (Technique)

Vous savez comment résumer une masse de données — des renseignements bruts, des enregistrements téléphoniques ou des jours de bandes de surveillance — et en extraire le sens et les motifs récurrents. À partir de données, vous pouvez :

- Δ déterminer, dans un ensemble de relevés téléphoniques, quels numéros appellent qui, quand et à quel sujet ;
- Δ déterminer, dans la circulation d'une ville, quelles voitures vont où, quand et combien de temps elles y restent ;
- Δ trouver des tendances dans les flux de données ; par exemple, plus de meurtres en août, ou le même gardien de musée en service pendant tous les incidents ;
- Δ déterminer la routine quotidienne (hebdomadaire, mensuelle, etc.) d'un bureau, d'une base militaire, d'un musée, etc., et répondre à des questions telles que : Quand la paie est-elle effectuée ? Qui prend livraison des colis ? Quand est-ce que le personnel de nettoyage arrive ?
- Δ trouver des anomalies dans les flux de données, par exemple, des enregistrements manquants ou des « chiens qui n'ont pas aboyé » (NdT : en référence à Sherlock Holmes, un non-événement qui conduit à la résolution du mystère.) ;
- Δ trouver des points faibles dans un système de sécurité qui suit un motif régulier ;
- Δ identifier la source d'information (ou de désinformation) en remontant sa trace dans le système.

Anthropologie (Académique)

Vous êtes expert(e) dans l'étude des cultures humaines, de l'âge de pierre à l'âge atomique (l'anthropologie physique est couverte par Médecine légale). Vous pouvez :

- Δ identifier les artefacts et les rituels des cultures existantes ;
- Δ décrire et prédire les coutumes d'un groupe étranger ou d'une sous-culture locale ;
- Δ fournir des informations sur les pratiques et croyances religieuses ;
- Δ extrapoler les pratiques d'une culture inconnue à partir d'exemples similaires ;
- Δ développer un message politique ou religieux fortement attractif pour une sous-culture ou une société donnée ;
- Δ interagir avec des cultures très différentes (par exemple les combattants Montagnards) en tant qu'adepte reconnu.

Archéologie (Académique)

Vous fouillez et étudiez les structures et les artefacts des civilisations et cultures passées. Vous pouvez :

- Δ indiquer depuis combien de temps quelque chose a été enterré et dater sa fabrication ;
- Δ identifier les artefacts par leur culture et leur usage ;
- Δ distinguer les vrais artefacts des contrefaçons ;
- Δ vous diriger à l'intérieur des ruines et des catacombes, y compris en trouvant des portes secrètes et des pièces cachées ;
- Δ décrire les coutumes des cultures antiques ou historiques ;
- Δ repérer des tombes bien dissimulées et des cachettes souterraines ;
- Δ interpréter les plans d'un site et les dossiers de fouille archéologique ;
- Δ estimer la valeur marchande, et les acheteurs potentiels, d'un artefact de contrebande.

Architecture (Technique)

Vous savez comment les bâtiments (et les infrastructures en général) sont conçus et construits. Vous pouvez :

- Δ deviner ce qui se trouve juste devant tout en explorant une structure inconnue ou un système d'égout ;
- Δ déduire ou découvrir où les conduites d'égout, d'électricité, de téléphone et de gaz entrent ou passent sous une structure, et les suivre à l'intérieur de celle-ci ;
- Δ ébaucher un plan de sol et interpréter des plans ;
- Δ estimer la résistance relative des matériaux de construction ;
- Δ identifier l'âge, le style architectural, l'usage premier et l'historique des modifications d'un bâtiment ;
- Δ déduire l'existence de pièces cachées, d'égouts murés ou de cryptes secrètes ;
- Δ construire des structures de fortune stables ;
- Δ identifier les éléments essentiels à l'intégrité structurelle des bâtiments, des égouts, des barrages ou des ponts.

Art (Technique)

Vous êtes expert(e) en œuvres d'art (y compris les Arts pratiques comme le mobilier et la poterie) d'un point de vue esthétique, historique et technique. Vous pouvez :

- Δ distinguer les vrais œuvres des contrefaçons ;
- Δ indiquer quand quelque chose a été retouché ou modifié ;
- Δ identifier l'âge d'un objet par son style et ses matériaux ;
- Δ estimer avec précision la valeur



marchande, et les acheteurs potentiels, d'un *objet d'art* ;

- Δ vous rappeler de détails historiques sur des artistes et leur environnement ;
- Δ vous rappeler des détails sur des œuvres volées ou perdues.

Indépendamment de vos propres talents ou moyens, vous pouvez utiliser Art pour obtenir des indices de n'importe quelle forme d'art.

Création artistique

Vous pouvez aussi pratiquer une forme d'art — musique, peinture, danse, sculpture, chant, poésie, théâtre, etc. Vous pouvez choisir de vous concentrer sur un seul média ou de diversifier vos activités : pour chaque niveau dans Art, vous pouvez choisir une autre forme d'art dans laquelle vous êtes compétent. Vous pouvez la spécifier lorsque vous créez votre Agent, ou la choisir de manière opportune en cours de partie, en révélant que vous êtes par exemple un(e) sculpteur(rice) doué(e), si les circonstances l'exigent soudainement.

La création d'un chef-d'œuvre (ou même d'une œuvre particulièrement remarquable) exige des dépenses (cf. page 084) ; les points utilisés pour de telles dépenses ne peuvent pas être attribués à différentes formes d'art dans l'avenir.

Contrefaçon

Le gouvernement fédéral, par l'intermédiaire de votre Agence ou de DELTA GREEN, vous fournit les fausses identités ou les fausses références dont il estime que vous pourrez avoir besoin pour une opération.

Votre opinion peut être différente et vous pouvez vouloir vous débrouiller seul(e). Dans ce cas, vous pouvez attribuer un ou plusieurs niveaux Art à Art (Contrefaçon) et créer de faux documents ou de fausses identités. Comme les autres niveaux attribués, vous ne pouvez pas les réaffecter à d'autres formes d'art après les avoir dépensés pour un ouvrage en particulier.

La falsification de documents simples tels que permis de conduire, chèques, badges de sécurité commerciaux ou pièces d'identité, laissez-passer ou pièces d'identité militaires nécessite une dépense de 1 point d'Art (Contrefaçon) ; la falsification de documents complexes tels que passeports, badges de sécurité ou pièces d'identité fédéraux ou ordres militaires nécessite une dépense de 2 points d'Art (Contrefaçon). La falsification nécessite aussi habituellement du papier spécial ou des cartes vierges, un appareil photo et de l'équipement d'imprimerie.

Aucune de vos contrefaçons ne résiste à une enquête (« Je vais devoir téléphoner pour ça »), à moins que vous n'ayez utilisé Bureaucratie ou peut-être Récupération de données pour insérer vos faux documents dans les dossiers pertinents.

Si vous voulez vraiment, vraiment, vraiment mettre les Services Secrets sur votre piste (et finir quelque part dans une tombe peu profonde si DELTA GREEN l'apprend), vous pouvez attribuer des niveaux Art à Art (Falsification).

L'Officier peut décider que la Contrefaçon (ou la Falsification) nécessite une Formation spécialisée (cf. page 076) afin de devenir une catégorie disponible pour la compétence Art.

Astronomie (Académique)

Vous étudiez les objets célestes, les étoiles et les planètes. Vous pouvez :

- Δ déchiffrer des textes astrologiques;
- Δ vous rappeler les phases de la lune et l'heure du coucher et du lever du soleil sans faire de recherches ;
- Δ utiliser un télescope, y compris avec grands réflecteurs ;
- Δ prévoir le mouvement des étoiles et des planètes, y compris celles qui sont au-dessus de nous, à tout moment ;
- Δ prédire les éclipses, les comètes, les pluies de météorites et autres phénomènes astronomiques réguliers ;
- Δ calculer les trajectoires de vol de missiles balistiques ou fusées.

Biologie (Académique)

Vous étudiez l'évolution, le comportement et la composition physique des organismes vivants. Vous pouvez :

- Δ déterminer la région d'origine d'un animal ou d'une plante et si son comportement est étrange ;
- Δ indiquer si l'écosystème d'une région est en bonne santé ou malade, et ce qui pourrait le rendre malade ;
- Δ identifier un animal à partir d'échantillons de poils, de sang, d'os ou d'autres tissus organiques ;
- Δ analyser des ichors, des écailles, des toxines biologiques ou de la bave inconnus ;
- Δ identifier une plante à partir d'un petit échantillon ;
- Δ isoler ou détecter les poisons ou venins naturels.

Comptabilité (Académique)

Vous savez tout de la tenue de comptes et des procédures comptables ; vous pouvez lire et tenir des registres financiers. Vous pouvez :

- Δ distinguer les affaires légales des entreprises criminelles ;
- Δ reconstituer des histoires financières à partir de vieux documents (découvrir par exemple un commerce d'esclave ou un trafic) ;
- Δ repérer les signes révélateurs de détournements de fonds, de pots-de-vin, de chantages ou de sociétés-écrans ;
- Δ remonter des paiements jusqu'à leur source ;
- Δ blanchir de l'argent et ouvrir des comptes numérotés.

Chimie (Technique)

Vous êtes formé(e) à l'analyse et à la manipulation de substances chimiques et avez une connaissance pratique de sciences connexes telles que la biochimie, la génétique, la géologie et la métallurgie. Avec des installations de laboratoire appropriées, vous pouvez :

- Δ créer des explosifs simples, des poisons, des gaz et des acides ;
- Δ analyser des substances inconnues, des échantillons de sol, des minéraux, des alliages, des composés chimiques, etc. ;
- Δ faire correspondre des échantillons de terre ou de végétation extraits d'une preuve à une scène de crime ;
- Δ effectuer l'analyse chimique d'un document en utilisant son encre ou son papier ;
- Δ manipuler en toute sécurité (ou conseiller judicieusement de ne pas manipuler du tout) les matières dangereuses.

Connaissance de la rue (Relationnelle)

Vous savez comment vous comporter avec les escrocs, les gangsters, les drogués, les prostituées, les arnaqueurs et autres habitués des milieux interlopes. Vous pouvez :

- Δ utiliser l'étiquette criminelle pour éviter les rixes et les conflits ;
- Δ identifier les endroits et les personnes dangereuses ;
- Δ vous rappeler du gang ou de la famille mafieuse qui revendique une zone donnée comme son territoire ;
- Δ traiter avec des receleurs, des vendeurs au marché noir, des trafiquants de drogue, des trafiquants d'armes, etc. ;
- Δ fixer avec succès le prix de marchandises illégales telles que les drogues, les objets volés ou les armes ;
- Δ être embauché(e) pour une opération criminelle ;
- Δ déterminer quand les criminels accomplis et les escrocs mentent, comme avec ROHUM ;
- Δ recueillir les rumeurs de la pègre ;
- Δ vous frayer un chemin dans un réseau urbain inconnu et localiser des bâtiments sans avoir l'air d'un péquenaud ;



- Δ trouver des bouches d'égouts, des escaliers de secours suspendus et des portes idéalement ouvertes ;
- Δ interagir amicalement avec la communauté locale des sans-abris ;
- Δ trouver (ou éviter) un quartier où vous pouvez utiliser Connaissance de la rue à bon escient.

Criminologie (Académique)

Vous étudiez les crimes et les méthodes de résolution des crimes, des techniques modernes de laboratoire à la science naissante du profilage psychologique. Vous pouvez :

- Δ vous rappeler les détails des vols d'œuvres d'art passés, des braquages de banques, des meurtres en série et de tout ce qui se trouve entre les deux ;
- Δ faire des hypothèses précises quant à l'éducation et la pathologie des criminels ou des tueurs sur la base de leur mode opératoire connu ;
- Δ prédire les actions futures des criminels en fonction de leur comportement passé, qu'ils soient recherchés ou sous surveillance ;
- Δ détailler ou prédire la structure hiérarchique, les chefs et les activités des réseaux criminels organisés connus ;
- Δ constater les éclaboussures de sang, les rapports entre les objets, etc. sur une scène de crime, reconstituer des séquences d'événements ;
- Δ transférer, prendre et apparier des empreintes digitales à l'œil nu ou au microscope ; vous maîtrisez tous les principaux fichiers d'empreintes digitales ;
- Δ faire correspondre des matériaux dactylographiés à une machine donnée, une écriture manuscrite à un échantillon connu, des traces de pneus à des modèles ou à des véhicules spécifiques, etc. ;
- Δ prélever et classer des objets pour les analyses d'expertise légale, sans contaminer vos échantillons ;
- Δ effectuer des analyses balistiques et des analyses de poudre sur les balles ou d'autres résidus ;
- Δ effectuer des analyses de sang et de fibres sur les indices prélevés sur une scène de crime.

Cryptographie (Technique)

Vous êtes expert(e) dans la création et le décodage de codes dans n'importe quelle langue que vous êtes capable de lire. Vous pouvez aussi :

- Δ identifier des codes connus ou déduire logiquement qui pourrait utiliser un nouveau type de code ;
- Δ créer un système de cryptage à usage unique nécessitant un super-ordinateur pour le briser ;
- Δ lire et envoyer un message en morse et autres codes communs ;
- Δ déchiffrer mot à mot des langues étrangères écrites, avec du temps et un dictionnaire.

Expertise militaire (Académique)

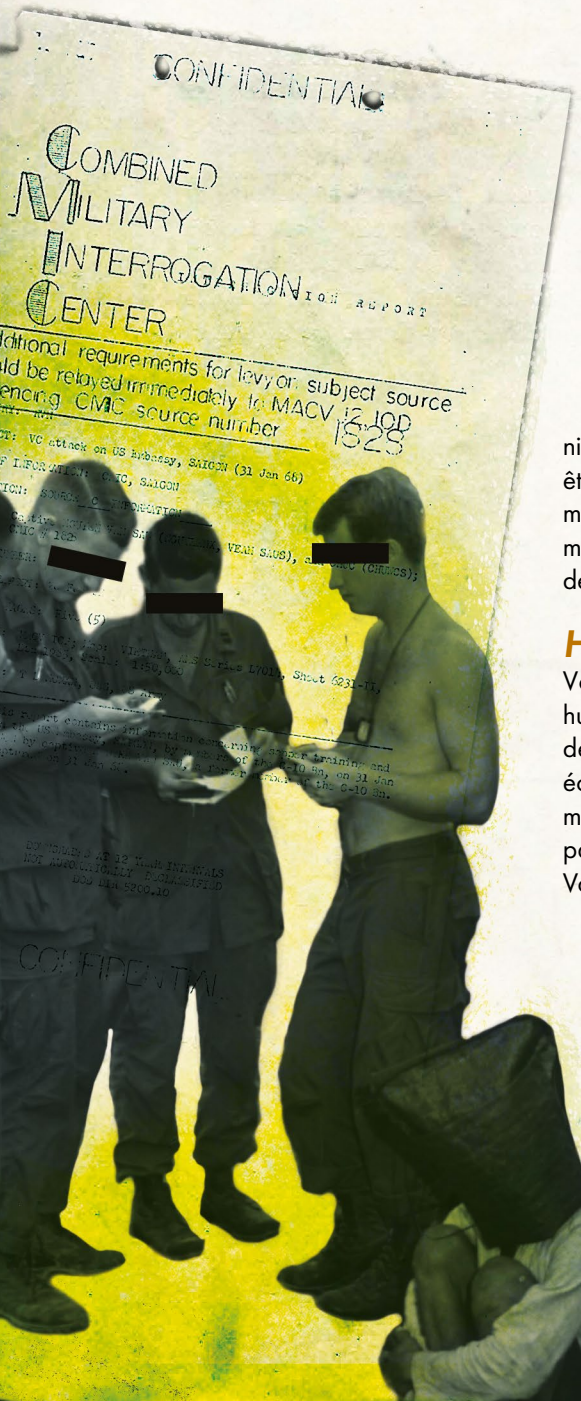
Vous avez étudié la guerre, probablement dans une académie militaire. Cette expertise comprend la connaissance de l'histoire, de la stratégie et de la tactique militaires, ainsi que des armes, des technologies et des techniques du génie militaire sur le champ de bataille. Vous pouvez :

- Δ identifier les uniformes et les insignes ;
- Δ identifier une force militaire ou paramilitaire inconnue d'après les armes ou tactiques utilisées ;
- Δ déduire les antécédents d'entraînement et d'affectation d'un soldat grâce à son comportement et à son utilisation de l'argot et du jargon ;
- Δ repérer des soldats professionnels par leur démarche et leur

POURQUOI N'Y A-T-IL PAS DE COMPÉTENCE MENSONGE ?

Contrairement à beaucoup de règles de JdR, GUMSHOE ne considère pas le mensonge comme une compétence en soi. Au lieu de cela, les personnages l'emploient comme une tactique de l'une ou l'autre des compétences relationnelles. Avec Jargon policier, vous racontez à des inspecteurs ce qu'ils veulent entendre. Un peu de Flatterie convainc la séduisante ressortissante étrangère que vous admirez la politique de son pays. Grâce à Interrogatoire, vous persuadez les suspects que vous ne faites qu'essayer de les aider, et ainsi de suite. Il y a un peu de mensonge dans presque toutes les interactions interpersonnelles réussies — du moins c'est ainsi que cela fonctionne pour DELTA GREEN.

posture, même en tenue civile ;
- Δ repérer les faiblesses de fortifications ou de tactiques ennemies ;
- Δ écrire un rapport de mission convaincant ;
- Δ noter les relations entre les objets et les dégâts sur les lieux d'une fusillade ou d'une bataille, en reconstituant la séquence d'événements.



Flatterie (Relationnelle)

Vous êtes doué(e) pour amener les gens à vous aider en les complimentant, subtilement ou ouvertement selon leur préférence. Avec des individus qui pourraient vous trouver sexuellement attirant(e), vous pouvez transformer la flatterie en flirt — et peut-être même en entreprise de séduction !

Sur une cible réceptive, vous pouvez :
- Δ évaluer rapidement quelqu'un lors d'une conversation et discerner ses pArt d'orgueil ou de honte cachée ;
- Δ développer une idée de ses goûts romantiques ou sexuels ;
- Δ lui demander de vous révéler des informations, de vous aider ou de vous faire confiance ;
- Δ obtenir d'elle un rendez-vous galant ou amical, c'est selon ;
- Δ repérer les attirances romantiques ou sexuelles ou les liens entre les gens en les regardant interagir ;

C'est à vous de décider si un haut niveau de Flatterie signifie que vous êtes physiquement séduisant(e), charmeur(se) et charismatique, ou simplement que vous avez un don pour bavarder ou exercer une fascination bizarre.

Histoire (Académique)

Vous êtes expert(e) en histoire humaine consignée, en particulier ses développements politiques, militaires, économiques et technologiques. Vous maîtrisez également les outils utilisés par les historiens : documents et livres. Vous pouvez :
- Δ comprendre des allusions historiques obscures ;
- Δ vous rappeler des événements importants ou pertinents concernant une ville, une région ou un pays donné ;
- Δ identifier les langues et les écritures anciennes ;
- Δ effectuer une analyse textuelle d'un manuscrit ou d'un livre pour dater ou identifier l'auteur ;
- Δ déterminer l'âge d'un document ;
- Δ indiquer où et quand un objet ancien a été façonné ;
- Δ identifier l'époque d'une pièce d'habillement ou de costume.

Inspiration (Relationnelle)

En faisant appel à ce qu'il a de meilleur en lui, vous obtenez aide, coopération et informations de la part du sujet. Après une courte interaction, vous ressentez intuitivement les valeurs positives qui lui sont les plus chères, puis vous faites appel à elles dans un discours bref mais émouvant. Selon le sujet, vous pouvez invoquer :
- Δ le patriotisme et l'amour du drapeau ;
- Δ les croyances religieuses ;
- Δ le dévouement aux méthodes scientifiques ;
- Δ la croyance en la paix, la justice ou toute autre valeur abstraite ;
- Δ les prédilections idéologiques ;
- Δ l'esprit d'équipe ou de corps.

Cette compétence couvre également, de façon générale, le commandement, notamment d'une unité militaire, d'une escouade de police ou d'une équipe d'agents fédéraux. Grâce à elle, vous pouvez gagner leur confiance et leur obéissance disciplinée, au moins jusqu'à ce que les tentacules jaillissent.

Interrogatoire (Relationnelle)

Vous extorquez les informations de sujets qui craignent votre autorité, votre cruauté ou votre pouvoir. Pour utiliser pleinement cette compétence, vous devez placer la cible en détention ou dans une situation qui évoque la contrainte et la punition. Vous pouvez emprunter une salle d'interrogatoire aux flics locaux ou en construire une de fortune dans une tente de la jungle.

Par les menaces, la persévérance et la tromperie occasionnelle, vous établissez graduellement un lien avec votre cible, en la convainquant que s'identifier psychologiquement à vous et lâcher l'information que vous recherchez — même s'il s'agit d'un aveu — est la seule option restante.

En tant qu'interrogateur(rice) entraîné(e), vous pouvez :

- Δ préparer une salle pour une séance d'interrogatoire ;
- Δ évaluer les lignes d'attaque les plus efficaces sur un individu ;
- Δ reconnaître quelqu'un qui a été formé professionnellement pour résister aux interrogatoires ;
- Δ mettre quelqu'un sur la défensive dans une conversation ordinaire ;
- Δ reconnaître une confession accidentelle ou forcée de la vérité ;
- Δ reconnaître les signes de torture, tant physiques que psychologiques ;
- Δ connaître les lois concernant le traitement des prisonniers de guerre ou des personnes soupçonnées d'infractions pénales.

Intimidation (Relationnelle)

Vous obtenez la coopération d'un sujet en vous montrant physiquement imposant(e), en envahissant son espace personnel et en adoptant une attitude psychologiquement autoritaire. L'intimidation peut impliquer des menaces de violences physiques implicites ou directes, mais elle est tout aussi souvent un acte de domination mentale, comme un regard qui fait baisser les yeux ou un sarcasme bien placé. Vous pouvez :

- Δ obtenir des informations ;
- Δ inciter la cible à quitter les lieux ;
- Δ mettre en colère la cible pour qu'elle révèle involontairement une information ;
- Δ réprimer chez la cible l'envie de tenter une action violente envers vous ou autrui.

Jargon policier (Relationnelle)

Vous savez parler le jargon des policiers, et vous savez les mettre en confiance et les détendre en votre présence. Vous pouvez être un policier en service, un ancien policier (ou un agent fédéral), ou simplement vous faire passer pour le type de personne qu'ils identifient immédiatement comme étant un citoyen fiable et digne de confiance. Vous pouvez :

- Δ obtenir tranquillement des informations confidentielles ;
- Δ ne pas être inquiété(e) pour des infractions mineures ;
- Δ sous-entendre que vous êtes un(e) collègue, autorisé(e) à participer à leurs affaires ;
- Δ dire si un flic vous ment ou vous cache quelque chose ;
- Δ interpréter les codes sur la fréquence de la police ;
- Δ écrire un rapport de police convaincant ;
- Δ reconnaître un policier en civil par son langage corporel ou ses vêtements.

Langue étrangère (Académique)

Pour chaque niveau en Langue étrangère, vous parlez et lisez couramment une langue autre que votre langue maternelle.

Vous pouvez choisir de savoir lire une langue ancienne qui n'est plus parlée, bien que l'Officier puisse refuser les langues occultes, primordiales ou inhumaines comme l'aklo (la langue du peuple serpent), le naacal (la langue de Mu) ou le pnakotic A (la langue yithian). L'Officier peut autoriser le regroupement de langues apparentées — un Agent parlant par exemple couramment le norvégien peut prétendre parler couramment le suédois (ou du moins « être capable de s'en sortir la plupart du temps ») sans ajouter de niveau supplémentaire.

Vous pouvez les spécifier lorsque vous créez votre Agent, ou choisir de manière opportune en cours de partie, en révélant que vous savez parler, disons, navajo quand les circonstances l'exigent. Vous n'apprenez pas la langue spontanément, mais vous révélez un fait jusqu'à présent non mentionné au sujet de votre Agent.



Dans l'ensemble, les compétences relationnelles sont en grande partie sans intérêt s'il n'y a pas de langue commune.

Loi (Académique)

Vous connaissez bien les lois pénales et civiles de votre juridiction d'origine et vous connaissez bien les systèmes juridiques étrangers. Avec un niveau de 2 ou plus, vous pouvez être (ou usurper l'identité) un avocat du barreau. Vous pouvez :

- Δ évaluer les risques juridiques inhérents à toute ligne de conduite ;
- Δ remarquer un langage inhabituel ou dangereux dans un document juridique ou un contrat ;
- Δ comprendre le jargon juridique ;
- Δ argumenter avec la police, le JAG (Judge Advocate General's Corps — corps juridique de l'armée américaine) et le parquet.

Médecine (Académique)

Vous étudiez les maladies du corps humain et vous connaissez peut-être aussi la médecine vétérinaire. Avec un niveau de 2 ou plus, vous pouvez avoir l'autorisation d'exercer en tant que médecin. Vous pouvez :

- Δ diagnostiquer des maladies, des empoisonnements et autres affections ;
- Δ prescrire un traitement pour une maladie curable ;
- Δ accoucher un nouveau-né ou pratiquer un avortement ;
- Δ identifier l'étendue et la cause d'un traumatisme ayant entraîné une perte de connaissance ;
- Δ détecter si une personne est affligée d'une condition physique qui l'affaiblit, comme la toxicomanie, la grossesse ou la malnutrition ;
- Δ établir le bilan de santé général d'une personne ;
- Δ utiliser des équipements médicaux courants tels que des appareils à rayons X ;



- Δ identifier des anomalies médicales ;
- Δ comprendre le jargon médical.

À la discrétion de l'Officier, vous pouvez connaître une spécialité plus complexe, vous ouvrant les mêmes possibilités que dans la pratique générale détaillée ici. L'Officier peut autoriser ou non un diagnostic élémentaire de Médecine légale (« le tueur a utilisé un instrument contondant ; la mort a été instantanée ») à l'aide de cette compétence.

Médecine légale (Technique)

Vous effectuez des autopsies sur des sujets décédés pour déterminer la cause et les circonstances du décès. Vous pouvez utiliser des indices sur le squelette pour reconstituer les caractéristiques physiques (âge, sexe, état de santé, parfois occupation) de la personne décédée.

Entre autres choses, votre examen permet de discerner :

- Δ la nature de l'arme ou des armes utilisées sur la victime, le cas échéant ;
- Δ l'heure approximative du décès ;

- Δ la présence de substances intoxicantes ou d'autres substances étrangères dans le système sanguin ou sur la peau ;
- Δ la composition du dernier repas de la victime ;
- Δ une reconstitution de la séquence d'événements ayant conduit à la mort de la victime d'après la disposition des blessures sur le corps.

Négociation (Relationnelle)

Vous êtes expert(e) dans la conclusion d'accords avec autrui, en convainquant que le meilleur arrangement pour vous est aussi le meilleur pour eux. Vous pouvez :

- Δ marchander des biens et services ;
- Δ estimer les prix probables d'articles, y compris ce que quelqu'un d'autre serait prêt à payer pour eux ;
- Δ soudoyer avec succès et poliment un fonctionnaire ou un policier corrompu ;
- Δ assurer la médiation en cas de prise d'otages ou crise diplomatique ;
- Δ vendre quelque chose à un acheteur potentiel ;
- Δ échanger des faveurs ou des informations avec autrui.

Observation (Technique)

Vous êtes doué(e) pour inspecter une scène et trouver des indices importants. Il s'agit d'une compétence générique pour repérer un indice caché, avoir une connaissance générale de la situation ou remarquer une anomalie visuelle non menaçante. Vous pouvez :

- Δ repérer des objets cachés ou des objets intéressants (y compris des douilles de balles sous une voiture ou des gouttes de sang derrière le bureau) sur les lieux d'un crime ou d'une enquête ;
- Δ inspecter un lieu pour repérer les gardes, les caméras, les portes de derrière, les procédures de sécurité, l'intervention éventuelle de la police, les supports d'armes, etc. ;
- Δ noter les entrées et les sorties des pièces dans lesquelles vous vous trouvez, ainsi que les personnes qui se trouvent à proximité ;
- Δ remarquer les signes d'une fouille antérieure d'un lieu ;
- Δ trouver et transférer des empreintes digitales, des traces de fibres ou d'autres indices physiques présents dans une scène.

Repérer une surveillance ennemie ou surveiller un endroit relève de Discrétion ; détecter un tireur d'élite qui se cache dans l'ombre est une utilisation de Sixième sens. Chercher un objet délibérément caché qui *n'est pas* un indice clé relève de Camouflage.

Occultisme (Académique)

Vous êtes expert(e) dans l'étude historique de la magie, des superstitions et de la sorcellerie de l'âge de pierre à nos jours. Vous pouvez :

- Δ identifier les traditions culturelles qui sous-tendent un rituel en examinant ses conséquences physiques ;
- Δ deviner l'effet escompté d'un rituel à partir de ses conséquences physiques ;
- Δ simuler une séance de voyance, de spiritisme ou autre activité occulte ;
- Δ lire et préparer un horoscope ;
- Δ fournir des faits historiques et des anecdotes concernant diverses traditions occultes, groupes de sectateurs, démons et légendes ;
- Δ identifier un attirail occulte, des grimoires, des symboles et des codes ;
- Δ identifier des activités occultes comme étant le travail de praticiens avertis ou d'adolescents à la recherche de sensations fortes.

Cette compétence n'englobe pas les dieux extraterrestres et les êtres couverts par Paranaturel (cf. page 063).

Cette compétence ne vous permet pas de faire de la magie ou d'invoquer des entités surnaturelles. Vous pouvez croire ou non à l'occultisme ; la compétence fonctionne aussi bien dans les deux cas.

Paranaturel

Vous avez commencé à reconstituer les règles secrètes du monde réel, au lieu du voile ignorant de la physique et de la religion. Vous reconnaissez les noms secrets et les vérités qu'ils cachent. Si vous avez lu un dossier DELTA GREEN ou un ouvrage confisqué, cette compétence vous permet de vous rappeler tous les indices ou faits spécifiques utiles dans votre situation actuelle. Si vous regardez un ancien bas-relief extraterrestre, cette compétence vous permet de percevoir, à partir d'une seule forme choquante, l'horrible histoire qu'il raconte.

L'utilisation de cette compétence coûte à la fois de la Santé mentale et de l'Équilibre mental (cf. page 072).

L'usage premier de cette compétence au cours d'une enquête consiste à « rassembler les pièces du puzzle » et à puiser dans les terribles connaissances que vous avez inconsciemment oubliées, pour arriver à une horrible prise de conscience. L'Officier vous indique le résultat de votre intuition, esquissant les implications impossibles des événements que vous avez découverts (cf. page 129 pour plus d'informations sur cette compétence). Ce n'est peut-être pas la « solution » au mystère, bien qu'elle doive vous permettre d'orienter vos efforts dans la bonne direction. À la discrétion de l'Officier, une dépense conséquente pourrait fournir des réponses plus

précises (et potentiellement terriblement dangereuses).

Pharmacie (Technique)

Vous êtes capable d'identifier et de préparer des médicaments et des drogues. Vous pouvez :

- Δ identifier les médicaments et les potions et reconnaître leurs effets secondaires et leurs contre-indications ;
- Δ identifier un toxicomane après un bref échange ;
- Δ identifier un poison et déterminer son antidote ;
- Δ identifier et récolter avec succès des plantes et des champignons hallucinogènes ou narcotiques ;
- Δ à partir des matières premières, produire de la morphine, de l'héroïne, de la cocaïne, du LSD, des amphétamines, des barbituriques et d'autres substances réglementées.

Photographie (Technique)

Vous êtes compétent(e) dans l'utilisation des appareils photo, y compris les prises de vue fixes, télévisuelles et cinématographiques. Vous pouvez :

- Δ prendre des enregistrements visuels utiles de scènes de crime, d'individus sous surveillance ou d'émeutes ;
- Δ charger et utiliser des caméras espion ou des appareils de photographies aériennes ;
- Δ prendre des photos discrètement et installer des caméras cachées à des fins de surveillance ;
- Δ développer des films ou des plaques et agrandir ou mettre en valeur des détails cachés dans des photographies à un degré *a priori* invraisemblable ;
- Δ interpréter des photographies aériennes et satellites ;
- Δ utiliser des filtres et des lumières pour capturer des images visibles uniquement dans l'infrarouge ou l'ultraviolet ;
- Δ remarquer les retouches manuelles ou les trucages dans une image photographique ou un négatif ;
- Δ prendre des photos à l'aide d'expositions doubles et d'autres méthodes ;
- Δ retoucher et manipuler des négatifs photographiques de façon réaliste.

Physique (Technique)

Vous étudiez les forces fondamentales de l'univers : pression, électromagnétisme, thermodynamique, mouvement, gravité, optique et radioactivité. Vous pouvez :

- Δ concevoir ou remettre en état des machines expérimentales pour tester, détecter ou manipuler des forces et des énergies physiques ;
- Δ obtenir et faire fonctionner des pièces d'équipement de laboratoire coûteuses ou méconnues comme des compteurs Geiger, des lasers, des chambres à brouillard (pour détecter des particules), etc. ;
- Δ comprendre et appliquer les mathématiques avancées, y compris les géométries non euclidiennes ;
- Δ tenter de comprendre les technologies avancées ou extraterrestres ;
- Δ calculer des trajectoires balistiques.

La construction de machines expérimentales relève de la Mécanique, et non de la Physique, bien que certains de ces dispositifs (en particulier la rétro-ingénierie sur des technologies extraterrestres) nécessitent probablement aussi des dépenses en Physique pour leur construction.

OÙ EST LA COMPÉTENCE BIBLIOTHÈQUE ?

Ou Recherche comme nous l'avons nommée dans ***Night's Black Agents.*** En tant qu'employés du gouvernement, les Agents sont très familiers avec les archives sans fin et les rayonnages de dossiers poussiéreux. Les Officiers et les joueurs utilisent le sujet de la recherche pour les guider : trouver un rapport de fouilles avec Archéologie, une notice nécrologique bizarre avec ROHUM ou Médecine, un dossier judiciaire avec Loi, et ainsi de suite. Si aucune compétence ne semble pertinente pour la recherche, utilisez Analyse de données pour passer en revue les dossiers ou les étagères, jusqu'à ce que l'indice apparaisse.



Récupération de données (Technique)

Vous récupérez des données et des informations de sources non imprimées. Vous pouvez :

- Δ utiliser un ordinateur pour obtenir des informations de ses bobines de bande magnétique ou de ses cartes perforées ; même sans ordinateur, vous pouvez souvent déchiffrer le type de données contenues sur la bande ou les cartes ;
- Δ récupérer des données à partir d'enregistrements effacés ou altérés ou de bandes informatiques ;
- Δ augmenter la clarté d'un enregistrements audio, en vous focalisant sur ou en amplifiant les éléments désirés ;
- Δ transcrire rapidement et précisément un enregistrement audio, ou extraire les détails importants d'un enregistrement avec une rapidité miraculeuse.

Avec un accès et une dépense, vous pouvez modifier ou falsifier un enregistrement informatique et insérer, effacer ou remplacer des enregistrements informatiques d'un fichier ou d'une banque de données.

ROHUM (Relationnelle)

Techniquement, le renseignement d'origine humaine (ROHUM) est le renseignement recueilli *auprès* d'une source humaine. Cette compétence couvre plutôt le renseignement recueilli *à propos* d'un sujet humain. Pour utiliser ROHUM, vous devez observer directement la cible. Cela vous permet de :

- Δ noter ses schémas d'interaction et évaluer ainsi ses vulnérabilités relationnelles potentielles ;
- Δ entretenir des sources d'information sur le sujet ;
- Δ deviner si le sujet affiche un masque émotionnel et déduire son dégré de confiance à partir de son langage corporel.

Si vous parlez au sujet, vous pouvez :

- Δ lui soutirer subtilement des informations, si ses soupçons ne sont pas encore éveillés ;
- Δ déceler les sujets qu'il préfère éviter ;
- Δ identifier un bluff ;
- Δ lire à froid les signes d'une arnaque à la divination, des séances de spiritisme bidons ou des performances de mentaliste, des impostures, etc. ;
- Δ reconnaître les signes de nervosité, d'hostilité ou de suspicion, même s'ils sont dissimulés derrière un voile de courtoisie ou d'ennui bureaucratique ;
- Δ reconnaître les signes d'un lavage de cerveau ou de coercition ;
- Δ reconnaître les signes de malhonnêteté et de dérobade, et déterminer si le sujet ment ou non ; avec une dépense, vous pouvez estimer correctement quelles sont ses raisons de mentir.

Cette compétence ne vous permet pas de déterminer à propos de quoi le sujet ment, ou de voir la vérité sous-jacente à travers les mensonges. Elle ne permet pas nécessairement de faire la distinction entre quelqu'un qui dit la vérité et quelqu'un qui se trompe honnêtement sur le sujet.

Certains individus — escrocs, acteurs, agents experts des couvertures, joueurs professionnels, etc. — peuvent être si habiles à mentir qu'ils ne déclenchent jamais votre détecteur de mensonges intégré, ou le surchargent en le maintenant « toujours allumé ». Certaines personnes croient en leurs propres mensonges. Les personnalités psychopathes et sociopathes et les adeptes du lavage de cerveau mentent de façon réfléchie et sans honte, vous privant des tics et des gestes révélateurs que vous utilisez pour sentir quand une personne vous trompe. Beaucoup de ceux qui sont corrompus par le paranaturel se « lisent mal » de temps en temps, sans toutefois trahir une quelconque information utile pour un observateur humain.

Cette compétence remplace, et en partie développe, la compétence usuelle de GUMSHOE : Évaluer l'honnêteté/Détecteur de mensonges (Assess Honesty/Bullshit Detector).

Science alternative (Technique)

Vous êtes expert(e) dans les domaines expérimentaux, excentriques et tout simplement impossibles de la science, de l'histoire des OVNIs à la parapsychologie en passant par l'orgone (terme inventé par Wilhelm Reich pour désigner une forme d'« énergie »). Vous pouvez :

- Δ identifier la théorie alternative derrière les notes et les diagrammes griffonnés d'un programme de recherche ;
- Δ devinez l'effet prévu d'une expérience à partir de ses répercussions physiques ;
- Δ simuler une communication



psychique, un contact du 3e type, ou similaire ;

- Δ effectuer une expérience parapsychologique rigoureuse si vous avez un niveau en Psychothérapie ;
- Δ effectuer une expérience paraphysique rigoureuse si vous avez un niveau en Physique ;
- Δ fournir des faits historiques et des anecdotes concernant divers scientifiques alternatifs, des cryptides animaux ou végétaux dont on suppose l'existence, sans posséder la moindre preuve de celle-ci, des observations d'OVNI, des théories du complot, etc. ;
- Δ identifier les traces alternatives — marque de brûlure d'OVNI, agroglyphes (cercles dans les champs), empreinte de Bigfoot — comme étant un canular ou comme quelque chose d'inexpliqué jusqu'à présent ;

Cette compétence n'englobe pas les dieux extraterrestres et les êtres couverts par Paranaturel (cf. page 063).

Cette compétence ne vous permet pas d'utiliser de pouvoirs psychiques ou de construire des appareils bizarres. Vous pouvez croire ou non aux sciences alternatives ; la compétence fonctionne aussi bien dans les deux cas.

Cette compétence couvre les pseudosciences ; le surnaturel relève de l'Occultisme. Certaines zones d'étrangeté, telles que l'Atlantide ou les lignes de Ley, peuvent relever des deux compétences à la discrétion de l'Officier.



SIGINT (Technique)

Vous pouvez utiliser des appareils de communication électroniques et surveiller les communications électroniques pour recueillir des SIGINT (SIGnal INTelligence — Renseignements électroniques). Avec l'équipement approprié, vous pouvez également :

- Δ retracer les appels téléphoniques ;
- Δ installer des appareils d'écoute secrets et suivre une écoute ;
- Δ surveiller et interpréter les radars et signaux de sonar ;
- Δ faire des enregistrements audio de haute qualité ;
- Δ envoyer et lire le morse et d'autres codes télégraphiques courants ;
- Δ utiliser des brouilleurs, de l'équipement à faisceau étroit et d'autres appareils radio complexes ;
- Δ effectuer de petites réparations et l'entretien courant de matériel de communication ;
- Δ reconnaître le « frappé » d'un autre radiotélégraphiste.

Envoyer un message dans des conditions atmosphériques défavorables peut nécessiter une dépense ; collecter des indices majeurs par radio n'en nécessite jamais.

Découvrir un micro sur quelqu'un d'autre est souvent un indice majeur gratuit ; la découverte d'un micro placé sur vous-même ou sur vos collègues Agents nécessite généralement une dépense de 1 point de SIGINT ou d'un test de Camouflage (cf. *Micros et découverte de micros* page 152).

En fait, la mise sur écoute d'un téléphone ou d'une ligne télex nécessite l'utilisation de Mécanique comme une compétence d'investigation. Échapper à des systèmes de surveillance électronique nécessite presque toujours un test de Discrétion.

Soutien (Relationnelle)

Vous obtenez des gens ce que vous voulez en les mettant à l'aise. Il peut s'agir de belles paroles, d'une sympathie sincère ou simplement d'une présence apaisante. Vous pouvez :

- Δ obtenir des informations et de petites faveurs ;
- Δ apaiser la peur ou la panique chez autrui ;
- Δ convaincre des témoins effrayés ou inquiets qu'ils n'ont rien vu d'inhabituel ;
- Δ instiller un sentiment de calme au cours d'une crise.

Survie (Technique)

Vous pouvez survivre dans la nature et en milieu sauvage, sans doute grâce à une éducation rurale, une formation militaire ou un service extensif « à la campagne ». Vous pouvez :

- Δ remarquer des comportements inhabituels ou des spécimens de faune et de flore ;
- Δ trouver des plantes comestibles, chasser et pêcher ;
- Δ faire du feu et survivre en pleine nature la nuit ou par mauvais temps ;
- Δ vous orienter sur la terre ferme, quoique plus facilement avec une boussole et une carte ;
- Δ trouver des pistes, des chemins et des sentiers ;
- Δ prédire la météo ;
- Δ planifier une expédition ou une patrouille ;
- Δ pister des personnes, des animaux ou des véhicules ; y compris pister avec des chiens limiers, en supposant que vous ayez des chiens amicaux à votre disposition.

Technique professionnelle (Relationnelle)

Vous pouvez utiliser les techniques de l'espionnage et parler à des espions si

vous devez organiser une rencontre. Vous pouvez :

- Δ mettre en place et vérifier une boîte aux lettres morte ;
- Δ repérer ou mener un échange d'informations discret entre deux agents ou une livraison par véhicule ;
- Δ déterminer quelle agence a formé un agent secret en examinant sa technique, ses méthodes de surveillance, etc. ;
- Δ identifier les bons endroits pour placer des signes de reconnaissance, faire des échanges, etc. ;
- Δ se rappeler de cas d'espionnage, d'opérations secrètes, etc. notoires ou pertinents ;
- Δ recueillir des rumeurs dans le monde clandestin ;
- Δ entrer en contact avec des espions, des agents et des ressources sans les faire fuir ;
- Δ transmettre des informations ou des menaces de manière allusive sans alerter les indiscrets.

Considérez « L'Abomination de Dunwich » comme une aventure de **La Chute de DELTA GREEN**. *Le professeur Armitage a lu le* Necronomicon, *alors lorsqu'il utilise sa compétence Paranaturel, il se rend compte que le vieux Whateley a, d'une manière ou d'une autre, incarné Yog-Sothoth sur Terre. Dans l'histoire, il lit ensuite le journal de Wilbur pour apprendre qu'il a besoin à la fois d'une incantation spéciale et de la Poudre d'Ibn-Ghazi pour détruire le rejeton de Yog-Sothoth. S'il n'avait pas réussi à s'emparer du journal, Armitage pourrait alors utiliser le Paranaturel pour « avoir l'intuition » que Yog-Sothoth doit être rendu visible avant de pouvoir être banni complètement, et dépenser un point pourrait lui apprendre que la Poudre d'Ibn-Ghazi permettrait d'arriver à un tel résultat. Aucune dépense ne fournirait la formule de la Poudre, si ce n'est pour suggérer quel vieil ouvrage pourrait cacher de semblables vérités.*

Compétences générales

Les compétences générales utilisent des règles et une échelle pour leurs niveaux différents de ceux des compétences d'investigation. Leurs réserves de points plus importantes vous offrent plus d'options et de puissance lors des scènes d'action. Vous **lancez les dés** pour savoir si votre compétence générale vous permet de surpasser la Difficulté de l'action. Vous pouvez **dépenser les points** de la réserve d'une compétence générale pour augmenter le résultat de votre dé, ce qui vous donne de meilleures chances de réussite. Les réserves de compétences générales sont récupérées pendant l'opération, mais vous les dépensez plus vite quand la situation se corse.

GUMSHOE traite les deux ensembles de compétences différemment parce qu'ils remplissent des fonctions narratives distinctes. Le but de toute opération de ***La Chute de DELTA GREEN*** est d'enquêter, de chasser ou d'explorer pour mettre à jour le paranaturel, puis d'affronter les forces extraterrestres qui se cachent derrière, ou du moins leurs serviteurs ou sectateurs. Cette confrontation doit être pleine de suspense, c'est pourquoi les compétences générales peuvent conduire à un échec.

Mais c'est aussi dans l'intérêt de la narration que la confrontation doit avoir lieu : c'est pourquoi l'enquête — qui précède la confrontation — doit réussir. Une opération bien conçue de ***La Chute de DELTA GREEN*** récompense les joueurs pour avoir résolu le mystère de manière intelligente ou spectaculaire, en rendant la confrontation plus excitante, plus intéressante intellectuellement, ou même offrant une (légèrement) plus grande chance de survie (pour en savoir plus sur la conception des opérations voir page 335).

Utilisation des compétences générales comme compétences d'investigation

Les compétences générales peuvent également servir de compétences d'investigation lorsqu'elles sont utilisées pour obtenir un indice plutôt que pour surmonter une opposition. Un Agent peut par exemple utiliser Bagarre dans le cadre d'une enquête pour identifier un style de combat inhabituel ou repérer si un match de boxe est truqué. Il peut utiliser Conduite pour évaluer l'état ou la rareté d'une voiture ancienne, ou repérer une route pour prendre la fuite.

Tout comme les compétences d'investigation, les compétences générales fonctionnent comme des compétences relationnelles lors des contacts avec des personnes versées dans leur utilisation. Un Agent peut utiliser Bagarre comme une compétence relationnelle pour infiltrer un dojo ou un gymnase, et pour recueillir des informations ou des ragots auprès de la clientèle ou des patrons.

Armes à feu

Vous excellez dans le maniement de fusils, de pistolets-mitrailleurs, de pistolets et autres armes personnelles légères. Cela comprend aussi leur démontage, leur réparation et leur identification. Cette compétence, pour simplifier le système, couvre également les arbalètes.

Les armes collectives, les mitrailleuses et l'artillerie nécessitent la compétence Artillerie.

Vous pouvez dépenser 2 points de votre réserve d'Armes à feu pour tenter de toucher une cible à Longue portée

avec un pistolet, jusqu'à 450 mètres avec un fusil. Cette dépense n'affecte pas le test ; elle le rend possible (cf. *Portée étendue* page 104).

Artillerie

Vous êtes formé(e) à l'utilisation des armes collectives : mortiers, lance-roquettes, mitrailleuses et pièces d'artillerie. Vous pouvez viser, tirer et recharger les canons sur un véhicule de combat, un char ou un avion, mais sans niveau dans Conduite ou Pilotage, vous ne pouvez pas utiliser le véhicule lui-même.

Athlétisme

Vous pouvez accomplir des efforts physiques et des actions relevant de l'habileté : courir, sauter, nager, lancer des grenades, faire du rappel sur le mur d'un bâtiment, éviter (ou attraper !) des objets dangereux, etc. Toute action physique qui n'est pas couverte par une autre compétence relève très certainement de l'Athlétisme.

Plus difficile à toucher

Si votre niveau en Athlétisme atteint ou dépasse 8, votre Seuil de blessure (la valeur que vos adversaires doivent atteindre lorsqu'ils tentent de vous toucher en combat) est de 4. Sinon, votre Seuil de blessure est 3.

Bagarre

Tenir bon dans un combat au corps à corps, que vous souhaitiez tuer, assommer, maîtriser ou échapper à votre adversaire. Cette compétence couvre toutes sortes de combats à mains nues, des combats de judo aux bagarres de comptoir en passant par les affrontements de muay-thaï.

L'utilisation de poings américains, d'une matraque ou d'un rouleau de pièces dans le poing est considérée comme une attaque de Bagarre. Utiliser quoi que ce soit d'autre relève de Mêlée.

Bureaucratie

Vous savez comment vous frayer un chemin dans une organisation bureaucratique, qu'il s'agisse d'une agence gouvernementale ou d'une grande entreprise. Vous savez obtenir ce que vous souhaitez rapidement, et avec un minimum de dérangement.

Effectuez un test quand vous voulez qu'une administration fasse quelque chose pour vous : réaffecter un avion-espion, faire obstacle à la mission périlleuse ou à la recherche de financement d'un adversaire, autoriser le sauvetage d'un effectif captif, obtenir un fichier classifié (ou l'enterrer hors de portée), envoyer les Rangers, ou toute autre chose. Par ailleurs, vous pouvez essayer de contrecarrer ou d'empêcher votre agence ou une autre branche de faire ce qu'elle a décidé : échanger un prisonnier, enquêter sur des disparitions de matériel, mettre sur écoute un laboratoire, etc.

Difficulté 4 : Une tâche standard pour laquelle vous avez une autorisation ou qui dépend de votre juridiction.
Difficulté 6 : Quelque chose qui nécessite de tirer quelques ficelles.
Difficulté 8 : Quelque chose que rien ne vous autorise à demander.

Augmentez la difficulté de +1 pour les agences locales et étatiques ou les divisions rivales de votre propre agence, de +2 pour les autres agences fédérales ou les autres branches militaires et de +3 pour les agences de gouvernements étrangers. Il sera souvent plus facile d'établir des contacts grâce à Réseau (cf. page 075) dans d'autres gouvernements que de passer par les voies officielles.

L'Officier peut créer des PNJ bureaucrates qui s'opposent à vous assez souvent pour disposer de leurs propres réserves de points et définir les paramètres de vos opérations en fonction des résultats d'un test opposé de Bureaucratie. Des PNJ aussi puissants peuvent également faciliter les choses pour les Agents — en échange d'un service déplaisant en retour, bien sûr.

Bureaucratie est une compétence idéale pour les défis qui s'étendent dans la durée (cf. page 088) ; vous effectuez un test par opération, avec un bonus ou une pénalité en fonction de vos performances sur la mission.

La réserve de Bureaucratie n'est récupérée qu'en fin d'opération ; il est impossible de la récupérer pendant celle-ci.

Bureaucratie comme compétence d'investigation

Dans d'autres jeux GUMSHOE, Bureaucratie est une compétence relationnelle. Les Agents peuvent aussi l'utiliser comme telle, pour :

- convaincre des fonctionnaires de fournir des informations sensibles ou gênantes ;
- obtenir des accréditations sur des prétextes fallacieux ;
- trouver la personne qui sait vraiment ce qui se passe ;
- localiser des bureaux et des dossiers ;
- emprunter de l'équipement ou des fournitures ;
- convaincre un sujet étranger à une admnistration donnée que vous avez un ordre de mission ou une requête légale.

En général, si vous avez besoin d'information de la part de l'admistration, utilisez cette compétence comme une compétence d'investigation ; si vous



avez besoin de passer à l'action, faites un test.

Comme toujours, obtenir un indice clé d'un bureaucrate peut nécessiter une grande patience et une grande détermination, mais ne requiert ni dépense, ni test.

Camouflage

Vous savez rendre des objets indécelables et les dissimuler pour échapper à une fouille. Vous utilisez des méthodes variées, comme camoufler, cacher des objets sur vous, en introduire sans vous faire repérer dans des tiroirs, construire des compartiments secrets dans des voitures ou des mallettes, voire modifier la signature visuelle d'un objet à l'aide de peinture ou de plâtre.

Entre autres choses, vous pouvez également :

- Δ découvrir des objets intentionnellement cachés, y compris des microphones, des appareils photo et des bombes ;
- Δ masquer un rayonnement infrarouge ou une signature olfactive, à condition de disposer d'un équipement approprié, tel qu'un chiffon isolant ou du marc de café ;
- Δ faire une fouille par palpation efficace sur un individu ou, avec du temps, effectuer une fouille au corps approfondie ;
- Δ « nettoyer » une scène de crime ou une planque pour effacer les preuves indiquant votre présence sur place ;
- Δ détecter les signes d'une précédente fouille approfondie et professionnelle ;
- Δ installer un dispositif d'écoute, une caméra cachée ou une bombe.

Le câblage ou la mise en place d'un micro espion ou d'une caméra cachée nécessitent SIGINT ou Mécanique. Poser une bombe nécessite Démolition. Découvrir un objet camouflé grâce à une reconnaissance photographique relève de



Photographie, voire d'Expertise militaire. Mettre un téléphone sur écoute relève de Mécanique.

Même en utilisant un camouflage, vous cacher dépend de Discrétion.

Découvrir un indice caché (en particulier un indice clé) est soumis à Observation.

Vous pouvez aussi utiliser SIGINT pour découvrir des micros et des caméras, en particulier ceux visant des personnes autres que vous.

Conduite

Entre vos mains, même les voitures les plus modestes atteignent de belles performances. Vous pouvez :

- Δ échapper à une poursuite ou en mener une ;
- Δ éviter les accidents ou minimiser les dégâts causés par une collision ;
- Δ conduire avec succès hors route, sans vous enliser et sans accident, en supposant que le terrain soit un minimum carrossable ;
- Δ maintenir une grande vitesse dans des conditions météorologiques défavorables ;
- Δ prendre discrètement un autre véhicule en filature ;
- Δ effectuer des sauts, des glissades et autres cascades ;
- Δ remarquer si un véhicule a été trafiqué ;
- Δ démarrer une voiture sans les clés ;
- Δ effectuer des réparations d'urgence.

Avec Conduite au niveau 1, vous maîtrisez sans problème tous les modèles et toutes les marques de voitures, y compris les Jeeps, les fourgonnettes et les pickups.

Pour chaque niveau supplémentaire, vous pouvez ajouter un type de véhicule à moteur à votre répertoire, comme : les motos, les camions et les semi-remorques, les chars, les cars et les bus, les véhicules de chantier, les motoneiges, les aéroglisseurs ou les bateaux à moteur.

Comme pour les Langues étrangères, ajouter un type de véhicule à un moment opportun ne représente pas un apprentissage soudain de la conduite d'un bulldozer, mais simplement une formation antérieure ou une expérience passée que vous n'avez jamais eu l'occasion de mentionner jusqu'à présent.

Les avions et la plupart des embarcations requièrent Pilotage (cf. page 074).

Démolition

Vous êtes expert(e) en bombes, en engins incendiaires et en pièges explosifs. Vous pouvez :

- Δ désamorcer ou déclencher des bombes et des pièges ;
- Δ manipuler de la nitroglycérine, du napalm ou d'autres substances dangereusement instables en une relative sécurité ;
- Δ avec du temps, faire sauter des coffres-forts ou des chambres fortes sans endommager leur contenu ;
- Δ fabriquer des composés explosifs ou du napalm à partir de produits chimiques communs ;
- Δ construire et faire exploser en toute sécurité vos propres engins explosifs ou pièges ;
- Δ faire imploser une structure avec des explosifs (ou détruire une zone précise) ;
- Δ allumer de manière fiable un feu destructeur.

Les explosifs « universels » conventionnels, en particulier les engins explosifs militaires, sont par sécurité normalisés, assurant au passage leur facilité de manipulation en situation de stress. L'utilisation d'une charge standard d'explosif plastique et d'un détonateur, d'une charge explosive ou de thermite nécessite un test de Démolition de Difficulté 3. Construire un piège explosif ou installer une charge précise avec soit des grenades, soit de la dynamite est beaucoup plus difficile (Difficulté 5+).

Lancer une grenade, une charge explosive ou un bâton de dynamite allumé requiert un test d'Athlétisme.

Démolition comme compétence d'investigation

Démolition devient également une compétence d'investigation quand elle est utilisée pour :

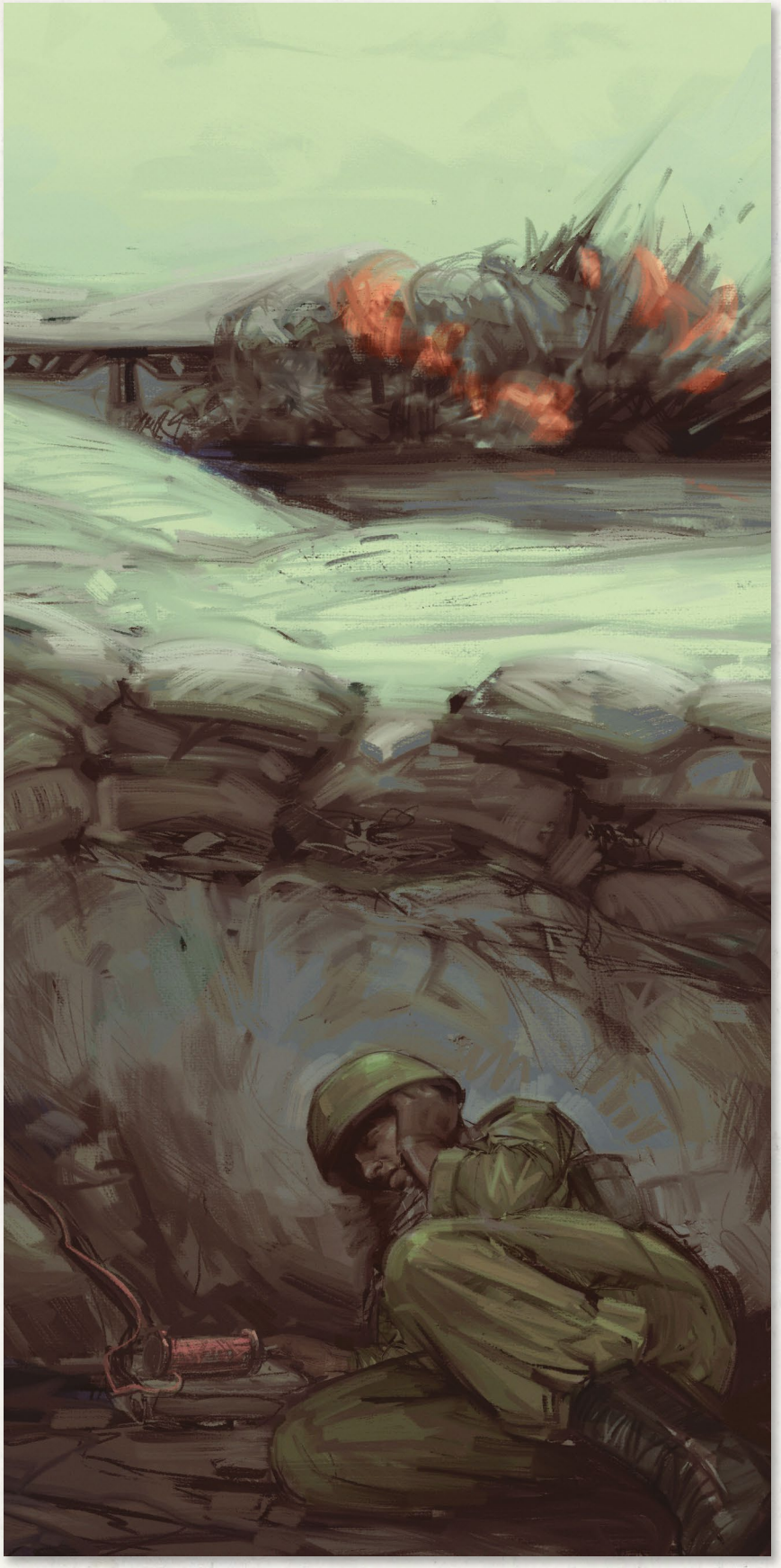
- Δ reconstituer des bombes explosées ou des dispositifs incendiaires ;
- Δ déterminer, pour n'importe quelle bombe (explosée ou non) ou engin incendiaire, la méthode et les matériaux utilisés par l'artificier ou le pyromane, et en déduire son expertise, ses antécédents et son niveau de compétence ;
- Δ reconstituer la propagation d'un incendie.

Déguisement

Vous pouvez modifier votre apparence, votre posture et votre voix pour les rendre méconnaissables ou inaperçues. Déguiser les autres avec des accessoires plus sophistiqués qu'un chapeau ou une fausse moustache ne fonctionne que pour de brèves périodes ; la posture et le langage corporel sont des éléments essentiels à tout déguisement réussi.

Cette compétence couvre également le fait de se faire passer pour une personne différente : maniérismes vocaux, altération du langage corporel, sens de la tenue vestimentaire et de l'attitude, et réactions qui semblent réalistes (les uniformes ou les papiers obtenus grâce à Escamotage — ou Bagarre — peuvent aider).

Il est extrêmement difficile de se faire passer avec succès pour une personne déjà connue de vos interlocuteurs (les masques que l'on voit dans *Mission Impossible* n'existent pas, sauf chez les Mi-Go). Une brève imitation vocale vous impose une Difficulté 4. Une usurpation d'identité face à face



exige un test réussi contre une Difficulté 7 toutes les cinq minutes de contact soutenu entre vous et votre cible.

Déguisement comme compétence d'investigation

Déguisement devient également une compétence d'investigation quand elle est utilisée pour :

- Δ créer une couverture et la conserver parmi des personnes sans méfiance ;
- Δ imiter un personnage générique, comme un agent de sécurité, un serveur ou un livreur ;
- Δ se présenter brièvement sous un faux jour, par exemple au téléphone ou à un bureau d'accueil.

Cette utilisation du Déguisement à des fins d'enquête remplace la compétence Incarner dans d'autres jeux GUMSHOE.

Discrétion

Vous pouvez vous cacher dans l'ombre ou à couvert, vous déplacer silencieusement et vous infiltrer sans être repéré(e) par les gardes ou les alarmes. Vous pouvez également :

- Δ crocheter de petites serrures (y compris des menottes) ;
- Δ désactiver ou contourner les systèmes de sécurité ;
- Δ trouver des endroits appropriés pour entrer par effraction et vous y glisser ;
- Δ effectuer la surveillance discrète d'un individu ou guider une équipe de guetteurs ;
- Δ prendre, à pied, une cible en filature sans vous faire remarquer ;
- Δ vous fondre dans le décor ou dans la foule ;
- Δ écouter aux portes ou aux fenêtres sans vous faire entendre ;
- Δ semer des poursuivants à pied ou échapper à une surveillance.

Repérer que vous êtes pris(e) en filature ou surveillé(e) par des moyens non-électroniques peut relever

d'Observation ou de Discrétion (si cela a peu de chance de mener au combat) ou Sixième sens (si cela débouche sur un combat) ; l'Officier doit se fier à son jugement.

Le crochetage d'une serrure de grande taille, complexe ou difficile fait appel à Mécanique.

Prendre un véhicule en filature relève de Conduite. Pour distancer un poursuivant, utilisez Athlétisme.

Cette compétence combine les compétences d'Infiltration et de Surveillance que l'on trouve dans d'autres jeux GUMSHOE.

Équilibre mental

Les chocs ou les événements stressants peuvent avoir des conséquences psychologiques durables. La confrontation avec des monstres ou d'autres phénomènes paranaturels peut provoquer une rupture mentale pure et simple, tout comme une attaque nocturne par les Viêtcongs ou un mauvais trip après une prise de drogue. Votre niveau d'Équilibre mental indique votre résistance aux traumatismes mentaux et aux attaques psychiques, ainsi que votre volonté générale et votre sang-froid.

Bien qu'une perte de Santé mentale puisse réduire l'Équilibre mental, les deux ne sont pas directement corrélés. Un sectateur avec 0 en Santé mentale peut être un cannibale jacassant dans un trou paumé (avec un Équilibre mental tout aussi faible) ou un professeur débonnaire dont l'Équilibre mental est supérieur à celui de tous les Agents qui cherchent à le démasquer.

Tous les personnages commencent gratuitement avec Équilibre mental 4.

Consultez la page 121 pour en savoir plus sur les pertes d'Équilibre mental et autres règles.

Équitation

Il est relativement facile de rester sur un cheval au pas (ou une mule ou un âne) sur un terrain plat. Mais vous, vous êtes un(e) cavalier(ère) émérite. Vous pouvez :

- Δ échapper à une poursuite ou en mener une à cheval ;
- Δ panser, ferrer et mettre à l'écurie une monture ;
- Δ entretenir, préparer et utiliser des équipements d'équitation tels que des selles et des brides ;
- Δ charger des animaux en toute sécurité et sans excès de poids ;
- Δ calmer un animal de monte nerveux ;
- Δ conduire une remorque ou une charette tirées par des chevaux ;
- Δ utiliser une arme à dos de cheval.



Avec un niveau 1 en Équitation, vous pouvez monter ou atteler un cheval, une mule ou un âne de façon experte. Tous les 2 niveaux supplémentaires, vous pouvez ajouter un animal : chameau, buffle ou bœuf, renne, yack ou éléphant.

Vous ne pouvez pas ajouter ou monter de monstres.

Escamotage

Vos doigts agiles vous permettent de manipuler discrètement de petits objets. Vous pouvez :

- Δ voler de petits objets sur des bureaux, des comptoirs, des scènes de crime ou des

présentoirs de musée, même sous le regard supposé vigilant d'un gardien ou d'un policier ;

- Δ quitter ouvertement un lieu avec un objet encombrant et de faible valeur laissé brièvement sans surveillance, comme si vous en aviez le droit ; par exemple, voler l'uniforme d'un agent de sécurité dans un vestiaire ;
- Δ avec une diversion, piquer presque tout ce que vous pouvez transporter sous vos vêtements ; par exemple, découper un tableau dans son cadre et le placer sous votre veste ;
- Δ faire les poches ;
- Δ subtiliser des clés de cellule pendant à la ceinture d'un garde, un badge d'identification accroché à un revers, etc. ;
- Δ placer des objets sur des personnes qui ne se doutent de rien ;
- Δ permuter deux objets similaires (comme deux mallettes) sans vous faire remarquer.

Notez que désactiver des alarmes ou crocheter une serrure nécessitent un test de Mécanique ou de Discrétion.

Géométrie non-euclidienne

Connaître la vraie structure de l'univers, et la capacité de la manipuler. En d'autres termes, « la magie ».

Aucun Agent ne peut commencer avec un niveau en Géométrie non-euclidienne. L'éveil de votre potentiel non-euclidien (cf. page 211) et l'accès à une source de connaissances en géométrie non-euclidienne constituent des conditions préalables pour gagner des niveaux en Géométrie non-euclidienne.

Voir *Géométrie non-euclidienne* (cf. page 221) pour plus de détails.

Mécanique

Vous êtes doué(e) pour construire, réparer, faire fonctionner et désactiver des appareils mécaniques, électriques ou électroniques, qu'il s'agisse de catapultes, de chaînes hi-fi ou de parties essentielles du réseau électrique d'une ville. En disposant des bons composants, vous pouvez créer des dispositifs improvisés, des pièges (cf. page 150) ou des armes à partir de bouts de ferraille dépareillés.

Cette compétence couvre également le crochetage de serrures, l'ouverture de coffre-fort et les compétences similaires.

Mécanique comme compétence d'investigation

Mécanique devient également une compétence d'investigation quand elle est utilisée pour :

- Δ évaluer la qualité du travail mis en œuvre pour créer un objet ;
- Δ découvrir un panneau ou un compartiment secret dans un objet manufacturé ;
- Δ déterminer la fonction d'un gadget ;
- Δ mettre une ligne téléphonique sur écoute ;
- Δ crocheter une serrure pour obtenir un indice se trouvant de l'autre côté ;
- Δ remarquer les boîtes de jonction, les transformateurs ou les autres éléments d'un réseau de distribution d'électricité ;
- Δ détecter si un dispositif a été trafiqué, ou un sabotage non mortel ;
- Δ utiliser tout appareil mécanique, électrique ou électronique en bon état à des fins d'enquête (collecte d'indices).

Mêlée

Vous êtes habile dans l'utilisation d'armes personnelles comme les couteaux, les épées, les haches ou les matraques de police. Cette compétence couvre la plupart des armes de jet telles que les lances, les couteaux à lancer, etc.

Lancer des grenades relève de l'Athlétisme.

L'utilisation de poings américains, d'une matraque ou d'un rouleau de pièces dans le poing est considérée comme une attaque de Bagarre. Tout le reste (y compris assommer quelqu'un avec la crosse d'un fusil) relève de la Mêlée.

Organisation

Vous anticipez habilement les besoins de n'importe quelle opération en préparant un paquetage contenant tout l'équipement nécessaire, rangé de façon optimisée. En supposant que vous ayez un accès immédiat à votre équipement, vous pouvez sortir n'importe quel objet nécessaire à votre équipe pour surmonter un obstacle. Réussissez un test simple (cf. page 086) et vous disposez de l'article dont vous avez besoin. Vous n'avez pas besoin de les lister avant l'aventure, mais vous pouvez fouiller dans votre paquetage (à condition que vous puissiez y accéder) si nécessaire.

Les objets couramment utilisés lors d'une opération secrète ou une enquête ne nécessitent aucun test. Cela comprend notamment : des armes, des détonateurs, des lampes de poche, des jumelles, des piles, des



gants, des menottes, du ruban adhésif, des rations de survie, des cigarettes et un briquet, un couteau suisse, des stylos et une loupe.

Certaines compétences impliquent la possession d'un équipement de base adapté. Les Agents connaissant Premiers soins ou Médecine disposent de leur propre kit de survie ou trousse médicale ; un photographe possède un ou plusieurs appareils et des pellicules. Si vous avez Armes à feu, vous êtes armé(e) ; Mécanique, vous possédez un pied-de-biche, etc. Organisation n'empiète pas sur leur domaine réservé. Elle couvre les équipements d'enquête polyvalents, ainsi que des objets plus fantaisistes — un Ouija, une balle de baseball, un tube de colle cyanoacrylate, un masque à gaz — qui s'avèrent soudainement utiles au cours de la partie.

La traditionnelle « corde de rappel juste assez longue pour me faire descendre le long de ce bâtiment » est une prouesse classique d'Organisation dans les thrillers d'espionnage ; un test de Difficulté 3 permet d'en avoir une dans son sac. Mais si elle est enroulée, accrochée à votre ceinture avec un mousqueton et prête à l'emploi pour un saut, le test est de Difficulté 6.

Les types d'objets que vous pouvez sortir à tout moment ne dépendent pas de votre niveau ou de votre réserve, mais de la crédibilité narrative. Si l'Officier pense que la possession d'un objet semble ridicule, anachronique ou hors de propos, il n'y aura pas de test pour le récupérer. Vous ne l'avez tout simplement pas. Tout objet qui déclenche des rires lorsqu'il est suggéré est certainement hors de propos.

Une utilisation inappropriée de la compétence Organisation est aussi reconnaissable qu'un film pornographique. Votre Officier le saura quand elle y sera confrontée.

Récupération

La compétence Organisation couvre aussi la récupération, le don de trouver et d'extraire des objets improbables dans un environnement proche, en particulier dans un contexte militaire. La plupart des articles récupérés sont trop grands et encombrants pour être portés, contrairement aux objets habituellement obtenus à l'aide d'Organisation. La récupération est un moyen plausible d'expliquer une nouvelle tentative (cf. page 087) d'un test d'Organisation. « Je n'ai pas de Ouija *sur moi,* mais je parie que je peux en trouver un par ici. » La récupération est plus efficace dans une grande installation : une université, une base aérienne, un laboratoire sur un campus, un entrepôt, etc.

Faites un test d'Organisation pour, par exemple, vous rappeler où vous avez vu un chariot élévateur (et ses clés) sur le campus, ou localiser un projecteur de film 16 mm dans une base d'appui. Le test consiste à trouver l'objet, à l'arrimer pour le transporter et à le rapporter au reste de l'équipe (à moins, et seulement dans ce cas, que l'histoire n'ait avancé à cause de l'opposition active de vos adversaires). Selon l'environnement, on attribue des Difficultés moyennes, voire un ou deux niveaux plus faciles, aux tests d'Organisation.

Pilotage

Bien que la plupart des gens soit à peine capable de pagayer en canoë ou de ramer en canot pneumatique, vous pouvez piloter de petits bateaux (bateaux à moteur, voiliers, Zodiacs) ou des avions légers monomoteurs (Cessna 172 ou équivalent) avec un sang-froid professionnel et en toute sérénité. Vous pouvez :

- Δ échapper à une poursuite ou en mener une ;
- Δ anticiper le mauvais temps ;
- Δ éviter les crashs ou minimiser les dégâts causés par un crash ;
- Δ remarquer si un véhicule a été trafiqué ;
- Δ naviguer à la boussole ou en suivant les étoiles, lire des cartes et maintenir un cap ;
- Δ maintenir une vitesse élevée malgré des conditions météorologiques défavorables ;
- Δ effectuer des plongées, des pirouettes, des tonneaux et autres cascades ;
- Δ atterrir sur un porte-avion ou tout autre espace restreint ;
- Δ effectuer des réparations d'urgence ;
- Δ Un niveau 1 en Pilotage vous permet de sélectionner soit des petits bateaux, soit des avions légers monomoteurs.

Chaque niveau supplémentaire de Pilotage vous autorise à ajouter un type de véhicule aérien ou nautique à votre répertoire, tel que : petits



bateaux, avions légers monomoteur, barges et remorqueurs, hélicoptères, yachts, jets, deltaplanes, cargos, et plus encore. Vous pouvez choisir des véhicules exotiques, comme les dirigeables, les sous-marins de poche et les avions de chasse, bien qu'il soit préférable d'attendre que vous ayiez accès à l'un d'eux pour les sélectionner. Comme les véhicules supplémentaires disponibles avec des niveaux de Conduite, vous pouvez les ajouter de manière opportune si vous avez des niveaux non attribués.

Psychothérapie

Vous savez réconforter, apporter un autre point de vue et soulager ceux dont l'esprit est troublé. Vous pouvez traiter des troubles mentaux à court et à long terme, mais vous ne pouvez pas utiliser la Psychothérapie sur vous-même. Pour les règles spécifiques, voir page 127 et page 135.

Psychothérapie comme compétence d'investigation

Psychothérapie devient également une compétence d'investigation quand elle est utilisée pour :

- Δ diagnostiquer une maladie mentale ;
- Δ prescrire un traitement pour une affliction curable ;
- Δ identifier l'étendue et la cause du traumatisme d'une personne souffrant de troubles mentaux ;
- Δ différencier un épisode provoqué par la drogue de celui provoqué par un trouble mental ;
- Δ établir le bilan de santé mentale général d'une personne ;
- Δ comprendre le jargon de la psychologie.

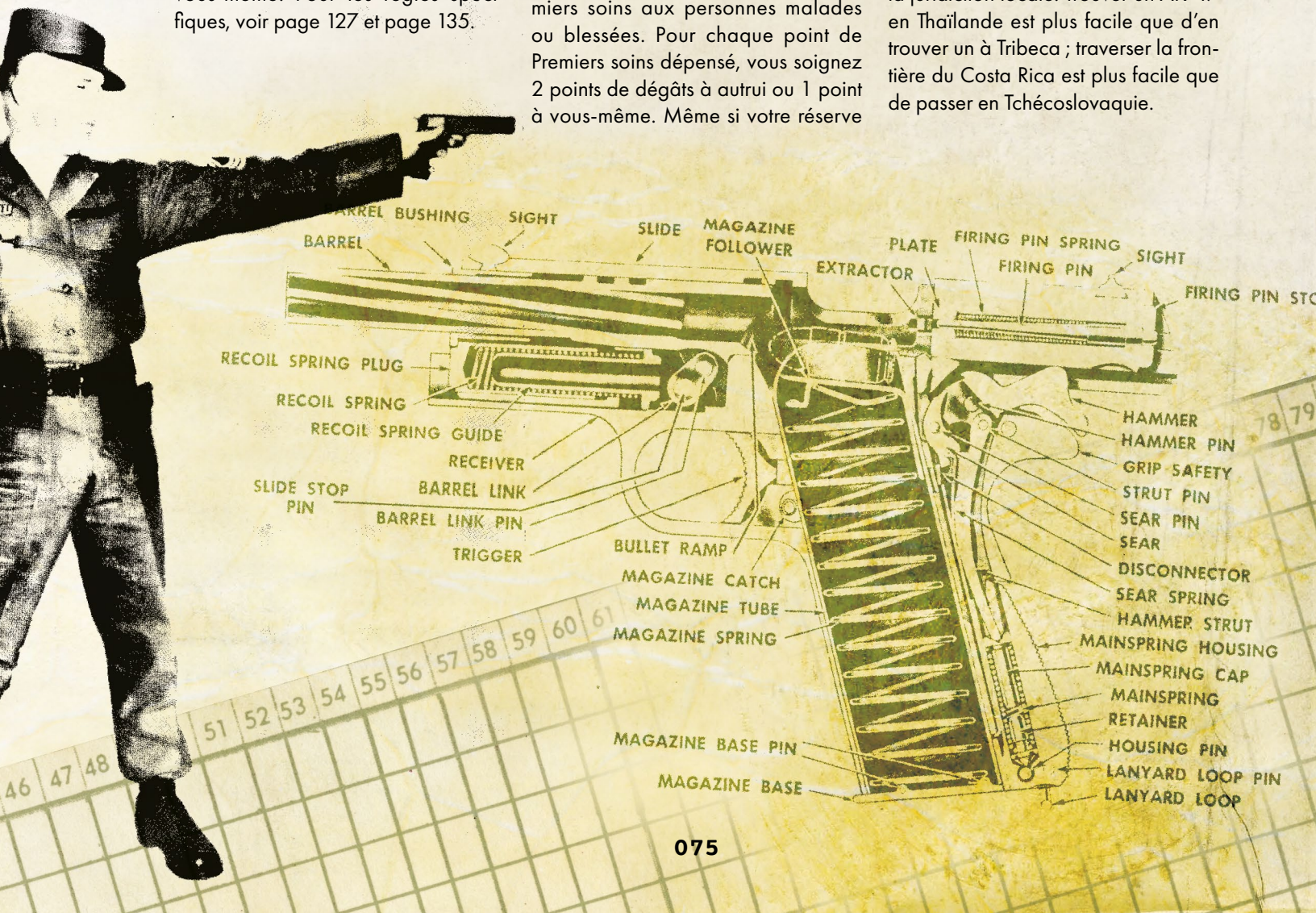
Premiers soins

Vous savez prodiguer les premiers soins aux personnes malades ou blessées. Pour chaque point de Premiers soins dépensé, vous soignez 2 points de dégâts à autrui ou 1 point à vous-même. Même si votre réserve de Premiers soins est vide, vous pouvez restaurer 1 point de Santé par scène à un autre personnage ou à vous-même.

Pour d'autres règles sur les soins, voir page 134.

Réseau

Cette compétence représente votre réseau de contacts professionnels. À tout moment, vous pouvez révéler ou vous souvenir de l'existence d'un membre de votre réseau dans une ville, une base d'appui ou autre. Assignez à ce contact sa propre réserve de points pris dans votre réserve de Réseau non assignée. La capacité de ce contact à localiser des planques ou des Armes à feu, à fournir de faux papiers, et ainsi de suite se détermine avec un test de la réserve de ce contact contre une Difficulté qui dépend généralement de la juridiction locale. Trouver un AK-47 en Thaïlande est plus facile que d'en trouver un à Tribeca ; traverser la frontière du Costa Rica est plus facile que de passer en Tchécoslovaquie.



Une fois assignés, ces points sont conservés par le contact de votre Réseau. Ils ne se récupèrent pas.

Les contacts de votre Réseau ne sont pas nécessairement des sympathisants de DELTA GREEN, et ne savent peut-être même pas que vous travaillez pour le gouvernement. Il s'agit simplement de personnes que vous connaissiez avant le début de la campagne, qui vous sont redevables ou qui sont disposées à vous aider.

Une fois que la réserve d'un contact est vide, vous avez épuisé vos faveurs. Si vous lui avez demandé quelque chose de dangereux, il pourrait même être tué par vos ennemis. Vous pouvez être amené(e) à utiliser des points d'expérience pour garder vos contacts utiles en vie.

Vous commencez avec 5 niveaux gratuits de Réseau. Réseau ne se récupère pas durant une opération.

Réseau comme compétence d'investigation

Les contacts de votre Réseau ne font pas qu'agir pour vous ; ils peuvent aussi *savoir* des choses pour vous. Vous connaissez peut-être quelqu'un qui a été congédié du Bureau, mais qui a une bonne mémoire des dossiers, un spécialiste de Yale qui vous a renseigné(e) sur un sujet, ou une source sous vos ordres il y a quelques années qui connaît bien les milieux du trafic d'héroïne birmans. Pensez à l'utilisation de Réseau comme compétence d'investigation comme une capacité « joker » : ce pourrait être un appel téléphonique, une rencontre en tête-à-tête ou une copie papier du rapport qu'un contact a envoyé via le courrier interne. Utiliser Réseau comme compétence d'investigation est similaire à dépenser pour enquêter des points de Bureaucratie, ROHUM, Connaissance de la rue, Technique professionnelle, voire, dans certaines campagnes, Science alternative ou Occultisme.

C'est un excellent outil pour vous sortir d'une impasse. En général, vous ne pouvez pas demander à un contact de votre Réseau « Qui est derrière ces meurtres ? », mais vous pouvez lui demander « Qui a enquêté sur ces meurtres il y a quatre ans, qu'ont-ils découvert et que leur est-il arrivé ? » Listez ce que vous avez besoin de savoir, déterminez quelles informations pourraient être accessibles à un individu qui n'est pas impliqué dans l'affaire, et créez un contact de votre Réseau dont l'activité consiste à savoir de telles choses. En général, un contact du Réseau créé pour l'investigation indique une direction de recherche, une autre source à secouer, ou réduit d'une quelconque manière les hypothèses possibles.

Si vous exploitez un contact de votre Réseau pour obtenir des informations plutôt qu'une action de sa part, dépensez 1 point de la réserve de ce contact. S'il s'agit d'un vrai filon ou d'un renseignement brûlant, l'Officier peut vous demander 2 points ; référez-vous à la différence entre une dépense d'enquête de 1 point et celle de 2 points comme ligne directrice (cf. page 084). L'Officier ne vous demandera jamais de dépense si votre contact vous fournit un indice clé.

Vous ne pouvez utiliser les points de réserve que d'un seul contact de votre Réseau pour une même information et une même action, bien sûr.

Santé

La Santé indique, de façon abstraite et générale, votre capacité de survie. Elle englobe votre capacité à éviter de subir des traumatismes physiques en combat et mesure votre capacité à encaisser les blessures, à résister aux infections et à survivre aux effets des toxines. Lorsque vous êtes touché(e) au cours d'un combat, votre réserve de Santé diminue. Une réserve de Santé élevée vous permet de combattre plus longtemps avant de succomber à vos blessures.

En termes de jeu, la Santé représente votre capacité à continuer d'agir dans une scène, souvent dans une scène de combat.

Lorsque vous avez épuisé votre réserve de Santé, vous pouvez être étourdi(e), épuisé(e), blessé(e) ou devenir un appât à monstre. Pour en savoir plus à ce sujet, voir *Blessure et décès* (cf. page 100).

Vous commencez avec 4 niveaux gratuits de Santé.

Santé mentale

L'exposition au paranaturel brise l'essence de la psyché humaine en lui ôtant toutes ses illusions concernant l'importance de l'humanité dans l'univers, la bienveillance de la nature et l'amour de Dieu, ne laissant rien d'autre que les visions terrifiantes d'un nihilisme cosmique et désolé. Votre niveau de Santé mentale indique dans quelle mesure vous pouvez continuer à croire aux préoccupations humaines fondamentales, quelles qu'elles soient. Contrairement aux autres compétences, vous ne testez jamais votre Santé mentale et ne dépensez jamais de points de votre réserve de Santé mentale. Ils sont aspirés par l'Extérieur.

Quand votre Santé mentale atteint 0, vos croyances — et ce que vous considériez comme votre âme — ont été érodées au-delà du réparable. En termes de jeu, votre Agent devient un PNJ contrôlé par l'Officier. Il peut être placé en institut spécialisé, finir drogué dans une ruelle — ou devenir un serviteur volontaire des Grands Anciens.

La Santé mentale et l'Équilibre mental ne sont pas liés : vous pouvez vous accrocher désespérément à la raison (Santé mentale 1), tout en présentant une image bien sous tous rapports non seulement à vos partenaires mais aussi à vous-même, en vous considérant comme étant immunisé(e) aux chocs supplémentaires, ou toute autre

méthode permettant à votre Agent de maintenir un haut niveau d'Équilibre mental.

Compétences Paranaturel et Santé mentale

Si vous avez un niveau en Paranaturel (cf. page 063), votre niveau de Santé mentale ne pourra jamais être supérieure à 10 moins votre niveau dans cette compétence. (Si vous ignorez tout du paranaturel, votre Santé mentale peut être aussi élevée que vous le souhaitez.) Pour des parties plus longues, avec plus de chance de survie, ou plus hautes en couleur, l'Officier peut ajuster ce plafond en l'augmentant, ou en le diminuant pour des parties plus courtes, plus mortelles ou plus rudes. (D'autres règles sur la Santé mentale figurent à la page 072.)

Vous disposez gratuitement de Santé mentale 5.

Sixième sens

Cette compétence vous permet de percevoir (soit avec la vue, soit avec d'autres sens) les dangers potentiels pour vous-même ou pour les autres. Vous pouvez par exemple :

- Δ entendre le déclic d'une sécurité que l'on ôte ;
- Δ voir une forme scintillante traverser la lumière de la lune ;
- Δ sentir l'haleine d'une goule dans un entrepôt sans fenêtre ;
- Δ remarquer les fentes branchiales qui sortent du col de l'uniforme du capitaine ;
- Δ avoir un mauvais pressentiment au sujet de cette clairière apparemment vide dans la jungle.

Les joueurs ne connaissent jamais les niveaux de Difficulté des tests de Sixième sens avant de décider de leur dépense de réserve, même dans les parties où les Officiers précisent les autres niveaux de Difficulté. Même un test échoué donne au groupe le sentiment que quelque chose ne va pas ; il ne sait tout simplement pas de quoi il s'agit exactement. Envisagez ce résultat comme l'équivalent en jeu de la musique inquiétante d'un film d'horreur.

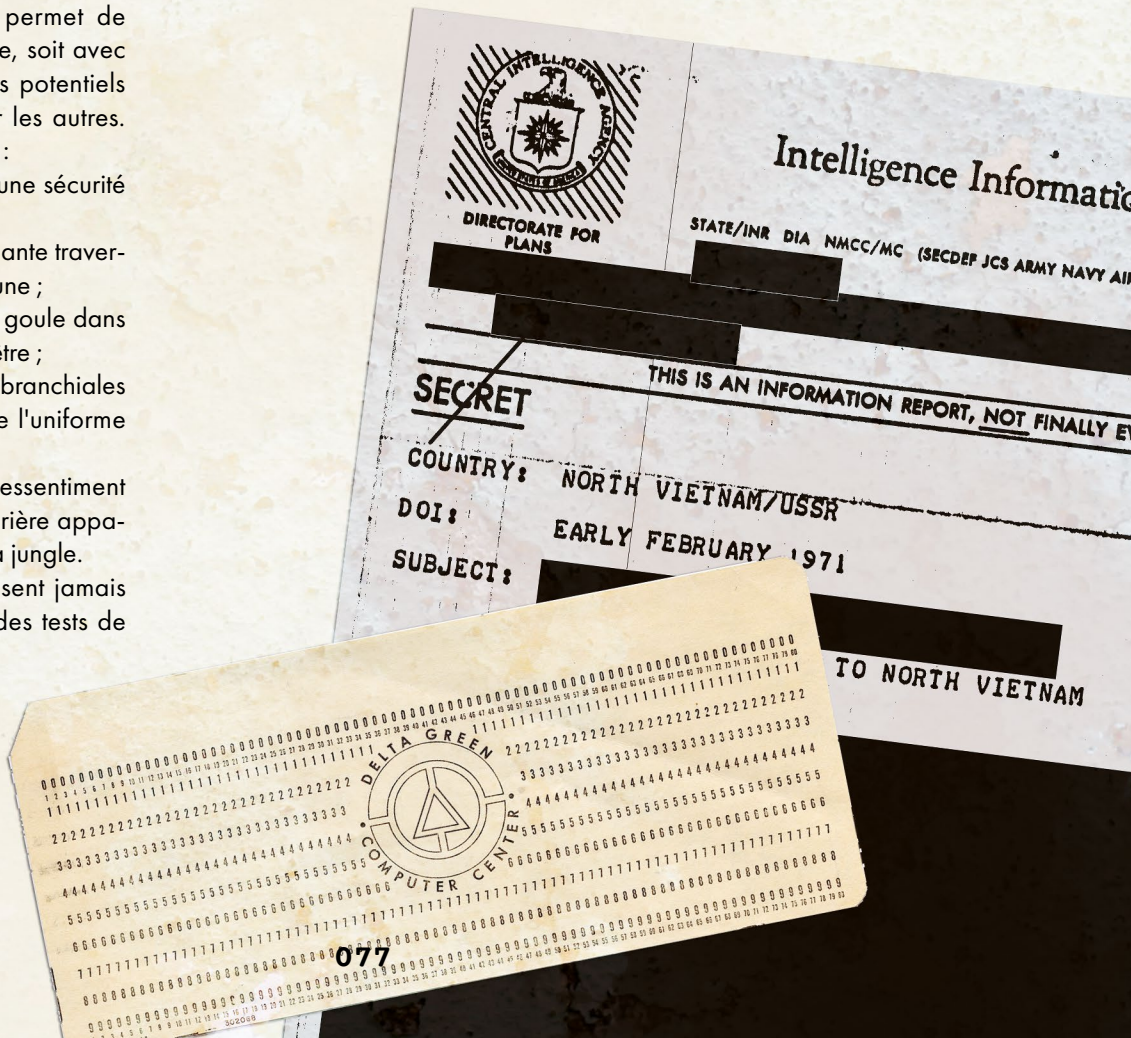
L'Officier ne doit jamais recourir à cette compétence générale pour révéler des indices sur l'enquête en cours. Au lieu de cela, utilisez les compétences d'investigation, en choisissant par défaut Observation lorsqu'aucune compétence ne semble appropriée. Sixième sens concerne les séquences d'action d'une opération. Bref, si le fait de ne pas voir quelque chose débouche sur une attaque, c'est Sixième sens.

Sixième sens peut aussi être utilisé pour localiser la source d'un problème connu : une bombe à retardement, un tireur d'élite embusqué, une rune qui aspire l'âme...

Règle facultative : Formation spécialisée

Certains équipements ou capacités particuliers nécessitent une formation spécialisée que tout le monde ne peut pas (on n'a pas pu) recevoir. Grâce à une formation spécialisée, votre Agent peut reconnaître des indices particuliers et accomplir des actions nouvelles, uniques ou techniquement complexes grâce une compétence courante.

La règle par défaut veut que la capacité pour laquelle l'Agent a reçu une formation spécialisée fonctionne à la fois comme une compétence d'investigation et comme un bonus aux tests de compétences



générales. Par exemple, un Agent ayant reçu une formation spécialisée en plongée peut reconnaître un détendeur soviétique ou remarquer si un ensemble de plongée a été trafiqué (compétence d'investigation), et obtenir un bonus de +2 aux tests d'Athlétisme pour nager avec un équipement de plongée (compétence générale).

Lors de certaines oppositions de compétences générales, un Agent ayant reçu une formation spécialisée bénéficie d'un avantage (cf. page 092) plutôt que du bonus précédant.

Dans certains cas, par exemple pour utiliser une combinaison spatiale ou tricher aux cartes, les personnages *qui n'ont pas reçu* de formation spécialisée souffrent d'un malus de +2 aux Difficultés des tests, alors que ceux qui sont formés testent leurs compétences comme d'habitude. Dans quelques cas, comme l'hypnose médicale ou la chirurgie, il peut être tout simplement impossible de faire quelque chose sans formation spécialisée.

Il appartient à l'Officier de statuer, lorsque c'est nécessaire, sur les différents cas de compétences spécialisées lorsqu'ils se présentent.

Exemples de formations spécialisées

Voici quelques exemples de capacités particulières issues de formations spécialisées. La compétence générale sur laquelle se base la formation spécialisée apparaît entre parenthèses.

- Armes nucléaires (Démolition)
- Artiste de l'évasion (Athlétisme, Discrétion)
- Astronautique (Pilotage)
- Avion-espion U-2 (Pilotage)
- Char d'assaut (Conduite, Artillerie)
- Chirurgie (Premiers soins)
- Connaissance accrue d'une sous-culture, d'une tribu ou d'une communauté particulière (fonctionne comme Agence pour, par exemple, la tribu des Montagnards ou la Mafia)
- Combattre dans la jungle (Sixième sens, Discrétion ; capacité de combat utilisée uniquement pour le premier tour)
- Combinaison spatiale (Athlétisme)
- Contrefaçon (Déguisement, Réseau ; rend possible un grand nombre de tactiques d'investigation)
- Crochetage (Mécanique, Discrétion)
- Diplômé(e) de Yale (Réseau)
- Dispositifs de surveillance électronique (Camouflage, Mécanique)
- Échange d'informations/ Vol à la tire (Escamotage ; Modificateur de Vigilance de -2 pour le remarquer)
- Filature véhiculée (Conduite)
- Francs-maçons (Réseau)
- Gérer un chien de garde (Discrétion, voire Organisation pour disposer d'un steak aromatisé aux sédatifs)
- Hypnose médicale (Psychothérapie)
- Liaison avec l'OTAN (Bureaucratie)
- Mathématiques supérieures (Géométrie non-euclidienne, voire Artillerie et Mécanique)
- Parachute (Athlétisme)
- Plongée (Athlétisme, Mêlée)
- Programmation informatique (Bureaucratie, Discrétion)
- Ski (Athlétisme)
- Techniques de filature (Discrétion)
- Tricher aux cartes (Escamotage)

Il est à noter que certaines de ces capacités issues de formations spécialisées (par exemple, les dispositifs de surveillance électronique, le crochetage de serrures) font déjà partie des compétences de base (SIGINT et Mécanique, respectivement) ou sont une spécialisation possible (Contrefaçon et Art). Les Officiers peuvent décider d'exiger une formation spécialisée pour ces capacités (en les retirant du champ d'application de la compétence générique) ou simplement permettre à l'agent ayant reçu une formation spécialisée de se mettre en valeur et d'obtenir un bonus.

Notez que les capacités issues de formations spécialisées pour les véhicules nécessitent toujours un niveau assigné en Conduite ou en Pilotage ;

SUIVRE UNE FORMATION SPÉCIALISÉE

Si vous ne pouvez pas justifier d'une formation spécialisée dans une compétence, ou si l'Officier souhaite augmenter le coût d'obtention de capacités spécialisées dans le jeu, vous devez utiliser votre temps libre entre les opérations (cf. page 136) pour suivre une formation spécialisée.

Vous ôtez 1 à un Lien non DELTA GREEN, car vous négligez vos autres responsabilités pour vous concentrer sur la formation.

Char d'assaut exige que l'Agent assigne un niveau de Conduite aux chars ; Avion-espion U-2 exige que l'Agent assigne un niveau de Pilotage aux avions monojet (pas aux avions de chasse).

Acquérir une formation spécialisée

Pour résumer, une formation spécialisée est suivie pendant le service militaire ou fédéral de l'Agent. Un Agent ayant des antécédents dans les Forces Spéciales (cf. page 030) peut avoir appris à sauter en parachute s'il était Ranger, ou la plongée comme Navy SEAL, par exemple. Les Officiers qui utilisent les capacités issues de formations spécialisées peuvent permettre à chaque Agent d'en acquérir une gratuitement, en se basant sur son Département ou ses antécédents.

Si l'Officier décide qu'il faut acheter une formation spécialisée, ou si un Agent veut une deuxième capacité issue d'une formation spécialisée, le coût est de 2 points de création. L'Officier peut permettre à un Agent de suivre une formation spécialisée entre les opérations en dépensant des points d'expérience, soit en tant que « mise à niveau » d'un domaine qu'il connaissait déjà, soit en tant que compétence nouvellement apprise (cf. encadré).

Formation spécialisée pour les armes

Recevoir une formation spécialisée sur une arme est une autre histoire. Vous ne pouvez pas suivre un entraînement spécial sur les armes gratuitement ; l'Officier peut même ne pas autoriser du tout ce type de formation.

Vous pouvez dépenser 6 points de création pour donner à votre Agent une formation spécialisée dans une marque particulière d'arme à feu : par exemple, un Walther PPK, un fusil sniper M40, ou un pistolet-mitrailleur Uzi. Lorsque vous choisissez cette option lors de la création d'un personnage, ces points doivent provenir de votre budget de points de création généraux. Entre vos mains, les dégâts de cette arme augmentent de +1. Une arme à feu légère a une valeur de dégâts de d+1, tandis qu'une arme à feu lourde a une valeur de d+2. Toutefois seule la première attaque effectuée avec cette arme dans un même combat donne un bonus de +2 au titre de la formation spécialisée en Armes à feu.

Cela s'applique non seulement à l'arme que vous possédez, mais aussi à toutes les autres armes de cette marque. Si vous avez reçu un entraînement spécial sur le Browning Hi-Power 9 mm et que votre propre arme est confisquée par la milice cubaine, le BHP de remplacement que vous obtenez plus tard par un contact du MI-6 à Mexico vous donne toujours le bonus de première attaque et les dégâts augmentés.

Vous pouvez suivre une formation spécialisée sur une seule arme à feu légère et une seule arme à feu lourde.

Formation spécialisée sur les armes et armes de mêlée

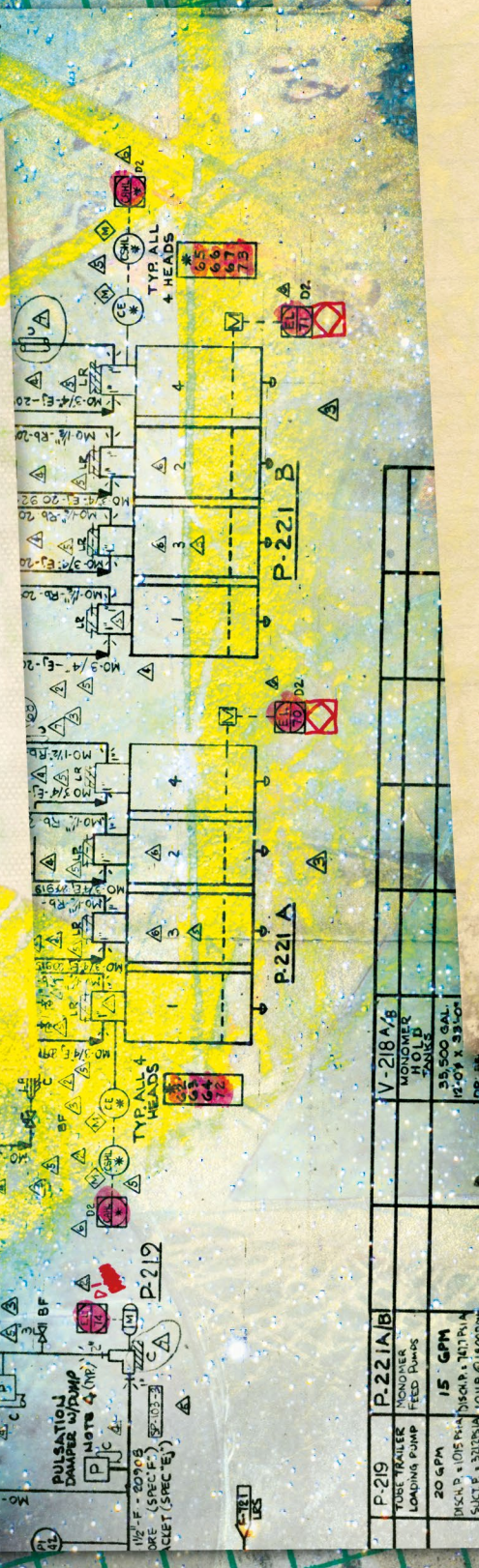
Vous pouvez dépenser 6 points de création pour donner à votre Agent une formation spécialisée dans un type d'arme de mêlée : par exemple, un couteau à cran d'arrêt, un arc long incurvé, un garrot ou un kukri. On applique les règles ci-dessus.

Vous pouvez suivre une formation spécialisée sur un seul type de couteau et un seul autre type d'arme de mêlée.

“ Il nous était aussi venu à l’esprit que notre entreprise était loin d’être exempte de danger. Nul ne pouvait évaluer à l’avance la puissance de la chose. Nous avions cependant estimé que le jeu en valait la chandelle, et nous nous sommes lancés seuls sans hésitation... ”

– H.P. Lovecraft, La Maison maudite





RÈGLES DU JEU

La Chute de DELTA GREEN se déroule dans un monde où chacun, pas seulement le gouvernement fédéral, pense que tout problème a une solution, que l'univers a un sens et que l'union fait la force.

C'est un mensonge. Les solutions, qu'elles passent par la science et ses schémas, ou par le samadhi et la sinsemilla, s'effritent au contact de la véritable nature des choses : un univers pernicieux, qui, lorsqu'il est mis à jour, mène à la désintégration et au chaos. Sous les costumes de flanelle grise, sous le vernis, les humains sont des primates terrifiés qui n'aspirent qu'à hurler et à trouver la gloire dans un holocauste chaotique. Et les pires atrocités attendent pour festoyer sur ces semi-singes braillards, pour se faufiler entre les dimensions et tout submerger.

La vérité est ici.

Les dés représentent ce cosmos insensible où les plans et les idéaux, la paix et l'amour importent moins qu'un simple atome flottant dans la galaxie. Tout ce que vous pouvez faire, c'est rager contre la ruine, consumer votre esprit et votre corps et maudire votre âme inexistante pour que votre famille, votre patrie, votre planète reste ignorante et en sécurité un jour de plus.

Voici comment le jeu fonctionne.

Indices, dépenses et tests

Le moteur GUMSHOE, utilisé pour les règles de ***La Chute de DELTA GREEN***, dissocie la recherche d'informations de la confrontation et ses conséquences, traditionnellement horribles. Dans le travail d'enquête et de renseignement, les agents disposent d'une pléthore de faits et de pistes ; ils doivent replacer les pièces dans le bon ordre pour découvrir les projets de leurs adversaires et planifier une riposte.

Dans un jeu GUMSHOE, l'information n'est cachée que si cela rend l'histoire plus intéressante — une obstruction par un avocat du Département d'État, un témoin retrouvé mort quand les Agents reviennent pour l'interroger une seconde fois, ou une équipe viêtcong campant sur le site du temple. En termes GUMSHOE, les Agents n'échouent pas en essayant de découvrir un indice, l'échec lui-même est l'indice : l'obstruction du diplomate prouve, grâce à Bureaucratie, que l'État est impliqué d'une manière ou d'une autre, le cadavre du témoin fournit des informations sur les méthodes de ses assassins par le biais de Médecine légale. Les Viêtcongs ne cachent même pas les informations, ils constituent juste un petit défi : si vous pouvez obtenir une photo des ruines grâce à vos recherches ou votre surveillance (ou si vous distrayez Charlie avec une fusillade), Archéologie permet toujours de repérer le bas-relief de l'idole représentant un calamar.

Bien sûr, une partie du plaisir consiste à tenir des propos comme « Les relevés de la station de Karachi montrent une activité inhabituelle des radars soviétiques le long de la frontière afghane », « La fausse information que nous avons laissée courir à la conférence de l'OTAN est ressortie à Prague aujourd'hui ; la fuite provient donc du bureau du général Schemann » ou « On dit dans la rue qu'il va se passer un truc sérieux dans le parc ce soir ». Vous pouvez tout à fait dire et faire ces choses dans ***La Chute de DELTA GREEN***. GUMSHOE ne vous demande pas de test pour y parvenir : ce sont des succès automatiques des compétences SIGINT, Analyse de données et Connaissance de la rue (pour reprendre les exemples ci-dessus). Mais que faites-vous de ces renseignements ? Quel plan faites-vous échouer ? Quelle attaque déclenchez-vous ? L'action commence vraiment lorsque les Agents ont rassemblé les indices.

Les opérations de DELTA GREEN n'ont pas pour but premier de vous pousser à récolter des indices, mais plutôt à corréler et à interpréter ceux que vous trouverez.

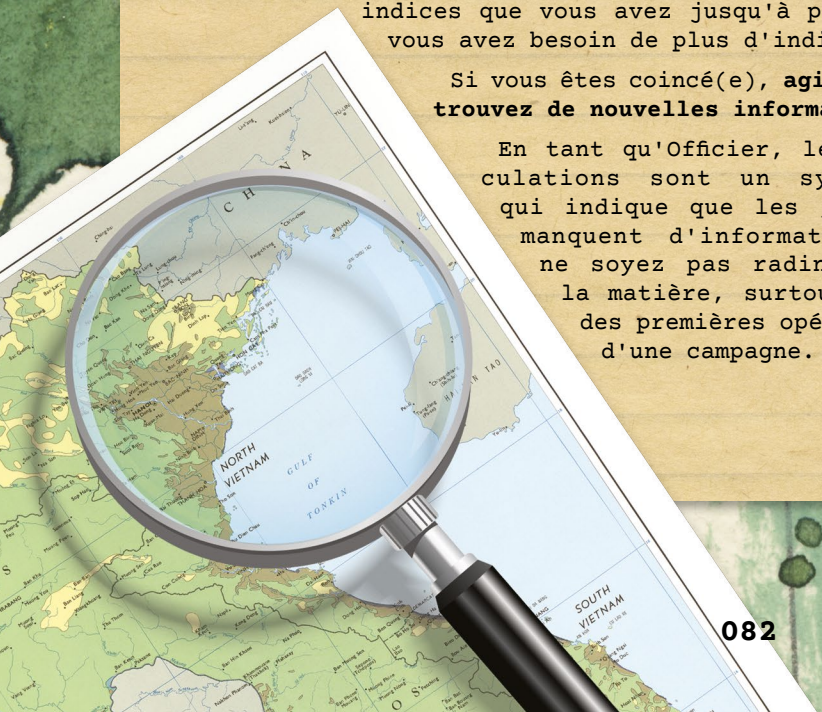
Découvrir l'horrible vérité qui se cache derrière le voile est déjà bien assez difficile et traumatisant sans que la moitié des pièces du puzzle ne soit cachée aux joueurs.

CAUSONS DE MES THÉORIES

Les scénarios d'enquête s'enlisent souvent dans des débats et des spéculations entre les joueurs à propos de ce qui *pourrait* se passer. Beaucoup de choses *peuvent* arriver, mais il n'y en a qu'une qui *se produit*. Si plusieurs explications possibles relient les indices que vous avez jusqu'à présent, vous avez besoin de plus d'indices.

Si vous êtes coincé(e), **agissez et trouvez de nouvelles informations.**

En tant qu'Officier, les spéculations sont un symptôme qui indique que les joueurs manquent d'informations — ne soyez pas radin(e) en la matière, surtout lors des premières opérations d'une campagne.



Rassembler les indices

Rassembler les indices est simple. Tout ce vous avez à faire est :

- vous rendre dans un lieu où une information pertinente peut être recueillie ;
- posséder la compétence adéquate pour découvrir l'indice ;
- dire à l'Officier que vous l'utilisez.

Tant que vous faites ces trois choses, vous ne manquerez jamais d'obtenir l'information dont vous avez besoin. *Cela ne dépend jamais d'un dé.* Si vous le demandez, vous l'aurez.

RÉSERVE DE POINTS DÉDIÉS

Occasionnellement, l'Officier peut vous donner des points de réserve supplémentaires que vous pouvez utiliser dans une circonstance précise ou sur un sujet bien défini. On les appelle **des points de réserve dédiée,** et ils proviennent généralement de la lecture de livres, d'une communion soudaine avec des perceptions aliens, d'une maladie mentale ou d'autres stimuli particuliers. Dans la plupart des cas, les points de réserve dédiée s'ajoutent à votre niveau. Par exemple, si vous avez un niveau 2 en Archéologie et que vous lisez un ouvrage vous accordant 2 points à propos des ruines valusiennes, vous disposez de 4 points que vous pouvez dépenser en Archéologie, mais 2 d'entre eux ne peuvent être dépensés que pour étudier les reliques et artefacts de cet ancien royaume du peuple serpent.

D'une certaine façon, c'est ce que font déjà les règles quand, par exemple, elles différencient Jargon policier de Soutien. Cependant, si les compétences étaient trop finement découpées, il deviendrait difficile de construire des Agents experts dans leur domaine.

Vous pouvez spécifier exactement ce que vous avez l'intention de réaliser : « J'utilise Chimie pour tester la présence d'iridium dans l'échantillon de sang. »

Vous pouvez annoncer une action plus générale : « Je pratique une autopsie du corps. » L'Officier sait que vous connaissez Médecine légale, vous obtenez l'indice.

Vous pouvez spéculer : « Le témoin est-il sous acide ? J'ai Pharmacie. »

Vous pouvez demander : « Je possède Art, la peinture est bizarre ? »

Vous pouvez aller à la pêche : « J'utilise Anthropologie pour trouver un prêtre respecté dans le village qui s'inquiète des disparitions. » Vous devinez que la ville est infestée, mais vous ne voulez pas perdre votre temps à aller de PNJ en PNJ, en essayant de lire dans l'esprit de l'Officier pour découvrir lequel détient la clé de l'intrigue. Vous n'êtes d'ailleurs pas censé(e) le faire. Dans cet exemple, si l'Officier prévoyait que le chef de la police locale fournisse l'information au lieu du prêtre, elle peut soit changer la source de l'information, soit vous dire quelque chose du genre : « Avant que tu ne puisses parler au Père Bernardo, un gros type en uniforme te pousse à l'écart. Il se trouve qu'il est très préoccupé par la présence d'étrangers dans le désert et a hâte de bénéficier de votre aide. »



Indices passifs et imperceptibles

À peine arrivé sur les lieux, certains indices sont évidents pour un Agent expérimenté : une fibre sur le cadre de la porte, un témoin qui lance des regards inquiets à droite et à gauche pendant l'interrogatoire. D'autres indices sont camouflés dans le décor, jusqu'à ce que le subconscient d'un Agent les remarque : un sceau occulte sur une affiche de concert ou une porte cachée dans le couloir de la cave. Cela se produit souvent dans des endroits où l'Agent se déplace distraitement ou qu'il ne considère pas comme des lieux nécessitant une recherche intensive.

L'Officier fournit, sans demande, ces indices passifs ou imperceptibles à l'Agent qui possède la plus grande réserve de la compétence appropriée (habituellement Observation ou ROHUM), ou au joueur qui n'a pas été sous les projecteurs dernièrement.

Recherches simples

N'importe quel Agent peut découvrir, sans faire appel à une compétence, simplement en annonçant « Je regarde sous le bureau » ou « Je fouille la camionnette », des indices encore plus évidents (un dossier classifié scotché sous le bureau, une tache de sang sur le tapis).

Si une personne ordinaire peut trouver un indice simplement en cherchant à un endroit précis, la découverte de l'indice est automatique. L'Officier peut même dire quelque chose comme « Tu es un agent du FBI parfaitement entraîné, tu retournes machinalement le matelas. Tu trouves bien sûr l'enveloppe cachée là. »

L'indice clé

Pour chaque scène, l'Officier désigne un **indice clé**. C'est l'indice dont vous avez absolument besoin pour passer à la scène suivante, et ainsi conclure l'ensemble de l'opération. Idéalement, l'indice clé doit pouvoir être découvert grâce à différentes compétences d'investigation : le système de création de personnages permet à l'équipe dans son ensemble d'avoir accès à toutes les compétences d'investigation, pour assurer ses arrières.

Dépenses et avantages

Certains indices vous permettent d'obtenir des **avantages** particuliers en consacrant du temps ou des efforts supplémentaires, représentés par les 1 ou 2 points de la réserve de la compétence d'investigation concernée que vous dépensez. Au cours de vos premières opérations, l'Officier vous offrira la possibilité de dépenser des points supplémentaires au fur et à mesure que vous découvrirez ces indices. Ensuite, ce sera à vous de demander s'il y a quelque chose à gagner en dépensant des points. Vous pouvez même proposer des solutions originales pour améliorer votre d'ores et déjà bon résultat ; si vous êtes persuasif(ve) ou si votre suggestion est divertissante, l'Officier peut vous accorder un avantage qu'elle n'avait pas prévu dans ses notes.

Investir des points pour obtenir des avantages s'appelle une **dépense**. Les notes d'opération de l'Officier peuvent spécifier que vous obtenez l'avantage X pour une dépense de 1 point, ou l'avantage Y pour une dépense de 2 points.

Les avantages peuvent vous offrir :

- Δ **Des informations supplémentaires** sur la situation : une dépense de Récupération de données révèle un cliquetis étrange retentissant avant le début de la conversation.
- Δ **Un avantage potentiel** pour une opposition de compétence générale à venir : une dépense en Architecture (ou Photographie) pour repérer un angle mort dans la couverture des caméras de surveillance en circuit fermé facilite le test de Discrétion pour l'infiltration de cette nuit.
- Δ **Un gain de temps** lorsque vous voulez agir rapidement : une dépense de Médecine légale vous permet d'analyser tous les échantillons de sang que vous avez prélevés dans l'étable en une demi-journée, au lieu d'une demi-semaine.
- Δ **La réaction favorable** d'un PNJ : une dépense de Flatterie dans un club exclusif vous permet d'infiltrer le cercle social d'un suspect et de laisser échapper son nom lorsque vous parlez à d'autres cibles.
- Δ **Moins de retours de flamme** suite à l'application de votre plan : utiliser Jargon policier avec les agents du FBI sur place peut vous donner un indice de base gratuitement, mais une dépense de 1 point de Négociation vous fournit les mêmes informations en parlant au chauffeur de bus, sans vous retrouver fiché(e).
- Δ **Un éclair de lucidité** grâce à un flashback ou autre moment dramatique. Par exemple, vous retrouvez le corps d'un ancien collègue ; une dépense de Technique professionnelle permet de vous rappeler que c'était un véritable pitbull qui ne lâchait jamais une affaire. Peut-être que ses dossiers sont encore quelque part ?

Quand elle vous demande si vous voulez dépenser des points pour obtenir un avantage, l'Officier vous indique toujours combien cela vous coûtera. L'information supplémentaire ainsi obtenue ajoute des options et participe à l'ambiance, mais n'est jamais nécessaire pour résoudre la situation ou pour passer à la scène suivante. Il est toujours intéressant de suggérer des avantages sympas à l'Officier, même si elle n'a encore rien de précis dans ses notes ou à l'esprit.

L'Agent de Tyler, un espion de la NSA nommé Seabring, vérifie le mystérieux réseau radar du Laos. « J'ai 3 points de SIGINT, je dois avoir une idée de ce que fait ce truc. »

L'Officier répond : « Eh bien, tu sais que ce n'est pas configuré comme un réseau antiaérien standard. D'une part, quelque chose ne pas avec la géométrie des paraboles. » La géométrie de la parabole est l'indice clé, elle représente un sceau de Yog-Sothoth que l'équipe rencontrera plus tard. Elle poursuit : « Souhaiterais-tu dépenser 1 ou 2 points de SIGINT pour en savoir plus ? »

Tyler va jusqu'au bout : « 2 points. » L'Officier vérifie ses notes et commence par la dépense de 1 point : « En fait, la façon dont ces antennes paraboliques sont installées crée une interférence d'environ 100 clics vers le nord-est, sur cette chaîne de collines. C'est comme un angle mort délibéré qui masque leur signal. » « Ou comme un hologramme ? Deux ondes interférant, et tout ? » demande Tyler. Il s'agit en réalité d'une dépense de Physique, mais l'Officier la lui accorde : « Oui, il pourrait tout aussi bien créer un hologramme, d'ondes radio au lieu de lumière. Mais avec ta dépense de 2 points, tu peux aussi calculer la fréquence de transmission du réseau : si tu règles vos radios de terrain sur cette fréquence, tu peux obtenir un signal de quelques minutes pendant qu'ils mettent en route les paraboles. »

« Banco, j'accorde un poste sur cette fréquence et j'installe ainsi une bobine pour enregistrer la transmission. » C'est une bonne idée, et l'Officier la récompense en acceptant. L'Agent Seabring et le Dr Lincoln se préparent pour leur expédition dans ces collines étranges.

Si vous souhaitez faire une dépense dans une situation où l'Officier n'a pas d'avantage particulier à vous offrir, et qu'aucun de vous ne peut en imaginer un en rapport avec l'opération, vous ne perdez pas les points que vous aviez prévu de dépenser.

Même si vous dépensez tous les points de votre réserve de compétence d'investigation, vous conservez votre niveau dans cette compétence ; vous réussissez toujours automatiquement.

Pendant la partie, le but des points de réserve d'investigation est de gérer le temps que chacun passe sous les projecteurs, et permet aux joueurs et à l'Officier de se signaler mutuellement que « quelque chose d'excitant va arriver ». Un joueur qui dit « Puis-je dépenser un point de ROHUM ici ? » veut que son Agent puisse faire ou découvrir quelque chose d'intéressant. Quand l'Officier dit : « Voulez-vous dépenser un point d'Anthropologie ici ? », elle signale qu'elle a prévu des éléments bonus dans cette scène et qu'elle pense que le joueur (ou les joueurs) l'appréciera. Cet échange finit par devenir transparent et automatique.

Dépenses générales

En tant qu'Officier, vous voudrez parfois créer une tâche à laquelle il n'y a aucune raison d'échouer, mais qui nécessite un vrai effort de la part des personnages. Pour ce faire, il suffit de demander au(x) joueur(s) de dépenser un certain nombre de points de réserve des compétences générales appropriées. Lorsque les tâches peuvent être accomplies collectivement, plusieurs personnages peuvent dépenser des points. Un ou 2 points par personnage est une dépense générale raisonnable.

Tests de sécurité

Lorsque l'Officier met en place la liste des indices que les Agents vont devoir récolter, elle peut se dire que n'importe quel sectateur ou officier soviétique un minimum compétent garde ses secrets à l'abri derrières des portes verrouillées ou un champ de mines. En d'autres termes, qu'aucune compétence d'investigation crédible ne permet de suivre la piste et qu'il va falloir fournir quelques efforts pour obtenir cet indice clé.

Mais dans GUMSHOE, les Agents ne manquent jamais d'obtenir un indice clé. Comment faire ?

Dans ces circonstances, utilisez un **test de sécurité**. Il s'agit d'un test général (cf. *Tests* page 086) qui n'échoue jamais *complètement*. Il s'agit le plus souvent d'un test de Conduite (suivre le combi VW jusqu'au complexe du culte), de Mécanique (ouvrir un coffre-fort) ou de Discrétion (intrusion dans un laboratoire AEC plein d'informations), mais il y en a évidemment d'autres.

L'Officier fixe la Difficulté comme d'habitude. Si l'Agent échoue au test, il accomplit quand même la tâche. Cependant, il déclenche une alarme, il est visible sur une caméra de sécurité, il est repéré par les sectateurs, ou bien augmente le risque d'être en danger *après* avoir obtenu l'indice.

Utilisez également des tests de sécurité lorsqu'un succès est nécessaire à l'intrigue pour que l'histoire progresse rapidement ou de manière captivante : sauter une clôture pour entrer dans une enceinte, réparer un camion pour échapper à un camp de travail cubain, ou tricher pour gagner une partie de poker très risquée contre un chef mafieux. Dans de tels cas, l'échec au test a un coût : l'Agent franchit la clôture mais se coupe sur les barbelés, le camion surchauffe et le moteur casse dans un village de pêcheurs isolé sur la côte, la petite amie du mafioso vous a vu tricher.

Tests

Un test a lieu lorsque le résultat de l'utilisation d'une compétence est incertain. Les tests ne s'appliquent qu'aux compétences générales. Contrairement aux tentatives pour collecter des informations, les tests présentent un risque d'échec assez élevé. Ils peuvent présager des conséquences désastreuses si vous échouez, fournir des avantages si vous réussissez, ou les deux.

Même dans le cas des compétences générales, l'Officier ne doit demander des tests qu'à des moments très importants de l'histoire et pour des tâches d'une difficulté exceptionnelle. La plupart des utilisations des compétences générales doit permettre des succès automatiques, avec des bonus possibles sur les dépenses ponctuelles, tout comme les compétences d'investigation.

Il existe deux types de tests : les tests simples et les oppositions.

Tests simples

Un test simple a lieu lorsqu'un Agent tente une action sans rencontrer de résistance active. Par exemple, conduire sur une route dangereuse, sauter dans un ravin, se faufiler dans un immeuble non gardé, tirer sur une idole, poser une bombe, penser à apporter un aimant ou résister à la toxine tcho-tcho dont une fléchette est enduite.

L'Officier détermine la difficulté d'une action donnée en lui attribuant une **Difficulté**, dont les niveaux vont de 2 à 8 (parfois plus). Une Difficulté de 2 ne donne qu'un faible risque d'échec, 4 est la norme et 8 frise l'impossible. Le joueur lance un seul dé ; si le résultat est égal ou supérieur à la Difficulté, le personnage réussit. Avant de lancer le dé, le joueur peut choisir de dépenser n'importe quel nombre de points de la réserve de compétence correspondante et les ajoute au résultat final du dé. Les joueurs qui oublient de préciser le nombre de points qu'ils veulent dépenser avant de lancer le dé conservent le résultat non modifié.

Au fur et à mesure que vous dépensez des points de votre réserve de compétence, votre *réserve* diminue, mais votre *niveau* reste le même.

Dans le jeu, cette façon de dépenser des points de réserve représente une concentration et un effort particuliers de la part du personnage, d'un niveau que l'on ne peut atteindre qu'un nombre limité de fois au cours d'une opération.

Le sol de la jungle semble s'ouvrir sous le Sergent Sanchez, révélant une fosse béante au fond de laquelle sont dressés des piquets de bambou aiguisés et maculés d'une substance bleuâtre qui brille dans l'obscurité. Sanchez doit sauter pour atteindre le bord de la fosse ou tomber vers un destin funeste. Il a 8 points de réserve d'Athlétisme. Sachant la mutilation, ou pire, certaine, Carmen, la joueuse de Sanchez, décide de tout mettre en œuvre pour réussir. Elle dépense la moitié de sa réserve, 4 points, pour la tentative. Elle obtient un 5, auquel elle ajoute les 4 points d'Athlétisme dépensés, pour un résultat final de 9. Grâce à un saut magistral, les doigts de Sanchez se referment sur une liane qui traîne par là. Il se relève et sort de la fosse, puis s'immobilise au pied d'un grand banian.

Dans l'univers cruel de ***La Chute de DELTA GREEN***, les Agents sont régulièrement fatigués et distraits, et leurs sens, simplement humains, sont souvent peu fiables. Pour susciter cette sensation, l'Officier ne révèle pas les niveaux de Difficulté. Pour les obstacles conventionnels du début d'une opération — clôtures militaires, alarmes antivol commerciales, etc. — l'Officier peut choisir de révéler la Difficulté d'un test. Le plus souvent, elle donne une indication approximative de ce que semble être la difficulté :

- Δ « L'entrée de l'ascenseur n'est qu'à quelques mètres au-dessus, donc elle devrait être à portée de main si tu sautes. »
- Δ « Tu as sauté plus haut. Et tu as échoué plus bas. »
- Δ « Si tu arrives à aggriper la prise avec ne serait-ce qu'un seul

LANCER LES DÉS, DEUXIÈME PARTIE

Tous les jets de dé de GUMSHOE utilisent un seul dé ordinaire (à six faces), ou d6. Un jet de dé est abrégé en « d ». Par exemple, « d+1 » signifie lancer le dé et ajouter 1 au résultat. En général, les modificateurs de dé ne s'appliquent qu'aux jets de dé déterminant les dégâts (cf. page 098).

Toutefois, le plus souvent, les modificateurs s'appliquent plutôt à la Difficulté du test.

Un **6 réussi** est un test qui réussit, *et* dans lequel le résultat du dé est 6.

Un **1 échoué** est un test qui échoue, *et* dans lequel le résultat du dé est 1.

Le total du jet de dé, des points dépensés et des modificateurs appliqués au dé est le **résultat final.**

La différence entre le résultat total et la Difficulté du test est la **marge.**

doigt, ce sera un miracle. »

Quoi qu'il en soit, l'Officier ne révèle jamais la Difficulté d'un test de Sixième sens (cf. page 077).

Nouvelles tentatives

Un test représente la meilleure chance de réussite de l'Agent. Une fois que vous avez échoué, vous avez fait tout ce que vous pouviez et vous ne pouvez pas réessayer à moins que vous ne preniez une autre mesure qui augmenterait de façon crédible vos chances de succès. Si vous êtes autorisé(e) à le faire, vous devez dépenser plus de points de réserve que lors de la tentative précédente. Si vous ne pouvez pas vous le permettre, vous ne pouvez pas essayer à nouveau.

Les marxistes au sous-sol ne semblent avoir aucun lien avec le culte d'Hastur, mais ils ont une bombe artisanale dans l'évier de leur squat. Le seul espoir de Sanchez est de désamorcer la bombe avec sa capacité Démolition. L'Officier la décrit comme étant « fabriquée par des amateurs, et c'est un miracle qu'elle n'ait pas déjà explosé », et décide que le risque dû au manque de soin compense le manque de complexité de l'appareil. Elle fixe alors la Difficulté à 4. Heureusement, Sanchez a acheté Démolition au rang 5, et dépense 2 points pour la tentative. Malheureusement, Carmen obtient un 1 et l'Officier décrit le bruit d'un crépitement alarmant provenant de l'appareil.

Sanchez a encore une chance avant que la mixture infernale n'explose, emportant le bâtiment et lui-même (le système capitaliste attendra, lui) avec elle. Pour pouvoir effectuer cette tentative, il doit dépenser au moins 3 points de Démolition. C'est tout ce qui lui reste. Carmen les grille tous. Elle dit : « Si c'est dans l'évier, voyons si c'est une bombe imperméable » et continue : « Sanchez ouvre le robinet à fond. » Elle obtient un 2, pour un résultat total de 5 et un succès ! La bombe émet une sorte de bruit de succion et un nuage de fumée caustique. Sanchez et le système capitaliste survivent et poursuivent le combat.

Tirer parti les uns des autres

Lorsqu'un groupe d'Agents agit de concert pour exécuter une tâche, ils en désignent un pour diriger. Cet Agent fait un test simple, en dépensant n'importe quel nombre de ses propres points de réserve, comme d'habitude. Tous les autres Agents paient 1 point de leur réserve concernée pour bénéficier des avantages de l'action du leader. Ces points ne sont pas ajoutés au résultat du leader. Pour chaque personnage qui n'est pas en mesure de payer ce coût, soit parce qu'il manque de points de réserve, soit parce qu'il ne possède pas du tout la compétence, la Difficulté de la tentative augmente de 2.

Sanchez, Lincoln et Seabring prévoient de pénétrer l'aile sécurisée des laboratoires Sandia pour en savoir plus sur la conception de ces radars. Avec son niveau 6 en Discrétion, Lincoln prend la tête. Sanchez possède Discrétion 4 et Seabring, Discrétion 0 (« J'ai l'habitude d'avoir l'autorisation d'entrer par effraction » dit-il en riant.) Sanchez dépense 1 point de Discrétion, ramenant sa réserve à 3. Puisque Seabring n'a aucun point à dépenser, la Difficulté de l'action passe de 5 à 7. L'équipe ne peut pas l'abandonner, il n'y a que lui qui soit capable de bricoler un radar. Lincoln dépense 4 points et obtient un 3 pour un résultat total de 7, exactement ce dont elle avait besoin.

Il existe de nombreux cas où un groupe ne peut pas agir de concert. Une voiture n'est conduite que par un seul Agent. Deux agents avec Organisation vérifient leurs paquetages individuels l'un après l'autre, plutôt que de vérifier un seul pack en même temps.

Coopération

Lorsque deux Agents coopèrent dans un même but, ils s'entendent sur celui d'entre eux qui entreprend directement la tâche et celui qui l'aide. Le leader peut dépenser n'importe quel nombre de points de sa réserve, en les ajoutant au jet de dé. L'assistant peut payer n'importe quel nombre de points de sa réserve. Tous sauf un sont ajoutés au résultat du leader. Certaines tâches (soulever un couvercle de sarcophage lourd en pierre ou réparer un moteur de char) peuvent permettre à plus de deux Agents de coopérer.

Le nouveau prototype de radar se trouve derrière une lourde porte de hangar à avion. Seabring et Sanchez doivent l'ouvrir par la force brute, car actionner la porte pourrait déclencher une alarme. La réserve d'Athlétisme de Sanchez est de 6 et celle de Seabring est de 3. Le Dr Lincoln n'a plus qu'un point dans sa réserve d'Athlétisme, donc il n'y a aucun intérêt à ce qu'elle apporte son aide : son seul point couvre juste le coût de la coopération sans en modifier le résultat.

Sanchez dépense 4 points, qui s'ajoutent tous au résultat du dé comme d'habitude. Seabring utilise ses 3 points restants, mais n'ajoute que 2 au résultat. Sanchez obtient un 3,

auquel s'ajoutent 4 et 2 pour un résultat de 9. C'est au-dessus de la Difficulté cachée de 7. La porte s'ouvre vers le haut, révélant un étrange enchevêtrement de grilles et de fils métalliques qui semble flotter au-dessus du sol en béton.

Défis longs

Certaines tâches, comme abattre un mur de pierre ou conduire un convoi militaire toute la nuit à travers le désert algérien, prennent plus de temps qu'un test simple, qu'il s'agisse d'un tour de jeu ou d'une scène complète. Vu autrement, les tests multiples représentent de façon plus juste et précise qu'un test simple des efforts répétés et fructueux. Pour ces défis longs, assignez une réserve à l'obstacle, représentant la Difficulté de base pour le vaincre en une seule fois sans aide : ce sera généralement 8 ou plus, souvent beaucoup plus élevé. Les tests en soi ont une Difficulté standard de 4. L'Officier décide également de la fréquence à laquelle le test peut avoir lieu : une fois par tour pour le mur, une fois toutes les deux heures pour le convoi, par exemple.

Les joueurs peuvent se relayer, coopérer sur chaque action, ou utiliser tout autre moyen à leur disposition : Athlétisme pour abattre ce mur, ou Conduite pour traverser discrètement le désert en Jeeps et en camions en toute sécurité. Les points qu'ils obtiennent et dépensent s'accumulent ; lorsqu'ils ont engrangé assez de points pour surmonter la Difficulté initiale, la tâche est accomplie. Aucun point dépensé ne s'ajoute au total si un test est un échec.

L'équipe tente d'obtenir du bureau de la CIA à Tokyo qu'elle redirige un vol U-2 au-dessus de ces collines du Laos — sans en informer Langley ou le bureau de la CIA au Laos.

Il s'agit d'une délicate et subtile opposition de Bureaucratie. L'Officier fixe la Difficulté de ce test pour convaince de réaffecter une ressource de renseignement national (et de franchir en prime les limites du territoire) à un niveau arbitrairement élevé, 20. Elle ajoute que, pour faire profil bas, l'équipe ne peut tirer des ficelles ou demander des faveurs que tous les deux jours.

Lincoln dépense 3 points de sa réserve de Bureaucratie de 4, et obtient un 6. Cela fait un total de 9, et l'ami de Lincoln accepte de parler à quelqu'un du programme U-2. Sanchez n'a pas beaucoup en Bureaucratie, mais il dépense son 1 et obtient un 2. Cet échec n'ajoute rien au total, qui reste à 9. Seabring, pressé par le temps, fait sauter sa réserve de 5 et obtient 3 ; il ajoute ce résultat de 8, pour un total de 17. Il reste encore un point dans la réserve de Lincoln, mais il reste en 3 à obtenir avant que l'oiseau ne puisse décoller, et les nouveaux radars vont être installés d'un jour à l'autre...

Certaines tâches sont tout bonnement impossibles à accomplir, peu importe le nombre de tests que vous faites : arracher une porte de chambre forte à mains nues, par exemple.

TESTS GÉNÉRAUX SANS NIVEAU DE COMPÉTENCE

Si vous n'avez pas de *niveau* dans une compétence générale, vous ne pouvez pas faire de test. (Ne confondez pas cela avec les points de *réserve* — vous pouvez toujours faire un test dans une compétence générale pour laquelle vous avez un niveau, même si votre réserve actuelle est à 0.) Cette règle standard de GUMSHOE existe pour permettre aux joueurs de construire des personnages généralistes, avec 1 ou 2 points assignés à des compétences variées, au détriment de deux ou trois compétences importantes.

Pour éviter d'être pris au dépourvu, les joueurs peuvent mettre de côté quelques points de création ou d'expérience pour mettre au moins 1 point dans des compétences générales soudainement nécessaires en cours de jeu (cf. page 021).

Si l'Officier est d'humeur *extraordinairement* généreuse, voici une règle *facultative* :

Si vous faites un test général avec un *niveau 0* dans la compétence, un résultat de 1 est un échec automatique, avec son lot de conséquences. Un 1 sur un test d'Armes à feu signifie que vous avez touché un autre Agent, un 1 sur Discrétion signifie que vous avez perdu la cible que vous suiviez et que vous vous êtes fait repérer, un 1 sur Conduite signifie que vous avez détruit le véhicule, etc.

De plus, dans n'importe quel test général impliquant d'infliger des dégâts, comme Bagarre ou Démolition, si vous réussissez, vous infligez toujours moins de dégâts : pénalité de -2.

Oppositions

Les oppositions ont lieu lorsque deux personnages, souvent un personnage joueur et un personnage non joueur contrôlé par l'Officier, tentent activement de se contrecarrer l'un l'autre. Dans le système GUMSHOE, l'Officier peut passer d'un type d'opposition à l'autre, en fonction de l'intensité de la scène.

- **Les oppositions simples** sont des oppositions rapides, actives, de type « en un coup » : utiliser Athlétisme pour lancer une grenade dans une Volkswagen.
- **Les oppositions dramatiques** augmentent la tension dramatique ; ce sont des oppositions de type « affrontement » ou « antagoniste majeur » : utiliser Athlétisme pour battre un skieur rival au bout de la piste.
- **Les poursuites** se situent entre ces deux types ; elles offrent plus de suspense et durent plus longtemps que les oppositions simples, mais ne prennent pas le pas sur l'histoire : utiliser Athlétisme pour fuir une patrouille cubaine sur le chemin de la véritable mission.

En théorie, n'importe lequel de ces trois niveaux peut s'adapter à n'importe quelle opposition de compétences générales. Mais dans la pratique, certaines oppositions fonctionnent mieux à certains niveaux ou en guise de tests simples. Organisation, par exemple, conduit pratiquement toujours à un test simple ; Escamotage fera très souvent l'objet d'une opposition simple ; Bureaucratie peut être un simple test (accéder à un dossier), une opposition simple (accéder à un dossier alors que le personnage a été officiellement déchargé de l'affaire) ou une opposition dramatique contre les Affaires Internes qui tentent de pister la mystérieuse vague de fuites de dossier. Comme l'indiquent les exemples ci-dessus, Athlétisme peut se trouver n'importe quel type d'opposition, en plus de tests simples comme franchir une clôture.

Les compétences de combat (Armes à feu, Mêlée et Bagarre) utilisent les règles de combat de la section suivante (cf. page 095) pour vaincre un adversaire violent ou intelligent. Toucher une cible non vivante avec un pistolet ou un couteau lancé, par exemple, est un test simple — mais une compétition de tir à l'arc contre un antagoniste majeur est vraisemblablement une opposition dramatique.

Oppositions simples

Les oppositions simples fonctionnent exactement de la même façon que les tests simples : vous dépensez des points de votre réserve de compétence que vous ajoutez au résultat du dé pour vaincre une Difficulté. La seule exception : une « nouvelle tentative » n'est pas possible contre une opposition active. Si vous échouez, soit vous en subissez immédiatement les conséquences, soit vous poussez jusqu'à une opposition dramatique, car votre adversaire a la possibilité de profiter de votre coup raté.

On l'appelle opposition « simple » parce que l'Officier ne lance pas de dé. Pour voir si un Agent est surpris, le joueur fait un test de Sixième sens. Pour voir si un Agent surprend un PNJ, le joueur fait un test de Discrétion. Le sort du personnage joueur, le résultat du dé et tous les points dépensés sont entièrement entre les mains du joueur. La Difficulté d'une opposition simple est habituellement 4, à moins que l'Officier ne l'augmente ou ne la diminue. Souvent, cet ajustement apparaît dans ses notes sous la forme d'un Modificateur de Vigilance ou d'un Modificateur de Discrétion. Notez que ceux-ci modifient la Difficulté pour le personnage joueur durant l'opposition.

Modificateur de Vigilance

Le **Modificateur de Vigilance** d'un adversaire représente sa capacité à percevoir vos activités, que ce soit par le biais d'un sens commun comme la vue ou l'ouïe, ou de sens exotiques comme l'écholocalisation ou la télépathie. Si vous essayez de vous faufiler, le Modificateur de Vigilance s'applique à la Difficulté de base du test de Discrétion, habituellement 4. Si vous essayez d'obtenir des faveurs pour percer la sécurité autour d'un document, vous pouvez opposer un test de Bureaucratie ou de Réseau (cf. page 075) contre un Modificateur de Vigilance du bureau. Cela s'applique également aux tests de Discrétion lorsque vous essayez d'observer un adversaire sans être repéré(e), ou lorsque vous essayez d'échapper à sa surveillance.

L'Officier peut également appliquer un Modificateur de Vigilance aux tests de Camouflage, de Déguisement, d'Escamotage ou à toute autre activité que les Agents tentent secrètement d'exercer alors qu'ils sont potentiellement observés.

Le Modificateur de Vigilance reflète toutes les capacités de détection de l'adversaire : naturelles, surnaturelles et technologiques. Un garde drogué ou un Profond léthargique peuvent avoir un Modificateur de Vigilance *négatif*, ce qui abaissera votre Difficulté et facilitera votre test.

OBSCURITÉ

Une grande partie de l'activité de DELTA GREEN se déroule non seulement dans une obscurité métaphorique, mais aussi dans l'obscurité littérale. GUMSHOE ne considère que trois niveaux d'obscurité à prendre en compte.

- **Nuit :** C'est le niveau d'obscurité d'une ville normale et moderne la nuit, d'une pièce intérieure le jour avec ses lumières éteintes ou de la campagne au clair de lune.
- **Obscurité :** C'est le niveau d'obscurité d'une rue de ville la nuit sans lampadaires, d'un immeuble la nuit sans lumière ou de la campagne une nuit sans lune.
- **Obscurité totale :** Ce sont les ténèbres complètes, sans aucune source de lumière : un conteneur maritime scellé ou une crypte souterraine, par exemple. La Difficulté de tous les tests d'Équilibre mental augmente de +1 dans l'obscurité totale.

Effets de l'obscurité

Niveau d'obscurité	Modificateur de Discrétion de l'adversaire	Modificateur de Vigilance de l'adversaire	Seuils de Blessure	Modificateurs de tâches visuelles
Nuit	Augmente de +1	Diminue de -1	+1 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +1
Obscurité	Augmente de +2	Diminue de -2	+1 à Courte portée ; +2 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +2
Obscurité totale : Difficulté +1 aux tests d'Équilibre mental	Augmente de +3	Diminue de -3	+1 à Bout portant ; +2 à Courte portée ; +3 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +3

N'appliquez des bonus et des pénalités qu'aux capacités et aux tests comportant un élément principalement visuel (par exemple, le désamorçage de bombes, la réparation automobile). Sixième sens, par exemple, dépend plus fortement du son et des réflexes de combat que de l'acuité visuelle. Sa Difficulté pourrait n'augmenter que de 1 dans l'Obscurité totale. De même, les chiens dépendent principalement de leur odorat : l'obscurité n'aura aucun effet sur leur bonus de Vigilance ou sur le Seuil de Blessure de leurs ennemis.

Aucun niveau d'obscurité n'oblige à effectuer de dépense pour obtenir un indice clé, sauf exception : par exemple, si l'indice en question est dans un livre, l'Agent doit attendre d'avoir de la lumière pour le lire.

Lampe torche

En général, les lampes torches abaissent l'obscurité d'un niveau : l'Obscurité totale devient Obscurité, par exemple. Cependant, ceux qui portent une cible aussi bien éclairée ne tirent *aucun* avantage sur leur Seuil de Blessure de l'obscurité : ce sont les plus faciles à toucher !



ÉPUISEMENT

Un Agent qui travaille trop longtemps, ou qui fait face à un danger extrême sans se reposer, s'épuise. L'Officier détermine le moment où cela se produit, mais une nuit sans sommeil ou la poursuite d'une activité intense après une perte d'Équilibre mental ou de Santé mène généralement à l'épuisement.

Quelle que soit sa réserve de Santé, un Agent épuisé est considéré comme *Blessé* (cf. page 100). La Difficulté de tous les tests et oppositions, y compris les Seuils de Blessure, augmente de +1. Pour dépenser des points de compétences d'investigation, vous devez effectuer un test de Conscience (cf. page 100).

Un Agent épuisé ne peut pas récupérer ses compétences générales qui le sont automatiquement après 24 heures (Athlétisme, Conduite, Armes à feu, Artillerie, Mêlée, Pilotage, Bagarre).

Une nuit de sommeil complète met fin à l'épuisement.

Stimulants

Boire du café, prendre des excitants ou fumer cigarette sur cigarette permet d'éviter l'épuisement pendant 1 à 6 heures. Les amphétamines, la cocaïne et autres drogues plus dures la compensent pendant 2 à 12 heures. Un Agent peut prendre plus de stimulants pour rester debout, mais chaque dose après la première coûte d-2 points (minimum 1) de Santé ou d'Équilibre mental.

Modificateur de Discrétion

Un adversaire disposant d'un **Modificateur de Discrétion** est soit plus difficile soit plus facile à repérer avec Sixième sens ou Discrétion. Il modifie le niveau de Difficulté pour ce test ou des tests similaires. En restant dans l'approche de GUMSHOE, le Modificateur de Discrétion prend la place de la compétence Discrétion d'un adversaire. Au lieu de tester Discrétion (ou Camouflage, ou Escamotage, etc.) pour un adversaire, demandez à un personnage observateur de faire un test de Sixième sens (ou Camouflage, ou Discrétion, etc.) contre une Difficulté de 4, ajustée par le Modificateur de Discrétion.

Oppositions dramatiques

Dans une opposition dramatique, chaque personnage agit à tour de rôle. Le premier à échouer dans la compétence en opposition perd. L'Officier décide qui agit en premier en fonction de la logique et des circonstances de l'opposition. Par exemple, dans une poursuite, le personnage qui lance la scène agit le premier. Lorsque les personnages semblent agir en même temps, celui qui a le niveau le plus faible dans la compétence concernée agit en premier. En cas d'égalité, les personnages non joueurs agissent avant les personnages joueurs. En cas d'égalité entre les personnages joueurs, le dernier arrivé pour la session de jeu est le premier à agir.

Le premier personnage à agir fait un test de la compétence en question. S'il échoue, il perd l'opposition. S'il réussit, le deuxième personnage effectue alors le test. Cela continue jusqu'à ce qu'un personnage échoue, auquel cas l'autre gagne.

Les Modificateurs de Discrétion et de Vigilance s'appliquent normalement.

En général, chaque personnage tente de vaincre une Difficulté de 4.

En route pour rencontrer un contact au ministère thaïlandais de la Santé, le Dr Lincoln aperçoit des dents acérées dans le sourire de ce qu'elle croyait n'être qu'un garçon dans la foule de Bangkok : un Tcho-Tcho ? La réserve de Discrétion de Lincoln est 6 ; celle de la créature qui l'a prise en filature est 10. La seule bonne nouvelle est qu'ici, dans cette ville inconnue, le Modificateur de Vigilance normal de l'hominidé originaire de la jungle n'entre pas en jeu.

Comme elle essaye de s'échapper, c'est Lincoln qui initie l'opposition. Elle agit en premier. Raina dépense un point, ramenant la réserve de Lincoln à 5. Elle obtient un 4, pour un résultat de 5. C'est mieux que la Difficulté usuelle de 4.

Raina décrit son succès : « En me faufilant sur la terrasse d'un café, j'attrape un journal et l'utilise pour cacher mon visage dans la foule. »

Pour le Tcho-Tcho, l'Officier dépense 3 points et obtient un 3, soit un résultat de 6. Il continue de traquer le médecin. L'Officier raconte en conséquence : « Bien qu'il ne semble jamais te regarder directement, il glisse à travers la foule dans ta direction, comme s'il suivait un fil invisible. »

Raina dépense un autre point, la réserve de Discrétion

de Lincoln est réduite à 4. Elle obtient un 6, pour un résultat total de 7. L'officier invite Raina à expliquer ce qu'elle fait pour semer son poursuivant. « Je me précipite dans une ruelle et cours tout le long, en espérant que les jambes plus longues de Lincoln lui donnent une avance sur cette chose. Dès que je repère un étal où l'on cuisine du porc, je plonge dessous et attends sous les effluves du grill. »

L'Officier dépense 2 points et obtient un 1. C'est un échec. « L'être goblinoïde apparaît au bout de la ruelle, et tu vois pour la première fois son visage déformé se plisser à cause de la confusion... et de ce qui semble être du dégout à l'odeur de cette bonne viande gâchée par la cuisson. »

Lincoln a semé son poursuivant, mais elle ne peut pas quitter l'échoppe sans passer devant le monstre. Raina est prise au piège par son propre choix narratif ; elle peut utiliser une compétence relationnelle sur le tenancier de l'étal pour savoir s'il y a une sortie par derrière, envoyer un messager pour demander de l'aide ou une diversion, ou fouiller dans les paniers d'herbes pour trouver quelque chose qui pourrait tromper l'odorat du Tcho-Tcho de façon plus durable.

Tout au long de l'opposition, l'Officier et les joueurs sont invités à collaborer pour donner de la couleur aux résultats, en décrivant ce que le personnage fait pour rester dans la course. De cette façon, au lieu de sacrifier la narration pour parler arithmétique, vous gardez le monde fictionnel, verbalement, vivant.

Avantage dans une opposition

Lorsque les chances de succès sont faussées en faveur d'un protagoniste, l'Officier peut assigner des Difficultés différentes à chacun. Un personnage disposant d'un avantage significatif (« avantage d'opposition ») obtient un niveau de Difficulté inférieur. Un personnage souffrant d'un handicap majeur (« désavantage d'opposition ») subit une Difficulté plus élevée. En cas de doute, l'Officier attribue le niveau inférieur au protagoniste avantagé.

Un Agent qui se débat sans équipement sur une paroi rocheuse a plus de difficulté à se déplacer rapidement que l'alpiniste bien équipé qu'il poursuit. Dans ce cas, il affronte une Difficulté de 4, alors que l'alpiniste rencontre la Difficulté inférieure de 3.

Poursuites

Les oppositions dramatiques peuvent s'éterniser et vider les réserves de compétences des Agents. C'est souvent leur but : les oppositions dramatiques sont censées être des scènes centrales, pleines de tension et de danger. Pour avoir rapidement une dose des deux dans une scène qui implique de simples voyous ou des sectateurs plutôt que des monstres, ou si vous avez l'intention de mettre un peu de piment dans une longue série de scènes d'investigation, pensez à une poursuite.

Les poursuites ressemblent à des oppositions dramatiques, à quatre différences près :

- Les deux parties révèlent leur dépense simultanément ;
- L'opposition ne dure que trois tours ;
- Le gagnant de deux des trois tours remporte l'opposition ;
- La « proie » peut augmenter la Difficulté pour tous les participants.

Comme son nom l'indique, cette opposition s'applique principalement aux poursuites, à pied (Athlétisme), sur une monture (Équitation) ou en véhicule (Conduite ou Pilotage). Mais l'Officier peut l'appliquer à n'importe quelle opposition qu'elle veut mettre en valeur sans pour autant s'éterniser :

- Est-ce que le black-bagger de la NSA peut entrer et sortir du bureau avant que les gardes de sécurité ne le trouvent ? (Discrétion contre Discrétion) ;
- Le guerrier psychique peut-il contrer la possession d'un sorcier et faire émerger la personnalité d'un témoin ? (Psychothérapie contre Géométrie non-euclidienne) ;
- Le contact de la CIA peut-il quitter Prague inaperçu ? (Déguisement et Discrétion contre Discrétion) ;
- Le Ranger peut-il se débarrasser des deux gardes sans qu'une alarme ne retentisse ? (Bagarre ou Mêlée contre Bagarre).

La compétence testée est la **compétence de poursuite** ; les points dans cette compétence constituent la **réserve de poursuite.** Dans certains cas, les Agents peuvent changer de compétence de poursuite : par exemple, en s'extrayant d'une voiture en feu, la compétence de poursuite passe de Conduite à Athlétisme.

En tant qu'Officier, décidez qui est le « poursuivant » et qui est la « proie ». C'est généralement évident ; sinon, considérez que l'Agent est la « proie ».

Révélation simultanée

Le poursuivant et la proie choisissent en secret leur dépense, la notent le cas échéant, et la révèlent simultanément. Vous pouvez griffonner sur des bouts de papier, utiliser des jetons de poker, des pièces, les faces d'un dé ou toute autre méthode valable pour noter les dépenses.

Une fois les dépenses révélées, la proie effectue son test en premier et ajoute ses dépenses ; le poursuivant effectue son test ensuite et ajoute les siennes.

Comparez les marges des tests : celui qui a réussi le plus (ou échoué le moins) gagne. Si vous êtes pressé(e), la proie gagne les égalités ; sinon, les égalités ne comptent pour aucune des deux parties.

Comme dans une opposition dramatique, les joueurs et l'Officier doivent improviser et raconter les événements particuliers qui ont influencé la poursuite : « Je saute de la fenêtre pour atterrir sur le toit de la camionnette », « Vous dérapez et faites une embardée pour éviter une femme poussant un landau » ou « Les deux voitures foncent à travers le marché ; les poulets et les légumes volent dans tous les sens, réduisant la visibilité à pas grand-chose. »

Cela constitue un **tour.**

Avantage d'opposition dans les poursuites

N'appliquez l'avantage d'opposition (cf. page 092) que si un camp est nettement plus rapide (un hélicoptère contre une Jeep ; une voiture contre un vélo), nettement plus nombreux que l'autre ou dispose d'un avantage majeur comme des communications sécurisées (ou télépathiques) ou une surveillance aérienne.

Remporter deux manches sur trois

Une poursuite ne dure que trois tours.

Le camp qui gagne deux des trois tours remporte la poursuite : les joueurs et l'Officier décident à quoi ressemble ce résultat en jeu, en fonction de la marge de la victoire. Deux victoires d'affilée, sur des 6 et 5 au dé, indiquent une victoire décisive et rapide ; trois oppositions départagées par un seul point à chaque fois représentent une lutte acharnée.

Si la proie perd une poursuite et ne se rend pas, il y a de grandes chances pour que cela se termine en combat (cf. page 095). Le poursuivant a le choix d'agir en premier dans ce combat, quel que soit son niveau de compétence.

La proie gagne également si d'autres actions (par d'autres Agents, par exemple) ont tué, accidenté ou éliminé tous les poursuivants.

Augmentations

Prendre la circulation en sens inverse, accélérer dans les virages des routes montagneuses de la Riviera ou sprinter sur une poutre saillante dans un immeuble en construction : quand on court pour sauver sa vie, tout à l'air d'être une bonne idée.

Avant le début du tour suivant de la poursuite, la proie peut augmenter le niveau de Difficulté de 1 pour chaque camp. Par exemple, si la Difficulté du dernier tour était de 4, la proie peut l'augmenter à 5. Il s'agit de se débarrasser du poursuivant en changeant les circonstances de la poursuite, ne serait-ce que pour un court moment.

Cette augmentation s'applique à la Difficulté finale déterminée par le contexte : si les poursuivants ont des voitures radio qui coordonnent le coup de filet (Difficulté 3) alors que la proie n'a que sa présence d'esprit innée (Difficulté 4), une augmentation fait passer la Difficulté du poursuivant à 4 et celle de la proie à 5.

La proie (joueur ou Officier) doit décrire l'action particulière qu'elle entreprend pour préparer l'augmentation : « Elle coupe à travers la gare de triage, les bruits et les sifflements des trains qui s'approchent vous assourdissant presque », « Je saute sur l'escalier de secours et le remonte » ou « Le bateau du contrebandier se dirige vers le sillage de ce navire de fret ».

Si la proie échoue à la Difficulté augmentée, celle-ci revient à son niveau précédent pour le prochain tour.

Si la proie réussit et que le poursuivant échoue, la proie peut choisir entre garder la Difficulté augmentée ou l'abaisser pour le prochain tour.

Si les deux réussissent, la proie peut choisir d'augmenter la Difficulté ou de la maintenir. Le poursuivant doit accepter d'abaisser la Difficulté pour que la proie puisse effectivement l'abaisser dans ces circonstances.

Plusieurs poursuivants

Puisque les adversaires des Agents lors d'une poursuite sont souvent des troufions anonymes ou des voyous sans visage, l'Officier peut rassembler toutes leurs compétences pertinentes (généralement faibles) en une seule réserve pour les opposer à l'Agent actif (habituellement le pilote ou le conducteur). Le fait de tuer ou d'éliminer un poursuivant diminue leur réserve d'un certain montant, déterminé par l'Officier.

Utilisez les règles de coopération (cf. page 087) pour simplifier les poursuites impliquant plusieurs Agents.

Les poursuites les plus complexes que vous voudrez probablement mettre en scène sont les « poursuites à trois mains » : par exemple, l'armée cubaine poursuit les Agents, qui poursuivent un extraterrestre qui change de forme. Résolvez ceci comme deux poursuites simultanées et se chevauchant : les Agents n'effectuent pas deux tests dans un tour, mais comparent leur résultat à celui de leurs deux ennemis.

Compliquer les choses

Une poursuite peut devenir aussi dangereuse que l'Officier le souhaite. Les règles suivantes sont facultatives et elle peut les appliquer de façon ponctuelle lorsque l'histoire a besoin d'être représentée par le système de jeu.

Attaquer pendant une poursuite

Les passagers d'un véhicule impliqué dans une poursuite (ou des importuns

indisciplinés qui y montent) utilisent leurs compétences de combat à +1 du Seuil de Blessure de la cible (cf. page 097). Rappelez-vous qu'une personne dans une voiture bénéficie certainement de l'équivalent d'une couverture complète (cf. page 103), à moins que vous ne tiriez sur le conducteur depuis le capot de la voiture.

Les poursuivants et les proies doivent payer 3 points de réserve pour attaquer au cours d'une poursuite, qui peuvent provenir de Armes à feu, de la réserve de poursuite ou d'une combinaison des deux. Le Seuil de Blessure de leur cible augmente de 1, ainsi que la Difficulté de leur test de poursuite durant le tour au cours duquel ils attaquent.

Tirer sur les pneus nécessite un Coup précis (cf. page 108) à +3 au Seuil de Blessure. Perdre un pneu augmente la Difficulté de tous les tests de Conduite de 1 ; perdre deux pneus entraîne un accident.

Voir page 116 pour les dégâts causés par un accident.

Compétences d'investigation et poursuites

Avant le début de la poursuite, ou entre les tours, n'importe quel Agent, pas seulement ceux qui sont directement impliqués dans la poursuite, peut essayer d'influencer son déroulement en faisant appel à une compétence d'investigation. Cela nécessite une dépense si l'Agent n'est pas présent sur les lieux.

Un Agent peut utiliser : Architecture pour se rappeler de la disposition de l'immeuble de bureaux qu'il traverse, Expertise militaire pour prédire les méthodes de recherche des Viêtcongs, Jargon policier sur la fréquence de la police pour désorienter les poursuivants, ou Intimidation pour pousser un commerçant à verrouiller la porte par laquelle il vient d'entrer en sprintant.

Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par poursuite : si Sanchez utilise son ROHUM pour cette poursuite, Lincoln ne pourra pas le faire.

Faire appel à une compétence peut :

- Δ augmenter le résultat du dé de +1 (avantage tactique ou de position) ;
- Δ forcer l'autre camp à révéler sa dépense en premier ; votre camp peut alors adapter la sienne (ralentir l'ennemi) ;
- Δ permettre une récupération de 3 points de la compétence de poursuite (moment de répit).

Les joueurs doivent justifier de façon narrative l'utilisation de ces compétences ; l'Officier se base sur ce récit pour déterminer son effet.

Percuter

Si un camp réussit sur un 6, il peut tenter de percuter son adversaire, mettant immédiatement fin à la poursuite en sa faveur. (Dans les poursuites à pied ou autres oppositions non motorisées, créez une fin équivalente, soudaine, dangereuse et intense.) Les règles varient selon que les Agents sont ceux qui percutent ou ceux qui sont percutés.

Sur la défensive (éviter d'être percuté) : Le joueur ajoute la Manœuvrabilité de son véhicule *au résultat du dé* (contre une Difficulté de 4), plus les autres dépenses effectuées.

S'il réussit, celui qui percute doit immédiatement dépenser 2 points de sa réserve de poursuite.

S'il échoue, c'est l'accident (ou l'équivalent) et il perd la poursuite.

À l'offensive (percuter) : Le joueur ajoute la Manœuvrabilité de son véhicule *à la Difficulté* de 4, et ajoute les autres dépenses effectuées au résultat du dé. Notez que les véhicules ayant une Manœuvrabilité négative réduisent la Difficulté de leur test pour en percuter un autre : les véhicules moins maniables sont généralement plus lourds, ce qui est un avantage lorsque l'on essaie de forcer quelqu'un à quitter la route.



S'il réussit, la poursuite se termine par une victoire et au moins un ennemi est éliminé.

S'il échoue, il doit immédiatement dépenser 2 points de sa réserve de poursuite. S'il ne peut pas, la Difficulté de son prochain test de poursuite augmente de +1.

Poursuite façon Thriller

Un ensemble de règles de poursuite plus complexes et plus cinématographiques apparaît sous le nom de « Poursuite façon Thriller » dans ***Night's Black Agents.***

Combat

Les combats sont terribles et chaotiques, effrayants et rapides. La compétence, les armes et les tactiques aident, mais même un soldat d'élite peut tomber sous une balle ou un coup imprévisible. Ne laissez pas les mécanismes de jeu ci-dessous transformer le combat en quelque chose de téléphoné ou d'ennuyeux ; les Officiers et les joueurs doivent rechercher l'horreur dans cette activité, l'une des plus anciennes pratiquées par les humains.

Combat standard

Le combat est une sorte d'opposition spécialisée, impliquant généralement l'une des compétences de combat suivantes :

- Bagarre contre Bagarre, Bagarre contre Mêlée ou Mêlée contre Mêlée : les personnages se battent au corps à corps.
- Armes à feu contre Armes à feu : les personnages sont à distance les uns des autres et essaient de se toucher avec des Armes à feu.
- Artillerie constitue un cas spécial, généralement mortel (cf. page 105).
- Les animaux et certains monstres (cf. page 237) utilisent une compétence de Combat générique plutôt que la Bagarre de type humain. Les règles sont les mêmes.

Comme pour les oppositions dramatiques, les combattants utilisent à tour de rôle leurs compétences. L'adversaire peut frapper en premier, mais le combattant ayant le plus haut niveau prend **l'initiative**. Contrairement aux oppositions, dans un combat, il est généralement avantageux de frapper en premier.



Effet de surprise

Les personnages sont surpris lorsqu'ils se retrouvent soudainement dans une situation dangereuse.

Surprenez les PNJ en les approchant avec un test de Discrétion réussi. La Difficulté de base est de 4, qui peut augmenter pour les ennemis particulièrement vigilants (cf. *Modificateur de Vigilance* page 089). Une manœuvre de combat soudaine et surprenante, comme le déclenchement d'une mine Claymore dissimulée ou une victime apparemment impuissante dégainant un .38 spécial, peut nécessiter un test différent : Démolition (pour déclencher la charge au meilleur moment pour surprendre) ou Déguisement (pour paraître sans défense jusqu'au dernier moment), par exemple. Habituellement, les tests de « surprise » lors d'un combat ou d'une confrontation commencent à la Difficulté 5 ; les ennemis sont toujours plus alertes dans ces moments-là.

Les Agents évitent d'être surpris en réussissant un test de Sixième sens. La Difficulté de base est de 4, qui peut augmenter pour les ennemis particulièrement discrets (cf. *Modificateur de Discrétion* page 091).

Les personnages surpris agissent en dernier au cours du combat, et subissent une augmentation de +2 à toutes les Difficultés de compétence générale pour toute action effectuée immédiatement après. Dans un combat, cette augmentation s'applique au premier tour.

Sanchez (disposant habituellement d'un Seuil de Blessure de 4) et Seabring (Seuil de Blessure habituel à 3) ont surpris les gardes de la zone d'atterrissage en grimpant à un arbre à proximité (avec Athlétisme), puis en réussissant chacun un test de Discrétion. Pour le premier tour de combat, les Difficultés de combat des gardes augmentent de +2, le Seuil de Blessure de Sanchez est alors 6, et le Seuil de Blessure de Seabring 5.

L'Officier peut décider que les personnages vraiment très surpris (les PNJ lorsque les Agents ont réussi un test d'Infiltration avec une marge de 4 ou plus; les Agents, s'ils ont échoué leur test de Sixième sens de 4 points ou plus) peuvent également perdre un ou plusieurs tours d'action. La pénalité de Difficulté de +2 s'applique alors au premier tour au cours duquel ils peuvent agir.

Initiative et ordre de combat

L'entraînement prime sur l'agressivité : le premier coup porté ne détermine pas l'issue du combat. Hormis la surprise, l'initiative dépend de deux choses : le niveau de la compétence de combat engagée et si les protagonistes ont une arme prête.

L'ordre de combat normal est le suivant :

- Les combattants disposant d'une arme dégainée et prête agissent avant les combattants dont l'arme n'est pas prête. Les « armes » de Bagarre sont toujours « prêtes », comme le sont les serres, les crocs, les tentacules, etc. des animaux et des monstres.
- Les combattants utilisant une arme à feu agissent avant ceux utilisant une arme de corps à corps (cf. *Une arme, deux combattants* page 102).
- Les combattants agissent par ordre décroissant de leur *niveau* de compétence de combat.
- Les combattants surpris (cf. page 096) agissent en dernier.

En cas d'égalité de niveau de compétence de combat, le personnage qui dispose de la *réserve* la plus élevée agit en premier.

Si les réserves concernées sont à égalité, les Agents remportent **les égalités** devant des ennemis humains et les perdent devant des ennemis non humains : un Agent avec un niveau et une réserve de 5 en Bagarre agit avant un PNJ disposant d'un niveau et une réserve de 5, mais après une goule avec un niveau et une réserve de 5 en Bagarre.

DÉGAINER RAPIDEMENT

Un combattant qui n'a pas d'armes prêtes peut dépenser 3 points de la compétence de combat pertinente pour « dégainer rapidement » une arme qu'il a sur lui et être prêt à l'utiliser. Ceci ne s'applique que si un combattant est prêt et l'autre non, évidemment : si aucun des deux combattants n'est prêt, les deux dégainent leurs armes et puis déterminent à nouveau le rang d'initiative comme ci-dessus.

Sanchez (Armes à feu niveau 6) possède un Colt .45, Seabring (Mêlée niveau 3) utilise un cran d'arrêt, Lincoln (Bagarre niveau 4) n'est pas armée. Ils font face à deux Tcho-Tcho, Apoh (Mêlée 7) armé d'un kriss et Bhat (Bagarre 7) et ses dents acérées comme des rasoirs couvertes de bave bleue toxique. L'ordre pour le combat serait : Bhat, Sanchez, Apoh (le pistolet l'emporte sur le kriss), Lincoln, Seabring. Si le kriss d'Apoh était caché dans sa robe au lieu d'être prêt, il serait le dernier.

Le temps nécessaire pour dérouler le classement, chaque personnage agissant une fois, est appelé un **tour**. Quand un tour se termine, un autre débute.

Ne vous donnez pas la peine de recalculer l'ordre à chaque tour ; pour la fluidité du jeu, l'ordre *reste celui qui a été établi au début du combat* même si les réserves ont changés, et même si un combattant sort un couteau ou dégaine un pistolet.

Seuils de Blessure

Le Seuil de Blessure de chaque personnage est 3 (la valeur normale) ou 4 (si le personnage possède un niveau 8 ou plus en Athlétisme). Le Seuil de Blessure est le niveau de Difficulté que l'adversaire du combattant doit vaincre lors du test de compétence de combat pour le blesser.

Les créatures naturelles et paranaturelles peuvent avoir des Seuils de Blessure de 4 ou plus, peu importe leur niveau d'Athlétisme. Les créatures de très grande taille ont habituellement un Seuil de Blessure diminué de 1 par rapport un être de même type de taille à peu près humaine ; le Seuil de Blessure des créatures de la taille d'un chat ou plus petites sera plus haut.

Entre la couverture (cf. page 106), l'obscurité (cf. page 090), les Coups précis (cf. page 108), et autres modificateurs, le Seuil de Blessure peut augmenter. Essayez d'ajuster ces valeurs si vous le pouvez : si un combattant possède un Seuil de Blessure de 7 et que celui d'un autre est de 9, gérez leur combat comme s'ils avaient un Seuil de Blessure respectif de 3 et 5. Cela permet de raccourcir les combats tout en les rendant plus dangereux, et donc plus palpitants.

Action en combat

Lorsque c'est à son tour d'agir, un personnage peut attaquer n'importe quel opposant à portée de ses armes (cf. *Portée* page 103). Certaines créatures paranaturelles peuvent attaquer plusieurs fois par tour. Elles portent chaque attaque successivement et peuvent les répartir entre leurs adversaires à portée ou les concentrer sur un seul ennemi.

Une fois le combat commencé, si un combattant souhaite faire autre chose que se battre — s'enfuir, prendre un manuscrit dans son sac, lancer une grenade — il passe immédiatement en dernière position de l'ordre de combat puisqu'il s'expose en tournant le dos aux ennemis, se baisse pour chercher dans son sac, bataille avec la goupille, ou autre.

Les monstres, les sbires et autres ennemis cruels peuvent choisir d'utiliser leurs actions pour infliger des dégâts supplémentaires à des adversaires à terre ou impuissants plutôt que de s'attaquer à des combattants actifs. Ils infligent automatiquement un dé de dégâts par action. Les Agents doivent réussir un test d'Équilibre mental à 4 points (cf. page 086) pour tirer sur des blessés.

Ceux qui rejoignent un combat en cours se placent en dernier dans l'ordre de combat. Si plus de deux personnages arrivent durant le même tour, l'Officier détermine leur priorité relative en utilisant les règles d'ordre de combat (cf. page 096).

Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un camp capitule ou s'enfuie, ou que tous ses membres soient inconscients ou incapables de se battre.

S'enfuir

Fuir un combat au corps à corps nécessite un test d'Athlétisme. La Difficulté est de 3 plus le nombre d'ennemis que vous fuyez : fuir un ennemi est de Difficulté 4, fuir deux ennemis est de Difficulté 5, fuir quatre ennemis est de Difficulté 7. En cas de succès, cela met fin au corps à corps et vous fuyez ;

Dégâts des armes

Type d'arme	Dégâts
Coup de poing/de pied	d-2
Matraque, poing américain, petite arme improvisée, crosse de pistolet, gourdin, pointe punji, couteau	d-1
Machette, batte de baseball, crosse de fusil, gros gourdin, arme improvisée volumineuse, carreau d'arbalète, petite arme à feu (pistolet cal. .32 ou inférieur, fusil cal. 6,5 mm ou inférieur, fusil d'assaut, fusil à pompe cal. 20 ou inférieur)	d+0
Épée, hache à incendie, baïonnette attachée, flèche, couche de pointes punji, arme lourde (pistolet cal. 9 mm ou supérieur, fusil cal. .30 ou supérieur, mitraillette, fusil à pompe cal. 12 ou supérieur)	d+1
Arme très lourde (mitrailleuse cal. .50, fusil antichar)	d+2

si vos ennemis ont l'intention de vous poursuivre, ils doivent d'abord s'engager dans une opposition dramatique d'Athlétisme. Si vous échouez, l'adversaire dont le niveau de dégâts est le plus élevé vous inflige automatiquement un dé de dégâts. Le corps à corps est terminé, mais vous serez le premier à effectuer le test de poursuite qui s'ensuit.

Si l'Officier décide que votre tentative de fuite conduit à une scène de poursuite (cf. page 092), un succès sur le test d'Athlétisme pour fuir vous donne un avantage d'opposition pour le premier tour de la poursuite. Un échec sur le test de fuite donne l'avantage d'opposition à votre poursuivant durant ce tour.

Dans les situations où il semble approprié de rendre cette fuite plus difficile, en cas d'échec, n'importe quel adversaire directement engagé peut dépenser 3 points d'Athlétisme pour vous empêcher de fuir — en s'interposant entre vous et la sortie, en vous plaquant, en fermant la porte du hangar, ou quoi que ce soit que la narration permette. Dans ce cas, vos ennemis renoncent aux dégâts qu'ils auraient infligés par ailleurs.

Infliger des dégâts

Quand votre résultat total égale ou dépasse le Seuil de Blessure de votre adversaire, vous lui infligez des dégâts.

MUNITIONS SPÉCIALES

Perforante : Réduit toutes les valeurs d'Armure de moitié, en arrondissant à l'inférieur : par exemple, Armure -2 ou -3 devient Armure -1 ; Armure -1 devient Armure -0.

Tête creuse : Des balles à tête molle qui prennent la forme d'un champignon à l'impact ; elles font plus de dégâts aux cibles sans armure (+1 aux dégâts normaux). Elles peuvent être chargées à la main pour contenir du poison, du mercure (pour causer des ricochets), ou tout autre liquide ou particule. Augmente toutes les valeurs d'Armure de un : par exemple, Armure -1 devient -2.

Incendiaire : Contient une petite quantité de phosphore blanc. Si une balle incendiaire touche un réservoir de carburant, un dépôt de munitions ou une fuite de gaz, elle peut déclencher une explosion (L2 ou L3 ; cf. page 105). Elles n'enflamment pas la chair ou les vêtements dans des circonstances normales. Tirer une balle incendiaire (« traçante ») laisse également une traînée brillante pointant droit sur votre propre position : votre Seuil de Blessure est diminué de 1 pour les tirs entrants pendant les 2 prochains tours, mais celui de votre cible également si vous touchez.

Caoutchouc : Utilisé par la police antiémeute ; double toutes les valeurs d'Armure. Cause des dégâts normaux, mais ne peut amener aucune cible en dessous de Blessé.

Balles de fusil : Au lieu d'une cartouche traditionnelle pleine de chevrotine, les fusils de chasse peuvent tirer des balles rayées solides. Celles-ci augmentent les dégâts de +1 et la portée jusqu'à Longue. Une Armure protège contre les balles de fusil comme des balles normales, pas à -2. Cependant, les fusils à pompe ne causent plus de dégâts supplémentaires à Courte portée.

Pour cela, vous effectuez un test de dégâts, le résultat d'un dé modifié par la létalité relative de votre arme.

Les personnages ne dépensent pas de points de leur réserve de combat pour augmenter les tests de dégâts. (Sauf indirectement, en effectuant un Tir automatique (cf. page 106) ou un Coup précis (cf. page 108)).

Les créatures paranaturelles présentent souvent des modificateurs de dégâts anormalement hauts.

Le résultat final des dégâts est alors soustrait de la réserve de Santé de votre adversaire. Quand la réserve de Santé d'un combattant tombe à 0 ou moins, il s'effondre par épuisement ou par perte de sang et est incapable de poursuivre le combat. (Les Agents, et certains PNJ fanatiques ou importants peuvent effectuer un test de Conscience pour continuer à combattre ; cf. page 100.) Tout combattant engagé avec lui dans un combat rapproché peut alors lui infliger librement un autre dé de dégâts.

Dégâts supplémentaires d'une arme à feu

Pour les Armes à feu, ajoutez un +2 supplémentaire en cas de tir à Bout portant. Tous les fusils à pompe ajoutent un +1 supplémentaire aux dégâts à Courte portée (cf. *Portée* page 103).

Pour les humains, traitez tous les résultats Blessé (cf. page 101) provenant d'Armes à feu comme des résultats Grièvement blessé. Là où les dégâts causés par des ecchymoses ou même des entailles peuvent être « enlevés », tout coup de feu qui fait tomber votre réserve de Santé à 0 ou moins inflige des dégâts supplémentaires de +6 points.

Les goules et autres monstres autrefois humains ne souffrent pas de dégâts supplémentaires infligés par un coup de feu à moins que l'Officier n'en décide explicitement ainsi.

DÉGÂTS NON LÉTAUX

Les joueurs peuvent toujours annoncer que leur Agent effectue des attaques de Bagarre pour faire des dégâts non létaux : étranglement, clés de bras, coups au corps, etc. De telles attaques ne réduisent jamais la réserve de Santé d'une cible en dessous de -11, mais forcent simplement un autre test de Conscience si elles réussissent.

Des conditions similaires peuvent s'appliquer aux attaques de Mêlée sans arme blanche.

Utiliser un couteau ou une arme à feu en combat démontre une volonté de tuer. Une attaque d'Armes à feu non létale n'existe pas.

Saisie

En utilisant cette règle optionnelle, un Agent qui déclare une attaque de Bagarre non létale peut spécifier qu'il s'agit d'une saisie. Une fois qu'une saisie réduit la Santé d'un ennemi à 0 ou moins, l'attaquant peut forcer une opposition d'Athlétisme ou de Bagarre durant un tour (la cible peut résister avec l'un ou l'autre). Si l'attaquant gagne, son adversaire est coincé ou incapable de continuer le combat. Si l'attaquant perd, l'ennemi peut se libérer et se mettre à Courte portée. Les PNJ peuvent utiliser des attaques de saisie si les Agents le peuvent.

Létalité

Certaines attaques infligent des dégâts bien au-delà des possibilités de survie. Une rafale de mitrailleuse lourde ou un obus d'artillerie — ou un pseudopode shoggoth — ont des effets rapides sur l'anatomie humaine. De telles attaques ont un niveau de Létalité.

Si un attaquant frappe avec une arme qui possède un niveau de Létalité, il y a une chance que la cible soit tout simplement tuée sur le coup. Comparez le résultat du test de dégâts au niveau de Létalité de l'arme, indiqué par un nombre après la lettre « L » : Par exemple, L2. Si le résultat est égal ou inférieur au niveau de Létalité, la Santé d'une cible humaine tombe immédiatement à -12. Si le résultat est supérieur au niveau de Létalité, ajoutez ce résultat à cinq fois le niveau de Létalité pour calculer les dégâts :

Un obus de mortier de 60 mm a un niveau de Létalité L2. Si le test de dégâts est 1 ou 2, la cible meurt. Si le résultat est 3, la cible perd 13 (2x5 + 3 = 13) points de Santé. Et meurt probablement de toute façon.

Un astérisque vient préciser le niveau de Létalité de certaines armes : par exemple, L1*. Dans ce cas, un test de dégâts supérieur de 1 au niveau de Létalité réduit la Santé de la cible à -6 (Grièvement blessé). Si la cible était déjà Blessée ou pire, elle meurt.

Une grenade a un niveau de Létalité L1. Si le test de dégâts est 1, la cible meurt. Si le test de dégâts est 2, la cible est Grièvement blessée. Si la cible est Blessée et le test de dégâts est 2, la cible meurt. Si le résultat est 3, la cible perd 8 (1 x 5 + 3 = 8) points de Santé.*

Létalité d'une arme

Type d'arme	Niveau de Létalité
Fusil d'assaut ou mitraillette en mode automatique, grenade à phosphore	L1
Mitraillette légère ou SAW (cal. .30, BAR, M60), grenade à main, grenade à fusil, lance-grenades M79, lance-flammes	L1*
Mitrailleuse lourde (cal. .50), lance-roquettes (M72, RPG-7), roquette d'hélicoptère (FFAR de 69,85 mm), obus de mortier léger (60 mm max.), canon automatique (20 ou 40 mm), obus à phosphore	L2
Mine Claymore, obus de mortier lourd (+61 mm), obus « canister », lance-grenades automatique (M75, M129), lance-flammes monté sur véhicule	L2*
Canon de char d'assaut, fusil sans recul, sac d'explosifs	L3
Obus d'artillerie hautement explosif, frappe aérienne au napalm	L3*
Bombardement aérien	L4*

Les créatures paranaturelles peuvent être immunisées à toute forme de Létalité des armes. Si c'est le cas, effectuez le test de dégâts et ajoutez cinq fois le niveau de Létalité ; ces dégâts de base peuvent être encore modifiés par une armure ou d'autres défenses.

De nombreux explosifs infligent des dégâts supplémentaires selon la distance entre la cible et le centre de l'explosion (cf. *Explosifs* page 104).

Certains dégâts (impact, électricité, choc en général) disposent d'un type particulier de notation de Létalité : un « H » qui signifie que vous êtes Blessé (Santé réduite à 0) si le résultat du dé est égal au nombre indiqué.

Un dé de dégâts de 2, par exemple, signifie que le personnage :

Est Blessé par une Létalité L1H.

*Est Grièvement blessé par une Létalité L1*H.*

Est mort à cause d'une Létalité L2H.

Si la cible est déjà Blessée, elle passe à Grièvement blessée par un résultat H ; si elle est déjà Grièvement blessée, un résultat H la tue.

Blessure et mort

Contrairement à la plupart des compétences, votre réserve de Santé peut descendre en dessous de 0.

Quand cela arrive, vous devez effectuer un test de **Conscience**. La Difficulté du test est égale à la valeur absolue de votre réserve actuelle de Santé. Vous pouvez délibérément vous efforcer de rester conscient(e), en réduisant volontairement votre réserve de Santé du montant de votre choix. Pour chaque point dépensé, ajoutez 1 au résultat du dé. La Difficulté du test de Conscience est basée sur votre réserve de Santé *avant* que vous ne choisissiez de la réduire.

Des goules vous poursuivent jusqu'à une église brûlée du Maine, après une tentative de surveillance qui ne vous a pas réussi. Elles vous frappent avec un harpon, faisant tomber votre réserve de Santé à -3. Vous préférez vraiment ne pas découvrir d'informations directes sur les habitudes alimentaires des goules, vous devez donc rester conscient(e). La valeur absolue de -3 est 3, ce sera la Difficulté de votre test de Conscience. Vous dépensez 2 points de Santé supplémentaires que vous n'avez plus, dépassant vos limites pour vous échapper vers la lumière du soleil là où vous aviez laissé votre voiture. Cette dépense vous donne un bonus de 2. Vous obtenez un 4, pour un résultat total de 6. Vous ne perdez pas conscience et sortez, mais votre réserve de Santé descend à -5.



Si votre réserve se situe entre 0 et -5, vous êtes **Blessé(e)**, mais vous n'avez subi aucune blessure permanente : seulement des éraflures, des coupures et des ecchymoses, ou des blessures par balle « qui ont traversé ». Vous devez effectuer un test de Conscience.

Cependant, la douleur de vos blessures augmente de +1 le niveau de Difficulté de tous les autres tests et oppositions, y compris le Seuil de Blessure des adversaires. Pour dépenser des points de compétence d'investigation, vous devez effectuer un test de Conscience.

Un personnage disposant de Premiers soins peut toujours vous aider à récupérer des points de Santé en vous prodiguant des soins alors que vous êtes Blessé(e).

Si votre réserve se situe entre -6 et -11, vous êtes **Grièvement blessé(e)**. Vous devez effectuer un test de Conscience.

Que vous restiez conscient(e) ou non, vous n'êtes plus en état de vous battre. Vous perdez un point de Santé supplémentaire par demi-heure jusqu'à ce que vous receviez des soins. Un personnage disposant de la compétence Premiers soins peut vous stabiliser à l'aide d'un test de Premiers soins de Difficulté 3. Cependant, vous ne récupérez pas de points de Santé.

Même après avoir reçu les premiers soins, vous devez vous faire soigner dans un hôpital ou un établissement semblable pendant quelques jours. Le nombre de jours d'inactivité forcée est égal à la valeur absolue de votre réserve de Santé. (Donc, si vous êtes tombé(e) à une Santé de -8, vous êtes hospitalisé(e) pour 8 jours.) Le jour de votre sortie, votre réserve de Santé augmente jusqu'à la moitié de sa valeur maximale. Le jour suivant, vous avez complètement récupéré.

Quand votre réserve chute à -12 ou en dessous, vous êtes **mort(e)**. Il est temps de créer un nouveau personnage.

MORT ET CONSÉQUENCE

Tuer des gens endurcit le tueur, mais pas dans le bon sens. Le mot clé est « sociopathe ». Mais si vous ne vous endurcissez pas, vous vivez avec votre culpabilité ; vous voyez leur visage la nuit.

Chaque fois que vous tuez un être humain, vous perdez 1 point d'Équilibre mental, 1 point de Lien ou 1 point de compétence relationnelle. Votre choix : hanté, caché ou endurci ?

Vous pouvez renforcer un Lien pendant votre temps libre (cf. page 137). Vous pouvez reconstruire l'Équilibre mental perdu et récupérer vos points de compétences relationnelles avec des points d'expérience (cf. page 134) ; si c'est le cas, vous fournissez consciemment des efforts qui auraient pu être consacrés à d'autres activités pour rester humain. Félicitations.

Conditions de combat

Cette section établit les lignes directrices et les limites des échanges de coup de feu et des autres types usuels de combat. Les combats peuvent être aussi complexes que vous le souhaitez, et de nombreux JdR ont décidé qu'ils le seraient. Les règles de GUMSHOE, et de ***La Chute de DELTA GREEN*** plus particulièrement, visent à encourager d'abord la narration, ce qui signifie habituellement que l'action est rapide et les règles minimales.

La section suivante, *Options de combat,* détaille d'autres règles, mais toujours dans l'idée d'ajouter plus de drame et de terreur plutôt que de conduire à un simple exercice de simulation militaire.

Armure

Les armures peuvent réduire les dégâts causés par certains types d'armes. Si vous portez un type d'armure efficace contre l'arme utilisée contre vous, vous soustrayez un nombre de points pour chaque dé de dégâts infligé avant de réduire votre réserve de Santé.

En 1969, très peu d'unités tactiques de la police commencent à utiliser des « Gilets pare-balles » en nylon et acier ; le Kevlar n'entre en production que dans les années 70. La seule armure pratique contre les balles est le gilet pare-éclat, fabriqué en nylon balistique. Les gilets M55 et M69 de l'armée américaine peuvent contenir de lourdes plaques (3,5 kg) en carbure de bore ou en oxyde d'aluminium, appelées « plaques de poule » par les équipages d'hélicoptère.

Nylon balistique : réduit les dégâts causés par les balles de 1 point, ceux causés par une explosion de 2 points.

Gilet avec insert de plaques de poule : réduit les dégâts causés par les balles ou les armes blanches de 2 points, ceux causés par une explosion de 3 points.

Casque M1 « marmite d'acier » : réduit les dégâts causés par les balles de 3 points (tête uniquement).

L'armée américaine conçoit les armures personnelles pour résister aux

éclats, pas aux tirs directs. Une armure personnelle retire l'astérisque du niveau de Létalité (cf. page 99) d'une arme utilisée contre son porteur.

Toutes les armures soustraient 2 points supplémentaires aux dégâts causés par un fusil à pompe à une distance supérieure au Bout portant, à mesure que les plombs se dispersent. Par exemple, un gilet à plaques de poule réduit de 4 points les dégâts causés par un fusil à pompe à une portée Courte ou Moyenne.

Les armures personnelles ne peuvent pas être dissimulées sous des vêtements normaux. Elles sont chaudes, lourdes, visibles et inconfortables. La Difficulté de la plupart des tests, hormis Armes à feu ou la manœuvre de véhicule militaire, est augmentée de 1 pour les porteurs d'armure. Porter une armure personnelle dans des environnements chauds comme le Viêtnam, Cuba ou l'Afrique augmente les risques d'épuisement (cf. page 091).

Les créatures ont souvent des niveaux d'armure élevés. Elles peuvent posséder des peaux osseuses ou des anatomies monstrueuses qui leur permettent d'encaisser plus de dégâts que des organismes ordinaires. La plupart des créatures paranaturelles sont plus résistantes aux balles et autres projectiles qu'elles ne le sont aux traumatismes contondants, aux lacérations et aux blessures à l'arme blanche.

Couverture

Lors d'un échange de coups de feu typique, les combattants cherchent à se mettre à couvert, se cachant derrière des murs, des meubles ou autres protections, ne s'exposant que les quelques secondes nécessaires pour apparaître et tirer sur leurs cibles. Les règles de GUMSHOE gèrent trois conditions de couverture :

UNE ARME, DEUX COMBATTANTS

Si votre adversaire a une arme à feu bien en main et prête à tirer et que vous le chargez à plus de 2 mètres de distance, il peut vider tout son chargeur ou son barillet, sur vous avant que vous ne l'atteigniez, vous blessant gravement. Il vous touche automatiquement. Il inflige une occurrence de dégâts, qui est ensuite triplée. Oui, nous avons dit *triplée*. Eh oui, le triplement est calculé après la prise en compte des modificateurs d'armes. C'est la raison pour laquelle peu de gens chargent quand leurs adversaires ont l'avantage.

Si votre adversaire a un pistolet mais qu'il n'est pas bien en main et prêt à tirer, vous pouvez tenter de lui sauter dessus et de le lui arracher des mains. S'il a un pistolet bien en main mais qu'il ignore votre présence (par exemple, s'il est Surpris ; cf. page 096), vous pouvez aussi lui sauter dessus, à la discrétion de l'Officier. Les personnages s'engagent dans une opposition de Bagarre pour voir lequel d'entre eux prend le contrôle de l'arme et tire. Il s'agit d'une lutte dont la récompense est l'arme à feu ; cela n'implique pas un Coup précis. Le gagnant a le pistolet, et peut infliger des dégâts au perdant, en utilisant le modificateur de dégâts du pistolet, y compris le +2 pour la distance à Bout portant.

Si vous sautez sur un adversaire avec un fusil non prêt, l'opposition de Bagarre se déroule comme avant ; le vainqueur peut immédiatement utiliser l'arme comme une lourde masse avec Mêlée ou passer un tour (ou 3 points de réserve d'Armes à feu ; cf. page 067) pour se préparer à tirer.

Les Forces Spéciales, les agents du FBI, etc. sont entraînés à tirer profit des ennemis moins qualifiés qui les tiennent sous la menace d'une arme à feu. Il s'agit de se mettre à la portée de l'homme armé et de frapper immédiatement pour lui arracher l'arme à feu. Le gardien peut demander une dépense de Soutien de 2 points contre des civils ou des ennemis non entraînés, ou une opposition simple d'Armes à feu (de Difficulté 5 plus le modificateur de Vigilance de l'ennemi) pour permettre à l'agent de se mettre en position soit pour une opposition de Bagarre comme ci-dessus, soit pour une tentative de désarmement (cf. page 110). Les tireurs bien entraînés ne permettent pas que cela se produise : l'Officier peut simplement dire quelque chose comme : « Il recule d'un pas et vise ton torse de manière explicite. » Vous revenez alors à la routine des dégâts triplés.

Exposé : Aucune protection ne vous sépare des adversaires qui vous tirent dessus. Votre Seuil de Blessure diminue de 1.

Couverture partielle : La moitié de votre corps environ est exposée aux tirs. Votre Seuil de Blessure ne change pas. Si vous avez une couverture totale, mais derrière des matériaux fins ou fragiles comme des feuillages, des cloisons ou de la toile, c'est cette condition de couverture qui s'applique. Un écran de fumée peut fournir une couverture partielle.

Couverture totale : Hormis quand vous vous montrez pour tirer, vous êtes entièrement protégé(e) des tirs dans votre direction. Votre Seuil de Blessure augmente de 1. Si votre couverture se situe entre vous et l'impact, vous soustrayez 1 au niveau de Létalité sur les attaques réussies, à la fois sur le test de Létalité et sur le calcul final des dégâts (cf. *Létalité* page 099).

Chargeurs et munitions

Les personnages n'ont besoin de recharger que lorsque c'est narrativement approprié ou que l'Officier estime qu'ils ont tiré beaucoup de rafales automatiques dernièrement. Sinon, ils sont censés être en mesure de recharger les barillets des revolvers ou les chargeurs des armes automatiques entre les tirs.

Quand recharger est problématique, l'Officier peut demander un test d'Armes à feu (Difficulté 3) pour recharger rapidement. Les personnages qui échouent ne peuvent pas utiliser leur compétence Armes à feu pour attaquer durant le prochain tour.

L'Officier peut aussi demander un test d'Organisation (Difficulté 3) s'il lui semble qu'un personnage a récemment utilisé beaucoup de munitions. Les personnages qui échouent n'ont plus qu'un seul chargeur (ou barillet).



Portée

Bien que les calculs minutieux d'angles et de force du vent soient très passionnants, pour garder l'accent que ***La Chute de DELTA GREEN*** met sur l'horreur et l'action, nous n'utilisons que quatre portées.

Bout portant

Vous êtes littéralement face à face (ou face à arrière de la tête) avec votre adversaire, à portée de main. Toutes les bagarres et tous les combats au couteau se déroulent à cette distance. À cette distance, les Armes à feu infligent +2 points de dégâts supplémentaires et tous les fusils à pompe sont considérés comme des armes lourdes avec un modificateur de dégâts de base de +1.

Dans la plupart des combats et pour la plupart des combattants, se déplacer à Bout portant à partir d'une Courte portée déplace votre action à la fin du tour.

Courte

Vous êtes dans la même pièce que votre adversaire, ou à moins de 10 mètres environ. Un combat au

PORTÉE ÉTENDUE

Vous pouvez dépenser 2 points de votre réserve d'Armes à feu pour tenter de toucher une cible à portée Longue avec un pistolet ou un pistolet-mitrailleur, ou jusqu'à 450 mètres avec un fusil ou un fusil d'assaut. Si le fusil est spécialement conçu comme un fusil de sniper, et que vous avez un bipied et une lunette, l'Officier peut vous permettre d'étendre la portée jusqu'à 1000 mètres.

Cette dépense n'ajuste pas le test ; elle le rend possible en premier lieu.

L'utilisation d'une arme avec lunette de visée permet de retirer 1 point au coût de la Portée étendue.

L'utilisation de la Visée (cf. page 111) avec un viseur permet de tirer à Portée étendue sans payer de points supplémentaires.

La Portée étendue ne s'applique jamais aux fusils à pompe.

corps à corps ou un match de karaté peut avoir lieu à cette distance, mais pas plus loin ; c'est à peu près la taille d'un ring de boxe par exemple.

À cette distance, tous les fusils à pompe infligent +1 point de dégâts supplémentaires. C'est la distance maximale à laquelle vous pouvez lancer directement un objet sur une cible à moins qu'il ne soit spécifiquement conçu pour être lancé (c'est-à-dire une grenade, un javelot, etc.).

Moyenne

Vous pouvez voir votre adversaire distinctement, peut-être de l'autre côté d'un entrepôt ou de la rue, à moins de 30 ou 40 mètres de là. À cette distance, tous les fusils à pompe sont considérés comme des armes légères avec un modificateur de dégâts de base de +0 et n'infligent pas de dégâts supplémentaires. C'est la portée la plus éloignée à laquelle vous pouvez toucher une cible avec un fusil à pompe, un pistolet ou une mitraillette, sauf si vous dépensez 2 points d'Armes à feu (cf. *Portée étendue* page 104).

C'est la distance maximale à laquelle vous pouvez lancer n'importe quel objet, soit dans une direction générale (comme un bâton de dynamite), soit sur une cible spécifique (comme une base de baseball). À Moyenne portée, les armes lancées infligent -2 dégâts et le Seuil de Blessure de la cible est augmenté de 1.

Longue

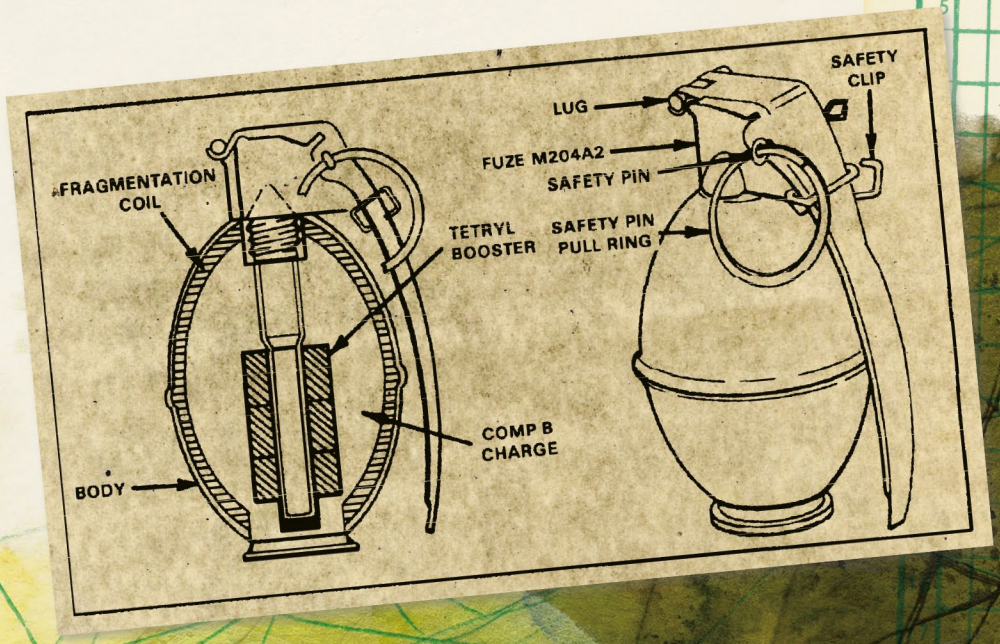
Votre adversaire est à moins de 100 mètres. Les opposants plus éloignés ne peuvent pas être du tout ciblés de manière fiable et sont hors du combat. C'est la portée la plus éloignée à laquelle vous pouvez toucher une cible avec un fusil ou un fusil d'assaut, sauf si vous dépensez 2 points d'Armes à feu (cf. *Portée étendue* page 104).

Explosifs et explosion

Une matière apparemment inerte qui se transforme en chaos, tuant probablement quelqu'un au passage : s'il existe meilleure métaphore pour l'univers lovecraftien, espérons que personne ne l'utilise contre vous.

Utiliser des explosifs

Poser une charge explosive nécessite simplement l'usage de Démolition ; en supposant que la victime se trouve sur place quand la charge est déclenchée, l'explosion est automatiquement considérée à Bout portant. Dissimuler la charge (par exemple, un piège ou



une voiture piégée) nécessite un test de Camouflage (cf. page 069). Si les Agents sont les cibles d'une bombe, permettez-leur un test de Sixième sens (Difficulté 4 ou plus, selon la compétence de l'artificier) pour se précipiter (ou tirer des coéquipiers plus lents) à Courte portée.

Grenades

Lancer une grenade requiert un test d'Athlétisme d'une Difficulté fixée par la portée : 2 pour des cibles à Bout portant, 3 pour des cibles à Courte portée et 5 pour une portée Moyenne. Les lance-grenades (cf. page 149) relèvent d'Armes à feu, avec les Difficultés suivantes : 2 pour des cibles à Courte portée, 3 pour des cibles à portée Moyenne et 5 pour une Longue portée.

Si vous tentez de lancer une grenade à un endroit spécifique (comme à travers une vitre de voiture), le niveau de Difficulté augmente de +1 à Bout portant ou à Courte portée, et de +2 pour les cibles à portée Moyenne. Les lance-grenades tirent déjà sur des cibles spécifiques en utilisant le viseur du fusil, bien que l'Officier puisse juger qu'un modificateur de Coup précis (voir page 108) soit nécessaire pour les tirs difficiles.

Pour lancer des explosifs non équilibrés comme des bâtons de dynamite ou des cocktails Molotov (cf. *Brûlure* page 115), toutes les Difficultés sont augmentées de +1.

Les Agents et les PNJ sur leurs gardes peuvent effectuer un test d'Athlétisme (Difficulté 6) pour réduire de moitié les dégâts causés par une grenade ou de la dynamite qui leur est destinée ; c'est un plongeon pour se mettre à couvert, une grenade déviée, etc. Un test réussi d'Athlétisme transforme un résultat létal (par exemple, par obtention d'un 1 ou 2 avec une grenade L1* ; cf. *Létalité,* page 099) en un dégât normal (d+5).

Attaques d'Artillerie

Les roquettes, les mortiers, l'artillerie, etc. relèvent des tests d'Artillerie, avec une Difficulté de base de 7 pour atteindre un rayon à Bout portant de la cible, 6 pour un rayon à Courte portée, 5 pour un rayon à portée Moyenne, etc. Un observateur qui peut voir la cible, et qui peut communiquer avec le tireur, peut dépenser ses propres points

Portée et dégâts des explosifs

Niveau de Létalité	Exemples	Portée létale	Portée des dégâts	Portée des débris
L1*	Grenade, bombe artisanale, bâton de dynamite	À Bout portant	Courte d+5	–
L2	Roquette de lance-roquettes/ d'hélicoptère, pain de C-4 ou de plastic, 2 m de cordon détonnant, obus de mortier léger (60 mm max.), bouteille de gaz	À Bout portant	Courte d+10	Moyenne
L2*	Mine Claymore, mine terrestre, obus « canister »	À Bout portant	Courte d+10	Moyenne
	Obus de mortier lourd (81 mm), gazoduc	Courte	Moyenne d+10	Longue
L3	Obus de canon antichar, cartouche de fusil sans recul, sac d'explosifs, missile air-sol léger (AGM-12, AGM-22)	Courte	Moyenne d+15	–
L3*	Obus d'artillerie hautement explosif, roquette à sous-munitions, véhicule piégé	Courte	Moyenne d+15	Longue
L4	Missile air-sol lourd (AGM-65)	Moyenne	Longue d+20	–
L4*	Bombe multi-usage pour frappe aérienne	Moyenne	Longue d+20	220 mètres

d'Artillerie pour le test. (Si l'observateur dispose d'une carte quadrillée, il peut aussi dépenser des points d'Astronomie, de Pilotage, de Physique ou de Survie sur la deuxième attaque et toutes les suivantes avec la même arme.)

Ceci ne s'applique pas aux attaques de mitrailleuse, qui se résolvent par des tests d'Armes à feu mais font usage de la capacité Armes lourdes.

Dégâts d'explosion

Les dégâts causés par les explosifs sont divisés par niveau de *Létalité* (cf. page précédente). Les obus d'artillerie sont souvent utilisés pour des tirs de barrage ; l'Officier peut ajouter +1 au niveau de Létalité d'un tir de barrage plutôt que multiplier les lancers de dés de dégâts.

Si vous êtes dans la **zone létale** d'une bombe quand elle explose, vous appliquez normalement la Létalité aux dégâts.

Si vous êtes dans la **zone de dégâts** d'un engin (mais hors de la zone létale) quand il explose, vous subissez un dé de dégâts plus un modificateur égal à cinq fois le niveau de Létalité.

Si vous êtes hors de la zone létale ou de dégâts mais dans la **zone de débris**, effectuez un test d'Athlétisme avec une Difficulté égale à 3 fois le niveau de Létalité. Si vous échouez, vous subissez un dé de dégâts plus un modificateur égal au niveau de Létalité.

Certains explosifs, comme les grenades à fragmentation, les mines Claymore ou les bombes remplies de clous, peuvent être conçus pour projeter des fragments particulièrement dangereux, infligeant un modificateur de dégâts égal au double du niveau de Létalité de l'appareil dans la zone de débris.

Une protection appropriée (à l'intérieur d'un char, d'un bunker militaire, etc.) vous fait descendre d'une classe de portée : par exemple, si vous êtes à l'intérieur d'un char touché par une roquette antichar, subissez les dégâts comme si vous étiez à Courte portée plutôt qu'à Bout portant. Soustrayez la valeur d'armure comme d'habitude. Les protections de moindre efficacité (l'intérieur d'une voiture) vous permettent toujours de soustraire votre armure aux dégâts, en supposant que vous puissiez survivre au dé de dégâts.

Options de combat

Les règles qui suivent ajoutent plus d'options et de possibilités scénaristiques aux combats habituels du système GUMSHOE. Elles avantagent également les joueurs à l'esprit tactique : dans la pratique, les joueurs tirent toujours plus profit du système que les Officiers. Avec l'extrême létalité potentielle de ***La Chute de DELTA GREEN,*** nous y voyons plus une vertu qu'un problème.

En tant qu'Officier, ajoutez ces options de combat dans vos parties au cas par cas. Vous pouvez ressentir le besoin d'autoriser les Coups précis sans vouloir ouvrir la porte au Tir de couverture, ou vice versa.

Pour plus (et de plus violentes) d'options de combat, voir ***Night's Black Agents.***

Tir automatique

Les Armes à feu automatiques — en particulier les fusils d'assaut, les pistolets mitrailleurs et les mitraillettes — tirent plusieurs balles quand on actionne la détente. La plupart des fusils d'assaut peuvent tirer une seule balle, des rafales de trois munitions ou défourailler, arrosant la cible d'une rafale « entièrement automatique » tant que le tireur appuie sur la détente. Pour de telles armes avec des modes de tir sélectifs, déclarez quelle cadence de tir vous utilisez avant de décider de vos dépenses et d'effectuer votre test.

Les tirs simples sont résolus par des tests usuels d'Armes à feu.

Pour la **rafale de trois munitions,** déclarez votre action, dépensez au moins 3 points d'Armes à feu supplémentaires et faites votre test. Vous infligez une occurrence de dégâts supplémentaire, jusqu'à un maximum de trois, tous les 3 points de marge de réussite.

Lors d'un raid sur le complexe d'un culte à Oakland, Sanchez empoigne son fusil d'assaut et ouvre le feu sur un garde se trouvant en haut d'une cage d'escalier. Il décide de tirer une rafale de trois balles et dépense 3 points pour augmenter son test d'Armes à feu contre le Seuil de Blessure de 3 du garde. Il obtient un 5, pour un résultat total de 8 !

La marge de réussite égale à 5 de Sanchez contre le Seuil de Blessure du garde signifie qu'une balle supplémentaire touche. (Si Sanchez avait dépensé 4 points, sa marge aurait été 6, et deux balles supplémentaires auraient touché.) Sanchez lance deux dés de dégâts et obtient 5 et 3 ; le M16 inflige d+0 dégâts. La Santé du garde est 6 ; la première balle la fait tomber à 1 et la seconde à -2, puis à -8 (Grièvement blessé et hors combat) à cause de l'effet des Armes à feu sur les humains (cf. page 099).

Pour utiliser une arme (fusil d'assaut, PM, etc.) en **mode automatique,** déclarez votre action, dépensez au moins 5 points d'Armes à feu supplémentaires et faites votre test. Vous pouvez aussi dépenser des points d'Équilibre mental ou d'Athlétisme dans ce but, bien que seuls les points d'Armes à feu dépensés viennent s'ajouter au résultat final. Vos dégâts sont considérés comme L1 (cf. *Létalité* page 099). Lancez un dé de dégâts par cible à portée de tir (dans un rayon de 2

mètres de votre visée). Sur un 1, la cible meurt.

Sanchez fonce en descendant la cage d'escalier maintenant dégagée vers une cave pleine de cultistes. Il décide de « jouer du rock and roll », tirant en mode automatique. Sa réserve d'Armes à feu est de 3 seulement, il dépense donc 1 de ces points et 2 d'Équilibre mental et d'Athlétisme. Il obtient un 2, pour un résultat total de 3, suffisant pour toucher les sectateurs.

L'Officier décide aléatoirement que six des huit cultistes présents dans la cave se trouvent dans la zone de tir ; Sanchez lance six dés de dégâts (ou un dé six fois) et obtient 1, 1, 2, 3, 3, 5. Deux des cultistes sont tués sur le coup ; les autres perdent 7, 8, 8 et 10 points de Santé. Ils disposent tous d'une Santé de 7 pour faciliter le travail de l'Officier ; les trois qui tombent à 0 ou pire perdent 6 points de plus et sont Grièvement blessés. Il est probable que les trois derniers cultistes encore debout se dispersent ou s'écroulent de panique.

Les mitrailleuses actuelles (par exemple BAR ou M60) sont toujours des armes automatiques. Vous n'avez pas besoin de dépenser de point supplémentaire d'Armes lourdes pour « activer » la Létalité ou passer en mode automatique.

Tir en avançant

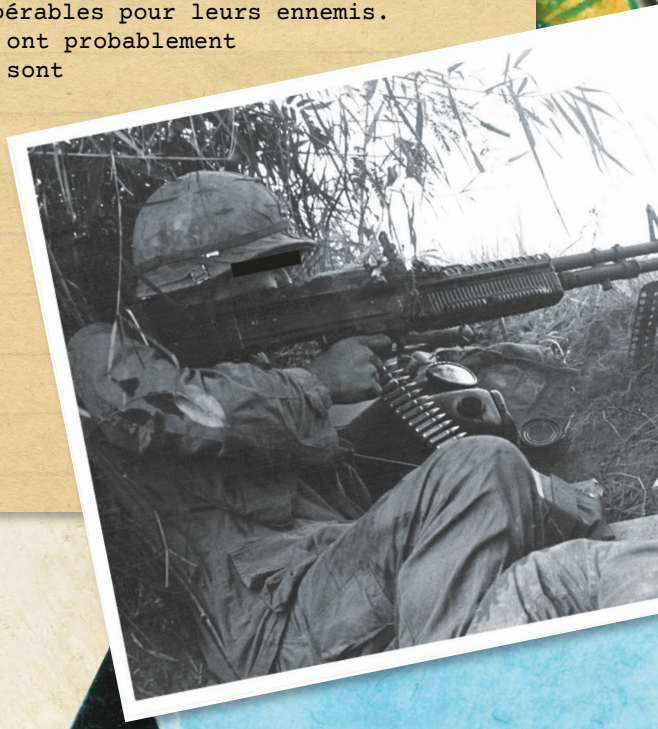
En tirant une rafale de balles, il est possible « d'accompagner votre tir » vers votre cible. Lorsque vous tirez en mode automatique, en dépensant soit 2 points d'Armes à feu (ou Armes lourdes), soit 1 point d'Armes à feu et 2 d'Athlétisme, vous pouvez atteindre une cible à moins de 3 mètres de votre précédente cible, à condition que le résultat précédent soit une réussite. En théorie, vous pouvez continuer à

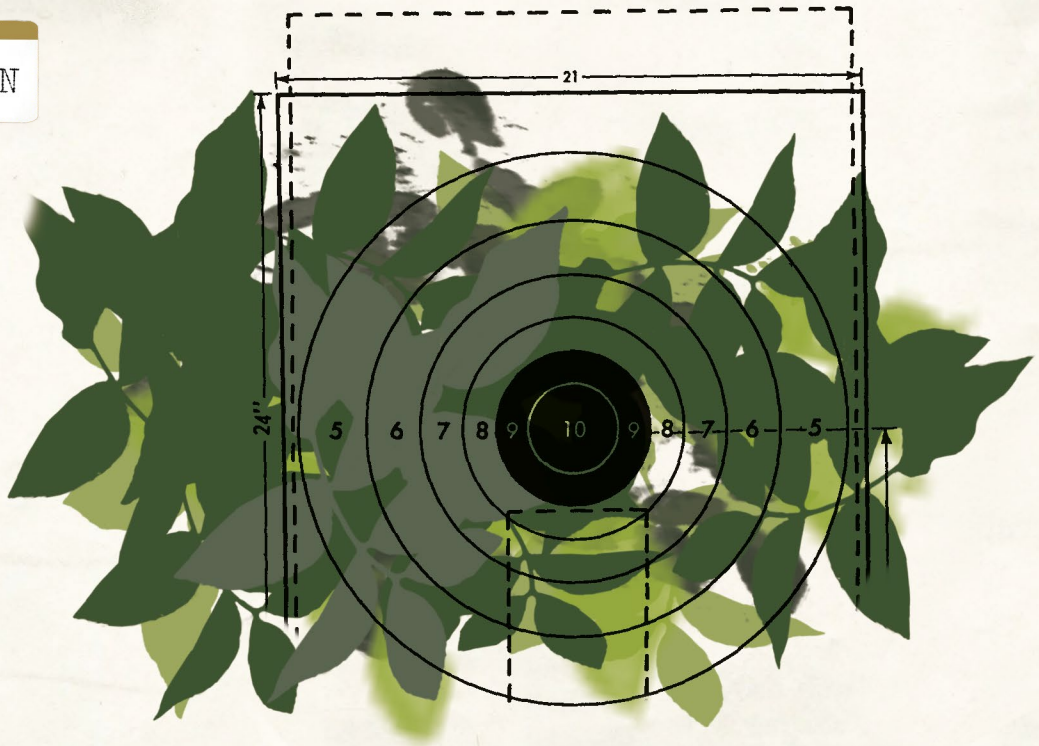
LE ROCK AND ROLL NE MOURRA JAMAIS

Les habitués des autres jeux GUMSHOE peuvent remarquer que ces règles de tir automatique sont extrêmement mortelles. (Pour des règles de tir automatique plus indulgentes, ou du moins plus coûteuses, voir ***Night's Black Agents***). En effet, les armes entièrement automatiques, surtout contre des cibles proches, sont extrêmement mortelles : il y a une raison pour laquelle les soldats américains appelaient la mitraillette Thompson le « balai de tranchée » pendant la Première Guerre mondiale.

Les Officiers qui s'inquiètent de l'équilibre du jeu lorsqu'elles utilisent les règles de tir automatique doivent tenir compte de ce qui suit :

- Les armes automatiques ne sont la norme pour personne d'autre que le personnel des branches combattantes. L'obtention d'une mitraillette requiert un test de Bureaucratie difficile pour un agent du FBI, et encore plus pour un chercheur de la Bibliothèque du Congrès (mais voir *Acheter des flingues* page 147).
- Appliquez les règles *Vider le chargeur* (cf. page 108) et *Arme enrayée* (cf. page 108).
- Dites aux joueurs que vous compterez les dépenses en munitions, et qu'une rafale complète compte pour au moins 10 balles. Un chargeur standard de M16 contient 20 cartouches.
- Appliquez la règle *Mort et conséquence* (cf. page 101).
- Les tirs d'armes automatiques sont très bruyants, ce qui ne correspond souvent pas aux règles d'engagement opérationnel de DELTA GREEN qui exigent une action secrète et inexistante pour les autorités. Même lorsqu'elle fait feu au milieu de nulle part, ou du Viêtnam, une arme automatique rend les Agents très repérables pour leurs ennemis.
- Et ces ennemis ont probablement des AK-47… qui sont également capables de tirs automatiques.





« tirer en avançant » jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cibles, que vos réserves de points soient vides ou que vous n'ayez plus de munitions.

Sanchez veut coincer le chef du culte Aquarius X, qui fuit le massacre. Il dépense 1 point d'Armes à feu et 2 d'Athlétisme, pointe son arme vers le haut et à gauche et touche Aquarius dans le dos. Il ne pourrait pas tirer en avançant pour toucher Virgo, le survivant se recroquevillant derrière l'autel. Sa couverture lui offre un Seuil de Blessure de 4, plus élevé que le résultat original de Sanchez en Armes à feu, 3.

Vous pouvez tirer en avançant avec une rafale de trois cartouches, mais vous ne pouvez toujours pas tirer plus de 3 balles.

À la discrétion de l'Officier, les ennemis disposant d'armes prêtes à tirer peuvent riposter durant le « tir en avançant », en supposant qu'ils agissent ensuite dans l'ordre d'initiative du tour de combat.

Vider le chargeur

Sur un résultat du dé de 6 lors d'un test d'Armes à feu ou d'Armes lourdes en mode automatique, vous videz le chargeur et devez recharger (cf. *Chargeurs et munitions* page 103). Cependant, vous pouvez lancer deux fois les dégâts répartis sur deux cibles (ou trois fois sur une cible) avec des chances supplémentaires de Létalité.

Les tireurs indisciplinés (civils, la plupart des terroristes, de nombreux irréguliers ou des adversaires du tiers-monde) vident eux-mêmes leur chargeur sur un résultat au dé de 1 ou 6 lors d'un test d'Armes à feu ou d'Armes lourdes. Un 1, en revanche, ne permet pas d'infliger des dégâts supplémentaires, même s'il touche. Le joueur décide si son Agent est « indiscipliné » ; l'Officier décide si les adversaires de l'Agent le sont.

Arme enrayée

Deux « 1 » consécutifs lors de tests pour l'utilisation d'une arme en mode automatique indique que l'arme s'est enrayée. Un test d'Armes à feu (ou Artillerie) ou de Mécanique (Difficulté 4) permet de la désenrayer en un tour. La désenrayer en deux tours constitue un test de Difficulté 3 ; la désenrayer en trois tours est un test de Difficulté 2.

Coups précis

Dans certaines situations, il ne suffit pas d'atteindre simplement un ennemi : il faut placer son tir à un endroit particulier. Vous devrez peut-être atteindre la jambe non protégée d'un ennemi, poignarder une monstruosité dans son œil trilobé brûlant, faire exploser un détonateur dans les mains d'un terroriste ou couper une trompe monstrueuse en train de vider un de vos camarades de son sang.

Spécifier la localisation d'un coup, c'est tenter un Coup précis. Les Coups précis sont plus difficiles à porter que les coups ordinaires. Si vous utilisez Armes à feu, la cible est plus petite que l'ennemi dans son ensemble. Avec Bagarre ou Mêlée, vous perdez vos chances de porter des coups opportunistes lorsque votre adversaire baisse sa garde.

En tentant un Coup précis, vous spécifiez la localisation que vous souhaitez toucher. Si vous tentez d'obtenir un effet autre que des dégâts causés à l'adversaire, précisez-le maintenant. L'Officier décide si c'est un résultat possible pour un tel coup. S'il s'agit clairement d'un résultat peu probable et que votre Agent doit logiquement le savoir, l'Officier vous prévient pour que vous puissiez envisager une autre action à la place.

L'Officier augmente alors le Seuil de Blessure de la cible, en fonction de la difficulté supplémentaire que le coup implique. Utilisez le tableau page 110 comme guide. Les localisations corporelles sont données pour un humain de taille normale. Les modificateurs de Seuil de Blessure pour les localisations usuelles sur des créatures extraordinaires sont laissés à l'appréciation de l'Officier. Les localisations sur un véhicule sont en italique.

Tirer sur une cible dans une foule dense est un Coup précis qui dépend de la portée et des la taille de la foule.

Après la détermination du nouveau Seuil de Blessure, vous effectuez alors un test de compétence de combat, selon les règles habituelles. Si vous réussissez, les effets que vous avez spécifiés se produisent comme vous le souhaitez.

Les Coups précis qui touchent certaines localisations causent des dégâts supplémentaires qui dépendent du type d'attaque utilisée, Bagarre ou arme (de corps à corps ou à feu), comme indiqué sur la table. Ces dégâts supplémentaires peuvent s'appliquer ou non à des êtres paranaturels ; ils ne s'appliquent pas aux véhicules, à l'exception des conséquences mécaniques de la perte d'un pneu ou d'un phare.

Les dégâts supplémentaires ne s'appliquent pas à un coup de feu à bout portant, qui est déjà supposé toucher un endroit vital.

Au cœur du métro londonien, Lincoln repère Anwar, un terroriste et trafiquant d'armes algérien. Plutôt que dégainer son arme en public et risquer de l'alerter, Lincoln essaie de l'abattre par un coup à la gorge. Le Seuil de Blessure normal d'Anwar est 4, le coup à



GARROTS

L'utilisation d'une corde pour étrangler une cible, ou garrot, nécessite de surprendre et d'attaquer par derrière : les Agents font un test de Sixième sens pour détecter l'approche d'un étrangleur. S'approcher furtivement d'une victime est un test de Discrétion ; s'approcher assez près pour faire passer un garrot autour du cou ajoute +2 au modificateur de Vigilance de la cible.

L'attaque au garrot est une attaque de Mêlée avec Coup précis à la gorge (Difficulté +3 ; cf. page 110). Après le premier coup, les attaques consécutives sur la même cible réussissent automatiquement, en supposant que l'attaquant ne soit pas repoussé par Bagarre ou d'une autre manière. (L'Officier peut imposer une pénalité de Seuil de Blessure pour les coups sur une cible directement derrière vous.)

Un garrot standard tel qu'une lanière, un cordon électrique ou autre inflige d+0 à la gorge. Ceci inclut le bonus pour une attaque à la gorge.

Un garrot en fil métallique tranchant comme un rasoir (utilisé avec des poignées en bois) inflige d+3 à la gorge ou d+0 à toute autre partie du corps.

la gorge augmente la Difficulté de 3, pour un Seuil de Blessure total de 7. Elle dépense 3 points de Bagarre et obtient 4 au dé, et porte son coup au larynx. Elle obtient 3 sur le dé de dégâts. Un coup de poing inflige normalement -2 dégâts, mais elle ajoute +2 pour le coup à la gorge, pour un total de 3 points. La Santé d'Anwar passe de 7 à 4.

Mettre hors de combat ou handicaper une cible nécessite un coup ciblé et bien rodé. Vous pouvez raconter comment vous portez vos coups invalidants pour correspondre à votre propre style d'art martial, mais les modificateurs restent les mêmes si vous voulez infliger des dégâts supplémentaires.

Désarmer

Une attaque de désarmement est un type particulier de Coup précis qui cible l'arme de l'ennemi, soit en main, soit dans son étui.

Si vous réussissez un Coup précis ciblé sur une arme en main, le résultat dépend de la façon dont vous le faites :

- Δ Si vous utilisez Armes à feu, l'arme est probablement endommagée et a certainement été lâchée.
- Δ Si vous utilisez Mêlée et que votre arme est plus lourde, vous désarmez votre ennemi. Sur un 6, vous désarmez votre ennemi même si votre arme est plus légère ou plus fragile.
- Δ Si vous utilisez Bagarre, votre ennemi ne peut pas utiliser son arme contre vous. Au lieu de cela, vous luttez tous les deux pour le contrôle de l'arme dans une opposition de Bagarre, comme décrit dans *Une arme, deux combattants* (cf. page 102).

Si vous tentez un Coup précis sur une petite arme à une main (comme un pistolet ou un couteau de combat) dans un fourreau ou un étui sur l'ennemi, la Difficulté est toujours +3. Mais si vous réussissez, vous pouvez dépenser 3 points d'Escamotage ou de Mêlée pour prendre l'arme ; vous pouvez vous en servir à votre prochaine attaque. Peu importe le nombre de points que vous dépensez, vous ne pouvez pas saisir l'arme longue et lourde (comme une épée ou un fusil) d'un ennemi par surprise.

Ces règles peuvent, bien sûr, ne pas s'appliquer lors des combats contre les créatures à la force surhumaine.

Modificateurs de coups précis

Localisation visée	Modificateur du Seuil de Blessure	Dégâts supplémentaires
Objet volumineux transporté (lance-roquettes, mallette, sac à dos)	+1	
Torse, *pare-brise*	+1	
Cible dans une foule : à Moyenne portée ou dans un petit groupe resserré (3-6)	+1	
Poitrine (si l'attaquant fait face à la cible)	+2	+2 (arme)
Ventre, *une fenêtre précise, rotor anticouple*	+2	
Tête ou membre	+2	+2 (arme ; uniquement à la tête)
Cible dans une foule : à Longue portée ou dans un grand groupe resserré (7+)	+2	
Main ou pied, articulation, aine, *pneu*	+3	+2 (sans arme ; uniquement à une articulation ou à l'aine)
Gorge, bouche ou visage	+3	+3 (arme ; uniquement à la gorge) +2 (sans armes)
Cœur	+3	+3 (arme)
Arme ou tout autre objet tenant dans la main	+3	Cf. Désarmer page 110
Œil, *phares*	+4	+2 (arme, aveuglé pendant 2 tours) +3 (sans arme)

Coup critique

Lorsque vous obtenez un 6 réussi, *et* que votre marge totale contre le Seuil de Blessure de la cible est supérieure ou égale à 5, vous placez un coup critique, vous permettant d'infliger deux occurrences de dégâts.

Seabring frappe un ingénieur spatial particulièrement coriace (Seuil de Blessure 4) à l'aéroport de Leopoldville. Il dépense 3 points de Bagarre, et obtient

un 6, pour un résultat total de 9. Le dé à 6 et la marge de 5 impliquent un coup critique. Seabring inflige des dégâts correspondant à deux coups de poing, chacun avec une valeur de -2. Il obtient un 5, pour un résultat total de 3 dégâts, puis un 6 modifié à 4. L'ingénieur perd 7 points de Santé, passant de 6 à -1, et tombe inconscient.

Si les Agents peuvent placer des coups critiques, leurs ennemis le peuvent aussi.

Esquive

En optant pour l'esquive, vous choisissez de combattre défensivement, réduisant vos chances d'être touché(e) et vos chances de toucher un adversaire. En esquivant, vous vous baissez, vous zigzaguez, vous reculez et vous vous concentrez pour ne pas vous faire frapper. Annoncez que vous optez pour l'esquive au début de votre action pour ce tour ; cela ne coûte aucune action en soi.

Tous les 2 points d'Athlétisme dépensés, votre Seuil de Blessure augmente de 1, pour une augmentation maximale de 3. Quand vous essayez de toucher un adversaire, son Seuil de Blessure augmente de 2 pour chaque point d'augmentation de votre propre Seuil de Blessure. Les effets durent jusqu'au début de votre prochaine action, et vous pouvez les renouveler (si vous en avez les moyens).

Pressé de toute part et à court de points de Bagarre, Seabring tente de contenir l'homme-serpent en attendant que ses coéquipiers traversent le tarmac en courant à son secours. Il déclare une esquive et dépense 4 points d'Athlétisme pour une augmentation de son Seuil de Blessure de 2, qui passe de 3 à 5. Le Seuil de Blessure du reptilien augmente de 4 à 8 (contre les attaques de Seabring uniquement). Quand Lincoln arrive, elle attaque l'homme-serpent en tenant compte de son Seuil de Blessure normal de 4.

Viser

Si vous avez un niveau d'Armes à feu supérieur ou égal à 8 et êtes armé(e) d'un fusil, vous pouvez diminuer le Seuil de Blessure de votre cible pour une unique attaque d'Armes à feu en prenant au moins un tour pour viser. Si la cible est consciente de votre présence, son Seuil de Blessure diminue de 1. Si elle n'est pas consciente de votre présence, il diminue de 2.

Si votre fusil est équipé d'une lunette, vous pouvez effectuer une attaque Visée à Portée étendue sans avoir à payer le coût normal de 2 points (cf. page 104).

Tir de couverture

Si vous êtes armé(e) d'une arme à feu et avez un *niveau* d'Armes à feu de 8 ou plus, vous pouvez imposer un tir de couverture, empêchant les adversaires de franchir une ligne tracée par vos balles. Bien qu'un tir de couverture ne vous permette pas de toucher vos adversaires, il les empêche également de vous tirer directement dessus. Il est très utile pour empêcher les ennemis d'avancer ou de vous poursuivre.

Imposer un Tir de couverture

Quand vous imposez pour la première fois un tir de couverture, effectuez un test d'Armes à feu contre une Difficulté déterminée par la longueur approximative de la ligne que vous souhaitez tracer. La ligne doit se trouver à portée de votre arme. Notez le résultat final de votre test : si vous dépensez plus de points, vous augmentez la Difficulté de votre adversaire pour franchir la ligne.

Longueur de la ligne	Difficulté
Largeur d'une ruelle, porte	3
Route (1 voie), porte de garage	4
Route (2 voies), porte d'entrepôt	5
Route (3 voies), porte de hangar	6

Vous pouvez ensuite maintenir la ligne de feu sans effort supplémentaire, sans faire quoi que ce soit d'autre, soit pour 2 tours (si vous utilisez un pistolet semi-automatique ou une carabine), soit pour 5 tours (si vous utilisez une arme automatique comme un fusil d'assaut ou un pistolet-mitrailleur). À l'issue de cette période, vous devez prendre une action pour recharger, laissant tomber votre tir de couverture pendant un tour. Vous devez alors recommencer le test.

Les adversaires peuvent voir la ligne de feu ; seuls les plus imprudents ou les plus désespérés essaieront de la franchir.

Traverser un Tir de couverture

Franchir un tir de couverture nécessite un test d'Athlétisme de Difficulté égale au résultat du test de tir de couverture du tireur. En cas d'échec, le personnage subit une occurrence de dégâts du type de l'arme et retourne à sa position précédente de l'autre côté de la ligne de feu. (On applique la Létalité des armes automatiques pour ces dégâts ; cf. page 099.) S'il réussit avec une marge de 0 à 4 entre le résultat et la Difficulté, il traverse la ligne mais subit une occurrence de dégâts. Sur une marge supérieure à 5, il traverse la ligne sans dommage.

RÉSUMÉ DES OPTIONS DE COMBAT

Tir automatique

Rafales de trois coups : Dépensez au minimum 3 points supplémentaires d'Armes à feu, que vous ajoutez à votre test. Pour chaque tranche de 3 points qui dépasse le Seuil de Blessure de la cible, ajoutez un dé de dégât supplémentaire.

Tir automatique : Dépensez au minimum 5 points supplémentaires d'Armes à feu, que vous ajoutez à votre test. Vous pouvez dépenser des points d'Athlétisme et d'Équilibre mental pour atteindre 5, mais ils ne s'ajoutent pas au total. Les dégâts deviennent L1 pour toutes les cibles dans votre rayon de tir (2 m depuis le point de visée).

Tirer en avançant : Dépensez 2 points d'Armes à feu (ou 1 point d'Armes à feu et 2 points d'Athlétisme) pour toucher une autre cible à 3m maximum de votre première cible. Quand vous tirez en avançant, votre premier résultat doit être assez élevé pour toucher toutes les cibles.

Vider le chargeur : Sur un 6 naturel, vous videz votre chargeur puis devez recharger. Vous pouvez lancer deux fois les dégâts répartis sur deux cibles ou trois fois sur une seule cible.

Enrayage : Deux 1 naturels à la suite sur un test d'Armes à feu enrayent une arme automatique. Un test d'Armes à feu ou de Mécanique (Difficulté 4) permet de la désenrayer en un tour, en deux pour une Diff 3 ou en trois pour une Diff 2.

Artillerie : Utilisez Artillerie plutôt qu'Armes à feu pour les mitrailleuses. Les mitrailleuses tirent en mode automatique sans que vous ayez à dépenser 5 points supplémentaires.

Désarmer

Nécessite un Coup précis sur l'arme (Difficulté +3). L'effet dépend de la compétence utilisée :

- Armes à feu : Cible désarmée.
- Mêlée : Cible désarmée si son arme était plus légère que la vôtre ; sur un 6 réussi, la cible est désarmée même si son arme était plus lourde.
- Bagarre sur une arme en main : Opposition de Bagarre pendant un tour, le gagnant récupère l'arme.
- Bagarre sur une arme dans son holster : Dépensez 3 points d'Escamotage ou de Mêlée pour récupérer l'arme.

Coup critique

Sur un 6 réussi et si vous dépassez le Seuil de Blessure de +5, infligez deux fois les dégâts.

Esquive

Déclarez votre esquive, dépensez 2 points d'Athlétisme pour augmenter votre Seuil de Blessure de +1, pour un maximum de +3. Pour vous, le Seuil de Blessure de vos ennemis augmente de +2 par dépense, pour un maximum de +6.

Viser

Prérequis : Armes à feu 8+ ; tirer avec un fusil.
Passez au minimum un tour à viser pour réduire le Seuil de Blessure d'un adversaire.

- **Ennemi alerte :** Seuil de Blessure -1
- **Ennemi pris au dépourvu :** Seuil de Blessure -2
- **Portée étendue :** dépensez 2 points d'Armes à feu ; gratuit si votre fusil possède une lunette.

Tir de couverture

Effectuez un test d'Armes à feu. La Difficulté dépend de l'étendue de la zone couverte (Diff 3 [embrasure de porte] à 6 [route à trois voies]).

Maintenez le tir pendant 2 tours maximum (semi-automatique) ou 5 tours maximum (automatique).

Traverser la zone couverte nécessite un test d'Athlétisme de Difficulté équivalente au résultat du test d'Armes à feu pour le tir de couverture.

Alors que ses camarades se précipitent pour mettre en sécurité un civil secouru, Sanchez reste à l'arrière dans une rue de Saigon pour retarder les ravisseurs. Il commence à mitrailler avec son arme de poing, imposant un tir de couverture le long de l'entrée de la ruelle d'où ils sortiront probablement. En dépensant 3 points d'Armes à feu contre une Difficulté de 3, Sanchez obtient un 1, pour un résultat de 4. C'est suffisant pour imposer une ligne de feu à travers la ruelle.

Le kidnappeur en tête, Apoh, n'a aucune crainte des armes humaines. Il charge à travers le tir de couverture. L'Officier effectue le test d'Athlétisme d'Apoh, dépensant 3 points, elle obtient un 4, pour un résultat final de 7. Ce qui surpasse la Difficulté, le résultat de 4 de Sanchez, de 3 points. C'est suffisant pour franchir la ligne, mais pas assez pour éviter les dommages. Sanchez obtient 5 pour les dégâts (d+1) de son Colt .45 ! Apoh perd 6 points de Santé (5 + 1) d'une blessure par balle... mais continue. Si Sanchez avait tiré au M16, il aurait lancé un dé contre un niveau de Létalité de 1 ; un 1 aurait tué un humain... mais pas forcément Apoh.

En agissant de concert avec les autres membres de l'équipe, vous pouvez augmenter la largeur de votre ligne de tir et continuer à tirer lorsque l'un de vous doit recharger.

Dans certains cas, en particulier pour les personnages civils non habitués au combat, l'Officier peut aussi demander un test d'Équilibre mental (à la même Difficulté) pour tenter de franchir une ligne de tir de couverture, avant le test d'Athlétisme.

Opposants

Voici quelques exemples d'ennemis humains (et d'un chien) qui pourraient se mettre entre les Agents et leurs objectifs. L'Officier peut modifier leurs niveaux comme bon lui semble ; ce sont des repères, des moyennes et des lignes directrices, pas des règles absolues.

Pour plus de variétés, prenez un des membres de l'équipe adverse et ajoutez 1 ou 2 en Athlétisme, Santé et diverses compétences de combat : ce sera le sous-officier confirmé, le commandant, le dur à cuire du groupe, ou autre figure de chef.

Garde du corps

Spécialiste de la sécurité des personnes riches ou importantes : politique, criminel ou financière.

Compétences générales : Armes à feu 6, Athlétisme 8, Bagarre 10, Conduite 6, Mêlée 6, Premiers soins 4, Santé 7
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +0
Attaques : poing/pied (d-2), matraque (d-1), pistolet Colt Detective .38 Special (d+1 ; +1 Difficulté pour les portées supérieures à Courte)

Civil

Juste un passant. Pour quelqu'un habitué à la vie dure ou une brute (ou un civil en bonne forme physique, ayant récemment suivi un entraînement militaire), augmentez Bagarre à 4 et ajoutez Mêlée 2 (matraque ou couteau, dégâts d-1).

Compétences générales : Athlétisme 3, Bagarre 1, Santé 2
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Vigilance : -2
Modificateur de Discrétion : -1
Attaques : poing (d-2)

Chien de garde

Les chiens non dressés ont des compétences réduites : Athlétisme 6, Bagarre 4, Santé 3. Les chiens dressés à flairer la drogue, les humains, etc. ont Camouflage 5, plus leur Modificateur de Vigilance.

Compétences générales : Athlétisme 8, Bagarre 6, Santé 5
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +3 (odorat et ouïe développés)
Modificateur de Discrétion : +1 (si dressé à rester silencieux ; sinon -1)
Attaques : morsure (d+0 plus rongement)
Attaque en meute : Jusqu'à trois chiens peuvent s'attaquer ensemble à une même cible durant un tour. Le Seuil de Blessure de la victime diminue de 1 point pour la troisième attaque.
Mordre et ronger : Si une cible subit deux morsures à la suite, les dents du chien s'enfoncent et la seconde attaque cause le double de dégâts. Il n'est pas nécessaire d'effectuer de nouveaux tests ensuite pour que le chien touche sa cible, mais il continuera à mordre son ennemi, infligeant des dégâts chaque tour jusqu'à ce qu'il le tue ou qu'il soit chassé. Le Seuil de Blessure du chien est réduit à 3 pour l'ennemi qu'il est train de mordre.

Milice

Des soldats désorganisés (et quelques « réguliers ») au tiers-monde ; les troupes d'un chef de guerre ; des guérilleros, des gardes mercenaires ; une foule armée de fourches et de torches.

Les guérilleros insurgés depuis longtemps comme les Viêtcongs ont un Modificateur de Vigilance +0 et un Modificateur de Discrétion +1 ; ils peuvent aussi posséder Armes à feu 4 ou 5.

Compétences générales : Armes à feu 3, Bagarre 3, Athlétisme 3, Conduite 1, Mêlée 3, Santé 3
Seuil de Blessure : 3

Modificateur de Vigilance : -1 (distrait)
Modificateur de Discrétion : -1 (indiscipliné)
Attaques : coup de poing (d-2), fourche ou machette (d+0), fusil d'assaut AK-47 7,62 mm (d+0 [L1 en mode automatique])

Police

Policier de rue, en civil ou en uniforme ; également les forces de sécurité privées. Ajoutez +1 en Athlétisme et Armes à feu pour la Gendarmerie en France, Espagne, Italie et les autres pays disposant de force de police nationale quasi-militaire.

Ajoutez +2 à Armes à feu, Bagarre, Conduite, et Santé aux forces de sécurité comme le KGB, la Special Branch ou le FBI.

Pour la police des frontières ou les douanes, ajoutez +2 à Camouflage.
Compétences générales : Armes à feu 4, Athlétisme 5, Bagarre 6, Camouflage 2, Conduite 4, Mêlée 4, Santé 6
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +0
Attaques : poing (d-2), matraque (d-1), pistolet .38 S&W Model 10 Police (d+1), fusil à pompe calibre 12 Remington 870 (d+1)

Soldat

Soldat régulier de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie ou équivalent. Diminuez tous les niveaux de -1 pour les conscrits ou la garde nationale. Augmentez Armes à feu de +1 pour les soldats actifs sur des théâtres d'opérations.

Augmentez tous les niveaux de compétence de +2 (et le Seuil de Blessure à 4) et ajoutez +1 au Modificateur de Discrétion aux Forces Spéciales et autres troupes d'élite.
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
Attaques : coup de poing (d-2), couteau de combat (d-1), fusil d'assaut M16 5.56 mm (d+0 [L1 en mode automatique]), grenades (L1*)
Armure : casque (-3 contre les balles, tête uniquement)

Homme de main

Des muscles pour une organisation criminelle, des gardes au hasard. Ajoutez +3 à Armes à feu pour un spécialiste de la gâchette et échangez le pistolet pour un pistolet automatique .45 M1911 (d+1) ou un PM .45 Thompson (d+1).

Pour un Affranchi de la mafia ou un lieutenant, passez le Modificateur de Discrétion à 0, Athlétisme à 8 et le Seuil de Blessure à 4. Un Affranchi qui s'attend à des problèmes peut aussi porter un « gilet pare-balles » fait de plusieurs couches de coton ou de soie (Armure -1 contre les balles et les couteaux).
Compétences générales : Armes à feu 3, Athlétisme 4, Bagarre 6, Conduite 2, Mêlée 5, Santé 5
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Vigilance : +0
Modificateur de Discrétion : -1
Attaques : coup de poing (d-2), matraque ou couteau (d-1), gourdin (d+0), Beretta M1935 .32 ACP (d+0)

Une vie pleine de danger

Un Agent DELTA GREEN évolue dans un monde plein de dangers, en plus des coups de poing et des Armes à feu.

Brûlure

Les acides (et les alcalins caustiques) et le feu causent tous deux des dommages selon la zone de votre corps qui y est exposée. L'acide et le feu continuent de brûler jusqu'à ce qu'ils soient contrés, bien que l'acide finisse par se neutraliser comme indiqué dans le tableau. Lancez un dé de dégâts lors du premier tour d'exposition (ou des premières secondes, en dehors d'un combat), puis appliquez automatiquement ce résultat à chaque tour jusqu'à ce que la combustion s'arrête.

Le tableau des dégâts suppose un acide fort tel que l'acide sulfurique ou l'acide nitrique. Les acides moins puissants causent moins de dommages ; soustrayez -1 ou même -2 aux dés de dégâts pour ces substances.

Les personnages entourés par le feu risquent également d'être asphyxiés par la fumée, ce qui relève des règles de noyade et de suffocation (cf. page 117).

Éteignez ça !

Arrêtez l'action d'un acide avec des produits appropriés et une dépense d'un point de Chimie ou de Médecine. (Premiers soins ne vous prépare pas aux soins à apporter aux victimes de brûlure par de l'acide.)

Si vos vêtements sont simplement en feu, les flammes sont plus faciles à éteindre (test d'Athlétisme de Difficulté 3 ; à effectuer à la place de toute autre action ; extinction en 1 tour) que si vous êtes couvert(e) d'un accélérateur comme du kérosène (test d'Athlétisme de Difficulté 5 ; extinction en 2 tours). Une action rapide à l'aide d'un extincteur éteint un feu en 1 tour. L'Officier peut demander un test d'Organisation ou une dépense d'Observation pour repérer où se trouve l'extincteur le plus proche.

Napalm et compagnie

Les composés incendiaires militaires comme le napalm, la thermite ou le phosphore blanc (PB) brûlent pendant 2 à 12 tours sans suppression chimique ou sans être étouffés, et ne peuvent pas être éteints par l'eau.

Le napalm colle à sa cible ; le napalm enflammé a un niveau de Létalité L1* chaque tour après le premier. (Pour les frappes au napalm ou les explosions plus importantes que celles provoquées par un lance-flammes portatif, utiliser la Létalité indiquée à la page XXX pour le premier tour, puis descendez à L1* pour les tours suivants.)

La thermite (cf. page 151) brûle à une température beaucoup plus élevée qu'un feu habituel ; lancez trois occurrences de dégâts.

Le phosphore blanc dégage une fumée qui double le taux de suffocation (cf. page 118).

LANCE-FLAMME M9

Le M9, lance-flamme standard de l'armée américaine, pèse 22 kg rempli avec 15 litres de napalm, 11 kg vide. L'utiliser requiert un test d'Armes à feu. Il peut contenir et tirer de l'essence conventionnelle (-1 aux dégâts, et ne brûle que pendant 1d6 tours) si le napalm n'est pas disponible.

Tiré à Courte portée, il inflige d+2 de dégâts (exposition étendue) sur une réussite, et d-2 de dégâts (exposition mineure) sur un raté de 1. Un second coup consécutif sur la même cible à Courte portée inflige des dégâts L1*.

À Moyenne portée, il n'inflige que d+0 de dégâts sur une réussite.

Tirer au lance-flammes à Bout portant est une excellente façon de se mettre le feu tout en transportant un réservoir de napalm — déconseillé.

Dégâts causés par un impact

Hauteur de chute	Vitesse d'impact	Dégâts
5 mètres	15 km/h	d+0
10 mètres	30 km/h	d+1
20 mètres	40 km/h	L1H
30 mètres	70 km/h	L1*H
40 mètres	100 km/h	L2H
50 mètres	140 km/h	L2*H

Modificateur d'impact

Circonstances de l'impact	Modificateur de dégâts
Chute à travers des branches, des auvents ou autres obstacles ralentisseurs	-2 ; ignorez le résultat de 1 sur le jet de Létalité
Chute dans l'eau, si vous pouvez plonger (test d'Athlétisme de Difficulté 5)	Ôtez la marge de réussite du test d'Athlétisme ; pas de jet de Létalité
Chute ou roulade sur un sol normal	+0
Chute dans l'eau, si vous ne pouvez pas plonger	+2
Chute ou impact sur une surface dure (asphalte, béton, glace, voiture en mouvement)	+2 ; ajoutez un H supplémentaire au niveau de Létalité
Chute sur une surface irrégulière (rochers, crevasses de glace) ; impact sur un véhicule lourd (camion, bus) ou une surface blindée (char, camion blindé, train)	+3 ; ajoutez un * supplémentaire au niveau de Létalité
Chute ou impact sur des pointes (de n'importe quelle hauteur)	d+2 plus dégâts d'impact

Impact

Le corps humain n'est pas fait pour bien encaisser les impacts : les articulations se déforment, les os se brisent, le cerveau subit des commotions. On dirait presque que ce qui est responsable de l'évolution des singes arboricoles en humains l'a fait pour plaisanter.

Calculez les dommages en fonction de la distance de chute ou de la vitesse d'impact (être heurté ou projeté hors d'une voiture en mouvement, par exemple) à l'aide du tableau.

Sur tout dommage vous amenant à l'état Blessé ou pire, vous vous êtes automatiquement cassé un membre ou une articulation.

Modificateurs

Selon ce que vous touchez, ou ce qui vous frappe, vous pouvez subir plus (ou même moins) de dégâts en cas d'impact.

Lorsque le tableau mentionne l'ajout d'un H ou d'un astérisque supplémentaire au niveau de Létalité, ajoutez H à la fin ; ajoutez l'astérisque après le niveau de Létalité numérique. Par exemple : Une chute de 20 mètres sur du béton devient L1HH ; une chute de 20 mètres sur une surface irrégulière devient L1*H.



Accidents

Si vous êtes victime d'un accident, vous subissez des dégâts égaux à la Difficulté du test de Conduite (ou de Pilotage) que vous ou le conducteur vient de rater (si ce n'était pas un test, les dégâts de base sont 5).

Puis :

- Δ Ajoutez le modificateur de vitesse du tableau pour le véhicule le plus rapide.
- Δ *Soustrayez* le modificateur de type de véhicule pour *votre* véhicule.
- Δ Ajoutez le modificateur de type de véhicule pour l'autre véhicule.

Les crashs d'avion n'infligent que les dégâts indiqués. Ajoutez un * supplémentaire au niveau de Létalité si l'avion est en feu (très probablement à cause d'une action ennemie) avant le crash. Le pilote peut effectuer un dernier test de Pilotage à la Difficulté qu'il a manquée avant de s'écraser pour éviter le jet de Létalité.

Un accident de moto inflige des dégâts au motocycliste en fonction de la vitesse à laquelle il roulait (cf. page 116). Si le motocycliste porte un casque, n'ajoutez pas le H supplémentaire pour un impact sur une surface dure.

Si vous heurtez une structure plutôt qu'un autre véhicule, utilisez les exemples en italique dans le tableau pour évaluer les dommages. L'Officier détermine les dommages aux véhicules en fonction des circonstances, tant physiques que narratives.

Protection contre les accidents

Si vous portiez votre ceinture de sécurité ou si vous aviez une autre protection contre les collisions, divisez les dégâts par deux (arrondissez au chiffre supérieur).

Modificateurs de collision

Circonstances de la collision	Modificateur de dégâts
Vitesse moyenne en ville	+2
Vitesse sur autoroute	+4
Coccinelle VW, Jeep ouverte, voiture de sport légère	-1
Limousine, camionnette, *poste ou portillon renforcé*	+1
Limousine blindée, camion, *bâtiment normal, glissière de sécurité*	+2
Semi-remorque, VAB, camion lourd, *culée de pont, bunker*	+4
Accident de moto : dégâts d'impact à la vitesse de la moto (cf. page 116)	
Crash d'hélicoptère	d+2 ; L1H
Crash d'avion	d+6 ; L2*H

Dégâts causés par une brûlure

Exposition	Dégâts causés par un acide	Dégâts causés par le feu	Notes
Mineure (une extrémité, une légère éclaboussure) Cocktail Molotov raté de 1	d-2 chaque tour pour 2 tours	d-2 chaque tour	
Partielle (visage ou jusqu'à la moitié du corps) Cocktail Molotov	d+0 chaque tour pour 4 tours	d+0 chaque tour	Peut aussi aveugler la victime jusqu'à ce qu'elle soit soignée
Importante (immersion complète, ingestion)	L1 chaque tour pour 6 tours (acide avalé tous les 3 tours pendant 18 tours)	L1 chaque tour	Peut aussi aveugler la victime jusqu'à ce qu'elle soit soignée

L'armure personnelle protège comme si l'accident infligeait un dommage explosif. L'armure du véhicule ne s'applique pas.

Noyade et asphyxie

Si vous savez à l'avance que vous allez être plongé(e) dans l'eau ou dans une atmosphère incommodante, vous pouvez retenir votre souffle pendant cinq tours ou deux minutes hors d'un combat. (Cela peut impliquer un test de Sixième sens.)

Ensuite, vous commencez à suffoquer ; vous perdez 1 point d'Athlétisme à chaque tour, alors que vous avez du mal à retenir votre souffle. Puis, vous perdez 1 point de Santé chaque tour alors que vous commencez à inhaler de l'eau, de la fumée ou du gaz.

La moitié, au maximum (avec un minimum de 2), des points de Santé perdus peuvent être récupérés grâce à une dépense de 1 point de Premiers soins si vous êtes secouru(e) et réanimé(e) avant votre décès. Vous ne pouvez pas vous réanimer vous-même à l'aide de Premiers soins.

Actions sous-marines

Les Agents qui combattent ou tentent de se déplacer avec précision sous l'eau subissent un désavantage d'opposition (cf. page 092) par rapport aux ennemis qui possèdent un équipement ou un conditionnement sous-marin supérieur. Dans quelques cas, ils peuvent recevoir un avantage d'opposition contre des ennemis moins bien préparés.

Par exemple, les Navy SEALS (après 1967) et les hommes-grenouilles de combat PDSS soviétiques bénéficient d'un avantage d'opposition sous-marin contre des ennemis classiques. Les Profonds bénéficient d'un avantage d'opposition sous-marin contre tous les humains.

La façon la plus simple de modéliser cela en combat est d'ajuster le Seuil de Blessure de l'adversaire le plus capable de +1 vers le haut. Pour les oppositions simples ou similaires, augmentez la difficulté de +1 pour les actions sous l'eau.

Électricité et autres chocs

Les dommages causés par l'électricité varient en fonction du voltage. Vous pouvez subir :

Un choc Léger, équivalent à un bref contact avec un fil non mis à la terre ou un appareil électrique endommagé. Vous perdez 1 point de Santé et vous êtes expulsé(e) vers l'arrière de quelques mètres.

Un choc Modéré, équivalent à l'électrochoc d'un aiguillon. Vous perdez 2 points de Santé et (si vous êtes en combat) vos quatre prochaines actions. Vous perdez toujours au moins une action, mais vous pouvez racheter la perte d'autres actions en payant 3 points d'Athlétisme par action.

Un choc Extrême, équivalent à la foudre, avec un niveau de Létalité L1H.

Températures Extrêmes

Dans une chaleur ou un froid intense, il peut être difficile de bouger ou de penser. Traitez les personnages souffrant de chaleur ou de froid extrêmes (dans le désert du Sahara en été, par exemple) comme étant Blessés.

Froid

Le temps dont vous disposez avant de commencer à mourir de froid par des températures inférieures à zéro (ou des températures glaciales combinées à des vents violents) dépend de votre degré de préparation au froid.

Non préparé(e), par exemple en bras de chemise : deux fois votre Santé en minutes.

Assez bien préparé(e), par exemple en portant des vêtements chauds mais pas d'équipement arctique : 10 fois votre Santé en minutes.

Préparé(e), par exemple paré(e) pour l'alpinisme ou une expédition en Antarctique : deux fois votre Santé en heures.

Vous (ou quelqu'un avec vous) pouvez dépenser 2 points de Survie pour doubler cette durée.

Une fois que le froid s'installe, vous perdez 1 point d'Athlétisme toutes les cinq minutes. Ensuite, vous ne pouvez plus bouger et perdez 1 point de Santé toutes les cinq minutes.

Le retour à la chaleur et à l'abri permet de récupérer 1 point d'Athlétisme par minute ; la perte de Santé guérit normalement.

Chaleur

Dans un environnement tropical comme le Congo ou le Viêtnam, l'activité intense en pleine chaleur (de midi à 15 h) exige un test de Santé de Difficulté 4. Les Agents qui échouent sont considérés comme Blessés jusqu'au lendemain (ou jusqu'à la tombée de la nuit, s'ils peuvent se reposer dans un environnement frais). Suivez les mêmes directives pour les déserts ou autres environnements très chauds.

Toxines

Les toxines sont inhalées, ingérées (y compris par contact ou exposition) ou injectées directement dans le sang. Elles varient considérablement en létalité et en nature. Une dose de nettoyant ménager peut causer des dommages de d-2, alors qu'un gaz neurotoxique sophistiqué peut varier de d+3 à une Létalité élevée.

Les toxines inhalées ont tendance à agir immédiatement. Injectées et ingérées, les toxines ont un effet retardé, de quelques tours à quelques minutes voire quelques heures après l'exposition. Les maladies se déclenchent généralement quelques jours après l'exposition. Leurs dommages peuvent être répartis par incréments, et elles vous empêchent presque toujours de récupérer vos points de Santé jusqu'à ce qu'elles soient neutralisées d'une manière ou d'une autre.

Notez que le traitement de base du poison *est* un aspect de Premiers soins : un Agent utilisant Premiers soins peut être capable de restaurer les points de Santé perdus (si le poison était faible ou facile à purger), ou au moins de stabiliser la victime jusqu'à ce qu'elle puisse se rendre à un hôpital.

L'Officier peut vous donner une chance d'éviter une exposition, probablement par le biais de Chimie, de Pharmacie ou de Sixième sens. Si vous êtes exposé(e), consultez le tableau page suivante pour connaître les effets.

Incubation : Quand la toxine commence-t-elle à agir ? Les toxines agissent par tours au lieu de minutes, d'heures, etc. pendant le combat.

Test : Difficulté du test de Santé. +L signifie qu'il faut ajouter le niveau de Létalité à la Difficulté.

Mineure : Résultat pour un test réussi. Un résultat Blessé ici *ne réduit pas* les réserves de Santé en lui-même.

Grave : Résultat pour un test raté. Même un résultat mortel prend au moins deux tours pour se produire, assez de temps pour un test de Premiers soins de dernière minute (habituellement Difficulté 4) pour réanimer la victime qui est désormais Grièvement blessée (Santé -10).

Les exemples de toxines dans le tableau ne sont qu'une minuscule partie du vaste et glorieux univers des épidémies et des poisons. Tous leurs effets peuvent être plus faibles à des doses plus faibles, ou pires à des doses plus élevées.

Toxines

Toxines	Incubation	Test	Mineure	Grave
Anthrax	Inhalé ; 2 à 8 jours	6	d+0	Blessé (cf. page 100) ; d+3 dégâts et - 3 points d'Athlétisme chaque jour
Agent BZ	Inhalé ou ingéré ; 30 minutes à 4 heures	6+	-3 points d'Athlétisme, Choqué (cf. page 118) ; dure 10 minutes (ou 3 tours)	Complètement handicapé par des hallucinations, Choqué, Blessé ; dure 1 à 4 jours
Curare	Injecté ; 15 à 30 minutes (5 à 10 tours)	7	d+3	L1 ; paralysie totale pour 1 à 6 heures
Cyanure	Ingéré ou inhalé ; 1 à 6 tours	7	d+2	L4
Fentanyl	Injecté ; 10 à 45 minutes (5 à 10 tours)	5	-5 points d'Athlétisme, Choqué ; dure 2 heures	d+0 ; inconscience pour 1 à 6 heures
Gaz d'halogènes (chlorine, gaz moutarde, phosgène)	Inhalé ; 1 à 6 heures	6	d+0	L2* ; aveuglé alors que les larmes se transforment en acide chlorhydrique
Héroïne	Injecté ou inhalé ; 1 minute (ou 2 tours)	7	Choqué pour 1 à 6 heures	Totalement handicapé par l'extase ; dure 1 à 6 heures ; Addiction (cf. page 132) jusqu'au traitement même si avez déjà un Désordre
LSD	Injecté ou ingéré ; 30 à 90 minutes	6+	-3 points d'Athlétisme, Choqué ; dure 10 minutes (ou 3 tours)	Distorsions et distractions sensorielles; Choqué, +3 à toutes les Difficultés ; dure d+5 heures
Gaz innervant (sarin, VX)	Inhalé ou absorbé ; 2 à 12 tours	7+	d+3, Blessé ; dure jusqu'au traitement	L3*
Peste	Inhalé ou morsure de puce ; 1 à 6 jours	4	Blessé, fièvre pendant 3 jours	Blessé ; d+0 dégâts et - 2 points d'Athlétisme tous les 3 jours
Radiation (100 à 800 rads)	Exposition ; 1 à 6 heures	4+	d-2	d-4 ; tous les 3 jours, -2 points d'Athlétisme et les dégâts augmentent de +2 (d-2 le 4e jour, d+0 le 7e jour, etc.)
Venin de serpent	Contact ou injection ; 15 minutes (ou 5 tours)	4+L	d+2, Blessé ; dure jusqu'au traitement	L1 (crotale), L2 (cobra), L3 (mamba ou bongare) ; -2 Santé et -1 point en Athlétisme chaque heure
Venin d'araignée	Morsure ; 1 à 6 heures	4	d-1	Blessé ; d+2
Gaz lacrymogène	Inhalé ou contact avec les yeux ; 1 tour	5	-2 points d'Athlétisme ; toutes les actions requérant la vue nécessitent une dépense de 1 point supplémentaire ; dure tant que le sujet est exposé	-4 points d'Athlétisme, Blessé, l'efficacité de toutes les dépenses physiques est réduite de moitié, aveuglé (+2 à toutes les Difficultés requérant la vue, y compris les Seuils de Blessure) ; dure 5 minutes après la fin de l'exposition

Équilibre mental et Santé mentale

« Si vous pouvez garder la tête froide quand tout ce que vous êtes s'écroule, peut-être avez-vous mal jugé la situation. »

— Soldat Gustav Hasford, U.S. Marines, The Short-Timers (Le Merdier)

Comme indiqué dans la liste des compétences, l'Équilibre mental et la Santé mentale font référence à deux qualités différentes, mais liées. L'Équilibre mental est votre résistance aux traumatismes mentaux et émotionnels qu'ils soient d'origine naturelle, humaine ou paranaturelle. Imaginez-le comme votre réserve de Santé mentale et émotionnelle. Votre réserve d'Équilibre mental est susceptible de s'épuiser rapidement au cours d'une même opération, mais elle est également susceptible d'être complètement récupérée entre les opérations. Considérez l'Équilibre mental comme une mesure à court terme de votre santé mentale actuelle.

La Santé mentale est la capacité de croire en, de craindre ou de se soucier de n'importe quel aspect du monde ou de l'humanité tel que nous le connaissons : religion, science, famille, beauté de la nature, dignité humaine et même l'immoralité « classique ». L'effroyable vérité du paranaturel est que la Santé mentale mesure votre capacité à croire à un mensonge réconfortant — mais un mensonge nécessaire pour vivre comme un être humain plutôt que comme un outil sans âme ou un jouet entre les mains de dieux aliens. Votre Santé mentale s'érodera probablement lentement au cours de nombreuses missions. Vous pouvez ne rien perdre du tout pendant certaines opérations. Mais la Santé mentale est lente à revenir. Considérez la Santé mentale comme une mesure à long terme du temps qu'il vous reste avant d'appréhender pleinement la triste et terrible réalité du cosmos.

En bref, votre réserve d'Équilibre mental mesure à quel point vous êtes près de craquer aujourd'hui ; votre réserve de Santé mentale mesure à quel point vous êtes près de voir la Vérité pour toujours.

Perte d'Équilibre mental

Comme la Santé, votre réserve d'Équilibre mental peut descendre en dessous de 0.

Si votre Équilibre mental se situe entre 0 et -5, vous êtes **Choqué(e).** Vous pouvez toujours agir, mais vous semblez distrait(e).

- Δ Vous ne pouvez pas dépenser de points de vos réserves de compétences d'investigation.
- Δ Les Difficultés pour tous les tests de compétences générales (y compris l'Équilibre mental) augmentent de +1.
- Δ Si vous souffrez déjà d'un trouble mental, vous devez faire un test d'Équilibre mental de Difficulté 4 pour éviter un épisode aigu (cf. *Épisodes aigus* page 131).
- Δ Si vous êtes Choqué(e) à cause d'un choc Paranaturel, vous perdez 1 niveau de Santé mentale.

Si votre Équilibre mental se situe entre -6 et -11, vous êtes **Brisé(e).** Vous avez craqué et êtes visiblement dérangé(e).

- Δ Les seules actions que vous pouvez entreprendre sont la *fuite panique* ou des *attaques frénétiques* contre tout danger que vous percevez.
- Δ Vous pouvez aussi choisir de *ne rien faire* de façon évocatrice : babiller de façon incohérente, chanter les paroles d'une chanson de Bob Dylan, rester en catatonie, feindre la mort, etc. (cf. aussi *Évanouissement* page 130).
- Δ Vous êtes également Choqué(e) et continuez à en subir les effets.
- Δ Vous perdez définitivement 1 point de votre *niveau* d'Équilibre mental. La seule façon de le récupérer est de l'acheter à nouveau avec des points d'expérience.
- Δ Si vous êtes Brisé(e) à cause d'un choc Paranaturel, vous perdez 2 niveaux de Santé mentale.
- Δ Vous souffrez d'un trouble mental qui persiste même après le retour à la normale de votre réserve d'Équilibre mental (cf. *Troubles mentaux* page 131).
- Δ Si vous souffrez déjà d'un trouble mental, vous devez faire un test d'Équilibre mental de Difficulté 6 pour éviter : soit un épisode aigu, soit la rechute d'un trouble guéri, soit l'acquisition d'un autre trouble.
- Δ Chaque fois que vous êtes Brisé(e) après la seconde fois, la Difficulté de tous les tests d'Équilibre mental directement liés à la maladie mentale augmente de +1, y compris les tests pour résister à un épisode aigu ou à une rechute.

Lorsque votre Équilibre mental atteint -12 ou moins, vous êtes **Fini(e).** Vous pouvez commettre un dernier acte désespéré, obligatoirement autodestructeur, soit héroïque, soit dévastateur. Votre esprit pourrait également cesser de fonctionner

JOUER LES PERTES D'ÉQUILIBRE MENTAL

Bien qu'il n'y ait pas d'effet lié au système de jeu accompagnant la perte d'Équilibre mental jusqu'à ce que votre réserve descende en dessous de 0, de nombreux joueurs aiment jouer le choc et l'excitation que procure une rencontre terrifiante. Cela aide aussi à créer l'ambiance si vous décrivez comment votre Agent réagit au choc : saute-t-il et sursaute-t-il, devient-il pâle et essuie-t-il la sueur de son front ? Cela vous aide à développer votre propre sens de votre personnage si vous prenez une minute pour réfléchir à ce que vous ressentez pour lui.

Voici quelques possibilités :

Perte de 1-2 points : Vous êtes pris(e) de tremblements ou bégayez. Votre voix s'éleve un peu, ou vous Restez. Très. Explicitement. Maître. De vous-même.

Perte de 3-4 points : Vous vous arrêtez un peu et hyperventilez. Vous clignez beaucoup des yeux et vous transpirez peut-être aussi. Si vous parlez, vous vous laissez emporter par vos propres paroles. Continuez à faire quelque chose de réconfortant — triturer la glissière de votre fusil à pompe, fredonner « Boola Boola », ce genre de chose. Ça vous aidera à vous en sortir.

Perte de 5-6 points : C'est très sérieux. Vous entrez dans un état de fugue, de déjà-vu, ou vous expérimentez un « saut d'image » et manquez quelques secondes. Rien de grave, non, vous allez toujours bien. Non. Si vous parlez, vous encouragez vos amis ! Ils ne s'en sortent probablement pas aussi bien que vous ! Si vous avez un trouble préexistant, vous êtes particulièrement conscient(e) de tout ce qui pourrait le déclencher.

Perte de 7-8 points : Comment ça se fait que vous ne soyez pas encore secoué(e) ? Vous avez certainement subi un choc d'adrénaline ; votre vision périphérique a disparu et vos mains et vos pieds sont glacés. Vous pouvez babiller des confessions personnelles (« Je t'ai toujours aimé, Tom ») ou simplement crier des menaces incohérentes. Si vous pouvez faire fonctionner les compétences Relationnelles, elles sont plus mues par la peur de ce que vous pourriez faire ensuite que par n'importe quoi d'autre.



et vous vous retirez en vous-même. En supposant que vous surviviez, DELTA GREEN expédie en douce votre Agent dans une installation discrète dans un coin paumé, pour qu'il n'en sorte plus jamais. Il est temps de créer un nouveau personnage.

Les trois principales menaces qui pèsent sur l'Équilibre mental sont la **Violence,** l'**Impuissance** et le **Paranaturel.**

Ces catégories peuvent se chevaucher. Être ligoté(e) et torturé(e) peut provoquer à la fois Violence et Impuissance. C'est à l'Officier de décider quel aspect affecte l'Agent.

Violence et Impuissance

Lorsque vous êtes bouleversé(e) ou confronté(e) à la Violence ou à l'Impuissance extrême, faites un test d'Équilibre mental Difficulté 4. Comme pour tout autre test de compétence générale, vous êtes toujours autorisé(e) à dépenser des points d'Équilibre mental pour obtenir un bonus. Cependant, il n'est jamais bon de dépenser plus de points que ce que vous risquez de perdre si vous échouez. Vous pouvez « vous dépenser négativement » si vous pensez qu'il faut absolument que vous restiez calme dans ces tunnels, bien que vous ne puissiez pas volontairement réduire votre réserve d'Équilibre mental en dessous de -11.

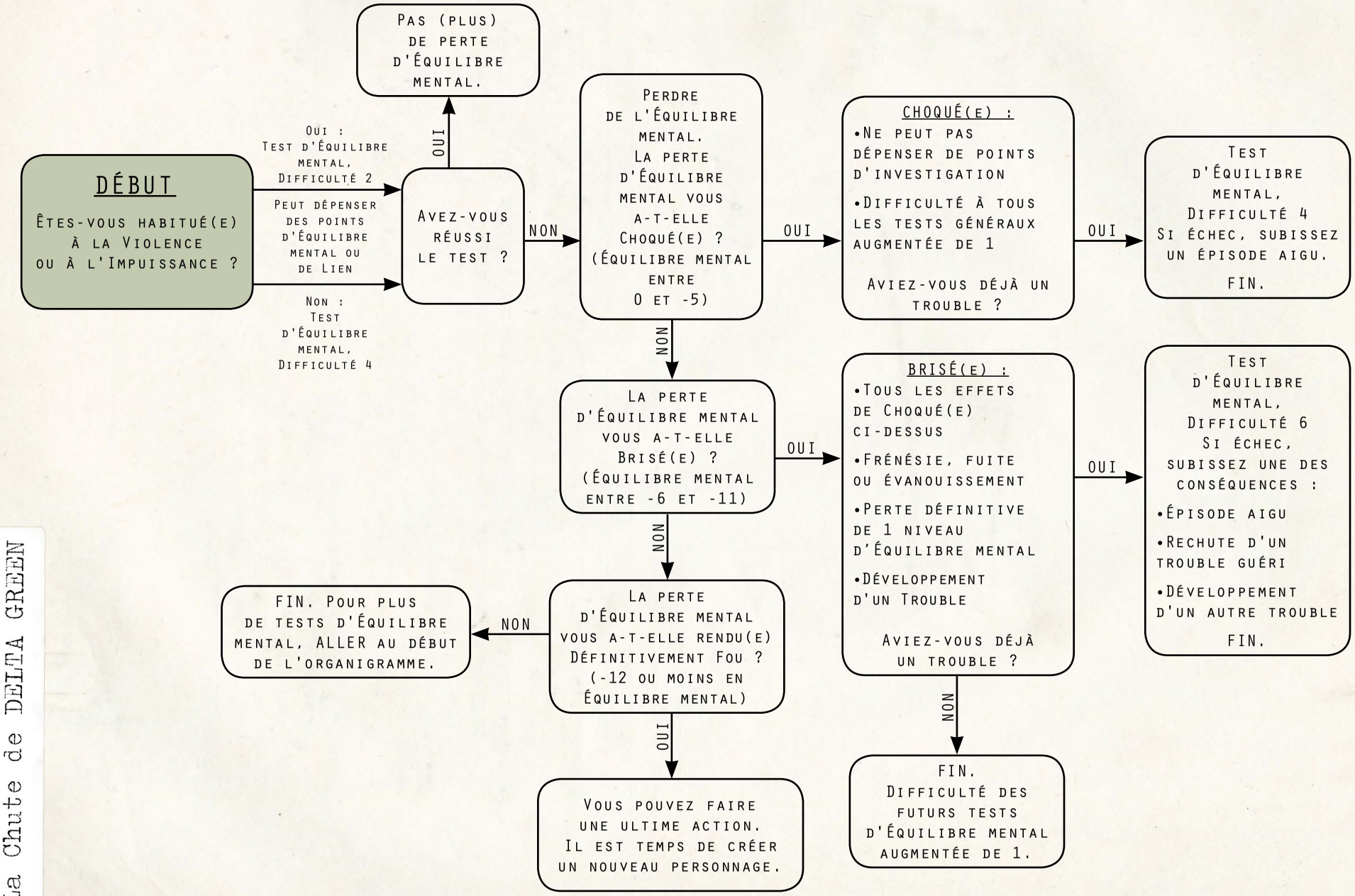
À moins que le stimulus ne soit principalement visuel, les tests d'Équilibre mental dans l'obscurité totale (cf. page 090) sont à Difficulté +1.

Si vous échouez, soit vous souffrez d'une conséquence négative (habituellement, en cédant à votre propre maladie mentale) soit vous perdez un certain nombre de points de votre réserve d'Équilibre mental, en plus de tous les points dépensés pour le test lui-même. La gravité de la perte dépend du stimulus.

Lorsqu'une opération nécessite un test d'Équilibre mental, elle détaille une perte potentielle de 4 points par « un test d'Équilibre mental à 4 points ».

Si plusieurs stimuli horribles se produisent au cours d'une scène, vous ne testez l'Équilibre mental que lorsque la perte d'Équilibre mental potentielle *augmente* : si vous avez fait un test d'Équilibre mental à 3 points, vous n'avez pas besoin d'en faire de nouveau pendant cette scène à moins qu'un stimulus à 4 points (ou pire) ne se manifeste.

VIOLENCE ET IMPUISSANCE



Stimuli de Violence

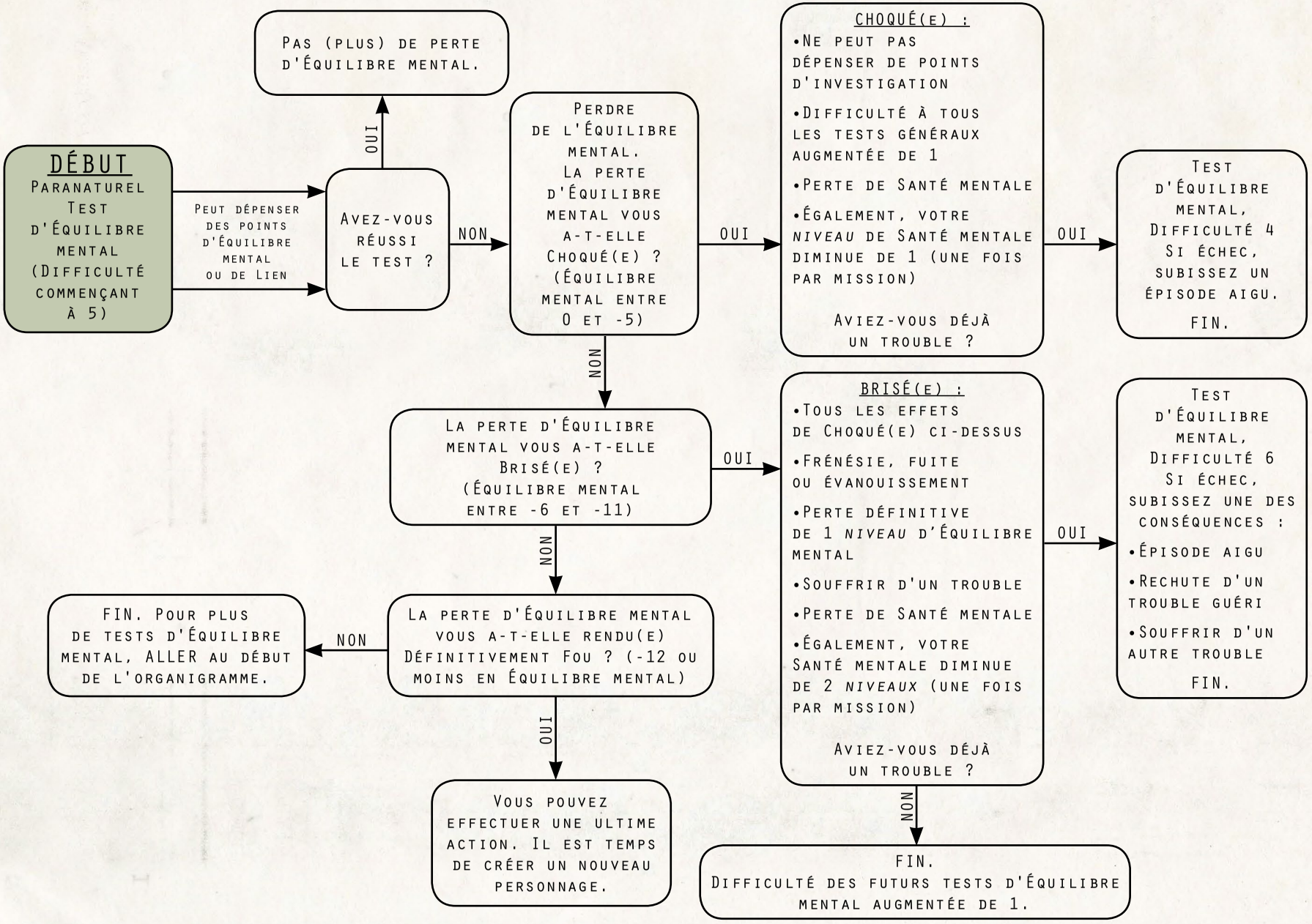
Cas de Violence	Perte d'Équilibre mental potentielle
Vous voyez un cadavre récent ; vous êtes témoin d'un meurtre ; vous êtes pris(e) en embuscade par des tireurs.	1
Un adversaire humain vous attaque avec l'intention évidente de vous faire du mal ; vous mutilez ou profanez le cadavre d'un étranger.	2
Vous êtes témoin d'actes de torture.	2
Vous estropiez un innocent.	2
Un adversaire humain vous attaque avec l'intention évidente de vous tuer ; vous brûlez les corps de vos amis ou profanez leurs cadavres.	3
Vous tuez quelqu'un au cours d'un combat.	3
Vous êtes témoin d'une scène de meurtre ou d'accident particulièrement effroyable.	3
Vous êtes mutilé(e) ou brûlé(e) ; votre Santé est réduite à 0 ou moins.	4
Vous voyez des centaines de cadavres ; vous assistez à une grande bataille.	4
Vous tuez quelqu'un de sang-froid ; vous torturez quelqu'un ; vous tuez accidentellement un innocent.	5
Vous êtes torturé(e) pendant une heure ou plus.	6
Vous tuez un ami, un être cher ou un Lien.	8

Stimuli d'Impuissance

Cas d'Impuissance	Perte d'Équilibre mental potentielle
Vous êtes renvoyé(e).	1
Vous avez failli faire blesser ou tuer un Lien ou un coéquipier.	2
Un niveau de Lien est réduit à -1.	3
Vous êtes coincé(e) ou pris(e) dans un piège dans un endroit dangereux (par exemple, pieux de punji, champ de mines).	3
Vous apprenez qu'un de vos contacts de Réseau a été violemment tué.	3
Un Lien ou un coéquipier est grièvement blessé ou souffrant.	3
Vous passez une semaine en cellule d'isolement.	4
Vous êtes soudainement paralysé(e) ou aveuglé(e).	4
Vous apprenez qu'un ami, un être cher ou un Lien a été violemment tué.	4
Vous découvrez le cadavre d'un de vos contacts de Réseau.	4
Vous êtes jeté(e) dans une fosse de cadavres.	5
Vous découvrez le corps d'un ami, d'un être cher ou d'un Lien.	5
Vous êtes attaqué(e) par un ami, un être cher ou un Lien.	5
Vous assistez au meurtre de l'un de vos contacts de Réseau.	5
Vous assistez au meurtre d'un ami, d'un être cher ou d'un Lien.	6
Vous découvrez que vous avez commis un acte de cannibalisme.	6
Vous voyez un ami, un être cher ou un Lien être tué d'une manière particulièrement horrible, ou d'une manière que vous avez accidentellement causée ou encouragée.	7

L'Officier doit se sentir libre d'évaluer les pertes d'Équilibre mental pour d'autres incidents, en utilisant les exemples fournis comme référence.

LE PARANATUREL ET L'ÉQUILIBRE MENTAL



Le paranaturel

Les tests d'Équilibre mental contre le paranaturel sont qualitativement différents de ceux contre la Violence ou l'Impuissance. Bien que les humains reculent devant un danger sanglant et se débattent contre l'inaction, ils ne peuvent même pas envisager leurs réactions face aux stimuli provenant d'au-delà des limites de l'existence. Le paranaturel court-circuite littéralement la cognition humaine, parce qu'il est totalement étranger à l'expérience humaine et qu'il ouvre d'énormes brèches dans notre connexion avec le monde.

Tous les tests d'Équilibre mental contre le paranaturel *débutent* à une Difficulté de 5. Ils fonctionnent cependant mécaniquement comme les autres tests d'Équilibre mental. Les Agents peuvent faire de tels tests pour résister aux attaques psychiques ou à l'influence non-euclidienne, ainsi qu'en réponse à des incidents potentiellement dérangeants.

Voici deux tests d'Équilibre mental en action :

La réserve d'Équilibre mental de Seabring est actuellement 8. Alors qu'il surveille un entrepôt lugubre sur les quais de Cleveland, il voit une silhouette cadavérique blanche comme des os se matérialiser à l'intérieur sombre de l'entrepôt. Il doit faire un test d'Équilibre mental de Difficulté standard 5 pour un incident Paranaturel. Seabring dépense raisonnablement 2 points d'Équilibre mental pour le test. Il obtient un 1, pour un résultat de 3, deux de moins que la Difficulté. Ayant échoué, il subit une perte d'Équilibre mental de 3 (« Tu vois une créature paranaturelle de loin »). Il a dépensé 2 points et perdu 3 autres points à cause de cet échec, la nouvelle valeur de la réserve d'Équilibre mental de Seabring est 3.

Stimuli paranaturels

Cas paranaturels	Perte d'Équilibre mental potentielle
Vous tentez un test de Psychothérapie (pas seulement une dépense) sur un personnage corrompu ou entaché par le paranaturel.	2
Vous ressentez une forte sensation paranaturelle telle qu'un déjà-vu intense, un moment de « temps perdu » ou des hallucinations.	2
Vous voyez de loin une créature ou un phénomène paranaturels.	3
Vous êtes témoin d'un effet prophétique ou magique manifestement paranaturel, mais pas nécessairement menaçant — un mur couvert d'horribles insectes, un chat qui parle ou une fenêtre qui saigne.	3
Vous voyez de près une créature ou un phénomène paranaturel ; vous voyez un cadavre en train de marcher.	4
Vous êtes témoin d'un meurtre manifestement paranaturel ou impossible ; vous êtes attaqué(e) par le paranaturel.	5
Vous êtes témoin ou expérimentez un effet prophétique ou magique manifestement paranaturel et menaçant — une main froide enserre votre cœur, un essaim d'abeilles sort de votre bouche.	5
Vous êtes attaqué(e) par une seule créature paranaturelle de taille humaine ou plus petite.	6
Vous êtes possédé(e) par une force extérieure, mais restez conscient(e) alors qu'elle utilise votre corps de façon indescriptible.	7
Vous parlez à quelqu'un que vous connaissez bien et que vous savez décédé.	7
Vous êtes attaqué(e) par une seule créature paranaturelle gigantesque ou une horde de créatures paranaturelles.	7

Seabring souffre d'un trouble mental, une phobie des choses blanches causée par ses expériences au Groenland. Parce qu'il a perdu de l'Équilibre mental à la vue d'une forme blanche, il doit résister à un épisode aigu de sa phobie. (S'il était Choqué, il devrait résister à un épisode aigu quel que soit le traumatisme actuel.) Il fait un test d'Équilibre mental de Difficulté 4 pour ne pas s'enfuir et rester aux aguets. Il dépense 2 points pour le test, il obtient un autre 1, pour un résultat de 3, un autre échec. Seabring se retourne et court, mais ne perd pas d'Équilibre mental supplémentaire pour avoir échoué, seulement les 2 points qu'il a dépensés pour le test. Sa nouvelle réserve d'Équilibre mental est maintenant 1.

Filtre psychologique

Un personnage disposant de la compétence Psychothérapie peut dépenser des points de sa réserve pour aider un autre personnage à retrouver les points d'Équilibre mental perdus. Pour chaque point de Psychothérapie dépensé, le bénéficiaire gagne 2 points d'Équilibre mental.

Si un personnage est Choqué, entre dans un épisode aigu, ou encore agit de manière erratique en raison du stress mental, vous pouvez dépenser 2 points de

Psychothérapie (et quelques minutes) pour le faire revenir à un état de lucidité temporaire. Il peut alors agir rationnellement, à moins que quelque chose de pire ne se produise.

Vous pouvez utiliser le filtre psychologique uniquement pendant l'opération au cours de laquelle le sujet a perdu son Équilibre mental.

S'habituer aux traumatismes

Les gens peuvent s'endurcir et s'habituer aux stimuli traumatiques. Ce qui fait s'enfuir un Agent peut sembler banal à un individu qui y a survécu assez souvent. Être habitué(e) à la Violence ou à l'Impuissance signifie que la Difficulté de votre test d'Équilibre mental descend à 2 pour ce type de traumatisme.

Votre Agent s'habitue à la Violence ou à l'Impuissance après avoir perdu de l'Équilibre mental trois fois de suite lors de tests relatifs à ce type de traumatisme sans être Choqué. La feuille de personnage comporte des espaces pour marquer les progrès de votre Agent en matière d'habitude.

S'habituer à la Violence : Malheureusement, l'empathie de votre Agent en souffre. Ses rangs en Flatterie, Inspiration, Soutien et Négociation sont plafonnés à 1, ce qui signifie que tous ses Liens sont plafonnés à 2. Il peut dépenser l'excédent de points de réserve restants dans ces catégories, mais il ne pourra pas les récupérer.

S'habituer à l'Impuissance : L'individuation et la volonté de réussite de votre Agent en souffrent. Pendant l'opération, il gagne 1 point de réserve de moins grâce aux récupérations (cf. page 134) (à l'exception de *Griller les Liens*, cf. ci-après), et perd 1 point supplémentaire d'Équilibre mental pour toute Pénalité sur le Stress (cf. page 049) pendant l'opération.

S'habituer au Paranaturel : C'est impossible.

Griller des Liens

Vous pouvez dépenser les points de n'importe quel Lien pour n'importe quel test d'Équilibre mental, comme s'il s'agissait de points de réserve d'Équilibre mental.

Vous pouvez également dépenser des points de Lien *immédiatement* après avoir perdu de l'Équilibre mental pour récupérer les points de réserve d'Équilibre mental que vous venez de perdre. Cela coûte 2 points de Lien pour 1 point d'Équilibre mental récupéré. Ce taux de change reste le même que vous soyez ou non Habitué(e) à l'Impuissance (cf. page 128). Vous pouvez « annuler » le fait de devenir Choqué(e) ou Brisé(e) de cette façon.

Dans les deux cas, votre Agent puise sa force dans des relations humaines normales ou projette ses inquiétudes et ses craintes sur elles. Dans un cas comme dans l'autre, cela endommage la relation de votre Agent avec l'objet du Lien. Prenez note de ces fêlures et la prochaine fois que votre Agent interagira avec cette personne, décidez et décrivez la forme que prennent ces dommages : comportement hostile, consommation d'alcool excessive, accusations irrationnelles, infidélité, réserve boudeuse ?

Le fardeau de DELTA GREEN ne pèse pas seulement sur ceux qui se sont portés volontaires pour l'assumer.

Perte de Santé mentale

Votre Santé mentale est affectée par le contact direct avec le paranaturel et par la découverte de son existence à partir des preuves que vous récoltez au cours de vos enquêtes. Vous ne pouvez pas faire de test pour éviter de perdre votre Santé mentale.



LES PETITS COPAINS DE MAMAN

La prise de l'un de ces nouveaux tranquillisants que sont le Valium et le Librium donne un bonus de 1 ou 2 points (au choix de l'Agent) à dépenser au cours d'un test de d'Équilibre mental pendant un épisode aigu. En contrepartie, pendant cette scène et la suivante, la Difficulté de toutes les autres actions (hormis les tests d'Équilibre mental) augmente respectivement de +1 ou +2. L'usage répété de ces drogues amènera sans doute l'Officier à vous infliger un nouveau désordre (Addiction aux médicaments). Entre autres effets, les tranquillisants ne vous accordent plus de bonus lors de vos tests d'Équilibre mental.

Un Agent ingurgitant une grande quantité d'alcool ou consommant de la marijuana gagne 1 point à dépenser lors d'un test d'Équilibre mental. Comme ci-dessus, tant qu'il est sous influence, il voit la Difficulté de toutes ses actions augmenter de +1 ou +2 (au choix de l'Officier). Il se verra sans aucun doute affublé ensuite du désordre Alcoolique. La consommation régulière de marijuana entraîne en général le renvoi des institutions gouvernementales ou militaires.

Vous perdez de la Santé mentale principalement de l'une des quatre façons suivantes :

- Un choc paranaturel fait tomber votre réserve d'Équilibre mental à 0 ou moins.
- Vous utilisez la compétence Paranaturel (cf. page 063).
- Vous accomplissez un rituel de géométrie non-euclidienne (cf. *Géométrie non-euclidienne* page 211).
- Vous contemplez l'un des dieux ou des titans cachés derrière la trame de l'univers (cf. *Croiser le chemin des entités* page 300).

Quelques autres stimuli de géométrie non-euclidenne ou paranaturels peuvent également vous coûter de la Santé mentale. De tels événements se produisent habituellement dans des scénarios ou des opérations particuliers ; le concepteur ou l'Officier adapte les détails à l'histoire.

Quand votre Santé mentale atteint 0, vous avez accepté la totalité de l'irréalité. Vous êtes la marionnette volontaire de monstrueuses forces extérieures : en d'autres termes, vous êtes devenu(e) un PNJ.

Chocs paranaturels

Chaque fois que vous êtes Choqué(e) par une rencontre ou une attaque paranaturelle (lorsque votre Équilibre mental tombe entre 0 et -5), votre *niveau* de Santé mentale diminue de 1 point.

Chaque fois que vous êtes Brisé(e) par une rencontre ou une attaque paranaturelle (lorsque votre Équilibre mental tombe entre -6 et -11), votre *niveau* de Santé mentale diminue de 2 points.

Vous ne pouvez subir qu'une seule perte de Santé mentale (la plus grave) au cours d'une mission ou d'une opération donnée.

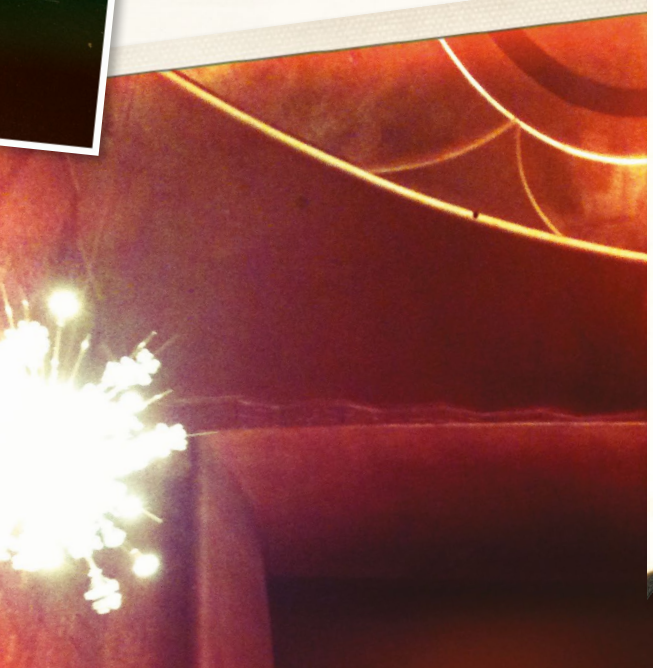
Utilisation de la compétence Paranaturel

L'utilisation de la compétence Paranaturel (voir page 063) pour « rassembler des fragments de connaissances dissociées » et de mieux comprendre une aventure invite à la perte d'Équilibre mental et (si la découverte est suffisamment terrifiante) de Santé mentale. Vous ne pouvez pas faire de test pour éviter cette perte. Le degré

PRESSEZ VOUS-MÊME LA GÂCHETTE

L'Officier peut utiliser l'option suivante avec des joueurs souhaitant mettre l'accent sur l'horreur personnelle vécue par leurs personnages. Laissez-les décider quelles crises émotionnelles ou quelles blessures subies par leur Agent déclenchent un test d'Équilibre mental à 2 points. De tels joueurs percevront à quel moment la pression d'un environnement de guerre permanent, de mensonges et de terreur existentielle pousse leur Agent à bout.





Découverte d'une vérité paranaturelle

Révélation ou Intuition	Perte d'Équilibre mental	Perte de Santé mentale
Un aspect du paranaturel se cache derrière ce mystère ; soit les détails sont confortablement éloignés dans l'espace ou dans le temps, soit ils ne sont pas immédiatement pertinents par rapport à vos préoccupations plus larges.	2	0
Cette vérité paranaturelle présente un danger clair et bien réel pour les innocents ; cette vérité est plus profonde, va plus loin, ou a des implications plus conséquentes que vous ne le pensiez auparavant.	3	1
Cette vérité paranaturelle présente un danger clair et bien réel pour vous ou les êtres qui vous sont chers.	4	1
Cette vérité paranaturelle présente un danger clair et bien réel pour votre pays ; cette vérité est d'envergure mondiale ou d'une portée historique.	6	2
Cette vérité paranaturelle pourrait détruire le monde ou est en train de le faire en ce moment même, et c'est certainement inéluctable ; cette vérité prouve que votre Motivation est insignifiante ou vouée à l'échec.	8	3

de perte ne dépend pas du nombre de points de réserve de Paranaturel que vous avez dépensé (le cas échéant), mais de la nature de la révélation.

L'Officier ne doit pas pénaliser par des pertes le joueur qui déduit l'horrible vérité sans utiliser la compétence Paranaturel de l'Agent. Il ne s'agit là que d'une déduction, qui devrait être récompensée. N'importe quel joueur peut, bien sûr, réclamer une perte de Santé mentale pour son Agent, mais il est plus facile d'utiliser Paranaturel pour en obtenir une et confirmer ainsi votre déduction.

Aucune perte de Santé mentale due à l'utilisation de Paranaturel ne peut être refusée — une telle connaissance vient de l'intérieur, et l'Agent sait qu'elle est exacte.

Utilisez le tableau page précédente comme guide. L'Officier doit toutefois prendre soin de créer des révélations vraiment stupéfiantes pour ses Agents.

Les Agents qui subissent une révélation qui prouve que leur Motivation n'a pas de sens ne peuvent plus Récupérer grâce à leurs convictions en continuant de la suivre. Ils peuvent encore perdre de l'Équilibre mental en ne suivant pas leur Motivation, tout en rageant impuissants face au sort implacable qui les enchaîne dans ses engrenages. C'est une excellente opportunité de roleplay.

Récupérer de la Santé mentale

L'esprit rejette sa propre destruction. Il est possible d'atténuer les coups portés par la réalité et de rester dans l'ignorance pendant quelques précieuses semaines ou quelques précieux mois de plus.

- Δ Si vous ne pouvez pas prouver que cela s'est produit, vous pouvez vous réfugier dans le **déni**.
- Δ Si votre cerveau s'arrête tout seul, vous pouvez éviter l'horreur véritable en **vous évanouissant**.
- Δ Si vous **détruisez l'horreur paranaturelle** en face de vous, vous pouvez vous mentir à vous-même en pensant que vous avez rétabli la réalité.

Déni

Si, à la fin de l'opération, il n'y a absolument aucune preuve de votre horrible expérience — échantillons, photographies, enregistrements, artefacts étranges — alors votre niveau de Santé mentale récupère 1 point. Cela peut mener à des conflits avec d'autres Agents (ou avec les supérieurs de DELTA GREEN) qui souhaitent conserver de telles preuves pour de futures études.

L'Officier peut exiger de votre Agent qu'il développe un trouble mental ou qu'il fournisse au moins un excellent « faux souvenir » décrivant ce que vous pensez qu'il s'est « réellement » passé. Si votre enquêteur fait appel à des connaissances paranaturelles acquises au cours de la mission, l'Officier peut vous faire subir immédiatement la perte de 1 point de Santé mentale, car les souvenirs traumatiques reviennent en force à la surface.

Vous ne pouvez pas retrouver de Santé mentale sans en perdre d'abord.

Si votre Santé mentale a été amenée à 0 ou moins par le choc, vous ne pouvez plus nier la terrible beauté du paranaturel.

Évanouissement

Si le joueur le souhaite, il peut déclarer que son Agent s'évanouit plutôt que d'affronter complètement une expérience paranaturelle. Un tel Agent ne perd qu'un seul point de réserve de Santé mentale, et ne devient pas nécessairement Choqué ou Brisé, mais ne peut plus prendre part à la scène. Les Agents ne peuvent pas « s'évanouir » suite à l'utilisation de la compétence Paranaturel.

Si l'Agent s'évanouit alors qu'il est seul, ou si ses partenaires fuient la scène sans son corps, l'Officier peut maltraiter l'Agent évanoui de plusieurs façons. Elle devrait toutefois essayer de respecter les deux lignes directrices suivantes :

- Δ Tout d'abord, si le sort du personnage évanoui est un mystère, elle doit être prête à offrir des indices sur sa situation, tout comme elle le ferait pour toute autre horreur occulte dans le jeu.
- Δ Deuxièmement, l'Officier doit éviter de tuer le personnage évanoui. C'est une faiblesse narrative, c'est un mauvais drame, et c'est tout simplement une façon de jouer contre-productive. Le jeu de rôle d'horreur est une collaboration constante ; en s'évanouissant, un joueur offre une ressource précieuse — et une confiance considérable — à l'Officier. Ne les gaspillez pas.



Détruire le paranaturel

Le paranaturel représente un tel affront à l'esprit humain que le fait d'exercer un quelconque contrôle sur lui est une « victoire ». À la discrétion de l'Officier, toute destruction du paranaturel par un Agent peut restaurer son espoir et, ce faisant, sa Santé mentale.

Détruire une créature paranaturelle, neutraliser un phénomène paranaturel ou détruire un objet dont on sait qu'il contient des pouvoirs d'un autre monde restaure une quantité de niveaux de Santé mentale équivalente à la quantité qui aurait été perdue en déduisant leur nature à l'aide de Paranaturel (cf. tableau page 129). Détruire un danger pour les innocents restaure 1 point de Santé mentale ; détruire un danger pour l'ensemble des États-Unis restaure 2 points de Santé mentale.

Vous ne pouvez jamais restaurer plus de 3 points de Santé mentale pendant ou après une opération.

Détruire le paranaturel ne peut jamais amener la Santé mentale à un niveau supérieur à son maximum, généralement 10 moins votre niveau dans la compétence Paranaturel (cf. page 063).

Chaque Agent qui a été directement impliqué dans la mise à mal de la menace bénéficie de cette récupération de Santé mentale.

Si votre Officier joue en mode Lueur d'espoir (cf. *Voici des temps de solitude* page 138), vous récupérez des points de réserve d'Équilibre mental à hauteur de vos points de Santé mentale restaurés.

Si votre Officier joue en mode Éprouvant, vous ne pouvez pas récupérer un niveau de Santé mentale supérieur à votre niveau de Santé mentale actuel. Vous récupérez des points de réserve de Santé mentale plutôt que des niveaux.

Troubles mentaux

Un esprit humain ne peut faire face à autant de stress. Les événements traumatisants comme le contact avec le surnaturel, le fait d'être témoin d'actes violents et vivre une vie de mensonge ont un impact mental et un Agent peut finalement développer un trouble comme mécanisme d'adaptation. Un Agent Brisé (cf. page 121) souffre d'un trouble. Un trouble est comme une soupape de sécurité pour évacuer un stress intolérable. Le fait de s'y abandonner aide votre Agent à s'en sortir. Il est possible de souffrir de multiples troubles en même temps. Il n'y a pas de différence mécanique entre les maladies mentales causées par des traumatismes terre-à-terre et celles causées par des phénomènes paranaturels, et probablement aucune différence médicale détectable par la science contemporaine.

Quelle que soit la source du trouble, il prend la forme d'une adaptation au stimulus qui l'a produit. Il peut se manifester quelques heures après le traumatisme ou prendre des jours, des semaines ou des mois à se manifester.

L'Officier et le joueur décident de quel trouble votre Agent souffre et à partir de quand, si les circonstances ou l'événement déclencheur ne rendent pas le choix évident. (Étant donné que chaque type de stress possède six troubles en exemple, les Officiers qui croient fermement au caractère aléatoire de l'univers peuvent utiliser un dé.) Si des Profonds ont déferlé sur votre Agent, il pourrait souffrir de thalassophobie (la peur de l'océan), mais l'ailurophobie (la peur des chats) est peu probable. Considérez les troubles cités pour ce qu'ils sont : des exemples, pas des exigences restrictives.

Épisodes aigus

Un trouble est un état chronique et continu. Il se cache sous la surface, menaçant d'éclater quand les choses vont mal.

Chaque fois que votre Agent est Choqué, ou chaque fois qu'il perd de l'Équilibre mental à cause d'un déclencheur qui se rapporte directement



SEVRAGE

Il faut quatre semaines pour surmonter une Addiction physiologique à une substance telle que l'alcool ou l'héroïne. Vous restez Choqué(e) durant cette période. Chaque semaine, effectuez un test d'Équilibre mental dont la Difficulté dépend du niveau d'Addiction au début du processus de sevrage. Un échec amène une rechute. Si vous ne pouvez absolument pas obtenir votre dose, réduisez votre Santé de votre marge d'échec. Chaque rechute vous ramène au début de la période de quatre semaines.

à son trouble, vous devez faire un test d'Équilibre mental Difficulté 4. (Difficulté 5 si votre Agent est Brisé.) En cas de réussite, votre Agent maîtrise son trouble, pour l'instant. En cas d'échec, le trouble prend le dessus. Si l'Agent souffre de plusieurs troubles, l'Officier décide de celui qui se manifeste. Tant que l'Agent est en crise ou en présence du déclencheur, il succombe à la logique interne du trouble et doit agir en conséquence.

L'Officier décide toujours des répercussions exactes, et si elles se produisent immédiatement ou si elles s'accumulent progressivement, après le traumatisme.

Lorsque votre Agent traverse un épisode aigu, il est évident pour tout le monde que quelque chose ne va pas. La compétence Psychothérapie permet de diagnostiquer le trouble particulier de votre Agent.

Exemples de troubles dus à la Violence

Les stress violents tendent à produire des troubles du comportement : altérations de l'action ou du comportement ou retour à la source du traumatisme.

Addiction

Vous développez une dépendance grave, le plus souvent à l'alcool ou à la drogue. Lorsque vous n'avez pas d'approvisionnement disponible, vous devez faire un test d'Équilibre mental (Difficulté 4) pour poursuivre l'opération en cours plutôt que d'aller chercher votre dose. Lorsque vous avez l'occasion de satisfaire votre dépendance, vous devez faire le même test d'Équilibre mental pour résister à l'occasion. Être ivre ou défoncé(e) est considéré en jeu comme un état Blessé(e) (cf. page 100).

Épisode aigu : Votre dépendance vous distrait de votre travail ; pour faire une dépense d'investigation ou un test général exigeant de la concentration (la plupart des tests hors combat), vous devez également dépenser 1 point d'Équilibre mental.

Cauchemars

Chaque fois que vous essayez de dormir, faites un test d'Équilibre mental (Difficulté 4). Si vous échouez, vous vous réveillez à plusieurs reprises, terrifié(e), perdant la possibilité de vous reposer ou de récupérer vos réserves (cf. page 134), et vous êtes Épuisé(e) (cf. page 091).

Épisode aigu : L'insomnie mène à des hallucinations alors que vos cauchemars se déroulent devant vos yeux éveillés (?). Vous êtes Choqué(e) et souffrez de +3 à toutes les Difficultés.

Obsession

Vous faites une fixation sur un objet associé à votre traumatisme et à qui vous attribuez votre salut : une arme, un casque, une Bible, etc. Vous ne pouvez pas vous séparer de votre objet ; s'il est détruit ou perdu, vous perdez immédiatement d+3 d'Équilibre mental.

Épisode aigu : Vous ne pouvez rien faire d'autre que protéger votre objet fétiche de tout dommage.

Paranoïa

Votre peur d'ennemis invisibles, de dangers imminents et de trahisons par des collègues a dépassé le niveau des risques professionnels. L'Officier, mais aussi les autres joueurs, peut vous demander un test d'Équilibre mental pour résister à un épisode aigu à un moment de stress. D'un autre côté, vous pouvez maintenant dépenser votre Équilibre mental sur les tests de Discrétion pour éviter une surveillance.

Épisode aigu : Vous prenez des mesures de protection ridicules et longues, vous accusez vos alliés de vous trahir pour Eux, ou vous donnez libre cours à vos craintes. Ajoutez 1 au coût de toutes les dépenses Académiques et Relationnelles.

Réaction brutale au stress

Vous êtes hanté(e) par des rêves de l'incident, et passez vos journées dans un état constant d'anxiété et d'alerte, comme préparé(e) à ce qu'il se répète à tout moment. Les bruits forts vous perturbent et vous terrifient particulièrement, comme tout stimulus sensoriel vous rappelant l'incident. Vous devez dépenser 2 points de réserve d'Équilibre mental pour votre première action dans un combat.

Épisode aigu : Vous vous figez, incapable d'agir pendant 15 minutes, et êtes Choqué(e) pendant les 24 heures qui suivent.

Tendances agressives

Vous réagissez impulsivement, et habituellement avec colère, à tout signe de manque de respect, de négligence ou de surpopulation soudaine. Vous avez des sautes d'humeur inattendues,

allant de la peur de vous retrouver seul(e) à l'ennui chronique en passant par la colère contre vous-même ou vos soi-disant amis. Vous devez dépenser 1 point supplémentaire pour utiliser une compétence relationnelle hormis ROHUM, Interrogatoire, Intimidation ou Connaissance de la rue.

Épisode aigu : Vous entrez dans une rage irrationnelle ; si vous êtes Brisé(e), vous attaquez dans une frénésie totale.

Exemples de troubles dus à l'Impuissance

L'Impuissance provoque de l'anxiété, qui s'exprime souvent à travers des défenses névrotiques et psychonévrotiques.

Addiction

Voir la description page 132.

Névrose anxieuse

Vous souffrez d'une inquiétude incontrôlable qui se manifeste par de la fatigue, de l'agitation, des maux de tête, des crises de panique et un comportement compulsif. Vous pouvez insister pour nettoyer ou contrôler votre environnement, par exemple, en restant derrière pour redresser toutes les douilles.

Épisode aigu : Vous ne pouvez dépenser des points qu'en Camouflage, Observation ou Organisation. Vous ajoutez +1 à toutes les Difficultés.

Phobie

Vous avez une terreur irrationnelle d'un objet, d'une couleur, d'une façon d'être ou d'une activité que votre esprit relie à votre traumatisme. Les phobies liées à l'enfermement (claustrophobie ou agoraphobie) sont les plus courantes, mais beaucoup d'autres existent.

Épisode aigu : Vous devez fuir, terrorisé(e), l'objet phobique. Si vous ne pouvez pas fuir, vous vous effondrez en position fœtale.

Trouble de conversion

En apparence, vous semblez bien vous porter, bien que distant(e) et tendu(e) ou nerveux(se) et à fleur de peau. Choisissez une forme de ce trouble : cécité, surdité ou paralysie.

Épisode aigu : Le trouble frappe et laisse votre Agent aveugle, sourd ou paralysé par un engourdissement et des tremblements jusqu'à ce que la source de stress disparaisse.

Trouble dépressif

Vous tombez dans une mélancolie morne et étouffante. Vous avez de la difficulté à dormir, à sortir du lit, à vous motiver et à penser de façon optimiste. Vous vous sentez paresseux(se), sans énergie. Vous êtes de plus en plus hanté(e) par des pensées suicidaires, des sentiments d'inutilité et de culpabilité totale.

Épisode aigu : Vous ne pouvez jamais agir en tant qu'agresseur dans une opposition ; dans les combats de groupe ou les poursuites, vous agissez toujours en dernier. Votre Seuil de Blessure est inférieur de 1 à la normale, pour refléter à la fois votre paresse et votre imprudence face au danger.

Trouble dissociatif

Vous souffrez de périodes de détachement de vous-même et du monde, vous vous sentez impuissant(e), déconnecté(e) de votre corps ou de l'existence physique elle-même. C'est comme si vous regardiez ce qui arrive à quelqu'un à la télévision, ou dans une sorte de jeu.

Épisode aigu : Vous ne voyez aucun intérêt à entrer en action, y compris si cela concerne votre instinct de survie au combat.

Exemples de troubles dus au paranaturel

Comment le cerveau — un organe qui a évolué pour déchiffrer la réalité — réagit-il au stress de percevoir ce qui ne peut être compris ? Souvent, par une psychose.

Amnésie

Vous oubliez tout de l'expérience traumatisante. Ce trouble fonctionne comme le Déni (cf. page 130), le cas échéant. Notez toutes les pertes d'Équilibre mental et de Santé mentale causées par l'incident traumatique.

Épisode aigu : Soit vous vous souvenez de votre traumatisme et perdez immédiatement les points d'Équilibre mental et de Santé mentale que vous auriez du perdre la première fois ; soit vous entrez dans un état de fugue amnésique et commencez à errer sans rien savoir de vous-même, y compris comment tirer avec une arme.

Cauchemars

Voir la description page 132.

Mégalomanie

Que signifie passer à travers le miroir même de la réalité ? Êtes-vous choisis par les dieux cachés, ou êtes-vous le dernier espoir de l'humanité contre eux ? D'une façon ou d'une autre, votre

point de vue exalté vous exempte des simples préoccupations humaines.

Épisode aigu : Vous ne pouvez pas utiliser les compétences Relationnelles, ou Discrétion, ou faire quoi que ce soit d'autre impliquant de quitter les feux de la rampe pendant une minute.

Paranoïa

Voir la description page 132.

Personnalités multiples

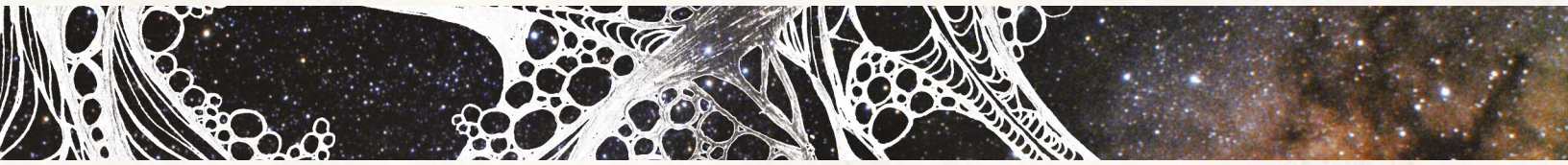
La plupart du temps, vous semblez bien vous porter, mais lorsque vous êtes stressé(e), vous prenez une autre identité avec sa propre personnalité, ses souvenirs et un sous-ensemble de vos compétences. Plus vous souffrez longtemps d'une personnalité multiple (ou plus vous traversez d'épisodes aigus), plus d'autres identités peuvent apparaître. L'Officier décide quand et si vous gardez le contrôle du comportement de votre Agent.

Épisode aigu : Vous passez à une autre identité.

Schizophrénie

Vous souffrez d'hallucinations, tant visuelles qu'auditives — « entendre des voix » est le symptôme classique de la schizophrénie. Vous pouvez également souffrir de délires allant de la confusion d'identité (« Je suis Jackie O ! ») au contrôle de l'esprit. (« L'ordinateur buvait mes pensées, alors je l'ai détruit. ») Votre diction peut être mal articulée et désorganisée, et même se décomposer en « gloubi-boulga » complètement aphasique. Votre affect social est à plat et vous effrayez les gens, soit par des rires inappropriés ou des spasmes, soit sans aucune raison apparente.

Épisode aigu : Tout ce qui précède, en pire. Vous êtes Choqué(e) et souffrez de +3 à toutes les Difficultés.



Récupération et Rétablissement

Les Agents s'épuisent au cours d'une opération, puisant dans les réserves de force intérieure et de concentration accumulées au fil des années de formation et de prises de décisions cruciales. Et en supposant qu'ils prennent ces décisions correctement, ce qui ne les tue pas peut les rendre plus forts.

Regagner les points de réserve

Les points dépensés dans les diverses réserves sont récupérés à des rythmes différents, en fonction de leur finalité narrative.

Récupérer les réserves de compétences d'investigation

Les réserves de compétences d'investigation ne sont récupérées qu'à la fin de chaque opération, sans tenir compte du temps qui passe dans le monde du jeu. Les joueurs qui cherchent à gérer leurs ressources peuvent vous demander combien de temps en moyenne durent les opérations, en temps réel. La plupart des groupes terminent les opérations en 2 ou 3 sessions. Les joueurs peuvent revoir leur façon de gérer les dépenses de points en fonction de la rapidité avec laquelle leur groupe termine généralement une aventure.

Les Officiers qui mènent des opérations extrêmement longues, comprenant plusieurs étapes, peuvent désigner certains événements de l'histoire comme des étapes où toutes les réserves d'investigation sont récupérées. Par exemple, lors d'une enquête approfondie sur un réseau de contrebande d'objets d'art, allant des galeries de New York aux armateurs grecs, en passant par les bazars de Beyrouth et les sites archéologiques iraquiens, l'Officier pourrait prévoir de récupérer les réserves d'investigation après la défaite de chaque couche de l'organisation.

Récupérer les réserves de compétences générales

À la discrétion de l'Officier, vous pouvez récupérer 1 ou 2 points de la réserve de n'importe quelle compétence générale en suivant votre Motivation pour vous mettre en danger ou compliquer l'histoire (cf. *Récupérer grâce à ses convictions* page 049).

Les avantages tactiques liés à l'établissement des faits (cf. page 156) et d'autres circonstances spéciales peuvent également permettre des récupérations pendant le jeu.

Les réserves des compétences physiques Athlétisme, Conduite, Armes à feu, Artillerie, Mêlée, Pilotage et Bagarre sont entièrement restaurées après que 24 heures dans le monde

de jeu se sont écoulées depuis la dernière dépense. Si l'Agent n'a pas dormi pendant cette période, l'Officier peut ne pas lui permettre de récupérer complètement (ou pas du tout).

On ne peut pas récupérer de points de Bureaucratie et de Réseau pendant une opération.

Santé et Équilibre mental ont leurs propres règles de récupération (cf. page 134).

La Santé mentale ne se récupère pas après l'opération, bien que les Agents puissent la recouvrir par le *Déni* (cf. page 130), l'*Évanouissement* (cf. page 130) et la *Destruction du paranaturel* (cf. page 130).

Les compétences générales restantes (et Réseau) sont récupérées à la fin de chaque opération, comme les compétences d'investigation. Les points de compétence générale dépensés à des fins d'enquête (cf. page 067) sont récupérés de la même façon que les compétences générales.

Refuges

Chaque fois que les Agents peuvent passer du temps dans un refuge temporaire — un bar, un restaurant de nuit, un voyage en voiture, une église, une planque — dans lequel ils sont à l'abri du danger et des manifestations horribles pendant une heure ou plus, ils peuvent récupérer complètement jusqu'à trois compétences générales, sauf Bureaucratie, Santé, Réseau, Santé mentale et Équilibre mental. (Pensez à la scène suivante : s'il s'agit probablement d'une bagarre ou d'une poursuite, récupérez Athlétisme ou Conduite et deux compétences utiles en combat.) Ils perdent tous les points récupérés si le lieu présumé sûr est attaqué ou se révèle être un lieu dangereux.

Les Agents n'ont droit qu'à une seule récupération accélérée dans un Refuge par session.

Récupération de la Santé

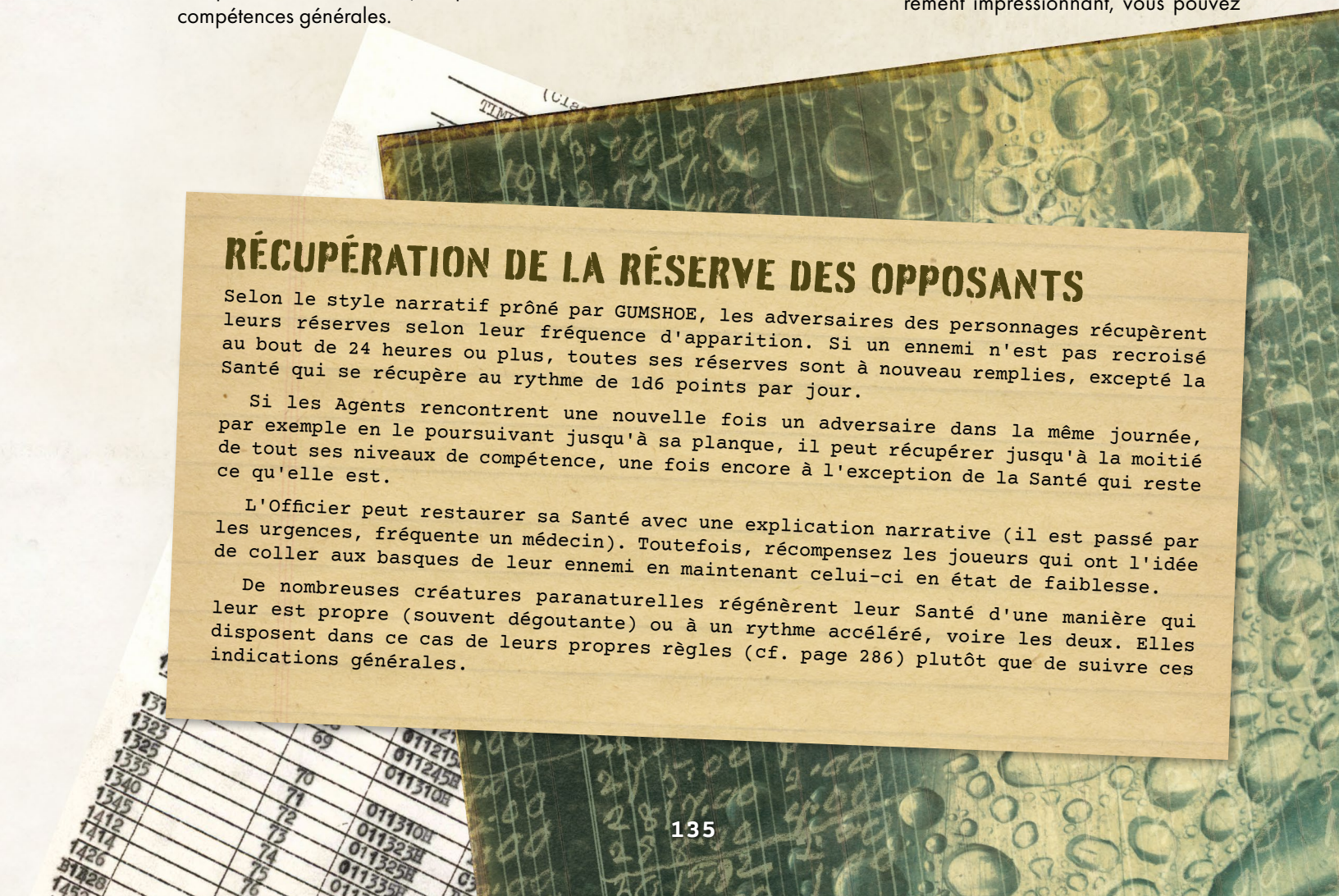
La réserve de Santé est récupérée au fil du temps, à raison de 2 points par jour de repos. (Les personnages *Grièvement blessés* guérissent à un rythme différent, au cours d'une période d'hospitalisation ; cf. page 100).

L'utilisation de la compétence Premiers soins (cf. page 075) permet de récupérer de la Santé au cours d'une séance.

Récupération de l'Équilibre mental

L'Équilibre mental n'est pas récupéré automatiquement.

Si vous suggérez une dépense pour votre Agent, et que l'Officier et les autres joueurs sont d'accord pour dire que le résultat a été particulièrement impressionnant, vous pouvez



RÉCUPÉRATION DE LA RÉSERVE DES OPPOSANTS

Selon le style narratif prôné par GUMSHOE, les adversaires des personnages récupèrent leurs réserves selon leur fréquence d'apparition. Si un ennemi n'est pas recroisé au bout de 24 heures ou plus, toutes ses réserves sont à nouveau remplies, excepté la Santé qui se récupère au rythme de 1d6 points par jour.

Si les Agents rencontrent une nouvelle fois un adversaire dans la même journée, par exemple en le poursuivant jusqu'à sa planque, il peut récupérer jusqu'à la moitié de tout ses niveaux de compétence, une fois encore à l'exception de la Santé qui reste ce qu'elle est.

L'Officier peut restaurer sa Santé avec une explication narrative (il est passé par les urgences, fréquente un médecin). Toutefois, récompensez les joueurs qui ont l'idée de coller aux basques de leur ennemi en maintenant celui-ci en état de faiblesse.

De nombreuses créatures paranaturelles régénèrent leur Santé d'une manière qui leur est propre (souvent dégoutante) ou à un rythme accéléré, voire les deux. Elles disposent dans ce cas de leurs propres règles (cf. page 286) plutôt que de suivre ces indications générales.

récupérer autant de points d'Équilibre mental que le résultat d'un dé pour refléter la confiance que votre Agent a retrouvée en lui-même. Cette règle ne s'applique pas si votre Officier joue en mode Éprouvant (cf. *Voici des temps de solitude* page 138).

En mode Une Lueur d'espoir (cf. page 138), vous récupérez de l'Équilibre mental en détruisant le paranaturel (cf. *Detruire le paranaturel* page 130).

Un autre Agent peut dépenser des points de sa réserve de Psychothérapie pour vous permettre de retrouver de l'Équilibre mental au cours d'une séance (cf. *Filtre psychologique* page 127).

Si vous avez une Addiction (cf. page 132), vous pouvez récupérer 2 points d'Équilibre mental en vous adonnant à votre dépendance entre les opérations.

Sinon, vous récupérez votre Équilibre mental en vous engageant dans votre Vie Personnelle (cf. page 137) entre les missions.

Développer votre personnage

À la fin de chaque opération, chaque joueur reçoit **2 points d'expérience** pour chaque session à laquelle il a participé. (Ceci suppose un petit nombre de sessions de 3 à 4 heures ; si vous jouez des parties plus courtes, modifiez en conséquence). Les joueurs dont les Agents sont décédés au cours de l'enquête n'obtiennent des points que pour chaque session impliquant leur Agent actuel.

Ces points d'expérience peuvent être dépensés comme des points de création pour augmenter les compétences générales ou d'investigation. Vous pouvez également les mettre de côté comme des points de création libres et les affecter à des compétences en cours de jeu, comme mentionné dans *Mettre de côté des points de création* à la page 021.

Vous pouvez acquérir de nouvelles compétences ou renforcer celles que vous possédez déjà. Si nécessaire, pour préserver la crédibilité, justifiez les nouvelles compétences comme étant des domaines d'expertise que vous avez toujours eus, mais que vous n'avez jamais vraiment eu de raison de montrer auparavant.

Vous pouvez augmenter l'Équilibre mental ou la Santé avec l'expérience ; vous augmentez votre réserve en même temps que votre niveau.

Vous ne *pouvez pas* augmenter votre niveau de Santé mentale avec l'expérience. La seule façon d'augmenter votre niveau de Santé mentale est de *Détruire le paranaturel* (cf. page 130).

Réattribuer des points

Vous pouvez également réassigner 1 ou 2 points de création d'une compétence à une autre, en la justifiant comme une dégradation de vos capacités : « Ma Photographie est quelque peu rouillée avec toutes ces Démolitions que j'ai faites. » Cela peut refléter des expériences en jeu, ou simplement votre changement de priorités pour le personnage.



De Retour dans le Monde

La Chute de DELTA GREEN propose à l'occasion des capsules qui mettent l'accent sur la vie normale des Agents. Ces courtes scènes ne durent que quelques minutes. Elles se jouent la plupart du temps entre les missions, mais l'Officier peut les mettre en œuvre dès qu'elle le juge approprié : une scène intercalée, des flashbacks et des réactions à une onde cérébrale sont des possibilités. Les autres joueurs peuvent prendre le rôle des PNJ dans ces capsules si votre groupe aime le jeu théâtral.

Les capsules vous permettent d'explorer ce qui est humain dans la vie de vos Agents — et souvent de suivre leur lente destruction par DELTA GREEN.

Ce qui a changé

Dans une capsule à la maison, faites le point sur ce qui a changé pour votre Agent lors de la dernière opération.

Liens Endommagés ou Brisés : Comment ces relations se sont-elles détériorées ?

Blessures permanentes : De quoi ont-elles l'air ?

Troubles développés : Si vous et l'Officier n'avez pas encore déterminé votre nouveau trouble mental, faites-le. Jouez éventuellement un épisode aigu (presque) « en sécurité » au travail ou à la maison.

Travail : Votre dernière opération a-t-elle eu des répercussions imprévues sur votre couverture professionnelle officielle ? Avez-vous abusé de votre autorité, menti à vos supérieurs, volé ou détruit des biens du gouvernement ? Quelqu'un peut-il le prouver ? Voir *Mesure disciplinaire* (page 139) et *Poursuites* (page 141).

Vie personnelle

Pour la capsule, le joueur choisit l'une des activités suivantes. Décrivez comment votre Agent s'y prend et faites le test approprié pour la résolution.

Toutes les dépenses de points pendant les capsules entre deux opérations interviennent après les récupérations normales des compétences d'investigation et générales.

Certaines activités endommagent les Liens hors DELTA GREEN. *Ceci ne s'applique pas si un Agent n'a pas de Liens en dehors de DELTA GREEN.*

Consolider les Liens

Vous vous concentrez sur votre vie quotidienne ou professionnelle. Décrivez ce que vous faites pour soutenir un Lien en dehors de DELTA GREEN. Effectuez un test d'Équilibre mental Difficulté 4. Vous pouvez dépenser des points Relationnels pour ce test, mais vous ne les récupérerez pas avant votre prochaine mission.

Si vous réussissez, jouez une brève capsule heureuse ou pleine d'espoir, augmentez le Lien de 1, et récupérez d-2 Équilibre mental (minimum 1).

Sur un 6, augmentez le Lien de 2, et récupérez d+0 Équilibre mental.

Si vous échouez, jouez une scène blessante ou sombre ; sur un 1, réduisez le Lien de 1.

Un avec la Nature

Vous passez du temps seul(e), loin du stress, des distractions et des obligations. Ce n'est pas un moment passé avec la famille ou des êtres chers ; c'est de l'activité physique sans penser à rien, ni aucun engagement. Peut-être cela nourrit-il d'une manière ou d'une autre votre Motivation (cf. page 049). Cela peut être un week-end à la montagne ou à Vegas, tant que ce n'est pas un voyage d'affaires. Effectuez un test d'Équilibre mental Difficulté 4. Vous pouvez dépenser des points d'une compétence d'investigation appropriée (par exemple, Connaissance de la rue, Survie) pour ce test, mais vous ne les récupérerez pas avant votre prochaine mission.

Si vous réussissez, décrivez comment vous récupérez d-1 Équilibre mental.

Sur un 6, récupérez d+1 Équilibre mental.

Si vous échouez, réduisez un Lien hors DELTA GREEN que vous avez égoïstement négligé de 1 et jouez la scène de cette façon.

Créer un nouveau Lien

Vous rencontrez quelqu'un de spécial, ou vous réalisez que quelqu'un que vous connaissez déjà est vraiment important pour vous. Dépensez 1 point Relationnel et lancez un dé. Vous ne récupérerez pas ce point avant votre prochaine mission. De plus, réduisez d'un point un Lien hors DELTA GREEN, car vous le négligez pour cette nouvelle personne dans votre vie.

Sur un 1, la personne rejette le Lien. Vous perdez 1 point de votre réserve d'Équilibre mental.

Sur un résultat de 2 à 5, le Lien est créé. Soustrayez 2 du résultat du dé ; c'est le niveau de votre nouveau Lien. (Oui, vous pouvez commencer avec un niveau de Lien égal à 0.)

Sur un 6, le Lien est créé avec succès à niveau de 3. Vous récupérerez le point Relationnel que vous aviez dépensé.

Jouez la scène pour refléter le résultat.

Jeux de dupes

Vous cherchez à apaiser votre stress mental par le biais d'une thérapie. Le personnage en charge du traitement effectue un test de Psychothérapie (Difficulté 4). Alternativement, vous pouvez utiliser Réseau pour recruter un PNJ psychologue, ou Bureaucratie

VOICI DES TEMPS DE SOLITUDE

Dans une campagne au long cours, prévoyant de s'étaler de l'ascension de Kennedy à la chute de Nixon, tenez compte de ces changements de règles sur la gestion de l'Équilibre mental.

Récupérer de l'Équilibre mental grâce aux interactions vécues avec le monde extérieur fonctionne mieux si ce même monde n'est pas en train de s'effondrer. La défiance envers le gouvernement américain augmentant tout au long de la décennie, ses employés ont de plus en plus de mal à se rappeler pourquoi ils risquent leur vie et leur intégrité mentale. Et pourquoi vivre chaque jour dans le mensonge.

Selon le mode de campagne retenu, modifiez les paragraphes sur les vies personnelles comme indiqué ci-dessous. Ces lignes directrices sont identiques pour les modes de campagne par défaut sur les dates indiquées.

Lueur d'espoir (1960-1963) : Augmentez de 2 points toutes les récompenses en Équilibre mental associées à la Vie personnelle. De plus, si vous récupérez de la Santé mentale pendant une mission en *Détruisant le paranaturel* (cf. page 130), gagnez le même nombre de points en Équilibre mental. Vous n'avez pas besoin d'introduire une *Révélation* (cf. page 053) pendant la création de personnage.

Stabilisation (1964-1967) : Appliquez les récompense telles qu'elles sont prévues.

Hostilité (1968-1970) : Diminuez de 1 point toutes les récompenses en Équilibre mental associées à la Vie personnelle. Le gain minimum reste égal à 1 point, sauf pour *Rester sur l'affaire* (cf. page 139). De plus, vous ne pouvez pas récupérer de l'Équilibre mental après une dépense (cf. page 084). Vous ne pouvez pas non plus améliorer votre *niveau* de Santé mentale (mais vous pouvez restaurer votre réserve) en *Détruisant le paranaturel* (cf. page 130).

L'Officier peut utiliser ces modes en dehors de leur cadre chronologique. Elle peut décider de privilégier la continuité des personnages dans sa campagne plutôt que l'horreur psychologique. Dans ce cas, elle « règle » sa partie sur Lueur d'espoir, quelle que soit l'année en cours. À l'opposé, une version fondée sur l'idée d'une désintégration de l'humanité face aux menaces extérieures pourrait commencer (et demeurer) au stade Hostilité. Dans ce cas, les Agents dépenseront sans doute la plupart de leurs points d'expérience en Équilibre mental pour essayer de tenir le coup une mission de plus.

pour trouver discrètement un thérapeute du gouvernement. Un PNJ psychologue effectue un test Difficulté 3 en utilisant sa réserve de points (soit vos dépenses du Réseau, soit votre marge du test de Bureaucratie).

Si vous dites la vérité à votre thérapeute (et dépensez 1 point de Soutien), son test est à -1 de Difficulté, mais il est possible que vous le mettiez en danger (ou lui fassiez perdre de l'Équilibre mental) ou que vous vous exposiez vous-même à une sanction disciplinaire de la part de DELTA GREEN pour violation du secret opérationnel. Vous ne récupérez pas votre point de Soutien avant la prochaine mission.

Si vous mentez au sujet de vos expériences, son test s'effectue à +1 de Difficulté.

Chaque session réussie vous permet de récupérer d+0 Équilibre mental, ou d+2 sur un 6.

Une session ratée ne fait perdre que du temps et des points. Sur un 1, vous perdez 1 Équilibre mental.

Après trois tests consécutifs réussis *et* trois opérations consécutives au cours desquelles la réserve d'Équilibre mental du patient reste toujours supérieure à 0, tous les troubles mentaux dont souffre le patient disparaissent. Les joueurs peuvent toujours adopter les bizarreries et les caractéristiques de leur maladie en jouant le rôle de leur Agent, même s'ils sont guéris.

Rester sur l'affaire

Vous passez vos nuits et vos week-ends à examiner les dossiers et les preuves d'une ancienne opération. Ôtez 1 à un Lien hors DELTA GREEN, alors que votre obsession vous en éloigne.

Dépensez 1 point de Criminologie, de Science alternative ou d'Occultisme, qui ne sera pas récupéré avant la mission suivante.

Vous découvrez un fait pertinent, un aperçu significatif ou un indice précieux pour une enquête ou pour une opération en cours, même si ce n'est peut-être pas quelque chose dont vous avez immédiatement la charge. L'Officier peut vous proposer immédiatement quelque chose d'intéressant, ou peut vous demander d'attendre jusqu'à ce qu'elle ait trouvé quelque chose de vraiment très pertinent à vous offrir.

Récupérez d-3 Équilibre mental alors que vous faites face à l'horreur du passé. Eh oui, cela signifie que vous pourriez perdre 1 ou 2 points d'Équilibre mental : votre obsession des horreurs du passé vous coûte cher.

Étudier le paranaturel

Vous examinez un grimoire, étudiez une inscription, dormez avec un artefact sous votre oreiller ou campez dans un cercle de pierres levées. Ôtez 1 à un Lien hors DELTA GREEN, alors que votre obsession vous en éloigne.

Vous gagnez 1 point potentiel de Géométrie non-euclidienne (cf. page 211) ou apprenez un rituel (cf. page 215).

Effectuez un test d'Équilibre mental Difficulté 5. Si vous réussissez, rien d'autre n'arrivera ; si vous échouez, perdez 2 points d'Équilibre mental. Sur un 1, vous perdez 3 points d'Équilibre mental et gagnez un niveau de Paranaturel.

L'Officier vous fait jouer une brève capsule à propos de votre expérience troublante.

Sanctions disciplinaires

Si les Agents ont violé le protocole, sorti leurs badges sous un prétexte peu convaincant, quitté leur poste sans explication, abusé des fonds de l'agence, tiré des munitions sans faire de rapport, pour finalement revenir avec des blessures inexpliquées deux semaines plus tard... il peut y avoir des conséquences.

Si un Agent a poussé sa chance ou la patience de l'oncle Sam trop loin, l'Officier peut considérer que son poste est en jeu. L'Agent peut avoir recours à des dépenses Relationnelles pour rester aimable, à des dépenses de Comptabilité ou de Loi pour falsifier la paperasse, à des dépenses d'Agence pour faire fonctionner le système, à des tests de Bureaucratie pour éviter des punitions trop lourdes, et ainsi de suite.

Si la mission a été un grand succès pour DELTA GREEN, quel que soit son impact sur les Agents ou leur travail de couverture, les hauts responsables du programme peuvent plaider en leur faveur et réduire la Difficulté effrayante et sans doute élevée de ce dernier test de Bureaucratie. Les Agents avisés ont accumulé beaucoup de faveurs auprès de MAJESTIC, de la CIA ou d'autres bureaux connus pour avoir annulé des enquêtes internes dérangeantes.

À la fin du processus, l'échec d'un test de Bureaucratie entraîne une suspension ou d'autres mesures disciplinaires. Un test de Bureaucratie particulièrement raté entraîne un renvoi.

Se faire virer

Si vous êtes renvoyé(e), réduisez vos Liens (y compris les Liens DELTA GREEN) de d+3 points au total.

Être renvoyé(e) de son poste de couverture n'a pas beaucoup d'impact sur le fait d'appartenir à DELTA GREEN. Il se peut que vous soyez transféré(e), ailleurs, dans un nouveau bureau en meilleurs termes avec DELTA GREEN (mais peu pratique et moins bien payé). Mais techniquement, vous pouvez être renvoyé(e), devenant un civil disposant de beaucoup moins de ressources. Mais vous recevrez toujours des appels et on s'attendra à ce que vous participiez à la prochaine opération. La mission avant tout.



Poursuites

Les Agents violent régulièrement les lois des États, les lois fédérales, les procédures militaires et tout autre code qu'ils ont juré de respecter. Parfois, il se peut que d'autres personnes l'apprennent. Parfois, DELTA GREEN ne peut pas les couvrir.

Si votre Agent est poursuivi pour de tels crimes, déterminez le résultat du procès au cours d'une capsule entre les missions. Un Officier qui s'intéresse aux drames juridiques peut faire intervenir les autres Agents à titre de témoins et jouer une brève séquence dans la salle d'audience et un contre-interrogatoire (comme un procès pour un épisode télévisé).

Étant donné que l'Agent est sûrement coupable, l'équipe doit faire un test d'Organisation de Difficulté 8 (ou plus !) pour avoir émaillé le dossier avec des preuves faussement disculpatoires. Les Agents peuvent coopérer pour ce test : le défenseur est le leader.

Tout Agent peut dépenser des points de Loi, d'Interrogatoire, ou d'autres compétences pour ce test. Assurez-vous qu'ils expliquent comment cette compétence aide à établir la fausse preuve de l'innocence de leur camarade.

Ils peuvent aussi tenter d'amener DELTA GREEN à tirer les ficelles en coulisses ; il s'agit habituellement d'un test de Bureaucratie Difficulté 5 ou 6, en fonction de la valeur des Agents pour le programme. Un succès abaisse la Difficulté du procès de 1, ou de 2 sur un 6 réussi.

Les points dépensés pour le procès ne sont pas récupérés avant la prochaine mission.

Un test d'Organisation réussi donne lieu à un acquittement. Le stress du procès réduit encore vos Liens hors DELTA GREEN de d+0 points au total.

Si le test d'Organisation échoue, votre Agent est reconnu coupable ou plaide coupable pour négocier sa peine. Voir les conséquences d'un *Licenciement* (cf. page 140). Que l'Agent se retrouve en prison, en probation, ou la cible d'une poursuite civile ruineuse est au choix de l'Officier, tout comme la réaction de DELTA GREEN.




3
2
13
5
6
8
7
4
9
10
VOLUME
TM 5820—667—12
PATENTED APR. 20, 1897. SEPT. 9, 1902
DEC. 19, 1905. FEB. 14, 1911. AUG. 19, 1913
COLT'S PT. F. A. MFG. CO.
HARTFORD, CT. U. S. A.
digital PDP-8/L
MEMORY ADDRESS
MEMORY BUFFER
ACCUMULATOR
LINK

LE MATÉRIEL

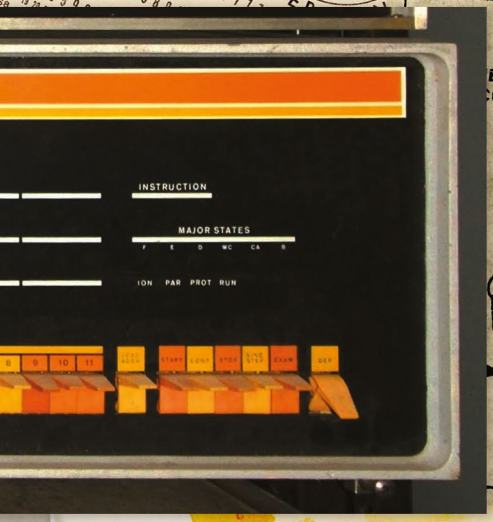
Ce chapitre présente les outils à la disposition des Agents (et des joueurs) au cours de ***La Chute de Delta Green***. Certains correspondant à du matériel : lunettes de précision, mouchards ou hélicoptères de combat Huey.

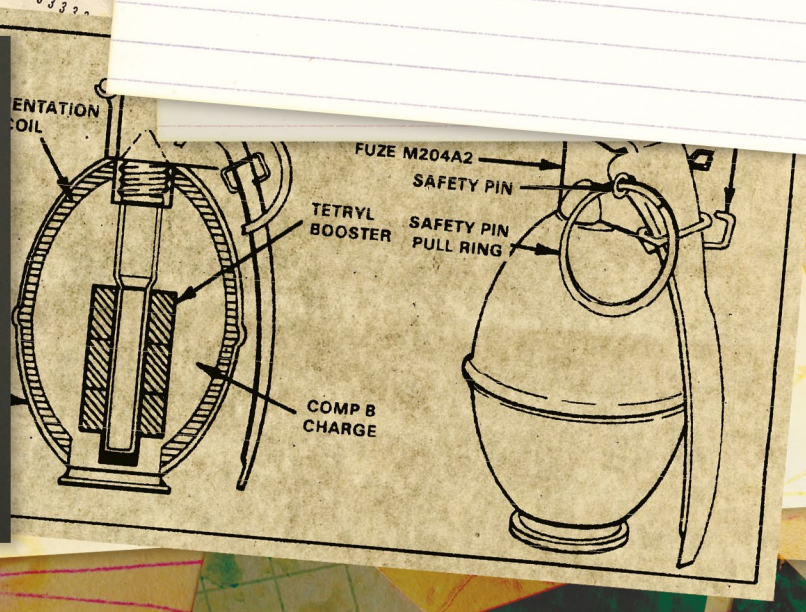
D'autres sont des tactiques et des techniques utiles pour gérer les actions en jeu et les stratégies mises en place par les joueurs.

Peut-être, parmi ce panel, certains se révéleront même efficaces contre le paranaturel et ses manifestations.

« Ils emmenaient avec eux
tout ce qu'ils pouvaient porter,
et plus encore, dont une fascination
silencieuse pour la terrible
puissance de ce qu'ils avaient
avec eux. »

— Sgt. Tim O'Brien, U.S. Army,
Ce qu'ils emportent





Comment l'obtenir ?

Les agents de DELTA GREEN sont employés ou sous contrat avec les administrations fédérales. Ils travaillent, au moins en théorie, pour leur agence tutélaire ou sont détachés auprès d'une autre. Aussi, le gouvernement leur fournit tout le matériel de mission requis : véhicules, papiers, armement, etc. Le problème survient quand les Agents et leurs superviseurs administratifs, ou ceux qui vont ensuite faire les comptes, ont une idée différente de l'équipement nécessaire pour accomplir l'opération.

Si les dépenses triviales peuvent être ignorées ou payées sur leurs fonds personnels, voire grâce à de l'argent économisé lors d'opérations précédentes, les Agents peuvent avoir à effectuer des achats plus conséquents au cours de l'histoire.

Ils peuvent les gérer grâce à des tests d'Organisation (quand ils disposent déjà du matériel), Bureaucratie (pour le réquisitionner auprès de leurs superviseurs) ou parfois Réseau (s'ils doivent simplement contacter quelqu'un qui possède ce qu'ils cherchent). La Difficulté des tests devrait toutefois refléter la situation en jeu. Servez-vous comme guide des valeurs données dans le tableau des achats.

Achats

Achat	Exemples	Difficulté
Trivial (jusqu'à 20 $)	Repas, alcool, bidon d'essence, appel téléphonique, appareil Kodak, chaussures, course de taxi, corruption mineure, munitions, chambre d'hôtel basique	1
Standard (20 $ à 100 $)	Arme à feu, robe ou costume, consultation médicale, un bon appareil photo, billet de train, une semaine à l'hôtel	4
Inhabituel (100 $ à 600 $)	Télévision couleur, mobilier neuf, réfrigérateur, un très bon fusil, voiture d'occasion, billet d'avion, une semaine dans un hôtel de luxe, faux papiers	6
Important (600 $ à 5 000 $)	Voiture neuve, villa en location, faux documents réalisés par un professionnel	8
Onéreux (5 000 $ et +)	Maison neuve, votre salaire annuel (~10 000 $)	10+

Vous l'avez de votre côté

Ce n'est pas votre premier rodéo. Les Agents opèrent depuis des années. Ils possèdent déjà sac marin et autre besace marqués à leur nom, entreposés dans un coin d'une base ou d'un bureau fédéral.

Les militaires en service reçoivent un paquetage de base, dont une arme de poing personnelle et des grenades. Les employés du FBI disposent de leur arme de service standard, de menottes, d'un talkie-walkie, de jumelles, d'un appareil photo et autres équipements de surveillance, sans oublier le fusil à pompe dans le coffre de la voiture. En général, les agents de terrain de la CIA ne portent pas d'arme, mais il y en a toujours une planquée quelque part au cas où. Ils ont assez facilement accès (test de Bureaucratie Difficulté 4) à de petits transmetteurs, des appareils photo miniaturisés et autre équipement d'espionnage.

Les analystes de la CIA et les bureaucrates fédéraux savent sans doute où se trouve le coffre-fort rempli d'armes, mais ils ne manient rien de plus dangereux qu'un stylo-plume... à moins d'avoir gardé et ramené chez eux un pistolet après leur service militaire, aujourd'hui bien rangé dans un tiroir.

Considérez que les Agents disposent de tout équipement conventionnel approprié à leur position et leur mission au sein de leur agence. Pour du matériel plus inhabituel, il faut faire appel à la compétence Organisation.

Boîtes vertes

Au sein de DELTA GREEN, tout ne finit pas dans un rapport. Même la hiérarchie ignore certaines choses. Les Agents qui remettent en cause la doctrine du général Fairfield fondée sur le « brûlez tout » (« après tout, on a eu *beaucoup* de mal à mettre la main sur ce livre »), ou qui veulent juste soustraire à la vue de leur officier une idole scintillante en héliotrope, déposent parfois leurs trouvailles dans une cachette appelée « boîte verte ». Certaines d'entre elles sont dissimulées au milieu de vastes entrepôts

gouvernementaux. D'autres sont enfouies dans des casiers de stockage civils prépayés et anonymes. On peut également cacher dans une boîte verte des armes supplémentaires, de l'argent, des dossiers et du matériel dont vous préférez taire l'existence.

Vous avez peut-être créé vous-même la boîte verte, ou vous en avez hérité d'un partenaire parti à la retraite (ou disparu). Vous avez pu deviner son emplacement à travers des rumeurs dans le programme, ou bien votre officier référent, dans une poignée de main discrète, vous a glissé une clef emballée dans du ruban. Il faut réussir un test d'Organisation Difficulté 6 pour localiser une boîte verte, pour lequel vous pouvez dépenser des points d'Agence.

Elle peut s'avérer pleine d'araignées paranaturelles, surveillée par une autre agence gouvernementale moins indulgente ou simplement située dans un endroit louche si l'Officier pense que le jeu a besoin d'être relancé. « Quand on l'a installée ici, le gouvernement du Laos nous était encore favorable ». D'un autre côté, elle peut être très facile d'accès si vous devez récupérer en urgence ce qu'elle contient.

Quand vous ouvrez la boîte verte, annoncez gratuitement deux objets qu'elle contient. De plus, chaque joueur peut dépenser 1 point d'Organisation pour y trouver une pièce d'équipement cachée ici. Si cela est possible, la boîte verte peut recéler un véhicule, voire des clefs ou une carte pour y accéder. L'équipement peut se révéler, ou pas, de première qualité, fiable ou bien entretenu. Un résultat de 1 quand on se sert de matériel caché indique, selon le bon vouloir de l'Officier, un mauvais fonctionnement, une arme qui s'enraie... (Une journée de travail ou de réparation pour un Agent avec Mécanique, Armes à feu, Conduite ou toute autre compétence adéquate remet l'objet en état.) Comme pour les autres tests d'Organisation, l'Officier peut interdire l'apparition d'un objet dans le matériel caché si cela s'avère trop ridicule.

Réquisitionnez-le

Les Agents de DELTA GREEN sont, en théorie, en opération pour le gouvernement, à moins que celle-ci ne doive apparaître nulle part. Du coup, ils peuvent réquisitionner l'équipement dont ils ont besoin auprès de leurs supérieurs supposés, d'une antenne locale ou, au pire, de leur officier référent dans DELTA GREEN.

Cela comporte quelques risques. Une enquête officielle implique un superviseur hiérarchique et une trace écrite. Dans le meilleur des cas, l'enquête est elle-même placée sous le sceau du secret. Les commissaires aux comptes ordinaires n'auront alors pas accès aux détails de son financement. Toutefois, l'Officier décide ici du degré de « secret » et « d'accessibilité ». Plus l'objet requis est important, plus les questions se font pressantes. Des questions auxquelles l'Agent n'a sans doute pas envie de répondre.

L'équipement réquisitionné est prêté à l'Agent. Il doit le rendre dès la fin de l'opération. Un mauvais usage ou la détérioration du matériel peut engager une mesure disciplinaire (cf. page 139).

Pour une réquisition, un Agent réalise un test de Bureaucratie. Déterminez la Difficulté en fonction du tableau des Achats (cf. page 144). Pensez à ajuster la Difficulté avec les modificateurs de la compétence Bureaucratie (cf. page 068) et du tableau ci-dessous.

Souvenez-vous que *l'agence qui délivre le matériel* détermine les conditions en fonction de la couverture

Modificateurs de réquisition

Circonstances	Modificateur de Difficulté
Mission à priorité haute (menace imminente)	-1
Mission à priorité faible (routine)	+2
Reprise et livraison immédiate (12 à 48 heures) d'un objet inhabituel ou plus	+2 ou plus
Arme, narcotiques, explosifs ou autre matériel réglementé	+1
Objet classifié	+2
En zone de guerre (opération ou équipement militaire)	-1

donnée à l'opération. Les Agents auront du mal à convaincre le FBI qu'une banale mission de surveillance menace la sécurité nationale. À moins qu'ils ne développent une bonne histoire à partir de leur couverture !

Les demandes faites à travers DELTA GREEN plutôt que par les voies officielles utilisent les mêmes modificateurs. Toutefois, aucun Agent ne possédant de compétence Agence (DELTA GREEN), il s'avère plus difficile d'obtenir le résultat espéré. Toute ressource extérieure que DELTA GREEN emprunte doit après tout faire l'objet d'un rapport. Par définition, cela risque d'attirer l'attention sur l'horreur que les Agents sont justement censés cacher. De fait, DELTA GREEN déploie déjà ses meilleurs options : les Agents eux-mêmes.

Empruntez-le

Grâce à Réseau, les Agents peuvent emprunter du matériel ou approcher un Lien non-affilié à DELTA GREEN en quête d'une faveur. Ces tests (emprunt ou faveur) utilisent les Difficultés données dans le Tableau des achats (cf. page 144).

Dans le cas de faveurs sollicitées auprès de Liens, les Agents doivent dépenser au moins 1 point de Lien ou de compétence Relationnelle et mettre en scène leur demande. Lancez un dé et ajoutez le nombre de points dépensés : si le résultat est égal ou supérieur à la Difficulté, l'Agent obtient ce qu'il voulait. Dans le cas contraire, la force du Lien diminue de 1 en raison du stress généré par la requête et l'Agent n'obtient rien de ce contact.

Pour des achats onéreux ou une demande frisant l'impossible, la force du Lien diminue de 1 quel que soit le résultat du dé. En cas d'échec, la force du Lien est réduite de 2.

FINANCEMENTS ILLÉGAUX

L'Officier décide si DELTA GREEN se finance grâce à des détournements de fonds, le trafic d'héroïne, l'or volé aux nazis ou autres revenus illégaux accessibles aux Agents. Les Agents peuvent bien entendu tomber sur l'une de ces sources en scrutant de près les opérations fédérales les plus louches.

Dans ce cas, à eux de voir s'ils souhaitent s'y impliquer. Si c'est le cas, une fois de Retour dans le Monde (cf. page 137), ils peuvent utiliser une partie de leur temps à s'engager dans des opérations illégales.

Opérations illégales

Vous passez votre temps libre à gérer votre entreprise illégale. Réduisez deux Liens hors DELTA GREEN de 1 car votre comportement suspect, le stress et votre manque d'attention éloignent ceux qui vous fréquentent.

Dépensez 1 point en Comptabilité, Agence (si votre propre agence est impliquée dans cette corruption), Bureaucratie ou Criminologie. Il ne peut être récupéré avant la prochaine mission. Puis lancez le dé.

Un résultat de 1 ou 2 vous permet de tout juste maintenir une position stable.

De 3 à 5, vous réussissez à lever des fonds substantiels : assez pour augmenter un Lien de 1 (une aubaine qui tombe à pic) et financer quelques achats Inhabituels ou un unique achat Important.

Sur un 6, vous avez gagné le gros lot : augmentez deux Liens de 1 et mettez assez d'argent liquide de côté pour plusieurs achats Importants ou un achat Onéreux. Mais le gros lot attire aussi l'attention de l'agence de sécurité concernée ou de sa division des affaires internes.

Volez-le

Certains Agents préfèrent bien entendu « emprunter » le matériel, en particuliers des armes, auprès du Viêtcong, de la Mafia ou autre adversaire ordinaire qui ne viendra pas s'en plaindre. Ou ils peuvent décider de visiter une armurerie, voire de chiper des objets dans la réserve des pièces à conviction.

Il s'agit d'une sorte de réquisition qui se retrouve en général au fond d'une boîte verte en fin de mission. L'Officier accorde autant de temps et de mise en lumière qu'il juge nécessaire à cette digression. Elle consiste à « monter une opération afin d'obtenir des armes pour notre opération ».

Achetez-le

Les catégories d'achat indiquent si vos Agents peuvent ou pas se lancer dans la dépense. De nombreux objets utiles en mission se trouvent simplement sur les étagères des magasins : produits incendiaires, munitions, tranquillisants pour chevaux... vous voyez de quoi l'on parle.

Du matériel plus ou moins illégal nécessite une dépense de Connaissance de la rue en plus d'allonger la monnaie.

Lorsqu'un Agent effectue un achat Inhabituel à partir de ses fonds personnels, il ne peut pas Consolider un

Lien, Faire un avec la nature ou Créer un nouveau Lien la prochaine fois qu'il Retourne dans le Monde (cf. page 137). Il devra sans doute faire des heures supplémentaires ou trouver un autre moyen de couvrir son déficit.

Un achat important à partir de ses fonds personnels réduit de 1 tous les Liens de l'Agent non associées à DELTA GREEN, en raison du stress financier qui en résulte.

Acheter des flingues

Presque partout aux États-Unis, acheter des armes à feu, hormis des armes de sports ou des fusils de chasse, reste en pratique impossible. Même aux endroits où les lois locales ou celles de l'État autorisent l'acquisition d'armes de poing par exemple, le permis requis (en général délivré selon les termes propres au shérif du coin) s'avère très difficile à obtenir. (La possession d'armes à feu reste libre dans le Vermont et l'État de Washington a promulgué une ordonnance dans ce sens en 1961.) L'achat d'armes automatiques, telles que les mitraillettes, reste illégal sans un certificat fédéral approprié. Il est peu probable que les Agents en aient un et sortir ces armes ferait voler en éclat leur couverture.

En résumé, les Agents qui ont besoin d'augmenter leur puissance de feu sans passer par la voie légale ont également besoin de points en Connaissance de la rue. Acquérir illégalement un flingue correspond au moins à un achat Inhabituel, sauf si vous avez parmi votre Réseau un trafiquant d'armes.

Fabriquez-le

Si vous avez les bons outils sous la main (achetés ou à portée d'Agents avec Mécanique), les matériaux (cf. *Achetez-le* page 146) et un atelier (probablement grâce à Réseau), vous pouvez construire ou améliorer la majeure partie de l'équipement nécessaire. Même si fabriquer des balles de pistolet demande du temps, un savoir-faire, du métal et une presse, cela n'a rien d'impossible.

La plupart des objets, du silencieux au matériel de surveillance en passant par des balles en argent, s'avèrent bien plus faciles à obtenir à partir de pièces détachées. Un Agent équipé de quelques outils et avec une heure ou plus devant lui peut modifier un fusil AR-15 semi-automatique (mis en vente après 1964) en fusil d'assaut automatique (test d'Armes à feu Difficulté 6 ou de Mécanique Difficulté 5).

Pour modifier ou fabriquer une pièce d'équipement, un simple test de Mécanique contre une Difficulté fixée peut suffire (si les Agents disposent des éléments nécessaires). Ils peuvent également avoir besoin de dépenser en plus des points de réserves adéquates (Chimie, Conduite, SIGINT, Armes à feu, etc.). Fabriquer une bombe ne requiert qu'un test de Démolition. Grâce à Pharmacie, un Agent peut concocter la plupart des drogues courantes. Il faudra sans doute dépenser un point pour obtenir une quantité supérieure, un effet spécifique ou les produire plus rapidement.

En règle générale, construire quelque chose prend des heures (napalm, balles en argent, silencieux, bricoler un système de surveillance à partir d'une radio ou autre appareil électronique), des jours (matériel de surveillance ou de communication spécialisé, papiers d'identité, explosif stable, pistolet à un coup « maison », lance-flammes) voire des semaines (véhicules, armes à feu, machines complexes). Ceci n'est qu'un guide. Il est impossible d'assembler en six heures une mitraillette Sten 9 mm à partir de bouts de métal, même avec les outils, les boulons et un canon.

L'ARGENT (C'EST TOUT CE QUE JE VEUX)

Même si cela semble réaliste dans le contexte d'une carrière au sein d'un bureau fédéral, résistez à la tentation de détailler toutes les dépenses. Considérez les achats importants (ou les aubaines) comme des points narratifs, pas comme des lignes dans un registre comptable. Si vous faites partie de ces rares joueurs qui adorent tenir un livre de compte à jour, allez-y et gérez cet aspect pour le reste du groupe. Mais personne (et surtout pas l'Officier) ne devrait forcer les joueurs à tenir un décompte précis de leurs dépenses quotidiennes.

Ceci dit, autorisez-vous à annoncer le coût des choses, des 10$ glissés dans la main d'un flic des quais pour qu'il regarde ailleurs à « l'avion de chasse à trois millions de dollars que votre bande de cowboys vient juste de détruire ». Cela aide à poser l'ambiance du monde dans ces années 1960. Plus précisément, 1$ en 1960 équivaut à environ 8$ à 10$ en 2017. D'ici 1970, l'inflation réduit ce dollar à l'équivalent de 6$ de pouvoir d'achat en 2017.

Équipement

Les Agents de DELTA GREEN ont accès à une portion de la technologie la plus avancée au monde. Mais la majorité des missions officielles fait appel à l'équipement de service fourni par le gouvernement : radios militaires, enregistreurs de cassettes du FBI, appareils photographiques miniaturisés de la CIA.

Chaque paragraphe présente **l'équipement standard** que les Agents reçoivent normalement au début leur affectation. Il s'agit d'une dotation officielle, de matériel dûment acheté ou obtenu grâce à Organisation. Des rubriques spécifiques traitent du matériel qui peut nécessiter une justification particulière au cours d'une opération.

QUOI DE NEUF DURANT CETTE DÉCENNIE ?

Quelques objets inventés, brevetés ou mis en vente pour la première fois dans les années soixante :

Pilule contraceptive (autorisée en 1960 par la FDA)
Lampe Halogène (1960)
Laser (1960)
Satellite météorologique (1960)
Machine à écrire IBM Selectric (1961)
Crème à café végétale (1961)
Caméra de télévision portable (1962)
Robot industriel (1962)
Chaussures de course (New Balance 1962, Tiger (Nike) 1964)
Cassette audio (1962)
Satellite de communication (1962)
Scanner médical (brevet en 1963, première utilisation en 1971)
Pellicule à développer soi-même par Polaroid (1963)
Cannette en aluminium (1963)
ASCII (1964)
Super ordinateur Cray CDC 6600 (1964)
Synthétiseur Moog (1964)
Calculatrice de bureau Olivetti P101 (1964)
Gazon synthétique Astroturf (1965)
Microscope à balayage électronique Stereoscan (1965)
Mini-ordinateur PDP-8 (1965)
Pellicule Super 8mm (1965)
Transmission digitale à travers les lignes téléphoniques (1966)
Appareil fax Magnafax de Xerox (1966)
Liaisons téléphoniques directes transocéaniques (1967)
Four micro-ondes Amana Radarange (1967)
Vaccin contre la rougeole (1967)
Souris d'ordinateur (1968)
Réseau à transfert de paquets ARPANET (1969)
Arc composite (1969)
Boeing 747 jumbo jet (1970)
Puce Intel à mémoire de 1024 bits (1970)



Communications

Le matériel de communication embarqué dans des véhicules dépend de Conduite ou Pilotage. Un Agent avec SIGINT ou Mécanique sait se servir sans peine et efficacement de la plupart des autres équipements. Pour intercepter les signaux de la police ou autres, il faut effectuer une dépense en SIGINT, sauf pour les indices clés.

Équipement standard : Talkie-Walkie, radio à ondes courtes, scanner de fréquences, téléphone de voiture, montre-bracelet, écouteurs, enregistreur à cassettes, microphone, bloc-notes, photocopieuse xérographique, stylo ou crayon, marqueur indélébile, miroir, lampe stroboscopique.

Radio de terrain

Les Agents ont certainement accès à une radio de terrain modèle PRC-25 (« Prick-25 »). Solide et presque étanche, elle pèse environ 13 kg. Dotée d'une courte antenne, elle émet jusqu'à 5 ou 6 kilomètres. Positionnée sur une hauteur, en l'absence d'obstacles, sa portée atteint presque 30 kilomètres. Elle se branche sur un véhicule ou une autre source d'énergie. Elle fonctionne aussi sur batteries durant environ 3 heures continues.





Combiné de monteur de lignes

Il associe en un seul objet un téléphone et des écouteurs, relié à deux pinces crocodiles plus, en général, une pointe de perçage et un connecteur téléphonique. L'utilisateur peut ainsi se brancher directement sur les lignes de téléphone ou commuter le système et contacter un numéro sans que cela puisse être distingué d'un appel normal. Une dépense en SIGINT permet à l'Agent de surveiller une ligne spécifique.

Démolition

Pousser simplement le piston ne requiert aucun talent particulier. Pour tout ce qui est un peu plus sophistiqué, il faut faire appel à Démolition (Difficulté 2 pour du matériel standard militaire) ou à la générosité de l'Officier.

Il s'avère assez simple de fabriquer des détonateurs (test de Démolition Difficulté 4), avec ou sans amorce de percussion. Ces amorces comme la dynamite restent en vente libre dans les magasins d'outillage et d'équipement agricole jusqu'en 1971. Il faut posséder Connaissance de la rue ou un lien avec l'armée (Réseau ou Agence) afin de mettre la main sur des explosifs comme le plastic ou des grenades. Une fois trouvée une source d'approvisionnement, considérez toutefois que l'Agent pourvu de Démolition en a toujours un peu avec lui en opération, sans avoir besoin de tester son Organisation.

Équipement standard : Amorces, eau de javel, chalumeau, chandelles, chlore, détonateurs, ruban adhésif, dynamite, ruban d'électricien, engrais et essence, feux d'artifice, gasoil, fusée à main ou de route, briquet, allumettes, bombes fumigènes, pinces coupantes, câbles de plusieurs couleurs.

Pistolet lance-fusée

Pistolet à un coup tirant une fusée éclairante (dégâts : d+0 à l'impact et brûlure d-2 pendant 1d6 tours). Il ne peut vraiment toucher une cible qu'à courte portée, mais vous pouvez dépenser 2 points d'Armes à feu pour tirer à portée moyenne et 4 points pour un tir à portée longue sur une cible de la taille d'un véhicule. (Comme pour les autres options de portée étendue, ces points ne s'ajoutent pas au test d'Armes à feu.) Tirée en l'air, la fusée vole sur environ 300 mètres puis plane et brûle pendant à peu près une minute. Elle annule ainsi toute pénalité due à l'Obscurité (cf. page 090) durant 3 tours, et les réduit à l'équivalent de Nuit pendant 5 de plus.

Primacord

Un cordon détonant, ou Primacord, est un câble d'environ un centimètre d'épaisseur constitué d'explosif glissé dans un fourreau de fibre et de plastique. Une fois allumé, il explose presque instantanément. Il peut servir à connecter plusieurs charges afin qu'elles se déclenchent au même moment, à découper une poutrelle, à piéger une portion de route ou à ouvrir le passage bloqué vers la crypte.

On donne la forme voulue à l'explosif et au câble pour obtenir des « cordons coupants ». Leur utilité principale consiste à ouvrir une brèche dans un mur ou à souffler la porte renforcée d'un bâtiment ou d'un véhicule.

Grenades à fusil

Le terme « grenades à fusil » n'est pas très exact puisqu'elles sont tirées à partir d'un lanceur dédié et non du canon de l'arme (il s'agit en général du très fiable M79 ou « Thumper », un lance-grenade à un coup de 40 mm). Toutefois, on les différencie ainsi des grenades manuelles.

Le XM148, fragile, sensible et prompt à s'enrayer entre en service en 1967 pour être fixé sous

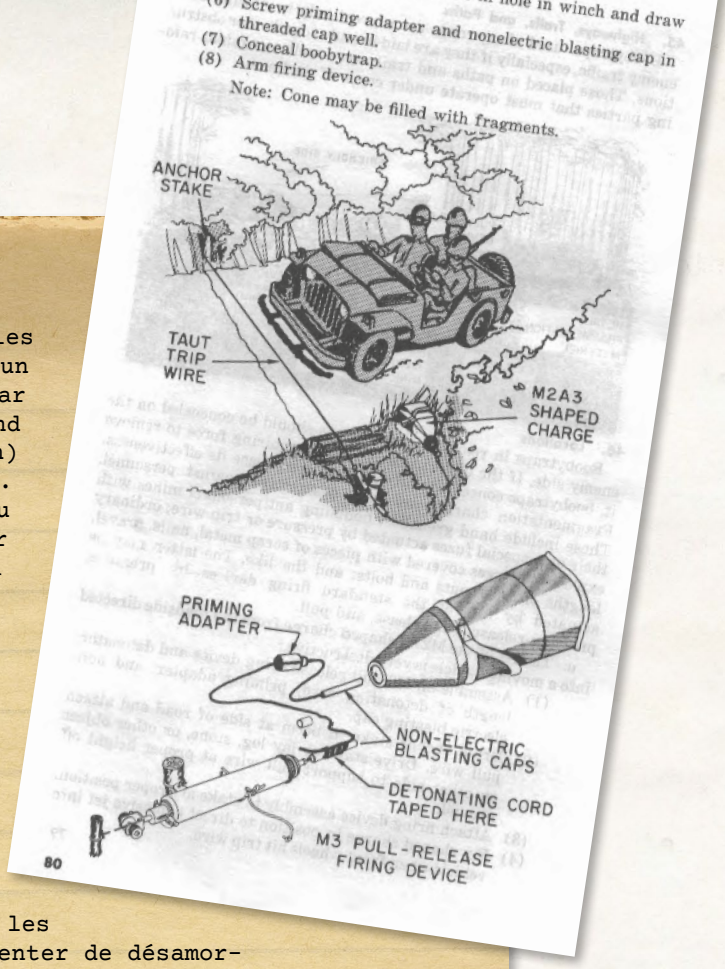
PIÈGES

Poser un piège nécessite deux tests. Vous réalisez les deux lorsqu'un ennemi tombe dessus. Le premier est un test de Camouflage pour voir s'il le repère (modifié par le Modificateur de Vigilance de la cible). Le second consiste en un test de Mécanique (ou de Démolition) afin de vérifier que le piège fonctionne normalement. L'Officier détermine les dégâts : un simple câble tendu n'en fera sans doute aucun, mais permet de bénéficier d'un tour de surprise (cf. page 096) ou provoquera la chute de la cible dans des escaliers (dégâts d+0 ou plus). Le piège s'avère d'autant plus efficace ou dangereux que le résultat obtenu au test de Mécanique est élevé.

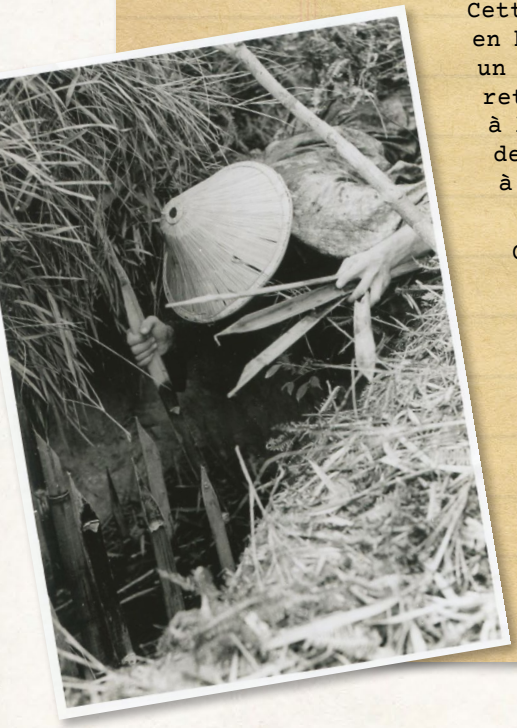
Les Agents se préparant à entrer dans une zone piégée peuvent tenter un test de Camouflage afin de repérer le mécanisme de déclenchement. S'ils ne s'y attendent pas, ils effectuent un test de Sixième sens (à une Difficulté généralement supérieure). L'Officier définit la Difficulté en estimant approximativement la compétence des adversaires (assimilable au Modificateur de Discrétion) et détermine les dégâts selon le type de piège. Les Agents peuvent tenter de désamorcer un piège du bout de leur couteau de combat, en lançant une pierre ou grâce à Mécanique ou Démolition. L'Officier indiquera aux joueurs laquelle de ces options est la plus sûre.

Certains pièges font appel à d'autres genres de tests. Les Agents qui posent ou désamorcent une bombe utilisent Démolition plutôt que Mécanique. Un test de Conduite, Camouflage ou Démolition permet par exemple de repérer une bombe dans une voiture.

Poser, désamorcer ou chercher des pièges à la hâte augmente la Difficulté de +1 (en se dépêchant) ou de +2 (au cours d'une poursuite ou d'un combat).



Bâtons de Punji



Cette spécialité viêtcong consiste en une fosse pleine de pieux en bambou dressés voire, pire encore, pointant vers le bas dans un trou étroit. Le pied du G.I. s'y enfonce, il ne peut plus retirer sa jambe et son unité se retrouve bloquée sur place, à la merci d'une embuscade. Au mieux la patrouille laisse alors deux hommes derrière elle, le blessé et celui qui doit l'aider à s'en sortir.

Repérez une fosse Punji standard nécessite un test de Camouflage Difficulté 4, ou de Sixième sens Difficulté 5 pour, dans un réflexe salutaire, réussir à l'éviter. Prise dans un tel piège, la victime subit d+1 points de dégâts (plus ceux dus à une éventuelle chute, cf. page 116) et doit réussir un test d'Athlétisme (Difficulté 1 plus les dégâts infligés par les pieux) pour en retirer sa jambe sans l'abîmer plus encore.

Pour ajouter des effets supplémentaires, le Viêtcong frotte parfois (les Tcho-Tcho le font toujours) les pieux avec des selles, des plantes toxiques ou des grenouilles venimeuses (aux effets similaires au venin d'araignée, avec un délai de 15 à 30 minutes (5 à 10 tours), cf. page 120).

le canon du M16. Le modèle M203, plus solide, sort en 1969.

Les grenades à fusil ne sont tirées qu'à Courte, Moyenne ou Longue portée. Les règles des portée étendues s'appliquent (cf. page 104).

En plus du modèle à fragmentation hautement explosif standard (L1*), il existe d'autres types de grenades à fusil.

M31 High-Explosive Anti-Tank (HEAT) : Tirée depuis le canon d'une carabine M14 plutôt que du M79. Les dégâts sont de L1 contre des cibles non blindées. Annule 1d3 points d'armure métallique ou pénètre jusqu'à 30 cm de béton.

Éclairantes : Mêmes effets qu'un pistolet lance-fusée (cf. page 149).

Silencieuses : Non pas l'explosion, mais le tir. La grenade « se propulse elle-même » hors du canon sans flash ni fumée. La portée se limite à Moyenne au lieu de Longue. Fournies aux Navy SEALs en 1967.

Fumigène : Produit une fumée colorée ou noire durant 4 à 6 tours. Elle recouvre une zone de 8 m de rayon. De chaque côté de la fumée, les cibles sont camouflées (+3 au Seuil de Blessure et aux tests pour les localiser).

Gaz lacrymogène : Nuage de gaz lacrymogène (cf. page 120) qui dure 4 à 6 tours. Il recouvre une zone de 8m de rayon.

Phosphore blanc : Allume un feu WP (White Phophorus, cf. page 115) au point d'impact. Au premier tour, doublez les dégâts de brûlure.

Thermite

Un composé pyrotechnique à base d'aluminium qui, une fois activé, dégage une chaleur d'enfer (plus de 2 200°C) pendant une brève période (2 à 12 tours). Il découpe l'acier, réduit le fer en scories, brûle sous l'eau et embrase tout ce qui est inflammable à portée. Posé sur le capot d'une voiture, il se consume et traverse le moteur en 6 à 7 secondes.



Discrétion

La majorité du matériel d'infiltration standard nécessite la compétence Discrétion, voire aucune compétence du tout. L'utilisation musclée de cordes, grappins, etc. demande souvent un test d'Athlétisme.

Équipement standard : Pince coupante, circuits de pontage et de dérivation (pour les alarmes électriques), chausse-trapes, tenue de camouflage, boussole, pied-de-biche, ruban adhésif, nécessaire pour relever les empreintes digitales, lampe-torche, masque à gaz, diamant à découper le verre, grappin, détergent industriel, rossignol, plan ou schéma d'architecte, parachute, kit de descente en rappel, corde, échelle de corde, bombe de peinture, cisaille.

Fréon liquide

Dans une bombe aérosol, le fréon liquide rend le papier transparent, ce qui permet à l'Agent de lire le contenu d'une enveloppe sans l'ouvrir. Il s'évapore en quelques minutes sans laisser de trace visible (une dépense en Chimie et un test en laboratoire révèle toutefois son utilisation).

Pistolet ouvre-serrure

Il permet de forcer une serrure en enfonçant de petites tiges de métal entre les goupilles du cylindre. Il fonctionne avec la plupart des serrures du commerce, mais se révèle inefficace contre les modèles haut de gamme, spécialisés ou modifiés. La serrure est détruite, révélant l'intrusion, à moins d'une dépense en Mécanique ou Discrétion.

Recycleur

Le Recycleur Emerson (système de plongée de l'US Navy fourni aux SEALs à partir de 1963) pèse 18 kg et se compose d'un sac à dos et d'une veste de combinaison reliés à un masque et un embout. Sa bouteille de 3l permet une plongée de 2 heures à une profondeur maximum de 15 m. Son équivalent soviétique porte le nom IDA-64. La CIA utilise la version Westinghouse Min-O-Lung, plus petite et discrète. Elle pèse seulement 8 kg et possède une autonomie d'une heure.

D'emploi complexe et fatigant, ajoutez +2 à la Difficulté des tests de natation avec Athlétisme. Mais il ne laisse aucun sillage de bulles : Difficulté -1 aux tests de Discrétion afin de nager au nez et à la barbe d'un observateur. Un observateur humain, bien entendu.

Silencieux

Les amortisseurs de bruit pour les armes à feu ne les rendent pas silencieuses. Un tir de calibre .38 s'entend normalement jusqu'à 500 mètres. Avec un silencieux, il reste perceptible jusqu'à 60 mètres. La détonation est réduite ainsi au niveau sonore d'un puissant claquement ou d'un moteur de moto. Mais surtout, le son déformé est bien moins identifiable comme étant celui d'un tir d'arme à feu.

En termes de jeu, votre test de Discrétion n'est pas automatiquement annulé grâce à l'utilisation d'un silencieux. Quand vous tirez avec une arme ainsi équipée, l'Officier ajoute +1 à la Difficulté du test de Discrétion, ou +2 si vos adversaires bénéficient d'un Modificateur de Vigilance positif. Si cela suffit à faire échouer votre tentative, ils vous ont entendu(e).

Pour les Agents, un tir assourdi à portée moyenne réduit de -2 la Difficulté de leurs tests de Sixième sens.

Les silencieux ne s'adaptent pas à tous les revolvers.

Les Agents avec Mécanique et Armes à feu peuvent fabriquer en

quelques heures leurs propres suppresseurs de bruit, à l'aide de quelques fournitures élémentaires (essentiellement des rondelles en caoutchouc et un tuyau en PVC). Les silencieux faits maison s'avèrent encombrants et se désagrègent après quelques tirs.

Pistolet tranquillisant

Il s'agit d'un fusil (ou d'un pistolet) à air comprimé de calibre .50 chargé de dards anesthésiques (enduits de Fentanyl, cf. page 120). On peut, bien entendu, utiliser d'autres produits.

Les armes à air comprimé ont des portées inférieures aux autres. Courte pour les pistolets, Moyenne pour les fusils.

Surveillance

Il faut effectuer un test de SIGINT ou de Mécanique pour utiliser la majorité du matériel de surveillance. N'importe qui avec Camouflage peut toutefois cacher un appareil.

Il faut réquisitionner ou fabriquer de toute pièce ce type d'équipement. Il n'est pas assez courant pour se trouver grâce à Connaissance de la rue. Une fois qu'est dégotée une source d'approvisionnement, un Agent avec SIGINT a toujours son matériel sous la main sans avoir besoin de recourir à un test d'Organisation.

Équipement standard : Jumelles, appareil photo, caméra en circuit fermé (diffusion uniquement en direct), microphone directionnel, écouteurs, pellicule haute-vitesse, plan, microphone parabolique, enregistreur à cassette, plaques numérologiques de remplacement, détecteur de métal, radiocompas, chronomètre, mètre-ruban, objectifs photo, balise de traçage.

Fibroscope

Inventé en 1957, on peut glisser ce faisceau de fibres optiques long d'un mètre sous une porte, à travers un trou percé dans un mur ou un plancher, un coffre voire dans un Agent. Relié à un écran vidéo, il permet d'observer l'intérieur d'une zone bien que la lampe fixée à l'extrémité ne diffuse qu'une lumière chiche.

Appareil photographique Minox III

Produit en Allemagne de l'Ouest pour le marché civil, la CIA utilise cet appareil de 9 cm de long dans la plupart de ses missions secrètes. Le Suzuki Echo 8, également disponible à la vente, est un modèle encore plus petit, de la taille d'un briquet.

La Division des Services Techniques de la CIA cache également des appareils dans des objets anodins comme un paquet de cigarettes, un briquet, un attaché-case, une montre-bracelet, un porte-monnaie et autres. Les Agents ayant accès au matériel de la CIA peuvent en disposer ou être capables de fabriquer leurs propres versions. Il est plus simple d'entraîner les agents à se servir d'un appareil normal caché dans une poche ou l'intérieur de leur veste. Un test d'Escamotage Difficulté 3 suffit si l'Agent possède un niveau en Photographie.

Lunettes de vision nocturne

Le modèle PAS-4, sorti en 1962, combine un émetteur de lumière infrarouge avec une visière IR. Il pèse 14 kg incluant le poids de la batterie. (Son équivalent soviétique porte le nom NSP-2). Il fonctionne dans l'obscurité totale, mais rend les Agents bien visibles pour des adversaires capables de voir les infrarouges.

Des versions d'intensificateurs de lumière « passifs » tels les PVS-1 et PVS-2 « Visière Starlight » commencent à être développées en 1961 et deviennent d'usage courant au Viêtnam après 1965. (L'équivalent soviétique porte le nom 1PN-27). Elles amplifient la lueur de la lune ou celle des étoiles et ne fonctionnent donc pas dans les ténèbres totales.

Face à un adversaire sans vision nocturne, l'utilisation de NVO (night-vision optics/lunettes de vision nocturne) offre aux Agents la possibilité de les prendre par surprise (et probablement de piocher dans une réserve d'équipe, cf. page 156). Une NVO aide à réduire la nuit les Difficultés des tests de Discrétion ou de Sixième sens.

Transmetteur SRT-3

Précédé par le TSD en 1959, ce petit émetteur-récepteur a environ la taille d'un paquet de cigarettes. Le signal atteint une portée de presque 500 mètres, mais sa batterie ne permet qu'une semaine d'utilisation continue. Le SRT-3 peut être activé et désactivé à distance pour économiser son énergie.

Après 1966, le SRT-3 devient bien plus solide et protégé des tentatives de détection audio ou radio.

Balise de pistage

Ce petit émetteur radio (230 g) se clipse ou se fixe magnétiquement sur sa cible (généralement un objet ou un véhicule). Une fois activé (une fois attaché ou à distance), le signal peut être capté jusqu'à 30 km aux alentours.



LES MOUCHARDS ET LEUR DÉTECTION

Tout appareil de surveillance audio camouflé est appelé « mouchard », bien que le FBI puisse mettre discrètement quelqu'un sur écoute grâce à son récepteur téléphonique. Il combine un microphone récepteur avec un émetteur radio. On peut toutefois se contenter, dans un environnement totalement contrôlé (comme une chambre d'hôtel en Union soviétique) d'un « câblage audio », soit un simple micro relié à un enregistreur à bande. L'enregistrement vidéo n'existe pas à cette époque. Pour utiliser l'image, il faut quelqu'un en permanence derrière l'écran qui retransmet en direct. Ce type de surveillance est donc moins fréquent en-dehors des zones sécurisées ou de l'occasionnel nid piégé du KGB.

La plupart des mouchards sont reliés (en général physiquement) à un système audio à portée de la cible : un téléphone, un interphone ou autre. Il existe des mouchards spécialisés pour les écoutes téléphoniques d'un numéro donné. On peut les placer n'importe où sur la ligne, jusqu'à plusieurs blocs de la cible, sur la boîte de répartition.

Équipé d'une antenne (tout métal sur le site qui n'est pas en contact avec le sol comme la baguette d'un rideau, le ressort d'un divan ou la structure d'une armoire), un mouchard peut transmettre au-delà des 800 m standard. Certains d'entre eux mêlent leurs transmissions à des signaux normaux émanant de la pièce, comme par exemple une télévision ou une radio.

Il est plus facile de repérer un mouchard quand il est activé. Cela nécessite en général un appareillage de détection approprié pour scruter la zone. Parfois, placer une radio à côté d'un mouchard actif suffit à révéler sa présence. Leur signal interfère avec les fréquences radio, provoquant un larsen.

Utilisez **SIGINT** ou **Camouflage** (dans le cas d'un appareil qui ne nécessite ni câblage ni récepteur pour fonctionner) afin de cacher un mouchard quelque part. Dans le second cas, la Difficulté dépend du type du mouchard (elle augmente pour un engin actif qui doit rester longtemps sur place par exemple) et l'environnement. Si l'opération a impérativement besoin des indices fournis par le mouchard, utilisez SIGINT. En cacher un pour une longue période afin d'aller à la « pêche aux infos » nécessite une dépense ou un test de Camouflage, voire les deux.

Pour repérer un mouchard, faites un test de Camouflage ou une dépense (1 point) en SIGINT, en plus de tout l'équipement nécessaire. En général, si SIGINT permet d'accéder à un indice clé dans ce contexte, l'Agent découvre que quelqu'un d'autre est sur écoute. Aussi utile cela soit-il, repérer les mouchards qui vous visent directement ne constitue généralement pas un indice clé. Aussi, en trouver sur quelqu'un d'autre ne demande sans doute pas de dépense alors qu'il en faut presque toujours une pour en repérer un posé sur soi-même.

Véhicules

Comme pour la plupart des choses, le système GUMSHOE gère les véhicules d'une manière assez abstraite, dans l'idée de favoriser la narration par rapport à la simulation qui restitue un réalisme cru.

Même des militaires en service ne peuvent se permettre d'emprunter un char d'assaut, un hélicoptère ou tout autre engin de combat. Il leur faut effectuer une dépense d'Agence ou un test de Bureaucratie afin de tirer les bonnes ficelles. À moins d'échafauder un plan à la volée pour parvenir à leurs fins.

Vitesse

Les valeurs indiquées correspondent aux vitesses de pointe sur route. La vitesse de croisière est égale aux deux tiers de ce nombre, voire à la moitié. Elle est réduite de moitié dans le cas d'un déplacement tout-terrain. Ces vitesses sont données en guise de comparaison. Elles peuvent changer en fonction du degré de maintenance, d'un moteur trafiqué et du talent du conducteur.

Manœuvrabilité

On applique ce modificateur au cours des poursuites (cf. page 092). Il s'applique aux tests de Conduite ou de Pilotage lors des embardées, virages serrés et autres brusques changements de direction. (Vous pouvez, si vous le préférez, ajouter l'inverse de la Manœuvrabilité à la Difficulté.)

Capacité tout-terrain

Un véhicule noté TT dans ses caractéristiques est capable de circuler en tout-terrain. Sa vitesse n'est réduite que d'un quart, et non de la moitié, lorsqu'il se déplace ailleurs que sur route. Dans une poursuite tout-terrain entre engins terrestres, les véhicules TT bénéficient d'un avantage (cf. page 092) sur ceux plus conventionnels.

Armure de véhicule

Un véhicule terrestre civil protège contre les balles de la manière suivante :

Pare-brise, pneus : -0
Portières ou tableau de bord : -1
Bloc moteur : -4

On bénéficie d'une couverture totale en se cachant derrière la carcasse de l'engin (cf. page 103).

N'oubliez pas de compter le malus supplémentaire de -2 aux dégâts associé aux munitions de fusil à pompe pour une portée Courte ou supérieure.

L'armure citée dans le tableau ci-après s'ajoute à celle donnée précédemment pour le véhicule. Ainsi, la protection offerte par la portière d'un Humvee s'élève à -4 contre les balles. L'armure du pare-brise et des pneus n'augmente qu'en cas de vitres spécialement blindées (armure -2) ou de solides pneus « à flancs renforcés » (pas de bonus d'armure mais les effets d'une balle se limitent à augmenter de +1 la Difficulté des tests de conduite).

Voir les règles « Attaquer au cours d'une poursuite » (cf. page 093) et « Coup précis » (cf. page 108) pour viser les pneus ou une partie spécifique d'un véhicule.



Véhicules

Véhicule	Vitesse (km/h)	Manœuvrabilité	Notes
Moto Harley-Davidson	100	+1	
Coccinelle VW	70	+0	
Berline Ford Galaxie LTD	90	+0	Voiture de police.
Voiture de sport Ford Mustang GT	105	+1	Voiture de police de Steve MacQueen.
Voiture de sport Maserati Mistral	145	+1	
Minibus VW	80	-1	Peut embarquer jusqu'à 10 hippies.
Limousine Cadillac série 70	120	+0, -1 si elle est blindée	Ambulance ou corbillard. Peuvent être blindées jusqu'à -4 (vitesse réduite de 15 km/h par point d'armure).
Camion de pompier	70	-2	Armure -1.
Camion blindé	70	-1	Armure -5.
Camion M35 2,5 tonnes	55	-1	TT ; charge de 2,5 tonnes autorisée.
Semi-remorque série Mack R	70	-2, -3 à pleine charge	Remorque standard 16 m pour 22 tonnes de marchandises.
Jeep	65	+0	TT ; affût pour une mitrailleuse légère (L1).
Transport de troupe blindé M113	40	-1	TT ; amphibie (6 km/h nage) ; 2 membres d'équipage + 11 passagers ; mitrailleuses M2 et M60 (L1*), en option : missile anti-tank TOW (L2) ; armure -2.
Char d'assaut M60 Patton	30	-3	TT ; 4 membres d'équipage ; canon de 105 mm (AT L3 ou HE L3*), mitrailleuse .50 (L1*) ; armure -7.
Voilier ou sampan	2-10	-1 or -2	La vitesse dépend de la taille du bateau et de la force du vent.
Bateau gonflable Zodiac	5-20	+0	7 places + 500 kg de charge ; vitesse variable (rames ou moteur).
Vedette Fairey Huntress 23	30	+0	Le Fairy Huntsman, une version plus longue (8 m), atteint une vitesse de pointe de 65 km/h.
Vedette rapide PCF	30	-1	6 membres d'équipage + 6 passagers ; trois mitrailleuses .50 M22 (L2), mortier de 81 mm (L2*).
Piper PA-18 Super Cub	130	+0	Avion monomoteur ; 1 pilote + 1 passager.
Avion de ligne Boeing 727	540	-3	3 membres d'équipage + 131 passagers.
Hélicoptère de combat Bell UH-1 Huey	135	+0	1 à 4 membres d'équipage + 2 tonnes de charge (14 soldats) ; 2 mitrailleuses M60 (L1*) plus d'autres supports d'armes selon la mission ; Armure -3 (poste de pilotage uniquement).
Avion de chasse F-4 Phantom bombardier	1400	-2	2 membres d'équipage ; autocanon Vulcain (L2) plus divers assortiments de missiles, bombes et napalm ; armure -2.
Avion de transport C-130 à turbopropulseurs	360	-3	5 membres d'équipage + 22 tonnes de charge (64 parachutistes).
Bombardier B-52	650	-3	5 membres d'équipage ; autocanon Vulcain (L2) plus 35 tonnes de bombes.

Avantages tactiques

Les Avantages Tactiques Complémentaires (ATC) permettent aux Agents de combiner leurs compétences d'investigation et de combat afin d'obtenir des effets tactiques utiles (et importants en termes de jeu). Un ATC a plus de chance de se produire pendant les scènes de transition d'une enquête ou durant les combats eux-mêmes.

Chaque ATC est défini par les quatre éléments suivants :

- Δ La compétence d'investigation utilisée pour bénéficier de l'avantage ;
- Δ L'action requise afin de trouver l'information ;
- Δ Les conditions tactiques dans lesquelles l'avantage apparaît ;
- Δ Les effets de cet avantage.

Bien que la plus évidente pour obtenir un ATC semble être Expertise militaire (cf. page 059), les autres compétences d'investigation peuvent apporter leur lot d'informations utiles.

- Δ Avec les compétences Relationnelles, on peut tirer des données tactiques utiles d'alliés, de témoins, d'intermédiaires véreux, de prisonniers ou d'agents ennemis.
- Δ Avec ROHUM, vous pouvez prédire où vont agir vos adversaires ou identifier leurs agents les plus importants.
- Δ Expertise légale et Criminologie permettent de déterminer le mode opératoire meurtrier d'un monstre inconnu.
- Δ L'Analyse de données permet d'estimer le temps de réaction des renforts disponibles, voire les effectifs de la garnison locale.
- Δ Avec Cryptographie, vous cassez les codes des communications de l'ennemi.
- Δ La Discrétion permet de récupérer un plan de sol du site que l'on s'apprête à infiltrer, tout comme Bureaucratie.
- Δ On peut découvrir des issues non surveillées grâce à Architecture, par exemple une entrée d'égout.

Ces indices sont souvent recueillis dans une scène antérieure au combat où elles se révèleront utiles. Mais les joueurs auront peut-être la possibilité d'en obtenir au milieu de l'affrontement en cours.

Parfois, ils bénéficient de cet avantage simplement en participant à l'action. Dans d'autres situations, ils doivent chercher à l'obtenir : porter des aimants, faire exploser une colonne porteuse, installer une lumière stroboscopique...

Les avantages tactiques d'une investigation peuvent prendre les formes suivantes :

- Δ **Récupérations :** Un ou plusieurs Agents bénéficient d'une récupération d'un nombre préétabli de points dans une ou plusieurs compétences précises. Ils ne peuvent pas dépasser ainsi la valeur initiale de la réserve, les points excédentaires sont simplement perdus. Les récupérations fonctionnent mieux quand les conditions de déclenchement apparaissent au milieu d'un combat et lorsque l'avantage est abstrait et difficile à quantifier.
- Δ **Réserve de groupe :** Toute l'équipe de personnages gagne accès à une réserve de points à partager dans une ou plusieurs compétences spécifiques. Chaque joueur peut les dépenser comme s'il s'agissait des siens. Une fois vidée, cette réserve ne peut être restaurée. Les points non utilisés à la fin de la scène sont perdus. La réserve de groupe fonctionne mieux dans des situations où l'avantage est large et abstrait. Par exemple, quand les Agents disposent d'une position tactique avantageuse au début d'un échange de tirs.
- Δ **Ajustement de la Difficulté :** La Difficulté d'une action donnée baisse pour le groupe, l'un de ses membres, ou augmente pour un ou tous les adversaires. L'exemple le plus évident est la diminution du Seuil de Blessure d'un ennemi, ou l'augmentation de la sienne. Ces changements peuvent survenir dans diverses circonstances. Les altérations du Seuil de Blessure reflètent au mieux la prise d'une position avantageuse : les Agents ont la possibilité de se mettre à l'abri des tirs qui les visent ou bien ils obligent leurs ennemis à s'exposer.
- Δ **Baisse des réserves adverses :** Quand les conditions préalables à cet avantage tactique apparaissent, des points sont perdus dans une ou plusieurs réserves de leurs adversaires. Cette baisse reflète au mieux un changement dans l'environnement tactique du champ de bataille. L'ennemi se trouve soudain face à une modification dramatique de sa situation.
- Δ **Surprise :** Les Agents prennent leurs adversaires par surprise (cf. page 096). Dans certains cas, ils engagent le combat et l'ennemi ne peut ni riposter ni réagir pendant un ou plusieurs tours. Cela correspond à des situations où les Agents ont su profiter d'informations tactiques pour déclencher une attaque soudaine contre un adversaire non préparé.

Certaines situations offrent une combinaison d'avantages comme, par exemple, une réduction de la Difficulté associée à une réserve de groupe. L'Officier doit se tenir prêt à sélectionner les avantages les mieux adaptés lorsque des joueurs créatifs parviennent à tirer de leurs investigations des conditions tactiques différentes et inattendues.

En général, un unique ATC efficace apporte 3 ou 4 points à chaque Agent, soit collectivement sous la forme d'une réserve de groupe, soit individuellement comme récupération, ou encore en tant que réduction des réserves ennemies. S'il offre également des renseignements utiles en combat (tels que la vulnérabilité d'un monstre aux champs magnétiques), la récompense s'avèrera un peu plus faible. À votre discrétion, réduisez toutefois ces valeurs jusqu'à 1 ou 2 points par Agent pour un avantage inhabituel ou éphémère (« J'utilise Art pour viser le vase préféré du sectateur afin de le mettre en colère »). Ou augmentez-les à 5 ou 6 points par Agent dans le cas d'un ATC vraiment complexe, impressionnant ou dangereux.

Dans un scénario standard GUMSHOE, l'opportunité d'augmenter plus tard un succès tactique grâce à une compétence d'investigation nécessite une dépense, car cela offre un avantage uniquement tangentiel à la résolution du mystère central. Dans certaines opérations de ***La Chute de DELTA GREEN***, l'accès à un avantage tactique *constitue* le mystère central. Dans ces cas-là, les dépenses ne sont plus nécessaires pour obtenir des ATC. Toutefois, si l'Officier l'exige, un ATC en particulier peut nécessiter une dépense. Toutes les campagnes suivant un rythme différent, aucune règle fixe ne peut-être proposée.

Recherche d'avantage tactique et séquence de combat

Pour éviter de ralentir le combat avec la recherche d'un avantage tactique complémentaire, intégrez-le dans la séquence du tour.

Juste avant le combat, chaque joueur a l'opportunité de faire appel à une unique compétence d'investigation. Lorsque celle-ci s'avère appropriée, l'Officier donne l'information menant à l'avantage tactique. L'utilisation d'une compétence donnée offre toutes les informations possibles. Il n'y a aucun bénéfice à faire une nouvelle tentative avec celle-ci.

En plein combat, sauf dans certains cas particuliers où l'on peut véritablement interagir avec les combattants ennemis qui tentent de vous tuer (comme la situation où un test d'Intimidation permet de les « narguer pour les amener à révéler leur position »), les compétences Relationnelles s'avèrent peu appropriées.

Chaque joueur peut également faire appel à une autre compétence après chaque action durant le combat. Utiliser une compétence d'investigation ne coûte aucune action. Les joueurs devraient mettre à profit le temps de jeu des autres pour sélectionner la compétence dont ils veulent se servir. L'Officier peut annoncer qu'un joueur hésitant sur ce choix perd la possibilité de chercher un avantage tactique, mais elle ne doit pas le pénaliser en annulant ou rendant plus difficile son action de combat.

Comme pour les compétences d'investigation utilisées au cours d'une poursuite (cf. page 096), l'Officier peut anticiper le résultat dans ses notes préparatoires ou tout simplement improviser à partir des propositions des joueurs. Plus ceux-ci seront familiers du système de jeu et des paradigmes métaphysiques de la campagne, plus les combats mêleront ces deux éléments.

Exemples d'ATC

À partir de photos de surveillance, les Agents peuvent utiliser **Photographie** afin de localiser le wagon climatisé abritant l'hôpital mobile de MAJESTIC. Un test de Mécanique Difficulté 4 pour modifier les aiguillages selon la séquence voulue déroute le train vers une voie de garage. S'ils parviennent à isoler le wagon loin de tout renfort ou échappatoire, les personnages gagnent une réserve commune de 12 points dans leurs compétences générales lorsqu'ils tenteront inévitablement de s'y infiltrer, sans parler du nombre bien moins important de leurs adversaires.

Notez le déclencheur (la photo de surveillance), la compétence (Photographie), les conditions tactiques (dérouter le wagon) et l'avantage (réserve de groupe).

Ayant repéré le repaire d'un culte, le groupe peut étudier l'endroit avec **Archéologie**. Ainsi, ils découvrent l'existence de tunnels mayas qui passent en dessous. S'ils lancent leur assaut depuis ce dédale, ils peuvent percer un passage dans le plafond (Démolition Difficulté 3) qui correspond au sol chez les sectateurs. Leurs cibles dégringolent dans le tunnel, blessées et prises de court. Leur réserve de Santé est réduite de 4 points et les personnages bénéficient d'un tour de surprise.

La décision d'étudier l'histoire du site constitue le déclencheur. La compétence est Archéologie, les conditions tactiques correspondent à faire effondrer le plafond du tunnel. Ils reçoivent comme avantage un tour de surprise et une baisse de la réserve de Santé de leurs ennemis.

Avec **Connaissance de la rue**, un Agent se mêle à un réseau

de trafiquants de drogue corses. Il découvre ainsi que leur chef se fait appeler Lupin et que sa mâchoire proéminente digne d'un loup le rend aisément identifiable. En affrontant les gangsters, chaque Agent récupère 4 points dans la compétence de combat de son choix quand Lupin est tué, ce qui démoralise ses hommes.

Déclencheur : poser les bonnes questions aux bandits. Compétences : Connaissance de la rue. Conditions tactiques : tuer le leader. Avantage : récupération.

Certaine qu'un monstre inconnu rôde sur les docks de San Pedro, l'équipe utilise **Criminologie** afin de reconstituer les meurtres. En analysant les indices, les Agents déterminent que la créature peut provoquer des dégâts importants et qu'elle a peut-être une faiblesse (« Elle semble éviter les zones de lumière dans la rue. Est-ce qu'elle craint la lumière ? Le sodium ? Les champs électriques ? ») Quand ils se lancent à sa poursuite, ils commencent avec une réserve de groupe de 8 points à dépenser dans leurs compétences générales lors du combat à venir. Ils ont de plus une estimation de ses valeurs d'Athlétisme et de Bagarre, une idée de son Seuil de Blessure et même d'un possible talon d'Achille.

Déclencheur : obtenir les rapports de police ou se rendre sur les scènes de crime. Compétence : Criminologie. Conditions : se lancer à la poursuite d'une créature connue sur un terrain connu. Avantage : réserve de groupe et informations.

Flashbacks formatifs

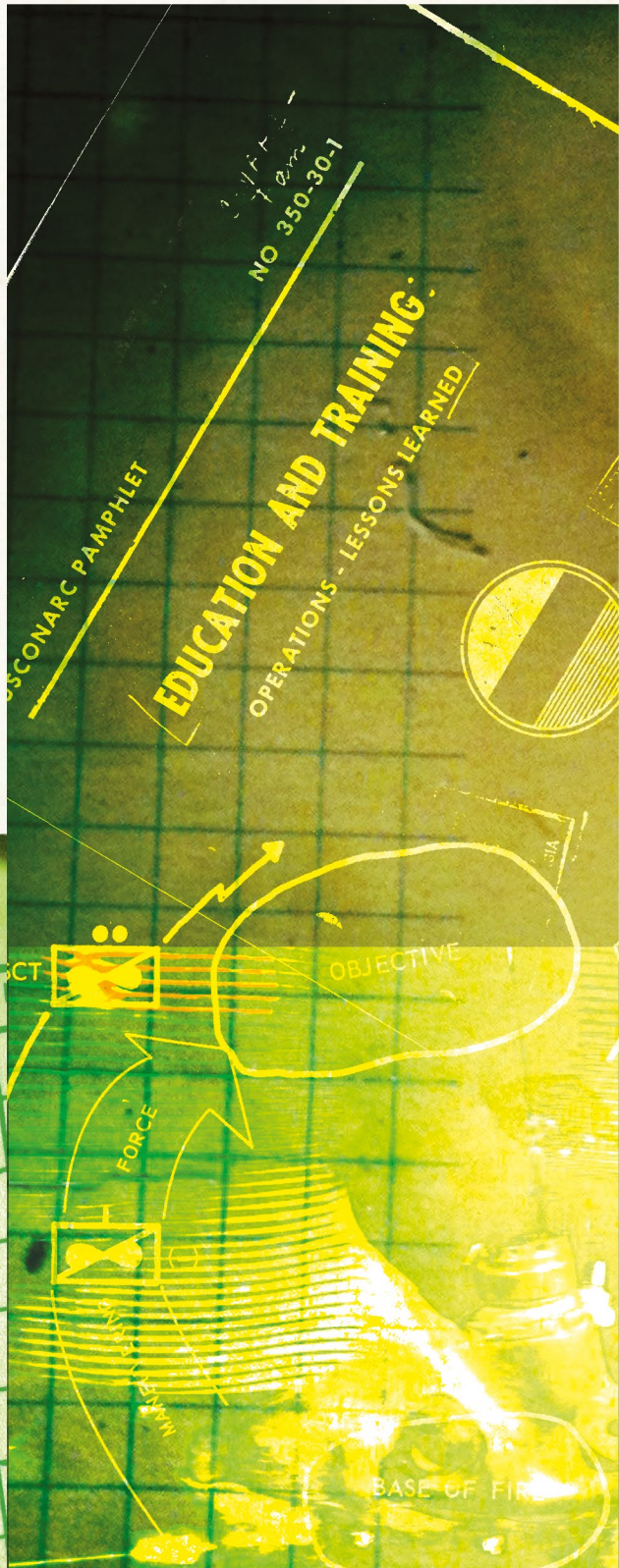
Des flashbacks revenant sur des séances de formation ou de briefing offrent un moyen amusant de transmettre aux joueurs des informations déjà connues des personnages. Tous se retrouvent ainsi plongés dans l'opération en cours sans avoir à subir l'habituelle et longue introduction.

Dans les premières scènes d'affrontement, en particulier celles jouées *in media res*, ces flashbacks formatifs permettent à l'Officier de glisser aux joueurs des ATC sans passer par les phases d'investigation préalables. Ils reçoivent alors gratuitement ces avantages, augmentant ainsi l'intérêt du combat, sans recourir à une compétence ou à un déclencheur.

L'Officier lance la séance par un « tir au pigeon » face à une goule. Quand l'action commence, les moyens mis en œuvre par DELTA GREEN ont déjà permis de localiser le cimetière où elle a son repaire. Les Agents doivent maintenant nettoyer l'endroit.

L'Officier annonce : « Alors que vous surveillez les lieux à travers votre lunette de visée, le briefing mené par un vétéran, membre de la Police du Métro dans les années trente, vous revient en mémoire. Le vieux capitaine racontait que la seule chose qui lui avait sauvé la vie était la préférence de cette chose pour la viande morte. Parfois elle préfère manger que se battre ». De retour au cimetière, les joueurs vont sans doute comprendre maintenant qu'ils peuvent trouver un cadavre frais afin de distraire la créature. Si les Agents exhument et exposent un corps, ils bénéficieront d'un tour de surprise et d'une diminution de son Seuil de Blessure quand la goule viendra le renifler.

D'un autre côté, il s'avère parfois intéressant pour l'histoire que les flashbacks formatifs fassent appel à des compétences et une utilisation attentive des déclencheurs. Plus tardivement un tel retour en arrière survient dans l'opération, plus les joueurs devront se démener pour en récolter les fruits.



Technique professionnelle

Contrairement au travail de contre-renseignement standard du FBI et d'espionnage de la CIA, les opérations menées par DELTA GREEN s'avèrent généralement courtes et intenses. Quand une manifestation paranaturelle est détectée, les Agents n'ont pas le temps de se constituer des réseaux d'informateurs. De plus, ils ne pourront sans doute pas faire confiance aux témoignages de personnes issues du milieu.

Les missions de DELTA GREEN suivent « la voie souterraine », séparée des réseaux existants et des actions de la CIA et du FBI pour des raisons évidentes de sécurité. À moins de ne pouvoir faire autrement, les Agents n'utilisent ni les planques de la CIA ni les postes de surveillance du FBI. (Bien entendu, des Agents avec Bureaucratie et la compétence d'Agence adéquate passent parfois outre cette consigne sensible.) Ils agissent seuls, sans lien avec un réseau clandestin préexistant pas plus qu'avec leurs supérieurs. Et c'est exactement la manière dont DELTA GREEN veut que cela fonctionne.

Être irreprochable

Aussi, plutôt que gérer des ressources ou des livraisons discrètes, les Agents de DELTA GREEN se concentrent sur la sécurité opérationnelle : rester sous les radars et couper les ponts, résoudre le problème sans faire de vagues, effacer les traces et fournir une version acceptable des événements. L'Officier décide quelles compétences correspondent à ces tâches. Elle choisit aussi lesquelles se résolvent avec une dépense rapide et lesquelles méritent une scène pour en explorer les détails.

Dans la plupart des cas, DELTA GREEN présente à l'agence tutélaire des personnages une couverture de l'opération complète, avec ordres de mission et budget (« détaché pour une opération d'entraînement inter-agence » demeure leur favori). Dans quelques cas, l'officier de DELTA GREEN en charge de l'équipe fournit des couvertures, prépare le terrain pour les relations avec l'armée et la police locales, voire donne le nom d'un contact sur place déjà considéré par DELTA GREEN comme « fiable » .

Au sein des États-Unis, les agents de DELTA GREEN endossent souvent une fausse identité empruntée au FBI. À l'étranger, ils préfèrent se faire passer pour des membres de la DIA. Mais DELTA GREEN ne peut pas toujours fournir une couverture solide à l'ensemble de ses Agents.

De temps en temps, ceux-ci n'ont rien d'autre qu'un rapport rapidement établi, une série de coordonnées géographiques et un délai à respecter.

Si DELTA GREEN n'a pas pu anticiper l'opération, ou que vous ne voulez pas que l'agence connaisse vos plans, voici comment prendre vous-même les affaires en main.

Mission sous couverture

Utilisez **Agence** ou **Loi** pour mettre en place une « mission sous couverture », voire pour vous appuyer sur des poursuites ou autre action fédérale officielle qui va servir de prétexte à la présence des Agents sur les lieux de l'enquête.

Utilisez **Bureaucratie** pour obtenir une désignation ou des ordres officiels ainsi qu'un budget afin de monter l'opération. La Difficulté dépend du degré de plausibilité de l'histoire servant de couverture.

Utilisez **Jargon policier, Inspiration, Expertise militaire** ou une dépense de la compétence **Agence** appropriée pour convaincre la police locale, l'armée ou une autre institution de vous fournir du personnel, des véhicules, de l'équipement et autres ressources nécessaires à votre mission sous couverture. Ou bien passez par la voie hiérarchique avec **Bureaucratie** (cf. page 068 ; voir également *Réquisitionnez-le* cf. page 145).

Utilisez **Bureaucratie** pour éviter un blâme quand votre enquête secrète n'obtient pas les résultats escomptés par vos supérieurs (Difficulté 5) ou en cas d'agents de police ou de civils tués (Difficulté 8).

Créez la couverture d'un Agent et sa « légende » avec **ROHUM** ou **Technique professionnelle**. Vous aurez peut-être besoin de recourir à **Art (contrefaçon)** pour falsifier des papiers ou une identité afin de renforcer votre couverture.

Utilisez **Jargon policier, Expertise militaire** ou **ROHUM** pour prédire quand un enquêteur, un témoin ou un suspect risque de chercher à en savoir plus sur les accréditations, la couverture ou la juridiction du groupe. Cela permettra aux Agents d'essayer de l'en dissuader ou de s'y préparer.

Afin de modifier un dossier sans éveiller de soupçons, effectuez une dépense en **Comptabilité** ou **Loi**, voire utilisez **Bureaucratie** (Difficulté 5) pour plus simplement l'enterrer.

Planques

Vous ne devriez pas vous replier vers une planque déjà utilisée pour une autre mission : celles du FBI et de la CIA sont toujours bourrées d'équipements de surveillance. Vous pourrez peut être accéder à l'une d'entre elles avec **Agence** ou une bonne couverture puis vous y tenir tranquille, mais vous laisserez des traces, ou des trous, dans les registres.

Trouvez vos propres planques avec **Réseau** (vous connaissez quelqu'un possédant un endroit hors des radars

idéal pour se cacher ou disséquer un alien). Créez le contact et lancez le dé. La Difficulté varie selon la taille et la densité de population de la ville où vous voulez vous planquer. Difficulté 4 pour une grande cité ou une destination touristique. Difficulté 5 pour une cité moyenne ou une grande ville. Difficulté 6 ou plus pour une petite ville. Les Agents devront sans doute dépenser des points de leurs compétences d'investigation pour trouver ce qu'ils cherchent : **Architecture** (pour repérer les diverses issues et les lignes de vue), **Connaissance de la rue** (pour connaître les zones que les flics évitent), **Technique professionnelle** (pour s'assurer d'un certain isolement et anonymat) ou encore **Observation** (pour trouver un bâtiment abandonné ou terriblement banal). Le total de points dépensés doit être au moins égal à la difficulté. Il peut s'avérer plus facile de louer une chambre de motel avec de faux papiers.

Faire disparaître les preuves

Si des indices pointant vers le paranaturel tombent entre les mains de la police ou d'autres personnes, utilisez **Escamotage** ou **Discrétion** pour les intercepter avant qu'ils ne quittent la scène. Les choses se compliquent s'ils sont déjà enfermés dans le coffre des pièces à conviction. Il faut alors avoir recours à **Loi** ou **Jargon policier** pour y accéder, ou bien **Bureaucratie** mais cela laissera une trace écrite. Dans les deux cas, vous aurez probablement besoin de Bureaucratie pour altérer la chaîne de responsabilité afin que personne ne soupçonne une possible corruption (Difficulté 6 minimum).

Surveillance

La routine des Agents de DELTA GREEN ne consiste pas à passer au peigne fin des données extérieures, mais ils vont passer beaucoup de temps à surveiller et suivre des suspects tout en évitant d'être eux-mêmes épiés ou pris en filature.

Installez des microphones avec **Camouflage, Mécanique** ou **SIGINT.** Infiltrez-vous dans la zone grâce à Discrétion afin d'y poser le mouchard et pour récupérer l'enregistrement.

Crochetez la serrure avec **Mécanique**, **Discrétion** ou bien avec un pistolet ouvre-serrure (cf. page 151). Contournez l'alarme avec Mécanique ou Discrétion.

Utilisez **Athlétisme** pour escalader le mur et pénétrer par l'accès sur le toit ou la lucarne.

Utilisez **Camouflage** ou une dépense en **Criminologie** pour masquer les traces de votre effraction.

Espionner

Trouvez un bon endroit pour espionner avec **Architecture, Observation** ou **Technique professionnelle.** Forcez le passage avec un rossignol (**Mécanique**), en montrant brièvement un badge et en noyant les gens de paroles (**Jargon policier** ou **Inspiration**), en ayant déjà fait la connaissance du propriétaire (**Réseau**) ou en payant une semaine d'avance de location (*Achetez-le* cf. page 146). Sinon, garez-vous dans la rue grâce à **Conduite** ou **Technique professionnelle** pour trouver une place avec une bonne ligne de vue sur la cible. Mais sans rester tout le temps au même endroit, ce qui pourrait éveiller les soupçons.

Prenez des photos avec **Photographie**, écoutez les conversations avec un micro parabolique et **SIGINT.**

Repérez le suspect en train de quitter les lieux grâce à **Discrétion** ou une dépense en **Observation.** Si ses déplacements constituent un indice clé, se rendre compte qu'il s'en va ne nécessite alors ni dépense ni jet de dé. Si la cible sort par une issue située à l'arrière ou dans une zone non couverte par les Agents, Observation leur permettra peut-être de repérer une trace de pneu ou de pas pour les remettre sur la piste. Avec **Connaissance de la rue**, ils tombent sur un clochard qui a pu voir quelque chose alors qu'il somnolait dans le coin.

Prendre en filature

Plusieurs Agents impliqués dans la filature agissent en Coopération (cf. page 092). Trois agents entraînés (Discrétion 4+ ou Technique professionnelle 1+) bénéficient d'un avantage dans l'opposition (cf. page XXX) en employant la technique dite « ABC » : le pisteur A (le plus proche du lièvre) le garde à l'œil. Le pisteur B suit A pour le remplacer quand le besoin s'en fait sentir. Le lièvre ne voit pas toujours le même visage derrière lui. Le pisteur C suit une course parallèle dans la rue. Si le lièvre tourne ou fait demi-tour, alors A abandonne la filature et C se place derrière B qui prend en charge la piste de la cible. A endosse alors le rôle de C.

L'Officier préfère souvent gérer une filature comme une course-poursuite (cf. page 092) plutôt que comme une opposition.

Filature à pied

Les Agents utilisent **Discrétion** pour suivre à pied un lièvre ou pour s'esquiver s'ils sont suivis ainsi. Avec l'accord de l'Officier, un Agent en filature dépense aussi des points de **Déguisement** sur un test de Discrétion (ou sur une *Augmentation,* cf. page 093) s'il peut changer rapidement d'apparence (ôter une perruque, retourner son manteau) ou s'il a prévu

par avance un uniforme ou un costume adéquat.

On se méfie de pisteurs équipés de talkie-walkies. Le lièvre peut les repérer, ce qui annule leur avantage en opposition malgré les bénéfices de leur coordination d'équipe.

Voici comment expliquer qu'un lièvre s'échappe ou qu'une filature à pied échoue :

- Le lièvre s'arrête brusquement, fait demi-tour ou regarde dans une surface réfléchissante.
- Le lièvre entre dans un grand édifice, bondé, avec de nombreuses issues : une gare, un grand magasin et ainsi de suite.
- Le lièvre traverse un grand parc public, très arboré.
- L'un des pisteurs établit un contact visuel direct avec le lièvre, qui découvre la filature.
- Le lièvre monte dans un transport public, un taxi ou tout autre véhicule.
- Le lièvre change soudainement d'apparence : par exemple, il enlève ou enfile un chapeau ou un manteau.

Voici comment mettre en scène une filature à pied réussie :

- La filature se déroule dans une rue très peuplée.
- Le lièvre est séduisant : les gens se retournent sur son passage, permettant aux pisteurs de se fondre parmi les admirateurs ou de suivre ces derniers.
- Le pisteur occupe une position élevée d'où il peut garder le lièvre en vue.
- Le pisteur transmet avec succès la filature à un autre Agent.

Filatures en véhicules

Utilisez **Conduite** pour une filature embarquée contre un lièvre en voiture ou à pied.

Suivre une cible embarquée depuis son propre véhicule (ou échapper à la berline banalisée qui vous suit) se règle par une opposition en Conduite.

L'un des camps gagne l'avantage (cf. page 092) s'il dispose de plusieurs voitures équipées de radios, d'une surveillance aérienne ou d'une station de coordination sur le parcours, si l'autre n'est pas aussi bien préparé. Les Agents doivent faire appel à **Jargon policier** pour que la police locale disperse les voitures en travers de leur chemin. Ils auront sans doute également besoin d'un bon prétexte ou d'une bonne couverture (cf. page 159).

Voici comment expliquer qu'un lièvre s'échappe ou qu'une filature en véhicule échoue :

- Le véhicule des Agents est identifié en arrivant sur un point d'étranglement comme un tunnel ou un pont.
- Ils débouchent sur une route sans aucun trafic, le lièvre peut ainsi les repérer facilement.
- Le lièvre effectue un demi-tour inattendu ou brûle un feu rouge.
- Ils perdent la piste dans un embouteillage.
- Le lièvre prend ou quitte soudainement un transport public.

Voici comment expliquer le succès d'une filature en véhicule :

- Un autre véhicule reprend la filature au-delà du point d'étranglement.
- Le trafic modéré permet de se fondre dans le flot de voitures.
- Le lièvre est pris dans les embouteillages ou dévié par un barrage routier (ou toute autre intervention officielle).
- Le pisteur a déduit la destination du lièvre grâce à ROHUM ou une autre méthode (*Compétences d'investigation et poursuites*, cf. page 094).
- Le véhicule du lièvre s'avère très voyant.



Surveillance échelonnée

En ne visant à établir que les habitudes quotidiennes ou hebdomadaires de la cible, une « surveillance échelonnée » s'avère plus simple à mettre en place. Vous n'avez pas à rester tout le temps sous couverture et vous pouvez effectuer un roulement pendant la durée de la surveillance. Toutefois, vous ne disposez pas toujours d'une semaine ou deux pour vous lancer dans une surveillance échelonnée.

Il suffit alors aux joueurs de réaliser un test de Conduite ou de Discrétion en tenant compte du Modificateur de Vigilance (cf. page 089) de la cible pour que les Agents, après une semaine, aient une idée de ses habitudes. Plus la période de surveillance diminue, plus les Difficultés augmentent : +1 pour 4 jours, +2 pour 2 jours, +4 pour une seule journée passée à observer la routine de la cible.

Les Agents pris en filature testent leur **Discrétion** en prenant en compte le Modificateur de Discrétion de ceux qui les suivent.

Le facteur humain

Lorsqu'il est impossible de mettre en place une surveillance, les détectives et les agents du renseignement doivent s'appuyer sur les ressources humaines. Il peut s'agir de vos collègues des forces de l'ordre (qui peuvent atteindre le statut « d'allié » de DELTA GREEN s'ils survivent) ou de sectateurs un peu moins dégénérés que les autres et terrifiés par leurs propres pouvoirs. Flics, soldats, témoins, suspects, sectateurs : les Agents de DELTA GREEN vont devoir leur mentir... voire peut-être pire.

Il peut suffire de pointer quelqu'un sur une photo de surveillance pour lancer une enquête à son sujet (**Photographie, Criminologie, Jargon policier** auprès des autres enquêteurs) ou questionner le voisinage grâce à **Connaissance de la rue.** Si les Agents peuvent mettre la main sur les registres téléphoniques, ils repèrent les numéros les plus fréquemment composés depuis l'endroit qu'ils surveillent grâce à l'**Analyse de données**. Identifiez grâce à **ROHUM** des amoureux éconduits ou des rivaux en affaires. Un contact lié à **Agence** ou **Réseau** connaît sans doute quelqu'un qui sait quelque chose au sujet de quelqu'un.

Choisissez bien vos compétences Relationnelles pour pousser un enquêteur, un témoin ou un suspect réticent à coopérer ou apaiser ses doutes. Utilisez **ROHUM** pour déterminer laquelle de ces compétences offre la meilleure approche.

Le plus dur consiste à transformer un simple contact en informateur. En général, cela se produit grâce à l'un des quatre CIAO : coercition, idéologie, argent ou orgueil. Pour acheter quelqu'un, comptez au moins une dépense majeure. **Inspiration** s'associe à l'idéologie. L'orgueil se travaille avec **Flatterie.**

Pour obliger votre cible à agir selon votre volonté, la coercition donne le meilleur résultat et le plus rapide. Trouvez une menace à brandir au-dessus de sa tête, montrez-lui son point faible et appuyez dessus. Vous pouvez faire trois scènes rapides de ces trois étapes au cours d'une mini-opération où vous la prenez dans vos filets.

Gérer les ressources

Une fois que vous disposez d'une ressource, vous pouvez dépenser 1 point de votre réserve Relationnelle (de la compétence de votre choix, approuvée par l'Officier) pour en tirer des informations. Dépensez 2 points de cette même réserve afin qu'elle prenne des risques pour vous. Avec une dépense en Technique professionnelle, vous obtenez renseignements ou aide sous couverture (mais si votre ressource subit une pression quelconque, vous aurez besoin de réussir un test de Discrétion pour éviter de réduire sa couverture à néant). Si elle détient un indice clé, aucune dépense n'est alors nécessaire pour y avoir accès.

La différence entre une ressource et un contact de réseau est que la première peut vous trahir, perdre son sang-froid, merder voire donner une direction aussi intéressante que périlleuse à la situation. Les contacts s'avèrent plus fiables. En contrepartie, contrairement aux ressources, vous devez dépenser des points de Réseau pour les créer.

Recherche et arrestation

De nombreux Agents travaillent dans les forces de l'ordre. Ils ont le droit d'arrêter et de détenir des suspects ainsi que de réclamer des mandats de perquisition auprès des cours de justice. Et bien souvent une opération prendra comme prétexte une chasse au criminel. Il s'avère parfois utile de placer un témoin ou un suspect en état d'arrestation, même si l'idée finale n'est pas d'aller jusqu'au procès. De plus, la légitimité qu'offre un mandat demeure souvent le meilleur moyen d'entrer quelque part et de jeter un œil.

Une dépense en **Loi** vous offre un prétexte convainquant pour effectuer une arrestation (si aucun ne semblait évident) ou permet de convaincre un juge que les indices qui vous font suspecter une activité criminelle suffisent à justifier un mandat.

Mais ne perdez jamais de vue le risque de retour de flammes. Arrêter une personne ou faire valoir un mandat de perquisition implique d'attirer l'attention, de la paperasse et une piste remontant jusqu'aux Agents. S'ils jouent de malchance, ils peuvent voir leurs noms cités dans la procédure après une arrestation illégale si le suspect n'est pas conduit devant une cour.

Interrogatoire

Il faut d'abord mettre un suspect en détention avant de pouvoir l'interroger. Il faut également un espace isolé et contrôlé où il peut être maintenu en toute sécurité. Pour cela, ils auront

sans doute besoin d'un mandat, voire de **Jargon policier** ou **Agence** selon l'administration ou le département de police qui le détient. Il faudra peut-être même se résoudre à le kidnapper ce qui nécessite donc une planque (cf. page 159) ou au moins une chambre de motel isolée.

La compétence **Interrogatoire** donne automatiquement un indice clé s'il y en a un à découvrir. Cela prendra toutefois des heures, voire des jours si le sujet est entraîné ou conditionné à résister. (Si le suspect détient un indice clé, les autres compétences relationnelles permettront souvent de l'obtenir plus vite et sans avoir à l'arrêter.) Les informations que l'Officier considère comme « secondaires » apparaîtront probablement grâce à une dépense (un ou deux noms par exemple) à moins que la cible ne sache vraiment rien en raison d'une compartimentation de l'organisation, d'un brouillard psychique ou parce que les Agents ont chopé le mauvais gars.

Détecteur de mensonges

Le polygraphe, ou « détecteur de mensonges », repère pendant l'interrogatoire d'un sujet les changements dans le rythme cardiaque, la pression sanguine et le potentiel électrique de la peau. Qu'il détecte vraiment les mensonges ou non reste sans réponse. En tout cas, il ne désigne pas avec certitude les espions.

Si le sujet s'avère psychologiquement sensible face au polygraphe, l'usage de la machine (soit un test de Mécanique Difficulté 6 ou de Psychothérapie Difficulté 5) donne l'équivalent d'une dépense de 1 point en Interrogatoire. Le simple fait d'être relié à l'engin peut suffire pour pousser un sujet nerveux (ou quelqu'un avec bien des choses à cacher) à répondre favorablement à d'autres approches relationnelles.

Torture

Certaines personnes, en particulier issues de milieux de « durs à cuire » comme l'armée, la police ou le crime organisé, restent muets tant qu'ils n'ont pas eu une correction en bonne et due forme, quelques doigts cassés ou au moins la tête cognée contre un capot de voiture. Cela arrive après un rapide combat ou grâce à l'intimidation. Cette période de « mise en condition » peut aussi préparer le sujet à répondre au « bon flic » qui interviendra avec des compétences relationnelles plus douces.

Dans le cadre du jeu (et non pas selon une définition légale), la torture va au-delà du fait de tordre un bras, vers l'application mesurée et continuelle d'un état de stress et de souffrance. Être témoin ou acteur d'un acte de torture implique un test d'Équilibre mental (cf. *Violence* page 123). La douleur et la terreur rendent souvent la victime de torture incapable de discerner la vérité des mensonges qu'il faudrait dire pour tout faire arrêter. L'Officier a toujours le dernier mot sur la valeur des informations obtenues ainsi.

Sérums de vérité

CIA et autres agences de renseignements utilisent des cocktails de barbituriques, dont la scopolamine et le sodium thiopental, pour faciliter leurs interrogatoires. Ces drogues induisent un état général de bien-être, réduisent les inhibitions et (sous l'influence d'un interrogateur chevronné) les sujets auront tendance à dire tout ce qui leur passe par l'esprit, que cela soit vrai ou faux. En réalité, un « sérum de vérité » plonge juste le sujet dans un état proche d'une bonne cuite ou d'un trip.

Dépensez 1 point en Médecine ou Pharmacie pour ajuster le dosage d'un sérum de vérité. Un autre test de Psychothérapie est nécessaire pour mener l'interrogatoire. La Difficulté dépend du conditionnement et de l'entraînement reçus par le sujet.

Les Agents résistent au sérum comme s'il s'agissait d'une toxine. Après l'injection, l'Agent effectue un test d'Équilibre mental Difficulté 6. En cas de succès, il est Choqué pendant 1 à 6 heures, mais il ne parle pas. S'il échoue, il est toujours Choqué mais croit également à ce que lui dit l'interrogateur et lui fait des confidences.

La compétence Pharmacie ne permet pas de composer des sérums de vérité à partir d'éléments de base. On ne les trouve pas non plus sur le marché. Si les Agents veulent s'en procurer, ils doivent trouver une source d'approvisionnement grâce à Agence, à Bureaucratie ou à un contact initié (Réseau).



Traitements médicaux

Si les Agents sont blessés, ils vont certainement vouloir se rendre à l'hôpital militaire le plus proche doté d'un allié de DELTA GREEN dans son personnel. Cela n'est pas toujours possible. Dans ce cas, ils chercheront sans doute à éviter d'y être vus. S'ils peuvent s'attendre à recevoir les meilleurs soins dans un hôpital, cela implique également des questions et de la paperasse qui ruinera une opération sous couverture. Les Agents qui finissent dans un hôpital vont devoir se servir de Loi pour trouver une explication face à l'urgence des soins requis et orienter la police (ainsi que leur propre agence) dans une mauvaise direction. Une compétence Relationnelle (ou **Médecine** utilisée comme une compétence Relationnelle par un personnage en bonne santé) permet de convaincre le personnel soignant de ne rien dire, voire d'enterrer dans un second temps le dossier grâce à **Bureaucratie**.

Des Agents bénéficiant d'une formation médicale peuvent cambrioler le cabinet d'un vétérinaire ou d'un dentiste, voire une petite clinique afin d'obtenir le matériel nécessaire. Si, plus probablement, leur équipe comprend le spécialiste black-bag du FBI, il utilisera **Discrétion** pendant que vous stabilisez avec **Premiers soins** votre partenaire qui vient de prendre une balle dans le ventre.

Utilisez **Connaissance de la rue** pour demander discrètement autour de vous l'adresse d'un médecin ou d'un vétérinaire qui travaille avec le monde criminel local, sans poser de question ni établir de registre. Premiers soins requiert un achat standard. Chirurgie correspond à un achat Important. Des soins d'urgence pour sauver la vie d'un personnage nécessitent un achat inhabituel. Uniquement en liquide.

Se débarrasser d'un corps

Il semblerait que les opérations de DELTA GREEN laissent toujours des cadavres derrière elles. Il est souvent préférable de les faire disparaître plutôt que de devoir expliquer leur présence aux autorités.

Mutiler ou profaner un corps implique un test d'Équilibre mental à 2 points (violence), ou à 3 points si vous connaissiez le défunt.

Pour ne laisser aucune trace derrière vous, dépensez 1 point en **Médecine légale** ou réalisez un test de **Camouflage** (Difficulté 5).

Au besoin, enlevez la tête. Si des enquêteurs sont à la recherche d'une personne disparue correspondant au cadavre, l'absence de tête (et donc de relevés dentaires) retardera l'identification de 24 à 48 heures. Si d'autres représentants des forces de l'ordre trouvent le corps mais n'ont aucune idée de qui il peut s'agir, il ne sera peut-être jamais identifié (à moins que ses empreintes digitales ne soient enregistrées). Enlevez aussi les mains pour être tranquille !

Pour une disparition plus complète, prenez en compte les points suivants :

- Δ Réduisez le corps en pièces facilement transportables. Enroulez-les dans du plastique et enterrez-les dans des endroits éloignés les uns des autres. Ou encore dispersez-les dans la nature afin que des animaux sauvages les dévorent.
- Δ Dissolvez le cadavre dans un baril de polypropylène rempli d'acide. Cela correspond à un test d'Athlétisme Difficulté 4 (Difficulté 3 avec une dépense en Chimie) afin de ne pas se retrouver aspergé(e) d'acide (cf. page 115). Il faut un achat inhabituel pour obtenir le matériel nécessaire. Versez le tout dans un bidon en acier et enterrez-le bien profondément : trouvez un site d'enfouissement illégal avec Criminologie.
- Δ Dissolvez le corps dans de la chaux vive en dépensant 1 point en Médecine légale.
- Δ Réduisez-le en cendres dans un incinérateur industriel ou un crématorium. Il faut pour cela de 1 à 6 heures et un accès au site : s'y infiltrer ou payer un employé (achat important et une dépense en Négociation).
- Δ Plongez le corps dans un creuset industriel plein de métal en fusion. Il s'agit d'un test de Mécanique Difficulté 6 (vous pouvez dépenser 1 point en Conduite si vous avez une spécialisation en engins lourds) afin de ne pas être atteint(e) par les jets de métal en fusion (dégâts d+2, puis dégâts incendiaires mineurs pendant 1 à 6 tours). Afin d'y avoir accès, suivez la même procédure que pour un incinérateur industriel.
- Δ Plongez le corps dans un lac profond ou un un marais où il va se décomposer. Pensez d'abord à infliger de multiples perforations au cadavre afin d'éviter qu'il ne gonfle puis se mette à flotter.
- Δ Jetez le corps à la mer si vous avez un bateau pour vous éloigner assez des côtes. Si vous ne voulez pas le voir s'échouer sur une plage, enfermez-le dans un lourd bidon métallique et balancez le cadavre à plus de 30 kilomètres du rivage.

Conseils aux joueurs

La Chute de DELTA GREEN vise à faire collaborer les joueurs pour mettre en scène un technothriller horrifique. Dans cette approche de collaboration, le travail des joueurs consiste à ressentir cette horreur, faire appel à la technologie disponible et aider à maintenir une atmosphère d'épouvante. De son côté, l'Officier doit les aider à réaliser ces objectifs. L'Officier comme les joueurs tirent profit à se mettre d'accord et à intégrer au jeu l'ambiance et le cadre qu'il est censé avoir.

Bien que chaque mission renferme en elle les germes d'un échec épouvantable, une opération normale de ***La Chute de DELTA GREEN*** devrait ressembler à ça :

- Δ DELTA GREEN apprend une possible manifestation du paranaturel. Les analystes du renseignement font de leur mieux pour en confirmer la réalité afin que le Comité exécutif ne perde ni temps ni ressources à envoyer des Agents dans une mission inutile.
- Δ Le Comité exécutif, ou l'un de ses membres, établit les paramètres de l'opération, lui donne un nom de code interne et y assigne un officier référent responsable de l'équipe d'Agents désignés.
- Δ Le personnel de DELTA GREEN établit une couverture bureaucratique adéquate à partir de leurs agences ou sections militaires respectives. Il réquisitionne également les ressources nécessaires et à leur portée. Les Agents peuvent parfois prendre en charge cette phase de la mission.
- Δ L'officier référent rassemble le groupe d'Agents et, pendant le briefing initial, lui donne ses instructions et accès aux ressources disponibles.
- Δ Les Agents enquêtent sur l'événement repéré et élaborent un plan pour y mettre un terme. Ils appliquent leur plan, ce qui se traduit en général par une confrontation physique avec l'origine de la manifestation.
- Δ Tout au long de l'opération, ils doivent assurer la sécurité opérationnelle, trouver une couverture ou un autre moyen de désinformation pour expliquer toute action qui attirerait une attention extérieure.
- Δ Si l'officier référent le juge nécessaire, il convoque les Agents pour un débriefing puis les renvoie chez eux et à leur quotidien.
- Δ Dans les différentes agences, les contacts de DELTA GREEN distillent la dose de désinformation nécessaire pour masquer les



activités des Agents et renforcer leur couverture.

- Δ Les derniers détails (prisonniers, preuves et artefacts aliens) sont occultés, soit à travers la bureaucratie fédérale, soit dans un centre de recherche de DELTA GREEN.

Quand une opération suit ce schéma, peu importe la tournure qu'ont pris les événements, aussi déments soient-ils, DELTA GREEN et les joueurs peuvent considérer avoir atteint leur but.

Quelques conseils utiles pour jouer à GUMSHOE

Les joueurs devraient garder ces conseils en tête afin de maintenir une ambiance d'horreur appropriée.

Vous pouvez gagner.

Certes, le thème horrifique du jeu pourrait conduire votre Agent à être massacré, infecté par des spores venues de Yuggoth ou encore enseveli dans un marais cambodgien. C'est *exactement* ce qu'il va se produire si vous ne faites rien. Vous avez donc tout intérêt à *agir*.

Prenez l'initiative : choisissez le plan d'attaque le plus adapté et appliquez-le. Quelque chose d'horrible va-t-il se produire ? Bien entendu ! C'est un jeu d'horreur ! Mais quelque chose d'horrible surviendra quoi que vous fassiez. Au mieux, votre plan s'avèrera à la fois désespéré et follement téméraire. Il vous mènera probablement à une mort certaine. Mais tout le plaisir vient justement de choisir une marche à suivre et d'agir.

Alors, faites preuve d'audace et d'initiative. Faites face à la situation la plus périlleuse que vous pensez pouvoir gérer et "plongez les mains dans le camboui. Qui sait ? Vous arriverez peut-être à surprendre l'Officier, si ce n'est vos adversaires. Comme dans tous les jeux, elle accordera de bonnes chances de succès à toute approche quelque peu crédible. Bien entendu, elle jonchera votre chemin d'obstacles qui valoriseront d'autant plus votre réussite finale. Prenez une décision rapide, serrez les dents et jetez votre Agent au milieu de ce marais cambodgien.

Regardez votre feuille de personnage.

Si vous ne trouvez ni plan ni approche satisfaisante, demandez-vous comment mettre en scène vos meilleures compétences pour arriver à vos fins. Considérez vos plus hautes aptitudes, à la fois en investigation et générales. Servez-vous des scores les plus élevés, vous jouez pour gagner. Et de préférence, pour gagner en y laissant le moins de plumes possible. Vous incarnez un Marine expert en Armes à feu avec un score de 10 ? Comment un sniper peut-il aider à gérer au mieux la situation ? Le score de Discrétion de votre infiltré de la NSA s'élève à 9 ? Votre plan devrait peut-être s'appuyer sur une effraction. Quelle est votre meilleure compétence relationnelle ? Comment les PNJ pourraient y répondre ? Avez-vous examiné les indices grâce à vos meilleures compétences techniques ou académiques ? Quelque chose va sûrement vous apparaître quand vous allez essayer.

Si vous ne parvenez toujours pas à justifier votre plan quasi suicidaire, pensez à votre Motivation. Trouvez une raison de vous mettre en danger, et peut-être même vous soutiendra-t-elle tout au long de votre aventure. Considérez votre Motivation comme une source d'inspiration qui vous pousse à agir. Décidez lequel de ces plans téméraires s'avère le plus adapté à votre Agent.

En cas de doute, cherchez plus d'informations.

Si vous vous trouvez vraiment dans une impasse, et pas seulement à rejeter des modes d'actions valables, ne restez pas sur place à ressasser vos options. Si vous êtes coincé(e), **agissez et trouvez de nouvelles informations**. Demandez-vous ce que vous avez besoin de savoir pour établir un plan. Puis imaginez comment obtenir ces renseignements. Enfin, allez les chercher.

ROHUM est la clef.

De nombreux groupes rechignent à se servir de leurs compétences Relationnelles. Ils considèrent prendre moins de risque en se contentant de chercher les indices physiques présents sur la scène ou d'éplucher les archives sécurisées par le gouvernement. C'est une terrible erreur. Parlez à vos contacts, aux témoins, aux experts et autres informateurs. C'est de loin le meilleur moyen de récolter des informations. Armés de ces renseignements, d'un accès et de vos ressources, vous concevrez le plan qui vous fera avancer. Pensez à utiliser le Réseau comme compétence d'investigation (cf. page 075) si vous êtes coincé(e).

Allez toujours de l'avant.

Attendez-vous à ne découvrir qu'un seul indice clé par scène. Certes, il ne faut pas abandonner trop vite une scène pour la suivante, mais la plupart des groupes commettent l'erreur inverse. Ils retournent encore et encore aux mêmes endroits, interrogent les mêmes témoins dans l'espoir de leur arracher quelques bribes d'information supplémentaires. Si vous découvrez un indice qui vous mène ailleurs, suivez-le ! Il est probable que vous trouverez là-bas un nouvel indice menant

à une autre scène, où se cachera un autre indice vous guidant vers une troisième scène, et ainsi de suite. Revenir toujours au même point conduit un groupe à l'échec. Comme des agents fédéraux qui bouclent leur enquête, votre groupe connaîtra le succès en suivant la piste.

Souvenez-vous : vous êtes les personnages principaux.

En créant un Agent, vous donnez vie à l'un des héros de l'histoire. Une histoire parlant d'agents fédéraux luttant contre le paranaturel. Bien entendu, certains se roulent en boule et se lamentent en souhaitant que Cthulhu n'ait jamais existé. On les appelle des « personnages non-joueurs ». Ou des « en-cas ».

L'inaction c'est l'ennui. Quand vous créez votre Agent, ou développez sa personnalité en cours de jeu, pensez à intégrer dans votre interprétation son caractère pro-actif, plein de ressources et courageux : en un mot héroïque, même face à des cauchemars non-euclidiens.

Dans les jeux d'horreur (et d'espionnage !), les joueurs font souvent l'erreur de ne penser qu'à donner une réponse réaliste à la situation. Au lieu de cela, faites des choix intéressants puis trouvez un moyen de les justifier pour les rendre plausibles. Un choix intéressant est celui qui maintient votre Agent, et l'opération, en mouvement rapide constant.

Les Règles d'Innsmouth

Si DELTA GREEN fait bien attention à ne pas coucher par écrit le moindre manuel technique ou éditer de règles d'engagement, les survivants et les vétérans de ses opérations se transmettent leurs propres consignes de survie. Les agents se réfèrent à cette liste sous le nom de « Règles d'Innsmouth », d'après les célèbres « Règles de Moscou » de la CIA pour les membres de la Compagnie opérant dans la cour du Kremlin.

Comme on peut s'y attendre, les bons usages mis en avant par les agents de DELTA GREEN s'avèrent légèrement différents.

Ne vous faites pas prendre.

Voilà la seule et unique Règle numéro Une. Vous ne possédez ni carte « sortie de prison » ni permis de tuer. Vous avez un job à faire et cela implique d'agir à couvert. Si vous êtes pris(e), taisez-vous et prenez sur vous. Le programme va essayer de vous sortir de là, à moins que l'intérêt de la mission nécessite d'adopter un profil bas, ce qui a de grandes chances d'arriver. Dans ce cas, attendez-vous à vivre un moment difficile. Aussi, ne vous faites pas prendre.



Assurez votre couverture.

Ne mentionnez pas le programme ou le paranaturel, que ce soit en public ou en privé. Ayez toujours une autre histoire, une autre mission ou une autre identité à faire valoir. Essayez de disposer de préférence des documents adéquats afin de valider vos mensonges.

Mentez. Toujours. Sauf à nous.

Rendez vos mensonges crédibles. Ne mentez jamais à vos camarades ou à votre officier référent. N'essayez même pas de mentir au programme. Nous nous en rendrons compte et alors personne ne pourra découvrir ce qu'il vous est arrivé. Parce que nous leur mentirons.

Vos amis peuvent savoir la vérité au sujet d'une opération. Mais ils ne doivent jamais connaître celle qui concerne le programme.

Votre arme : votre intelligence.

Repérez les manifestations étranges, cherchez-les, observez-les. Rendez-vous sur place, interrogez les autochtones, les témoins, les clochards, les natifs, les chefs locaux et tout ce qui ressemble à un humain. Vous ne pouvez *vraiment* pas tout savoir de votre ennemi dans les livres. Alors n'essayez pas.

Une équipe doit se composer au minimum de deux personnes.

N'agissez pas seul(e). Notre ennemi peut vous remplacer, contrôler votre esprit ou plus simplement effacer votre existence et les souvenirs de vous. Ne leur en donnez pas l'occasion. Si vous devez rencontrer seul(e) un contact, trouvez un partenaire pour assurer vos arrières et vous surveiller.

N'enfoncez pas la porte.

Du moins pas celle de devant. Ménagez-vous votre propre point d'entrée. Cette règle s'applique à bien plus de situations que simplement pénétrer dans un bâtiment.

Dans le pire des cas, réduisez ce bâtiment en cendres et tendez-leur une embuscade quand ils tentent de fuir.

N'attendez pas de voir le blanc de leurs yeux.

Beaucoup trop de vos ennemis ne meurent pas quand on leur tire dessus. N'attendez pas de vous retrouver au corps à corps pour vérifier si c'est bien le cas. (Attendez absolument d'être certains qu'il ne s'agit pas de simples badauds mais bien de cibles valides). De même, ne faites pas de tirs de sommation. En fait, ne donnez aucun avertissement. L'effet de surprise est votre seul avantage.

Un repli réussi est une victoire.

Lorsque l'ennemi vous attaque, vous subissez ses plans et il a l'initiative. Ne faites pas ce qu'il attend de vous. Rompez le contact et repliez-vous jusqu'au point de ralliement. (Vous *avez* anticipé et déterminé un point de ralliement, n'est-ce pas ?) Une fois en sécurité, analysez l'assaut et préparez une contre-attaque. Visez leur point faible. Choisissez le moment et l'endroit où vous bénéficierez de l'initiative.

Ne lancez rien sans avoir établi un plan de repli. Toujours savoir où se trouve la sortie.

Faites confiance à votre intuition.

Si ça sent mauvais, c'est certainement mauvais. Repliez-vous et rassemblez plus d'informations. Si ça sent vraiment, vraiment mauvais, repliez-vous et appelez des renforts. Il se peut même qu'ils viennent !



CE IS THE KEY

OLE BASIS FOR EFFECTIVE,
ECIFIC INTELLIGENCE INFORM
ANDER IS LEFT GROPING ALMO
NE OF THE MOST SIGNIFICANT OU
NAM CONFLICT AS IT RELATES TO
E IMPROVEMENT OF OUR INTELLIG
E GREATLY INCREASED COMMAND A
TANCE OF THE INTELLIGENCE FUNC
PON US.

ACTICAL OPERATIO
IBER AND EFFE
THEREFORE, ST
EOPLE I COULD
ITY MY PERSONA

LTG FRED C.
Former Comma
II Field Force
25th Infantry D

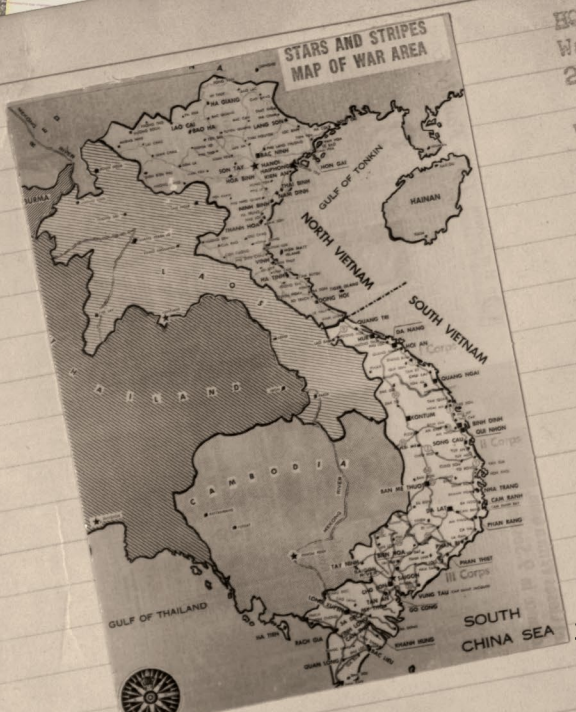
74

HQMC
Washington, D. C.
29Jul66

VIETNAM MAP--The Stars and Stripes map of the war area in Vietnam, showing both North and South Vietnam.

DEFENSE DEPT. PHOTO (MARINE CORPS)
AM3 7
rum

127 GVB-241





RÉSERVÉ À L'OFFICIER

AU BORD DE LA DESTRUCTION

En 1960, comme le décrit le journaliste I.F. Stone, le monde ressemble à un bar où une bagarre est sur le point d'éclater. Le gouvernement des États-Unis envisage de remporter le combat et de faire le ménage dans le bar par la même occasion. C'est au cours de cette décennie qu'il déclare la guerre à la pauvreté et envoie un demi-million de soldats en Indochine ; annule la ségrégation dans les isoloirs et infiltre les mouvements pour les droits des Noirs ; envoie des fusées sur la Lune et se retient de le faire sur les Soviétiques. Si on y emploie toute notre énergie et notre esprit, il n'y a rien qui ne soit hors de notre portée pour rendre le monde meilleur, pour l'Amérique et pour tous les autres.

Même Delta Green y croit. Pour le moment.



« Le jour de son réveil serait alors aisé à déterminer, car il adviendrait quand l'humanité serait devenue pareille aux Grands Anciens : libre, sauvage, affranchie du bien et du mal, foulant au pied les lois et la morale, et plongée dans le tumulte euphorique et meurtrier d'une orgie sans fin. Les Anciens délivrés enseigneraient alors aux Hommes de nouvelles façons de hurler, d'exulter, de tuer et de jouir, et la planète entière flamboierait dans un holocauste d'extase libératrice. »

— H.P. Lovecraft, L'Appel de Cthulhu

Au cœur de DELTA GREEN

Le projet qui serait plus tard connu sous le nom de DELTA GREEN débuta avec l'opération PUZZLEBOX (le nom attribué par DELTA GREEN après sa reclassification en 1942), un raid fédéral lancé le 3 février 1928 contre la ville côtière et délabrée d'Innsmouth, dans le Massachusetts. L'ONI se chargea de l'organisation et de la coordination de cette action inhabituelle par le nombre d'agences impliquées, civiles et militaires.

L'ONI disposait déjà d'un bureau traitant les enquêtes spéciales : la Division P (ou P4 pour bureau des Phénomènes Psychiques, Parapsychologiques et Paranormaux). Une voie de garage, la Navy y enterra les cryptographes, Marines, agents du Trésor et marins qui survécurent à la fois au raid d'Innsmouth et à ses conséquences administratives. La Division P s'installa au centre YY-I à Camp Fly en Arizona, où elle retenait les prisonniers hybrides mi-hommes mi-Profonds ramenés d'Innsmouth. Quand ils mouraient sous la chaleur du désert, elle pouvait ensuite les disséquer à loisir. Comme les éléments s'accumulaient à partir des analyses et des autopsies, elle réactiva en secret l'opération PUZZLEBOX pour satisfaire un « besoin de savoir » en toute discrétion.

Des expéditions de la Navy envoyèrent le personnel de la Division P à travers le monde, à la recherche de colonies semblables à celle d'Innsmouth. La Division ne tarda pas à les trouver : au Groenland, aux Philippines, au Nicaragua et encore ailleurs. Elle leva aussi le voile sur quelque chose de plus grand qui se déroulait sous leurs yeux. La Division P lança des opérations sur le territoire américain contre des groupes qu'elle jugeait engagés dans des « activités non conventionnelles et dangereuses ».

Surchargés de travail et sans réel budget, les enquêteurs de la Division P arrivaient souvent après l'intervention des autorités locales et ne pouvaient rien faire d'autre que couvrir le chaos engendré. Les cultes et les déments qu'ils découvraient vénéraient une étourdissante variété d'entités dont ils retrouvaient les traces dans des grimoires médiévaux et des trouvailles archéologiques de cette décennie. Dès la fin des années trente, la Division P se rendit compte que PUZZLEBOX débordait largement des simples Profonds et de leurs adorateurs.

L'époque de l'OSS

Après Pearl Harbor, le cadre d'action sur son propre territoire ne suffisait plus. Dès le début de 1942, le capitaine de corvette Martin Cook, chef de la Division P, informa le général de division William J. « Wild Bill » Donovan, commandant du tout nouveau OSS, des activités de la Karotechia (cf. page 304) sans toutefois s'étendre sur l'existence du paranaturel. Donovan accepta de s'entourer de membres de la Division P comme spécialistes pouvant exploiter la faiblesse pour l'occulte du haut commandement de l'Axe. Cook fut promu au rang de commandant et son groupe fut intégré au sein de l'OSS, obtenant ainsi un code de sécurité spécifique : DELTA GREEN.

Cook envoya ses équipes de DELTA GREEN contre la Karotechia, volant ou détruisant livres et artefacts recherchés par les agents de Himmler. Dans le même temps, il orientait autant de raids aériens et de minages sous-marins qu'il le pouvait contre des cibles secondaires repérées par la Division P. Bientôt, le programme ajouta à sa liste de priorités le Genyosha (cf. page 303), le département de recherche occulte japonais.

Alors que l'Allemagne s'effondrait, les agents de DELTA GREEN sillonnaient le Reich pour s'emparer ou « ôter à l'ennemi » livres, artefacts et membres de la Karotechia liés au paranaturel. L'opération BRISE D'ÉTÉ fut une course contre non seulement les plans jusqu'au-boutistes nazis envisageant une apocalypse finale, mais aussi contre au moins deux groupes soviétiques de spécialistes des missions liées à l'occultisme au sein du SMERSH et du GRU. Les opérations DÉMENCE en Allemagne et HOSPITALITÉ DU SUD en Amérique du Sud et ailleurs semblèrent écarter pour de bon la menace de la Karotechia.

La renaissance de DELTA GREEN

Le 1er octobre 1945, le président Truman dissout l'OSS, et donc DELTA GREEN. Le 24 juin 1947, la soucoupe de Roswell s'écrase. Le programme est réactivé au sein du Groupe d'Études Spéciales MAJESTIC (cf. page 178). De nombreux analystes affiliés à DELTA GREEN reprirent ainsi du service, liés par le secret, et furent rattachés à MAJESTIC.

D'autres vétérans de DELTA GREEN y trouvèrent l'occasion d'inscrire leurs enquêtes officieuses dans un cadre légal. Ils firent pression auprès de la Maison Blanche pour que DELTA GREEN soit réactivé au sein de l'appareil militaire américain afin « de contrer les tentatives d'utilisations de technologies non orthodoxes par des puissances étrangères ». Truman accepta et ordonna au Comité des chefs d'état-major interarmées d'organiser DELTA GREEN en tant qu'unité de renseignement militaire inter services spécialisée dans la guerre

psychologique, sous les ordres du désormais contre-amiral Cook.

Supervisé par un Comité exécutif composé d'officiers supérieurs et d'adjoints de l'état-major, Cook répondait directement au Comité des chefs d'état-major interarmées ce qui, en théorie, l'affranchi des diverses branches militaires et de leurs rivalités mesquines. Truman espérait que DELTA GREEN traquerait les phénomènes OVNI outre-mer afin d'assurer l'avance du renseignement américain dans ce domaine.

Cook et ses vétérans avaient d'autres idées en tête. Profonds, occultistes nazis et Océan Noir s'avéraient être des préoccupations bien plus terre à terre. Les soucoupes volantes restaient une sorte d'à-côté. Les agents intéressés par les trucs à la « Buck Rogers » finissaient par rejoindre MAJESTIC qui, au final, reprit à son compte la chasse aux OVNI en 1953, au grand soulagement des deux programmes. À compter de ce tournant, chacune des deux organisations évitera de croiser le chemin de l'autre. Cette séparation précoce participa à la compartimentalisation du renseignement qui, s'il avait conservé une vue plus globale, aurait pu amener à d'importantes révélations sur la nature du paranaturel.

En mai 1959, DELTA GREEN perdit le contre-amiral Cook, interné dans l'aile psychiatrique de l'hôpital naval de Bethesda suite à un complet effondrement physique et mental dû à la fatigue et au surmenage. Cook en sortit en 1963 et prit une retraite tranquille dans son ranch du Montana où il vécut jusqu'à sa mort en 1968. Au cours des dernières années de sa vie, il refusa de participer à d'autres opérations de DELTA GREEN, même en tant que simple conseiller.

DELTA GREEN aujourd'hui

La retraite de Cook laisse l'organisation interne de DELTA GREEN sans direction. Son adjoint, le capitaine David Payton, survivant de l'opération BRISTOL (cf. page 230) n'a pas l'ambition (et selon certains l'énergie) de lui succéder. Les responsables de l'état-major ne veulent pas s'occuper de DELTA GREEN, et encore moins briser la carrière d'un officier compétent en l'assignant à un programme qui, en apparence, n'amène rien d'autre que d'occasionnelles pertes humaines. Le capitaine Payton continue de coordonner les opérations en cours de DELTA GREEN, mais le programme perd son sens pendant l'année électorale de 1960.

Robert S. McNamara — Nouvel organisateur

En 1961, le nouveau secrétaire à la Défense Robert S. McNamara réorganise un certain nombre de systèmes attachés au Pentagone, dont DELTA GREEN. Le président Kennedy (natif du Massachusetts et marin de longue date) valide avec enthousiasme la mission de DELTA GREEN après avoir reçu un rapport de la part de MAJESTIC-12. Plutôt que de remettre en place la structure de commandement militaire directe, JFK et McNamara donnent au Conseil National de Sécurité la responsabilité de DELTA GREEN. Ainsi, ils reconstituent de facto le Comité exécutif chargé de superviser l'organisation.

McNamara et le CNS augmentent la part de civils dans le CE et le programme. Pendant les années 60, DELTA GREEN recrute du personnel dans les académies, les agences de sécurité et de renseignements civiles. Il ajoute ainsi des compétences d'investigation à sa puissance de feu brute. Lorsqu'un événement paranaturel attire l'attention de DELTA GREEN, l'officier référent attribue un code de sécurité aux personnels qualifiés, les informe de « ce qu'ils ont besoin de savoir » et des détails essentiels à la mission.

Une fois celle-ci remplie, les survivants voient un petit delta vert (Δ) ajouté à leur dossier. Ainsi marqués, les « sympathisants » de DELTA GREEN peuvent être à nouveau mobilisés s'ils se trouvent à proximité d'un lieu de crise ou si leurs talents particuliers sont requis. DELTA GREEN grandit en évitant toute centralisation. Les membres individuels du Comité exécutif, et même les officiers référents vétérans possèdent l'autorité suffisante pour monter des opérations sans avoir besoin d'en faire mention à leur hiérarchie.

Cette méthode présente certains avantages dans une stratégie de réponse rapide face à un monde en rapide désintégration. Du point de vue de sa survie, ce mode de fonctionnement est bien plus coûteux.

Bases

Dans l'ensemble, DELTA GREEN préfère opérer au sein d'autres bâtiments fédéraux plutôt que d'entretenir ses propres centres spécialisés. D'une part, cela rend plus difficile tout repérage des agents du programme par des observateurs extérieurs. Ensuite, cela évite de doubler inutilement l'équipement utile (ordinateurs, radiotélescopes...)

Le programme sous-traite la sécurité de bases non gouvernementales de DELTA GREEN (et de certaines pourtant fédérales) à l'entreprise Wackenhut Security, qui œuvre aussi



pour la NASA et d'autres agences du gouvernement. Il économise ainsi en ressources humaines et améliore la sécurité opérationnelle. Les gardes de la Wackenhut ne savent rien des bâtiments et bouts de terrain qu'ils protègent.

Quartier général

Aucun édifice n'accueille le quartier général de DELTA GREEN, pas même un étage dans un immeuble. Chaque membre du Comité exécutif dispose de ses propres bureaux. Ils se réunissent dans une salle de conférence sans fenêtres et anonyme, située au troisième étage de l'Anneau C du Pentagone. Les maigres effectifs permanents qu'entretient DELTA GREEN (soit en 1969, 78 officiers administrateurs, secrétaires, officiers référents et analystes) opèrent dans l'Aile Cinq, une partie isolée de Munitions Building, un bâtiment de la Navy de plus en plus décrépit sur Constitution Avenue. Ce personnel organise les missions sous couverture, la logistique et finance les opérations.

Une autre équipe de neuf analystes travaille dans un bureau fermé à Langley, le quartier général de la CIA en Virginie. Leur rôle consiste essentiellement à faciliter l'accès des agents aux informations non classifiées. Enfin, 22 chercheurs affiliés à DELTA GREEN sont intégrés à la Division de Recherche de la Défense au sein de la Librairie du Congrès (cf. page 037). Toutefois, et en théorie, aucun d'entre eux ne connaît les autres.

Il existe un bureau réservé au programme au sein du QG du Commandement pour l'Assistance Militaire au Viêtnam, 137 Pasteur Street à Saigon. Le programme installe également des QG de campagne temporaires à la fois sur le territoire américain et outre-mer, pour toute opération qui dure assez longtemps pour devenir permanente. Le bureau de Boston, par exemple, a été crée en 1927 au cœur de la Tour des Douanes afin de coordonner l'opération PUZZLEBOX. Il a été fermé en 1937 puis réactivé pour RIPTIDE en 1963 et reste ouvert jusqu'en 1970.

L'Annexe

Après que Freis eut réduit en cendres les archives originales de DELTA GREEN en 1955 (cf. page 207), la question se posa de savoir où, mais aussi *s'il fallait*, regrouper les dossiers du programme ainsi que les divers objets paranaturels recueillis sur le terrain. Certains officiers et analystes de DELTA GREEN (les « partisans du bûcher » comme les désignent leurs opposants) insistaient sur le fait que Freis n'avait rien d'un fou. Au contraire, il avait rendu un grand service à l'Humanité comme au programme.

Ne garder aucune archive sur les missions de DELTA GREEN améliore sérieusement la sécurité opérationnelle, mais rend presque impossible toute vision stratégique ou planification. Au mieux, tout repose sur la mémoire humaine. L'accumulation d'artefacts et d'ouvrages paranaturels comporte des risques aussi évidents qu'inquantifiables. Mais DELTA GREEN peut-il planifier de futures opérations sans une étude préalable ?

Depuis cinq ans, le débat se poursuit dans les mémos et les salles de réunion. Les membres actifs du Comité exécutif ainsi que quelques officiers référents constituent leurs propres dossiers et disposent parfois de leur propre moyen de stockage dans divers bâtiments et sous-sols gouvernementaux, voire chez eux. Cette très mauvaise habitude se maintient même si des solutions plus classiques émergent depuis la réorganisation engagée par McNamara.

En 1961, DELTA GREEN remet en place son système d'archivage, dont une bibliothèque accueillant les travaux occultes et non-euclidiens confisqués. Sa localisation demeure secrète. Ni chercheur ni membre du personnel au sein du programme n'est autorisé à y accéder directement. Il s'agit de l'Annexe, ou comme l'appellent certains anciens, la Grange (car les portes en sont complètement verrouillées maintenant que les chevaux s'en sont échappés).

L'Annexe est un bâtiment de Baltimore appartenant à une compagnie servant de couverture aux activités de la CIA, camouflée en entreprise de la Mafia. Il s'agit d'un entrepôt « à l'épreuve du feu » réservant un accueil des moins cordiaux aux hypothétiques clients. Une petite unité chargée de la sécurité et du courrier s'occupe de l'Annexe. Elle n'étudie ni ne s'intéresse à ce que l'endroit contient. Tout objet est scellé dans des paquets individuels avant d'y être adressé. Si un membre du Comité exécutif veut récupérer un rapport ou quelque chose gardé dans l'Annexe, il envoie le numéro de dossier ou d'étagère sur un téléscripteur spécifique. L'objet désiré lui est livré dans les quatre heures. Chacun d'entre eux possède un numéro de code personnel (changé chaque semaine) pour ces requêtes. L'utilisation de toute autre combinaison que celles actives entraîne une enquête de sécurité. Toutes les archives demandées doivent être restituées à l'Annexe, remises sous scellés, dans les 24 heures suivantes.

Le Quartier

Il s'agit d'une aile sécurisée au sein de l'Hôpital Naval de Portsmouth, Virginie. Bien qu'il se trouve un sympathisant de DELTA GREEN parmi le personnel de la plupart des établissements hospitaliers militaires américains, le programme impose, dès que leur condition le permet (et parfois même avant), le transfert au Quartier de tout patient affilié à l'organisation. Ceux-ci y restent aussi longtemps que leur état mental ou physique le réclame.

Le premier motif reste la sécurité. Dans leur délire ou sous l'effet d'antidouleurs, on a entendu des patients marmonner toutes sortes

de choses qui devraient mieux être tues. Ensuite, le personnel médical du Quartier a vu assez de phénomènes étranges pour distinguer des symptômes potentiellement mortels d'autres certainement bizarres mais plus bénins.

Le Comité exécutif

Depuis sa mise en place en 1947, DELTA GREEN opère toujours au moins sous la supervision d'un Comité exécutif. Parfois appelé ExComm (pour Executive Comitee) ou Comité 9895 (d'après le décret d'application officialisant le programme), il est validé par le président ainsi que par le Comité des chefs d'état-major interarmées. Sous Truman et Eisenhower, le Comité 9895 agit surtout comme tampon et parfois pour faciliter les plans du contre-amiral Cook, ne refusant que rarement son imprimatur pour une opération.

Le secrétaire à la Défense McNamara rétablit le contrôle de la Maison Blanche sur le processus en désignant 26 nouveaux membres au Comité exécutif. La plupart d'entre eux sont des civils, issus du renseignement ou d'autres départements, voire des universitaires. Sous l'insistance de Kennedy, il est ajouté au moins un représentant des Forces Spéciales, le général de brigade Reginald Fairfield. Après un briefing complet réalisé par le personnel de DELTA GREEN (dont l'examen d'un Profond prisonnier), le nouveau comité se met au travail.

Durant les années 60, le Comité exécutif comprend :

Dr Joseph Camp (né en 1918)

Recruté par DELTA GREEN dans le Département d'Études Extrême-Orientales de Harvard en 1942, Camp servit dans l'OSS sur le front sino-indien. Il occupe officiellement le poste de directeur des études par pays dans la Division de Recherche de la Défense, mais il passe une grande partie de son temps au Pentagone comme conseiller sur le Viêtnam et la Chine. Il jouit d'un esprit analytique remarquablement stable et clairvoyant. Il soutient la faction du programme partisane de « connaître son ennemi », insistant sur la nécessité de récupérer les livres et artefacts.

Général de brigade Reginald Fairfield (né en 1914)

Alors qu'il était commando dans l'OSS, Fairfield servit en France, en Italie et sur le théâtre méditerranéen. Il a travaillé en Europe dans les années 50 sur l'opération GLADIO. Il entraînait derrière le front des groupes de guérilla pour résister à l'invasion communiste, puis fut transféré au Viêtnam en 1959. Cette même année, Martin Cook l'inclut dans le programme. Son point de vue agressif, se résumant à « brûler les livres, dynamiter tout le reste » (et ses opinions politiques très à droite), lui valurent l'inimitié de certains membres du Comité. Il fut promu général de division en 1968, et succèda au contre-amiral Payton à la tête du Comité exécutif après la retraite de celui-ci. La majorité des missions qu'il organise sont des opérations d'ampleur telles que KURTZ (cf. page 193), impliquant des unités de la taille d'un peloton, voire d'une compagnie, issues de différentes branches.

Colonel Michael Keravuori (né en 1919)

Vétéran de la Guerre russo-finoise, Keravuori a été naturalisé citoyen américain en 1946 et a servi en Corée dans le corps des Rangers. Il dirigeait l'opération SIC SEMPER TYRANNIS (décembre 1952) qui entraîna la destruction d'un laboratoire du MGB près de Novosibirsk, où se poursuivaient les recherches de la Karotechia sur la réanimation dans le but de rendre Staline immortel. Un élément des plus déroutant fut que le GRU captura les agents de DELTA GREEN *avant qu'ils aient pu conduire leur raid*. Toutefois, après avoir été interrogés, ils furent libérés sans explications et autorisés à poursuivre leur mission. Puis le GRU essaya d'éliminer les survivants. Seul Keravuori réussit à rentrer au bercail, traçant son chemin à travers le détroit de Bering.

Après l'opération MOUFETTE en Colombie (mai 1956), il fut muté au Comité 9895. Il porte une attention particulière à chaque détail de ses opérations. Les gens qui travaillent avec lui disent qu'il paraît ne jamais avoir besoin de dormir. En réalité, il ne parvient pas à dormir, et ce, depuis la Colombie. Mais il fait toujours des rêves. Certains jours, il s'en rappelle.

Colonel Marcus Mitchell (né en 1920)

Le sergent Mitchell servait dans l'unité noire du 92e d'infanterie en Italie quand il fut remarqué par DELTA GREEN, après avoir sauvé l'opération MÉLOPÉE à Bordighiera (avril 1945). Il fut alors intégré dans le programme. Après BRISE D'ÉTÉ, LUNACY, un service en Corée et comme OCS à Fort Benning, le programme affecta le lieutenant Mitchell aux opérations domestiques, le plus souvent contre des cultes supposés au sein des mouvements pour les droits civiques. Hormis l'opération SUDDEN SAM en 1967 (cf. page 197), la plupart se révélèrent n'être que de fausses alertes. Promu au grade de colonel puis intégré au Comité exécutif en 1963, il croit que l'on peut résoudre la plupart des problèmes grâce à une approche originale et une puissance de feu supérieure.

Contre-amiral David Farragut Payton, USN (né en 1904)

Diplômé d'Annapolis, Payton a rejoint l'ONI en 1929 et P4 en 1932. Basé

au Mexique, au Japon puis aux Philippines, il révéla l'existence de l'Océan Noir et ses liens avec Dagon. Pendant la Seconde Guerre mondiale, il servit comme décrypteur à la Station S de Bainbridge Island, dans l'État de Washington. En 1947, il devint l'adjoint du contre-amiral Cook dans le DELTA GREEN nouvellement formé. Il occupa son dernier poste de terrain au cours de l'opération BRISTOL en 1955. Il se montre apathique et sans motivation depuis. Cependant, en tant que l'un des rares vétérans survivants de P4 dans le programme, et étant son officier commandant référent (promu contre-amiral en 1961), il conserve un degré d'influence considérable jusqu'à sa retraite en 1968.

Général de brigade Michael Stillman, USAF (né en 1921)

Stillman fait partie des premières recrues de DELTA GREEN dans l'OSS. En décembre 1942, il s'empara des plans du canon sonique Donnerschlag dans la base de la Karotechia à Fécamp en France (opération TUMULTE). Il fut muté dans l'USAF et intégré au programme en 1947 pour étudier les OVNI (projets SIGNE, RANCUNE et BLUE BOOK). Lorsque MAJESTIC prit sous son aile toutes les recherches sur les OVNI, Stillman resta attaché à DELTA GREEN. Il croit toujours au besoin de s'armer contre le paranaturel et de coopérer avec MAJESTIC. S'il entend parler de science pré-humaine survivante ou d'une rencontre avec les Mi-Go, il planifie aussitôt une opération.

Dr Augusta Warren (née en 1919)

Son père, l'occultiste Harley Warren, disparut en Floride avant la naissance d'Augusta. Elle essaya de rester hors de son ombre en étudiant la sociologie à l'Université de Chicago. Les résultats de ses recherches, malheureusement, dessinaient tous des schémas étranges, l'amenant vers des conclusions troublantes sur les comportements humains de masse. Après la victoire de Kennedy en 1960, Warren sollicita les protégés de son père encore en vie (et ses propres liens politiques dans le système Daley à Chicago) pour intégrer le Comité exécutif. Elle ne fait pas attention au ressentiment sexiste et militariste qu'a fait naître son piston. Elle poursuit ses recherches : confier à des enquêteurs chevronnés le travail sur le terrain sur les anomalies qu'elle repère dans les données. Les équipes envoyées à la suite de « rapports d'anomalies » tendent à ne rien trouver du tout. Ou alors des phénomènes incroyablement bizarres, même selon les standards du programme.

Figures historiques

L'Officier peut aussi vouloir introduire quelques personnalités historiques dans le Comité exécutif DELTA GREEN, telles que :

- **Miles Copeland, Jr (né en 1916) :** Entré à la CIA en 1947, il a mené des opérations dans tout le Moyen-Orient. Il joua un rôle majeur dans l'opération AJAX (le renversement de Mossadegh en 1953 en Iran), et planifia d'autres coups d'États de la Syrie au Ghana. En 1954, il met en place le programme Occultisme dans les Hautes Sphères (OHS) visant à infiltrer des astrologues et autres occultistes appartenant à la CIA auprès de dirigeants étrangers réceptifs. Il vit à Beyrouth sous couverture non-officielle (CNO).
- **Dr Sidney Gottlieb (né en 1918) :** Le « Magicien noir » de la CIA doit ce surnom à sa maîtrise des poisons et de l'hypnose. Il dirige la division chimie du TSD (cf. page 033) et supervise le programme de contrôle mental de la CIA appelé MK-ULTRA. (Gottlieb fait également un excellent directeur-adjoint de MAJESTIC, il travaille dans tous les cas pour les deux programmes en parallèle.)
- **Virginia Hall (née en 1906) :** Elle a servi à la fois dans le SOE et l'OSS pendant la Seconde Guerre mondiale. Elle opérait en Europe occupée sous le nom de code « Artemis ». Son mari et elle travaillent tous les deux pour la Division Action Politique de la CIA, menant des opérations derrière le Rideau de fer. Elle reste très discrète et a officiellement pris sa retraite en 1966.
- **Général de division Edward Lansdale, USAF (né en 1908) :** Vétéran de l'OSS et spécialiste de la guerre psychologique, Lansdale organisait les élections et les contre-insurrections aux Philippines et au Viêtnam au profit de la CIA. Jusqu'en 1963, il dirige l'opération anti-castriste MONGOOSE pour le Département de la Défense, puis repart au Viêtnam où il joue un rôle flou jusqu'à sa retraite en 1968.
- **Général Nathan Twining, USAF (retraité) (né en 1897) :** Officier en charge du Commandement du Matériel Aérien à l'époque du crash de Roswell, il recommanda la création du Projet RANCUNE, destiné à l'étude des OVNI. Il fut à la tête de l'état-major unifié jusqu'à sa retraite en 1960.

Analystes

Les analystes de DELTA GREEN, au QG ou en poste au sein de la CIA, NRO, NSA, du FBI ou autres administrations fédérales, traitent des monceaux de données et de rapports pour y détecter de possibles incursions ou activités du paranaturel à travers le monde. Les photographies de surveillance et par satellite, rapports d'agents de terrain ou de la police

COLONEL SATCHEL WADE, USMC

Né à Pittsburgh, Pennsylvanie, en 1932. Satchel Grange Wade s'engage dans le Corps des Marines au début de la Guerre de Corée et accumule très vite un impressionnant tableau de combat, dont une Bronze Star et deux Purple HeArt. Après l'armistice, il progresse dans sa carrière d'officier. Au Viêtnam, il reçoit une Silver Star et sa troisième Purple Heart, puis atteint le grade de colonel en 1968.

Il est l'un des survivants de l'embuscade de Hwasun, survenue en 1950 durant les opérations anti-guérilla contre les tribus montagnardes des Olaegodae («très vieux»). Cette expérience lui vaut un recrutement par DELTA GREEN. Il milite sans relâche pour une action militaire contre le paranaturel. Son credo reste : « Ils veulent nous faire peur, notre réponse doit être de leur faire peur en retour. »

Wade veut une place au Comité exécutif, mais ne dispose pas de liens bureaucratiques suffisants pour y parvenir. Il prépare et mène alors mission après mission en Asie du sud-est, espérant obtenir un poste par la démonstration de son courage et de sa force de travail. Son ambition le rend malheureusement sensible aux manipulations de son amante khmère, Li. Il commence à utiliser de plus en plus des moyens paranaturels pour mener sa guerre contre le paranaturel. En 1968, il reçoit à son poste de commandement dans la jungle un rapport d'activité de gardes tcho-tcho (et pire encore). En 1969, Wade planifie l'opération OBSIDIENNE (cf. page 200) qui provoque la libération d'une entité paranaturelle et la dissolution de DELTA GREEN l'année suivante.

Le 7 janvier 1970, le sergent d'état-major Donald Poe et le sergent Adolph Lepus, deux des rares survivants de l'opération OBSIDIENNE, assassinent Wade et Li dans leur poste de commandement dans la province de Binh Thuy.

locale, messages interceptés : tous peuvent un jour ou l'autre arriver sur le bureau d'un analyste. Certains d'entre eux travaillent pour la commission géologique, le Département de l'Intérieur ou même pour le programme de recherche archéologique ARCHINT du Smithsonian, qui relève les activités pré-humaines ou paranaturelles dans le passé.

Les analystes peuvent solliciter des agents de terrain ou même leurs proches pour vérifier si une information donnée relève du canular ou d'une erreur. Ils transmettent ensuite au Comité exécutif les événements catégorisés comme probablement paranaturels. Ils ne sont pas censés aller eux-mêmes sur le terrain. Toutefois, il arrive qu'ils soient parfois les seuls, par exemple, à connaître ce dialecte esquimau si particulier.

Officiers référents

Les officiers référents dirigent les équipes d'agents. Dans l'idéal, ils sont mandatés par le Comité exécutif ou au moins l'un de ses membres. Ils organisent et facilitent les opérations, mais n'y participent que rarement. Presque tous sont d'anciens agents, suffisamment expérimentés et endurcis pour motiver et conseiller leurs troupes. Mais la plupart sont si amochés physiquement ou psychologiquement qu'aucun agent assez malin ne souhaiterait les voir les accompagner sur le terrain.

Les officiers référents doivent maintenir une chaîne de communication active avec les agents et tenir le quartier général informé. Il y a en fait peu de règles strictes. Certains s'impliquent directement, d'autres préfèrent ne pas interférer tant qu'ils sont tenus au courant. Certaines opérations prioritaires ou très visibles nécessitent une direction plus active que d'autres.

Les officiers référents se présentent toujours sous de fausses identités afin de ne pas se compromettre, même auprès de leurs agents. Une équipe de terrain peut travailler pendant des années avec le même officier référent, le connaissant sous un nom donné sans jamais entendre parler de ses autres identités.

MAJESTIC

Laissez DELTA GREEN se débrouiller dans les marais et les égouts à la recherche de monstres à éliminer. MAJESTIC mènera l'Amérique jusqu'aux étoiles.

Le 24 juin 1947, un disque volant extraterrestre s'écrasa près de Roswell, Nouveau-Mexique, ravivant l'intérêt du gouvernement américain pour l'inconnu. Le président Truman ordonna la création d'une unité spéciale secrète sous l'entière direction théorique du Conseil de Sécurité National (NSC). Son but consistait à analyser l'épave, cacher l'existence du crash et effacer toute trace publique de l'événement.

Cette section toute nouvelle, dirigée par le conseiller scientifique présidentiel Vannevar Bush, rassembla un groupe de douze des plus brillants cerveaux mondiaux dans les domaines militaire, des sciences et du renseignement pour réfléchir aux conséquences du crash de Roswell. Ils formèrent ainsi le Groupe spécial d'étude douze MAJESTIC, MAJESTIC-12 ou MJ-12 pour faire court. (MJ-12 fait également référence, avec une certaine confusion, à la sous-section Projet DELPHES de MAJESTIC.) Les personnels permanents et délégués prirent les rênes des divers groupes de travail sous l'autorité officielle de MAJESTIC. « MAJESTIC-12 » renvoie désormais au comité de pilotage qui dirige le programme MAJESTIC.

L'examen de la soucoupe de Roswell et de son équipage, composé de quatre Gris, démontra que la technologie militaire américaine ne valait guère mieux qu'une lance de silex en cas de conflit galactique. Un engin de 10 m de diamètre pouvait franchir des distances interstellaires, alimenté non pas par une pile atomique mais des séries de sceaux gravés dans des tablettes d'argile : une pure manipulation non-euclidienne de la trame de l'espace-temps. MAJESTIC-12 déplaça le « Seau », comme était surnommée la soucoupe, au Quartier Général du Commandement du Matériel Aérien de Wright Field (rebaptisée base aérienne Wright-Patterson après 1948) à Dayton, dans l'Ohio.

Puis il réactiva DELTA GREEN, essentiellement pour s'approprier les cerveaux de ceux qui avaient déjà eu une expérience avec la science non-euclidienne, mais aussi pour accéder aux seuls autres spécimens xénobiologiques connus : les prisonniers et cadavres profonds ramenés de Innsmouth. Le projet enferma les Gris et les Profonds dans un nouveau centre au sein du Laboratoire de recherche scientifique de la Commission à l'Énergie Atomique de Los Alamos nommé YY-II, nom de code CONGÉLATEUR.

Alors que MAJESTIC-12 mettait en corrélation deux décennies de recherches sur le paranaturel et les trouvailles faites sur la soucoupe de Roswell, il reconnut très vite le besoin de s'entourer du secret le plus absolu. Le projet se partagea entre les « autorisations badge blanc » (nom de code MAJESTIC) qui fournit en gros à ses divers chercheurs une histoire au sujet de l'ultra-technologie et l'OVNI accidenté, et une « autorisation badge noir » (nom de code MAJIC) plus restreinte qui révèle à ceux qui en disposent toute la vérité sur le paranaturel telle que la connaît MAJESTIC-12. Même si cela restait assez limité, ces connaissances dépassaient de loin ce que le groupe pouvait traiter.

Mission et structure

La mission de MAJESTIC reste la même qu'à son origine en 1947 :

- Δ découvrir la vérité au sujet de la vie extraterrestre.
- Δ Récupérer, contrôler et exploiter la technologie et les artefacts aliens et paranaturels.
- Δ Maintenir le secret absolu autour du projet.

Le deuxième paramètre de la mission justifie l'importance des fonds cachés injectés dans les programmes de MAJESTIC depuis des institutions scientifiques top secrètes ou militaires. Le troisième entraîne parfois la mort de témoins voire d'officiels qui en savent trop et auxquels on ne peut pas faire confiance. En 1949, une équipe de MJ-3 jeta l'ancien secrétaire à la Défense (et ex MJ-2) James Forrestal par une fenêtre du seizième étage de l'Hôpital naval de Bethesda. Sa dépression menaçait la sécurité de MAJESTIC.

Le besoin du secret est réel. Révéler que les États-Unis sont incapables de se défendre contre une attaque alien causerait, au mieux, une panique à l'échelle nationale, au pire engendrerait une course à l'armement voire une frappe atomique préventive. Aucune nation étrangère, même pas le plus fidèle allié, n'est au courant de quoi que ce soit sinon que les USA enquêtent sur le phénomène OVNI. En fait, aucun président américain depuis JFK ne connaît l'existence de MAJESTIC.

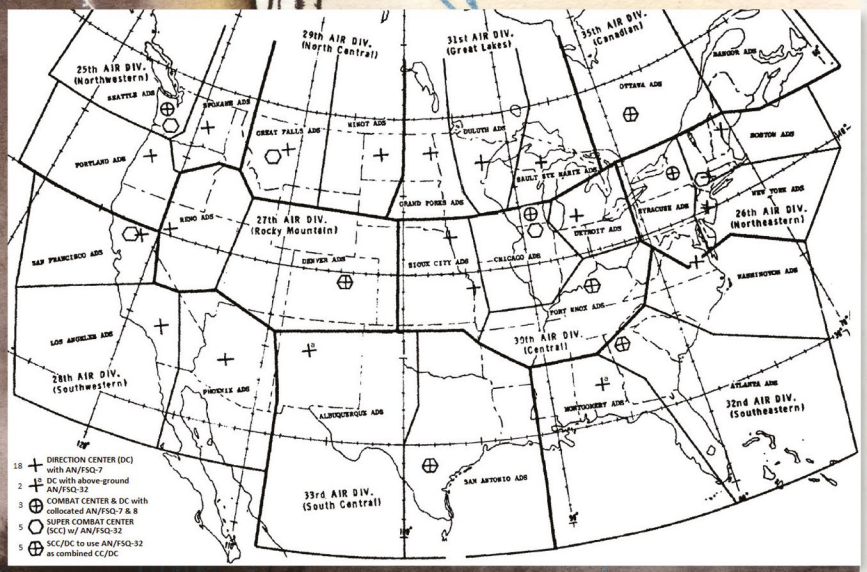
Ce besoin du secret complique également son organisation. Les douze groupes de travail initiaux sont devenus ainsi douze projets autonomes, chacun étendant ses tentacules au cœur de la bureaucratie fédérale pour subvenir à ses besoins en ressources et personnels. Chacun des douze peut faire appel à des savants, des ingénieurs, des bras armés, des enquêteurs ou encore des analystes à leur disposition. Une partie du personnel de MAJESTIC se compose

LA VÉRITÉ SUR LES GRIS

Même si le directeur de MJ-10, Gordon Gray, l'a théorisé pendant les premières réunions de 1947, MAJESTIC ignore qu'une espèce extraterrestre totalement différente a créé les Gris et leur soucoupe afin de provoquer une réaction psychologique précise. Les Gris sont des «bioroïdes» contrôlés psychiquement par les véritables aliens. Le spécimen encore vivant continue d'évaluer par télépathie (et si possible subvertir) tous les experts ou officiels haut placés qui l'approchent.

Les vrais extraterrestres, les Mi-Go (cf. page 259), veulent introduire une addiction à la géométrie non-euclidienne parmi les responsables de l'humanité, tout en testant leur caractère impitoyable et leur capacité à masquer la vérité. Ils ont besoin de pions humains afin de les aider dans leur quête de ressources terrestres, à la fois minérales et biologiques (le cerveau humain les fascine). Les fungi de Yuggoth se demandent si le gouvernement américain ferait un bon culte de serviteurs. Dans ce sens, MAJESTIC se révèle très prometteur.

Les Mi-Go gardent secrète la prochaine étape de leur plan jusqu'en 1980 : un traité bidon signé avec les États-Unis. Jusque-là, leur espion reste dans le CONGÉLATEUR, explorant à travers le plan astral le meilleur de la technologie humaine, et leur lente moisson d'esprits et de cerveaux humains se poursuit.



de théoriciens illuminés, de solitaires ou de déments. Le projet simule leur mort et les réinstalle définitivement au CONGÉLATEUR ou dans la zone 51. D'autres vivent dans des complexes d'appartements sous protection à Las Vegas, Dayton et Albuquerque. Les trajets de leur domicile à leur lieu de travail se font dans des avions non enregistrés ou des bus aux vitres teintées.

Les douze projets sont numérotés de MJ-1 à MJ-12, sigles qui désignent également les directeurs de chacun d'eux au sein du Comité de pilotage de MAJESTIC. Pour ajouter à la confusion, le personnel et les membres de celui-ci se mêlaient à ceux du Comité exécutif de DELTA GREEN au cours des années 40 et 50. Il existe encore aujourd'hui des officiers accrédités dans les deux entités et des passerelles occultes entre elles. En 1970, après le démantèlement de DELTA GREEN, le nouveau MJ-1 Lucas Graves coupa finalement les derniers ponts. Il licencia les équipes et transféra les officiers loin des regards de l'état-major interarmées qui se montra curieux pendant un bref moment.

Le Comité de pilotage de MAJESTIC se réunit encore moins souvent que le Comité exécutif de DELTA GREEN. MJ-1 et MJ-3 exercent une forme de contrôle en gérant l'information et la sécurité, mais n'influencent pas de manière plus directe les actions des autres groupes. MJ-1 et MJ-3 n'en ont cure. Cette situation permet de compartimenter MAJESTIC et de nier plus facilement toute implication si l'organisation venait à être exposée au grand jour.

MJ-1 : projet AQUARIUS

Officiellement organisé dans le cadre de la NSA, le projet AQUARIUS (ou projet GLEEM jusqu'en 1966) agit en tant qu'organe de coordination pour l'ensemble de MAJESTIC, assurant la logistique et le financement de base de tous les projets. AQUARIUS

sert aussi de bureau de recrutement, passant en revue les dossiers de tous les ingénieurs et scientifiques accrédités par le gouvernement, recherchant les talents et toutes les technologies utiles à MAJESTIC. Il mène également, avec le concours de MJ-3, des enquêtes sur les antécédents des gens.

Ses missions concernent la sécurisation de l'information, ce qui lui donne accès à une vaste portion des établissements et archives gouvernementales. C'est sous cette première couverture que se cache la couverture « badge blanc » : le rôle d'AQUARIUS consiste à coordonner les recherches fédérales sur les OVNI.

Le directeur actuel de MJ-1 et chef du Comité de pilotage de MAJESTIC est le **contre-amiral Joseph Wenger, retraité de l'US Navy**. Il a succédé en 1961 à Horace Gaither, mort d'un cancer du poumon. L'amiral Wenger fut vice-directeur de la NSA jusqu'en 1953 et MJ-4 jusqu'en 1961. Patriote et intelligent, il croit fermement en la mission confiée à MAJESTIC. Malade, il doit quitter son poste en 1969, remplacé par Lucas Graves, directeur adjoint de la NRO.

MJ-2 : projet PLATON

À l'origine, MJ-2 (projet GERONIMO) devait développer un plan de défense contre une attaque extraterrestre. Mais la tâche se révéla bien vite impossible à accomplir. Mis en place en 1954 pour, au contraire, ouvrir des relations diplomatiques avec les aliens, le projet PLATON en eut peu l'opportunité jusqu'à ce que MJ-4 (projet SIGMA) décrypte les signaux extraterrestres. Il gère le COUNTRY CLUB, une installation secrète dans le Maryland accessible uniquement par voie aérienne. On y réfléchit à des scénarios d'hypothétiques contacts et y esquisse d'éventuels traités. Les rares rencontres entre les douze membres du Comité de pilotage de MAJESTIC se déroulent au COUNTRY CLUB, qui sert du coup également à stocker les archives et documents de l'organisation.



Le MJ-2 actuel se nomme **Arthur K. Tallmage,** un « détenu à vie » du Département d'État particulièrement frustré. Las et dépassé par la situation, il joue personnel au sein du Comité de pilotage, lançant parfois des enquêtes sur son propre engagement. Il n'est qu'à un projet farfelu de plus de recevoir une visite de MJ-3.

MJ-3 : projet GRENAT

Le projet GRENAT est le bras armé de MAJESTIC, responsable du contre-espionnage et de la sécurité. Il contrôle l'accès à tous les documents concernant les Gris, ainsi que de tous les projets de MAJESTIC. Il est très impliqué dans le programme de recherche de la CIA sur le contrôle des esprits, MK-ULTRA. Comme elle, MJ-3 cherche un moyen d'effacer les souvenirs, de programmer des assassins et de forcer des témoignages crédibles.

Avec la création de la NRO (National Reconnaissance Office) en 1960, GRENAT dispose d'une parfaite source d'agents sous couverture et de financement occulte. Bien que l'infiltration de la Division des Opérations Nationales de la CIA par GRENAT permette de gérer la plupart des enquêtes, les équipes de sécurité de la très secrète « Section DELTA » de la NRO sont virtuellement invisibles. L'agence dont elles dépendent n'existe pas officiellement ! Les agents de sécurité de MJ-3 disposent donc automatiquement d'une couverture du type « employé de l'Air Force ou du FBI ».

Les équipes DELTA de la NRO recourent à la désinformation, à la corruption, au cambriolage, aux menaces et à la force (souvent létale) afin de protéger les secrets de MAJESTIC. Recevoir une visite des « hommes en noir » de MJ-3 est une expérience angoissante, même pour les agents de DELTA GREEN. Bien souvent, les agents DELTA de la NRO ne savent pas ce qu'ils protègent ou tentent d'effacer. Il y a plusieurs couches de désinformation entre eux et le Comité de pilotage de MAJESTIC-12.

Le reste de GRENAT se cache au sein de la bureaucratie fédérale sous le projet BLUE BOOK, l'unité de l'Air Force assignée aux « investigations » sur les OVNI. Le MJ-3 actuel est le **colonel John Douglass, de l'USAF,** chef de la sécurité plutôt hargneux de la base de l'Air Force de Nellis au Nevada et du Centre d'Essai du Nevada, ce qui inclut les bâtiments de MJ-6 et MJ-7 à S-4/Zone 51.

MJ-4 : projet SIGMA

En octobre 1953, la NSA à l'écoute de conversations à travers le monde repère des signaux particulièrement étranges. En 1954, MJ-4 lance le projet SIGMA afin de les analyser. En juillet, il révèle qu'ils correspondent à des communications organisées envoyées depuis l'espace profond. Aujourd'hui, SIGMA se voit confier la tâche de détecter, décrypter et surveiller les communications extraterrestres. Les messages captés ont incité le président Eisenhower à centraliser les recherches sur les OVNI dans le giron de MAJESTIC et à augmenter son budget. Il a aussi donné le feu vert pour la construction du radiotéléscope d'Arecibo.

En 1961, le président Kennedy suggère l'envoi de missions habitées vers

la lune afin de découvrir la source de ce signal. Il offre à SIGMA un accès à la NASA, ainsi qu'à la NSA.

Le MJ-4 actuel est le **capitaine Thalia Brewster, USNR,** la cybernéticienne et cryptographe qui a su identifier le signal alien au milieu du hachis intercepté par la NSA. Protégée de Donald Menzel, membre original du comité de MAJESTIC-12, elle travaille au sein du Centre de Calcul de l'Université d'Harvard. Extrêmement concentrée et focalisée sur sa tâche, elle considère le code alien comme un simple énigme à résoudre. Elle travaille main dans la main avec MJ-7 : les mathématiques hyperspatiales de Carl Upham, bien que presque oubliées, s'avèrent pertinentes dans le cadre des deux projets.

MJ-5 : projet POUSSIÈRE LUNAIRE

POUSSIÈRE LUNAIRE fut inauguré en 1953 dans le but d'intercepter, détruire et récupérer tout engin extraterrestre et ses occupants, ainsi que les preuves de leur présence. Avant le projet POUSSIÈRE LUNAIRE, le Commandement du Matériel Aérien avait lancé BLUE TEAM, installé sur la base aérienne de Wright-Patterson. En 1954, MAJESTIC-12 détacha définitivement le personnel de BLUE TEAM au projet POUSSIÈRE LUNAIRE. L'unité de récupération d'épaves, appelée opération MOUCHE BLEUE, se compose de membres de l'USAF. Sur le terrain, elle agit sous le couvert de la 39e escadre de Sauvetage et de Récupération aérospatiale. (En Indochine, MOUCHE BLEUE travaille au sein de la « Division d'études et de récupération » MACV-SOG SOG-80). Le projet POUSSIÈRE LUNAIRE transmet à MJ-6 (projet PLUTON) et à MJ-8 (projet DANSEUR) tous les éléments sur lesquels il met la main.

MOUCHE BLEUE et POUSSIÈRE LUNAIRE ont leur siège dans les installations réservées à MAJESTIC sur la base aérienne de Wright-Patterson, à Fort Belvoir en Virginie, mais aussi sur la base d'Edwards en Californie et celle de Nakhon Phanom en Thaïlande. Leurs détachements peuvent toutefois opérer à partir de hangars sécurisés dans 19 bases aériennes réparties sur le territoire américain et à l'étranger. En théorie, une équipe POUSSIÈRE LUNAIRE peut atteindre n'importe quel point des États-Unis dans un délai de 6 heures. Et se rendre en 24 heures partout ailleurs dans le monde.

Le MJ-5 actuel est le **général de brigade Rudolf C. Kohler, USAF,** commandant du 1127e Groupe d'Intervention, l'unité servant de couverture au projet. Il est à l'affût de la moindre occasion de tester ses pilotes et ses avions contre les « petits Gris ».

MJ-6 : projet PLUTON

MJ-6 regroupe des équipes issues de l'armée de l'air (Division Technologie Étrangère basée à Wright-Patterson, Laboratoire de l'Armement sur la base aérienne de Kirtland près d'Albuquerque), du Centre de Soutien Scientifique et Technique de la Marine à Suitland, Maryland, du Bureau de Recherches et d'Ingénierie de la NSA, du Directoire des Sciences et Technologie de la CIA et de l'ARPA. Elles travaillent sur des sous-projets séparés. Seule une minorité du personnel de PLUTON, associée à des projets clefs, a une vision de la globalité de son fonctionnement.

PLUTON évalue, étudie et tente de reproduire toute technologie avancée obtenue à partir des débris d'un crash ou liée à une incursion ou une manifestation paranaturelle. Le projet PLUTON conserve ses données techniques les plus sensibles au COUNTRY CLUB. Il gère les laboratoires de la NASA réservés à MAJESTIC ainsi qu'aux entreprises privées et aux universités liées au complexe militaro-industriel. En 1961, PLUTON établit ses principaux centres d'expérimentation et de conception accrédités MAJIC dans le laboratoire S-4 sur la Zone 51, dans la base d'essai du Nevada.

Ses recherches confinent à la science-fiction : antimatière, laser anti-aérien, machines temporelles et téléportation, nouvelles formes de lumière, matériels pouvant absorber les échos radar ou renvoyer l'énergie, anti-gravité, circuits électroniques miniaturisés et vaccin contre le cancer. À chaque domaine correspond un ou plusieurs sous-projets plus ou moins avancés. La plupart vise à développer un armement à partir du paranaturel. Le sous-projet GABRIEL étudie les sons de basse fréquence pour en tirer une arme contre les Gris. MJ-1 stoppa ces recherches en 1966, jugées « inutiles ».

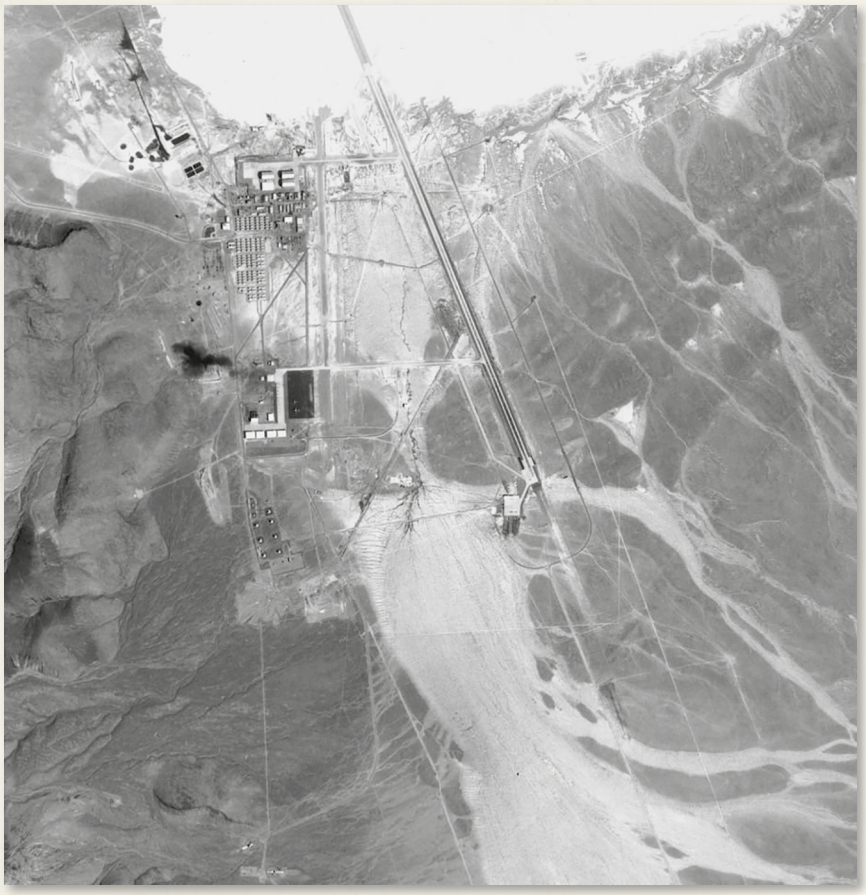
Vannevar Bush prend la tête de PLUTON en 1949, mais est poussé de force à la retraite en 1962. **Edwin Forbes Cavanaugh,** ancien chef de recherche de Raytheon, le remplace en tant que MJ-6. Cavanaugh veut bien entendu rendre accessible le voyage spatial aux États-Unis. Mais il compte également engranger des profits indécents en revendant cette technologie occulte aux entreprises de la défense, ainsi que sur le marché civil.

MJ-7 : projet LUMIÈRE ROUGE

Lorsqu'il fut lancé en 1947, il devait remettre en état et faire voler le « Seau ». Mais en 1954, ses attributions se sont élargies pour étudier les applications des éléments composant la soucoupe. Durant les années 50, LUMIÈRE ROUGE poursuivit l'analyse du vaisseau sur la base aérienne de Wright-Patterson. Ces travaux provoquèrent la mort ou l'internement psychiatrique de trois douzaines de chercheurs. En 1961, MAJESTIC commence à surveiller ces savants de plus près, limitant les occasions d'étudier les équations et les sceaux de manière obsessionnelle. Afin de faciliter sa surveillance et améliorer la sécurité,

le « Seau » est transféré au Centre d'Essai du Nevada, plus particulièrement dans une section classée top secret connu sous le nom de Zone 51, surnommée autrefois « le Ranch » ou « Contrées du Rêve ».

Occupant environ 360 kilomètres carrés de désert à proximité du lit asséché du lac Groom, la Zone 51 servait de base pour les vols d'essais des U-2 de la CIA pendant les années 50. Elle abrite également aujourd'hui les tests des projets A-12 et D-21 puis (à partir de 1968) les évaluations du programme PRENEZ UN DOUGHNUT qui fait voler des appareils soviétiques capturés pendant des simulations de combat. Le laboratoire S-4 n'est accessible qu'aux personnes accréditées MAJIC. Ce centre sur la Zone 51 héberge les tentatives de LUMIÈRE ROUGE pour appliquer les technologies aliens aux avions terrestres ainsi que ses essais pour remettre en route le réacteur antimatière et le système de propulsion antigravitationnel du « Seau».



Le directeur actuel de MJ-7 est le **général Harlan Tate, USAF,** qui remplace en 1960 le biophysicien Detlev Bronk, venu de Johns Hopkins. Tate a servi sous les ordres de Nathan Twining (cf. page 176) pendant la phase originelle de Roswell. Il estime LUMIÈRE ROUGE crucial pour la sécurité nationale et pousse ses subordonnés à prendre de plus en plus de risques. En 1972, il meurt dans une explosion d'antimatière résultant d'une tentative malheureuse pour redémarrer le « Seau ».

MJ-8 : projet DANSEUR

Le projet DANSEUR analyse la biologie des extraterrestres. Les trois Gris décédés et le survivant ne constituent pas ses seuls spécimens d'études. Il examine également les hybrides d'Innsmouth et les Profonds subtilisés à DELTA GREEN. (Ces derniers sont plongés dans un état cataconique depuis des décennies en raison de leur éloignement avec l'océan.) Des échantillons de chair de goule, d'autres xéno-spécimens récupérés par le projet POUSSIÈRE LUNAIRE et plusieurs curiosités biologiques complètent la ménagerie impie rassemblée dans le CONGÉLATEUR sous Los Alamos.

Depuis la modélisation de la structure de l'ADN dans les années 50, le champ des recherches possibles pour DANSEUR apparaissent aujourd'hui comme illimités. Modifier le code génétique humain afin de créer des super-soldats, libérer des capacités psychiques, greffer de l'ADN extraterrestre dans un être humain et autres sous-programmes explorent audacieusement l'inconnu.

Le **Dr Olivia Jackson McKay** dirige actuellement MJ-8. Ancienne directrice adjointe du Bureau de Renseignement Scientifique de la CIA et chirurgienne de formation, McKay voit dans les aliens dont elle a la charge la prochaine étape de l'évolution humaine. Pour elle, ce n'est pas blasphémer que de tenter d'accélérer le processus. Elle a juste besoin de quelques spécimens de plus...

MJ-9 : projet SURVOL

MJ-9 est responsable de la reconnaissance à longue-portée et spatiale. Son but consiste à développer un système de détection pour surveiller l'espace profond. Tandis que le projet POUSSIÈRE LUNAIRE épie l'atmosphère et l'orbite terrestres à la recherche de tout vaisseau alien en approche, dans le but de les suivre ou les intercepter, SURVOL scrute avec minutie le système solaire pour déterminer si les Gris y ont établi une base. Les analystes de SURVOL pensent qu'une base souterraine active existe sur la face cachée de la lune. Avec le lancement du satellite OAO-1 en

L'OIGNON ET LA PAGE BLANCHE

MAJESTIC-12 a commencé l'analyse du « Seau » en espérant y trouver des pistes dans les domaines de l'anti-gravité et de la théorie du champ unifié. À la place, ils ont obtenu des tablettes d'argile gravées de sceaux, tandis que l'extérieur de la soucoupe arbore de subtiles et larges glyphes insérés dans la surface de métal indestructible. Detlev Bronk, l'expert en biophysique au comité de MAJESTIC-12, a reçu une accréditation PUZZLEBOX afin d'étudier les Profonds et leurs artefacts.

L'Oignon

En charge du 2e Groupe d'étude spécial (qui deviendra MJ-7 LUMIÈRE ROUGE), Bronk fit faire des dessins similaires à ceux découverts sur des pierres gravées à Innsmouth puis les associa aux glyphes et aux sceaux de la soucoupe. L'ensemble fut relié dans un énorme volume. Ce livre de gravures extraterrestres fut appelé « l'Oignon » car renfermant niveau après niveau de vérité comme un oignon de papier. Il en existe actuellement quatre exemplaires : dans le CONGÉLATEUR, à S-4, dans le bâtiment accrédité MAJIC à Wright-Patterson et dans les archives du COUNTRY CLUB. Seuls les personnels accrédités MAJIC sont au courant de son existence.

Celui qui s'adonne à son étude pendant plusieurs centaines d'heures peut en retirer un potentiel de géométrie non-euclidienne égal à 2 ou plus (cf. page 211) et un niveau de 1 en Paranaturel et en Science alternative. Mais cela implique également une série de test d'Équilibre mental à 4 points (voire pire) contre le paranaturel.

Le sceau de gravité

Le sceau sur la soucoupe semble projeter un champ de gravité, sans force contraire apparente. Ce phénomène dépasse totalement les connaissances scientifiques actuelles. MAJESTIC-12 a réuni les plus brillants cerveaux de la planète pour résoudre ce problème qui a, au final, provoqué la mort de plusieurs d'entre eux. Le projet LUMIÈRE ROUGE en a fait des copies parfaites et s'en sert pour mouvoir des objets, voire tuer. (Il faut une autorisation de MJ-3 pour avoir accès à un sceau répliqué *ainsi que la signature de deux directeurs de* MAJESTIC-12.) Toutefois, après plus d'une décennie d'efforts, l'Humanité n'a en rien progressé dans la compréhension de son fonctionnement.

La Page blanche

Bronk désigna le jeune et brillant mathématicien Stephen Courtis pour étudier les sceaux. Ses surprenantes recherches permirent la remise en route de l'énergie dans le véhicule, ainsi que diverses autres avancées. Dans le même temps, celui-ci devenait de plus en plus secret et renfermé. Le 12 décembre 1949, la sécurité de Wright-Patterson découvrit le docteur Courtis écrasé sous un sceau de sa propre conception (similaire à ceux trouvés dans le vaisseau extraterrestre), gravé dans une planche de bois d'un mètre de long. Le sceau exerçait d'une manière ou d'une autre, sans émettre de force contraire, une gravité de 190G.

En plus de son cadavre broyé, il ne restait de Courtis qu'une simple feuille de papier sur laquelle il avait inscrit 34 équations et un seul mot : « échappatoire ». Depuis, la Page blanche a conduit douze mathématiciens vers la dépression ou la folie pure. Lorsque, en 1964, le docteur Sylvia Garcia se retrouva tout simplement désintégrée en l'étudiant, MJ-7 dut à regret réserver son accès à « l'autorisation d'un directeur uniquement ». MJ-7 n'a pas pu étouffer les rumeurs prétendant que les derniers mots du docteur Garcia furent : « Mais bien sûr. C'est tellement simple ».

1966 (l'annonce de son « échec » résultait de la désinformation orchestrée par MAJESTIC), SURVOL dispose d'une bien meilleure plateforme d'observation (et de signes perturbants d'une vaste activité extraterrestres depuis Mars jusqu'à Pluton).

Le directeur de MJ-9 est le **Dr James H. Kellaway,** à la tête du Bureau de planification de la NASA. Sa paranoïa au sujet des Gris et autres races aliens est justifiée, mais l'augmentation de mesures de désinformation et de sécurité de plus en plus extrêmes qu'il prend semble correspondre à un début d'effondrement mental.

MJ-10 : projet ASSISTANT

MJ-10 organise les rencontres avec les services de renseignement civils et militaires des nations de l'OTAN et alliées des États-Unis en vue de coordonner les efforts mondiaux concernant le phénomène OVNI. Il entretient ainsi un lien permanent avec d'autres agences gouvernementales de recherche sur les OVNI, telles que le Bureau du « Trafic H » de l'armée de l'air brésilienne, le bureau AI3 du ministère britannique de l'air au sein du Directoire adjoint de Renseignement (le DI55 du ministère de la Défense depuis 1967), le projet BOLIDE au sein du Bureau Unifié du Renseignement en Australie, ainsi que les groupes concernés dans le Département de la Défense Nationale au Canada ou le CNES en France. ASSISTANT dirige le programme « d'évaluation » des OVNI lancé par le quartier général européen de l'OTAN en 1964. Il supervise également des groupes d'enquête para-gouvernementaux ou indépendants, en Amérique ou ailleurs, tels que MUFON, NICAP, SaucerWatch et BUFORA.

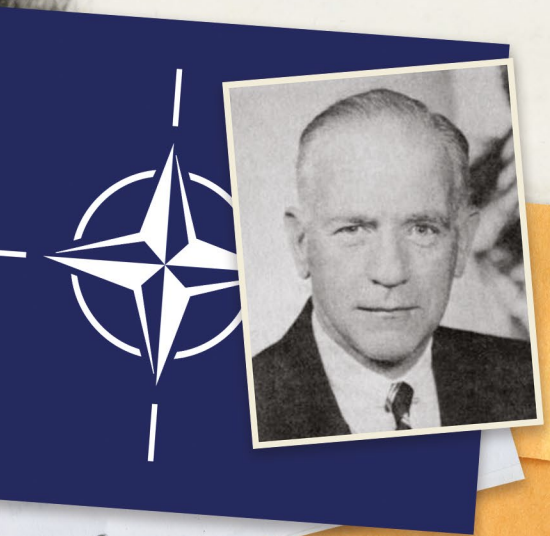
En pratique, cela revient à espionner les autres groupes d'enquête gouvernementaux ou civils sur les OVNI. Dans ce but, ASSISTANT ne fait pas appel aux moyens de MAJESTIC. Il s'en remet plutôt à une collecte classique d'informations par la communauté du renseignement américain. Ni la présence des Gris, ni la soucoupe de Roswell, ni même l'existence de MAJESTIC-12 n'ont été révélées aux puissances étrangères, qu'elles soient alliées ou ennemies.

Gordon Gray se trouve toujours à la tête de MJ-10, le dernier des douze originels nommés au Comité de pilotage de MAJESTIC. Alors qu'il occupait le poste de conseiller à la sécurité nationale d'Eisenhower entre 1958 et 1961, l'adjoint de Gray dirigeait ASSISTANT. Lui-même fait toujours partie de la direction du conseil du renseignement extérieur du président. Rompu aux luttes de pouvoir de Washington, rien ne peut pousser Gray hors de MAJESTIC-12. Expert de la guerre psychologique, il s'avère très difficile de le manipuler ou de le tromper. Il a des doutes à propos de l'histoire racontée par les Gris. Cela pourrait être selon lui un piège dans une forme de guerre psychologique. Il reconnaît toutefois que les États-Unis n'ont pas d'autre option que de poursuivre le projet MAJESTIC et espère recueillir plus d'informations.

MJ-11 : projet MIROIR

MIROIR doit déterminer le degré de connaissance acquis par les pays communistes ou hostiles au sujet des Gris et des OVNI. Il a également la charge d'évaluer les possibles ressources extraterrestres dont ces nations disposent. Les tactiques employées varient de l'espionnage conventionnel à l'analyse d'images, ainsi qu'au soutien de groupes de façade encourageant une « coopération globale dans le domaine de la recherche sur les OVNI ». Bien que MJ-11 possède des antennes dans les autres agences techniques de renseignement, depuis la NRO jusqu'à la Division Technologie Étrangère de l'armée de l'air, le projet opère essentiellement au sein de la DIA.

Le directeur de MJ-11 est le **général de brigade Isaac Coleman** de l'armée de terre. Il a combattu comme chef de char sous les ordres de Patton et continue à penser qu'ils auraient dû, en 1945, se ruer vers le nord, sur Berlin. Affecté au Counter-Intelligence Corps (CIC) pendant l'occupation, il fut en partie impliqué dans BRISE D'ÉTÉ et LUNACY bien que DELTA GREEN ne l'ait jamais accrédité. (Mais son dossier le désigne toujours comme un allié potentiel de DELTA GREEN.) En 1961, lorsque le Pentagone fusionna le CIC dans le Service du Renseignement Militaire, MJ-1 engagea Coleman afin qu'il prenne les commandes de MIROIR. Il est promu au rang général de division en 1967.



MJ-12 : projet DELPHES

DELPHES compile les rapports rassemblés par les autres projets de MJ-12, ainsi que par des sources dans les milieux militaires, universitaires, du renseignement et du journalisme. Il produit ainsi un état des lieux actualisé de leur situation et une estimation de leur développement. Le personnel de DELPHES travaille à partir de l'énorme stock de données mises à l'écart au COUNTRY CLUB. DELPHES y élabore dans ses ordinateurs toutes sortes de scénarios « d'invasion extraterrestre » afin de déterminer comment se déroulerait une confrontation armée avec les Gris. Il dirige également le sous-projet ARCHINT, pour Archaeological Intelligence. Il y examine d'anciennes civilisations terrestres à la recherche de preuves de contact avec des extraterrestres. DELPHES ne mène pas lui-même d'expéditions archéologiques, mais compile plutôt les données recueillies autour du monde par des professionnels.

Le groupe Pythie lui sert de couverture, un groupe de réflexion de « blue-sky » modélisant des scénarios guerriers et politiques pour les Départements d'État et de la Défense. Il emploie des universitaires, en particuliers ceux dont les théories et les recherches s'avèrent trop excentriques pour leur permettre d'obtenir une chaire.

Le MJ-12 actuel est le **Dr Benson MacAllan,** un vétéran de la CIA. Pour lui, il n'y a aucun problème à partager sa loyauté entre la CIA et MAJESTIC. Son personnel et ses enquêteurs peuvent apparaître partout ou le paranaturel se manifeste. Il a certainement des hommes à lui au sein de DELTA GREEN.

MAJESTIC et DELTA GREEN

Jusqu'en 1953, MAJESTIC et DELTA GREEN appartenaient techniquement à la même bureaucratie de façade. Les agents de DELTA GREEN travaillaient avec ceux de POUSSIÈRE LUNAIRE, et vice-versa. Savants et espions accrédités par DELTA GREEN aidèrent à fonder MAJESTIC, et l'intérêt de MAJESTIC pour la soucoupe raviva DELTA GREEN. Dans les recoins sûrs des caves du Pentagone, on entend encore la rumeur murmurant que Martin Cook remplaça Forrestal en tant que MJ-2 après la dépression de ce dernier. (Bonne chance toutefois pour en trouver la moindre trace dans les archives.) À l'époque, comme aujourd'hui, leur rivalité ressemble plus à la concurrence « Yale contre Annapolis » plutôt qu'à une lutte « des héros contre les traîtres ».

MAJESTIC voit DELTA GREEN comme des cowboys soupe au lait qui réagissent à la plus grande découverte de l'humanité depuis le feu en voulant tout mettre au bûcher. DELTA GREEN considère MAJESTIC comme une bande de grosses têtes qui refuseront d'admettre qu'ils ne comprennent rien au paranaturel tant qu'ils n'auront pas rayé de la carte une montagne, ou une ville. Mais seule une minorité des membres de chaque groupe voit l'autre comme anti-américain, et encore moins comme un être maléfique.

MAJESTIC n'a pas encore vendu l'Amérique et la race humaine aux Gris. Quelques membres du Comité de pilotage de MAJESTIC sont certainement rongés par l'ambition et la corruption, mais l'on peut affirmer la même chose du Comité exécutif de DELTA GREEN.

MAJESTIC dans vos parties

Ne considérez pas simplement MAJESTIC, dans votre campagne, comme la face sombre de DELTA GREEN. Ce sont également des adversaires pourris gâtés : ceux avec un plus gros budget, des bureaux plus sympas et un meilleur équipement. Les hommes en noir de NRO DELTA apparaîtront comme dangereux, compétents et terriblement insistants lorsqu'il s'agira de ramener dans le sein d'une institution scientifique américaine une parcelle de quelque monstrueuse réalité. Choisissez-leur des valeurs de compétences légèrement (voire honteusement) supérieures à celles des personnages.

Les Agents peuvent également avoir à progresser en éliminant au passage quelques éléments appartenant à MAJESTIC. Si un employé de MAJESTIC (même s'il leur était inconnu) meurt subitement, MJ-3 lance aussitôt une enquête et la mène jusqu'au bout. MJ-3 ne se contente pas de rapporter un décès comme un risque du métier. Il poursuit son investigation jusqu'à résoudre le mystère ou au moins trouver une explication.

MJ-3 y engage toute ressource fédérale requise : le laboratoire de criminologie du FBI, les mises sur écoute de la NSA, les archives et registres militaires. S'il suspecte l'implication des Agents, il retourne les contacts de leur réseau et met la pression sur leurs superviseurs. Au mieux, les Agents devraient penser à se débarrasser de leurs ennemis membres de MAJESTIC seulement au plus profond de la jungle, sans témoin, de nuit et à l'aide de munitions subsoniques. Et même ainsi, ils auront besoin d'alibis en béton ainsi qu'une pancarte en acier désignant quelqu'un d'autre.

UN PEU D'AIDE DE LA PART DE NOS AMIS

Les États-Unis ne sont pas la seule nation occidentale enquêtant officiellement sur le paranaturel. Le personnel de DELTA GREEN a connaissance d'au moins deux autres programmes, au Canada et au Royaume-Uni.

Section M

Créée officiellement en 1946 au sein de la Branche spéciale (le Directoire de la Sécurité et de Renseignement depuis 1962) de la Police montée royale canadienne, la Section M fait remonter ses origines aux premières enquêtes sur les attaques de wendigo et les cultes Sila, menées en 1903 par John Moodie, super-intendant de la Police montée du nord-ouest. Le super-intendant David Wainwright, un flic pour qui tout est dans le manuel, prit la tête de la Section M en 1953. Celle-ci a dû faire face non seulement à d'anciens dieux du vent mais aussi à des affaires de sasquatch, des cannibales, des sorcières et des meurtres occultes liés au mouvement terroristes du FLQ au Québec.

Des agents de DELTA GREEN rencontrèrent des enquêteurs de la Section M en 1956 au cours de la traque du sorcier hongrois János Hegedus, à Edmonton en Alberta. Chaque équipe reconnu en l'autre un groupe conscient de l'existence du paranaturel. Le secret imposé par chaque agence implique cependant que toute forme de coopération demeure informelle et au niveau personnel. Le 4 octobre 1967, le Projet POUSSIÈRE LUNAIRE croise la Section M alors qu'il tente de récupérer l'épave d'un OVNI abîmé dans l'océan près de Shag Harbour, Nouvelle-Écosse. Grâce à la pression du Pentagone sur le gouvernement canadien, la Section M se retire et laisse les mains libres à MAJESTIC.

PISCES

Paranormal Intelligence Section for Counter-Intelligence, Espionnage and Sabotage (PISCES ou Section de Renseignement paranormale pour le renseignement, le contre-espionnage et le sabotage) est une force inter-agence regroupant des ressources des services secrets britanniques MI-5 et MI-6. Créé en 1940 à la suite de la réorganisation du groupe d'espionnage psychique MI-13 actif durant la Première Guerre mondiale, PISCES combattit la Karotechia pendant la seconde, l'Océan Noir en Inde, les Tcho-Tcho en Malaisie et une centaine d'autres adversaires occultes dans tout l'empire affaibli. Cette section conserve une importante bibliothèque occulte dans son QG de Kilmaur Manor en Écosse. Elle gère également un centre de recherche sur la métaphysique médiévale (nom de code Magonia) sur l'île de Hirta au-delà des Hébrides extérieures.

Les agents de PISCES utilisent les rituels non-euclidiens qui y sont mis au point dans leur bataille contre le paranaturel. Dans l'ensemble, PISCES se montre plus pragmatique et moins apocalyptique que DELTA GREEN face au paranaturel. Bien entendu, «dans l'ensemble» ne signifie pas «toujours». Le brigadier Charles Balfour en est nommé directeur en 1961. En 1968, il lance un raid d'extermination semblable à celui d'Innsmouth contre une ville infestée d'extraterrestres sur l'estuaire de la Severn, dans le Gloucestershire. Les aliens, des insectes psychiques adorateurs d'Azathoth, purent malheureusement infester deux agents de PISCES qui découvrirent leur vaisseau spatial pyramidal. L'organisation entame également son déclin durant cette décennie. Balfour prend sa retraite en 1969, remplacé par Alan Hopkinson du MI-5.

Les relations entre DELTA GREEN et PISCES sont parties du mauvais pied en février 1943 quand le chef de l'organisation britannique de l'époque, le colonel David Cornwall, tenta de faire assassiner une équipe de DELTA GREEN en Australie durant l'opération TARQUIN. (Un événement similaire marqua l'opération conjointe

PISCES/DELTA GREEN, nom de code KLINGSOR, le mois suivant au Congo belge.) PISCES prévoit d'utiliser des récits pré-humains d'événements futurs. Le contre-amiral Cook n'éprouve alors déjà aucun intérêt à faire du paranaturel une arme.

Après Hiss et Philby, cette différence de priorité et la nécessité d'assurer leur propre sécurité réduit au minimum les contacts et les efforts de coopération. Bien que souvent en désaccord au sein du Comité exécutif, les généraux Stillman et Fairfield s'entendent pourtant pour réclamer des liens plus étroits entre les deux organisations. Ils sont rejoints en cela par le capitaine James Starkweather de PISCES, un vétéran de l'exploration de l'Antarctique et de la Malaisie.

C'était pas ma guerre !

DELTA GREEN mène des centaines de missions de diverses ampleurs pendant les années 60, de la simple infiltration sur un site au coup de balai à l'échelle d'un bataillon comme les opérations CONTRE-COURANT et OBSIDIENNE. Les Agents des joueurs peuvent prendre part à n'importe lesquelles d'entre elles selon la volonté de leurs officiers référents, ce qui revient à dire de l'Officier.

Cette section propose quelques opérations ayant eu lieu au cours de cette décennie. Elle présente également quelques idées afin d'intégrer de petites équipes au milieu des missions les plus importantes en terme de moyens engagés. Certaines de ces opérations appartiennent à l'histoire « officielle » de l'univers de DELTA GREEN, mais l'Officier ne doit pas se sentir enfermée dans ce cadre. Si elle ou ses joueurs souhaitent faire annuler l'opération OBSIDIENNE, cela peut devenir un excellent objectif pour la campagne. Toutefois, pensez bien que les grosses opérations ont leur propre inertie. Après tout, des dizaines de personnes très haut placées prédirent le désastre à venir en Indochine, mais aucune d'entre elles ne put l'empêcher.

Pour chaque année, vous trouverez également quelques événements majeurs et repères historiques aidant les joueurs à se situer. Ils concernent essentiellement les développements politiques et sécuritaires, ainsi que les États-Unis, éléments correspondant au cadre de DELTA GREEN. Pour quelques évolutions technologiques propre à cette période, reportez-vous au chapitre *Quoi de neuf cette décennie ?* (cf. page 148).

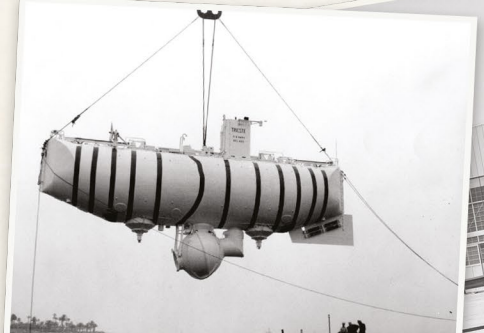
Ce paragraphe ne prétend pas remplacer un bon livre d'histoire ou même une visite sur Wikipédia. Si quelqu'un veut en savoir plus au sujet de l'assassinat de Kennedy ou l'offensive du Têt, vous trouverez des dizaines de livres plus épais que celui-ci ainsi qu'une pléthore d'articles sur Internet pour compléter vos connaissances.

Opération MALLORY

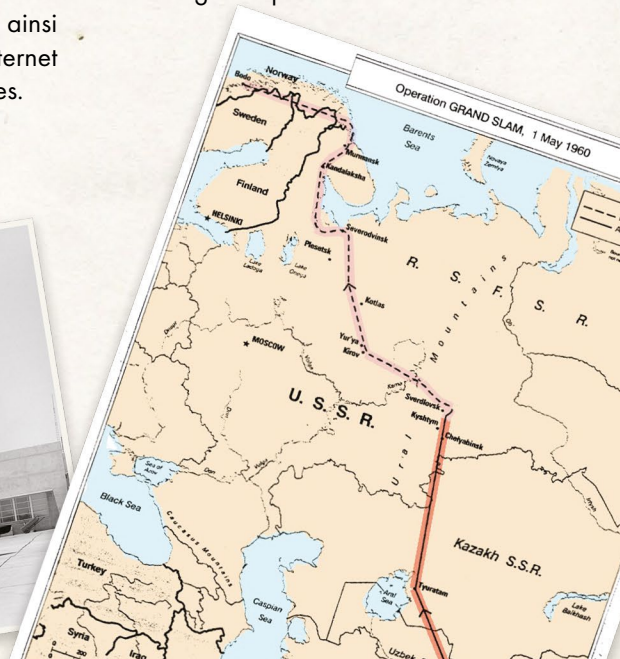
De 1956 à 1965, DELTA GREEN traque le yéti et enquête sur des rapports d'étranges extraterrestres aperçus dans l'Himalaya. Le programme de résistance tibétain ST-CIRCUS et ST-BARNUM de la CIA sert de couverture à ces recherches.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Organiser un raid au Tibet afin de fermer un portail nouvellement ouvert vers Leng.
- Δ Tenter de détourner de son but une équipe de MAJESTIC envoyée mesurer des anomalies gravitiques et autres émises

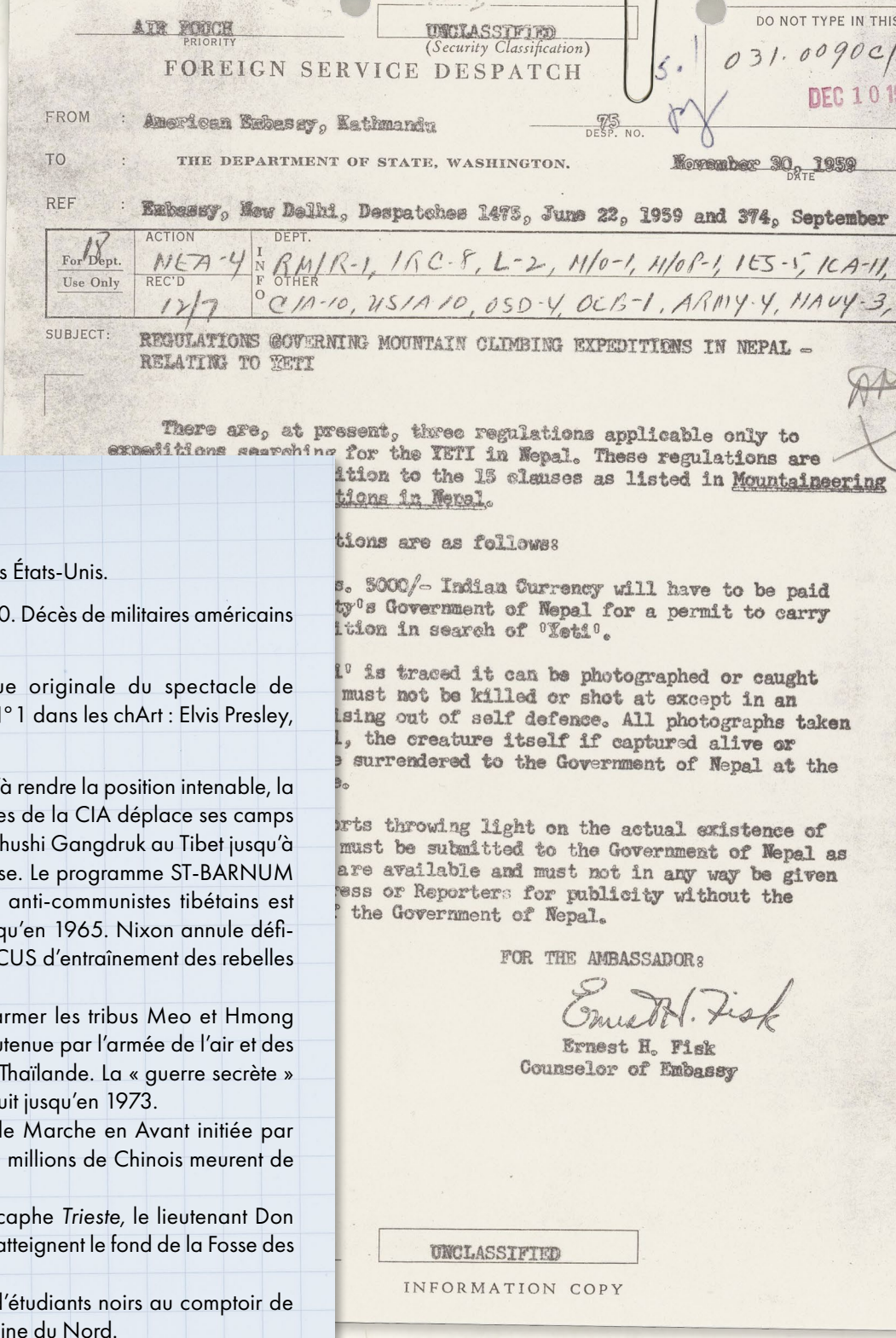






depuis le temple de Dza-nGar Phan sur le plateau de Ü-Tsang.

Δ Secourir un allié de DELTA GREEN capturé par les Chinois et enfermé au jardin des tortures de Kuen-Yuin pour interrogatoire avant de le convertir en serviteur de Xin.



AIR POUCH
PRIORITY

UNCLASSIFIED
(Security Classification)

DO NOT TYPE IN THIS

FOREIGN SERVICE DESPATCH

5.1 031.0090C

DEC 10

FROM : American Embassy, Kathmandu

75
DESP. NO.

TO : THE DEPARTMENT OF STATE, WASHINGTON.

November 30, 1959
DATE

REF : Embassy, New Delhi, Despatches 1475, June 22, 1959 and 374, September

For Dept. Use Only	ACTION	DEPT.
	NEA-4	RM/R-1, IRC-8, L-2, M/O-1, M/OP-1, IES-5, ICA-11,
	REC'D 12/7	INFO OTHER CIA-10, USIA 10, OSD-4, OCB-1, ARMY-4, NAVY-3,

SUBJECT: REGULATIONS GOVERNING MOUNTAIN CLIMBING EXPEDITIONS IN NEPAL - RELATING TO YETI

There are, at present, three regulations applicable only to expeditions searching for the YETI in Nepal. These regulations are ition to the 15 clauses as listed in Mountaineering tions in Nepal.

tions are as follows:

s. 5000/- Indian Currency will have to be paid ty's Government of Nepal for a permit to carry ition in search of 'Yeti'.

i' is traced it can be photographed or caught must not be killed or shot at except in an lsing out of self defence. All photographs taken l, the creature itself if captured alive or surrendered to the Government of Nepal at the .

orts throwing light on the actual existence of must be submitted to the Government of Nepal as are available and must not in any way be given ress or Reporters for publicity without the the Government of Nepal.

FOR THE AMBASSADOR:

Ernest H. Fisk

Ernest H. Fisk
Counselor of Embassy

UNCLASSIFIED

INFORMATION COPY

1960

Dwight D. Eisenhower est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 900. Décès de militaires américains en Indochine : 5.

Meilleure vente d'albums : Musique originale du spectacle de Broadway : *La mélodie du bonheur*. N° 1 dans les chArt : Elvis Presley, « Are You Lonesome Tonight? ».

Δ Bombardée par les chinois jusqu'à rendre la position intenable, la Division des Opérations Spéciales de la CIA déplace ses camps d'entraînement à la guérilla de Chushi Gangdruk au Tibet jusqu'à Mustang sur la frontière népalaise. Le programme ST-BARNUM visant à armer les combattants anti-communistes tibétains est lancé en 1951. Il se poursuit jusqu'en 1965. Nixon annule définitivement le programme ST-CIRCUS d'entraînement des rebelles tibétains en 1971.

Δ Au Laos, la CIA commence à armer les tribus Meo et Hmong pour son Armée Clandestine, soutenue par l'armée de l'air et des conseillers américains basés en Thaïlande. La « guerre secrète » des Américains au Laos se poursuit jusqu'en 1973.

Δ La famine, associée à la Grande Marche en Avant initiée par Mao, atteint son paroxysme. 40 millions de Chinois meurent de faim entre 1959 et 1962.

Δ **22 janvier :** Dans leur bathyscaphe *Trieste*, le lieutenant Don Walsh, USN, et Jacques Piccard atteignent le fond de la Fosse des Marianes.

Δ **1er février :** Début des sits-in d'étudiants noirs au comptoir de Woolworth à Greensboro, Caroline du Nord.

Δ **1er mai :** Les soviétiques abattent un avion espion U-2 au-dessus de Sverdlovsk et capturent son pilote, Francis Gary Powers.

Δ **11 août :** Après bien des déboires, le programme d'imagerie par satellite Corona est enfin un succès avec Discoverer 13. C'est la première charge utile finalement récupérée après un passage en orbite.

Δ **24 octobre :** En URSS, le prototype R-16 ICBM explose lors de son lancement sur le Cosmodrome de Baikonur. L'accident provoque la mort de 90 personnes dont de nombreux experts soviétiques des fusées.

Δ Rencontrer des Tcho-Tcho au Tibet oriental, puis retomber avec horreur sur eux, des années plus tard, au Viêtnam et au Cambodge.

Δ Survivre à plusieurs rencontres avec le metoh-kangmi (cf. page 262) pour en déduire qu'il présente certaines similitudes avec les Mi-Go.

Opération CHIEN DE CHASSE

Le 21 mai 1960, un séisme de 8 sur l'échelle de Richter dévaste Concepcion au Chili. Le lendemain, il est suivi par deux répliques de force 7. Quinze minutes après la troisième secousse, une quatrième (9,5 sur l'échelle de Richter) détruit 40 % de la ville de Valdivia. Des rapports fragmentaires depuis le Chili parlent « d'hommes à tête de chien » et de « sirènes » aperçus au milieu du chaos. DELTA GREEN envoie des équipes parmi le personnel du 7e Hôpital de campagne venu de Fort Belvoir et de la 57e Compagnie médicale d'ambulances aériennes de Fort Meade. Les deux arrivent à Santiago le 27 mai et sont totalement opérationnelles à Valdivia le 1er juin.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Enquêter sur des rumeurs de sacrifices humains dans des villages de pêcheurs sur la côte, ce qui peut les amener à affronter des Profonds.
- Δ Être chargés de capturer vivante une goule.

1961

John F. Kennedy est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 3 205.
Décès de militaires américains en Indochine : 16.

Meilleure vente d'albums : Musique originale du spectacle de Broadway : *Camelot*. N° 1 dans les chArt : Chubby Checker, « Let's Twist Again ».

- Δ Le procureur général Robert Kennedy supervise personnellement la campagne inter-agences contre le crime organisé. Il étend les autorisations d'écoutes électroniques du FBI.
- Δ La CIA lance JM-WAVE, une opération secrète anti-Castro et de renseignement dont le QG se trouve sur le campus sud de l'université de Miami, Floride.
- Δ **17 janvier :** Dans son discours d'adieu, le président Eisenhower prévient qu'il faut se méfier du pouvoir détenu par le « complexe militaro-industriel ».
- Δ **12 avril :** Le cosmonaute soviétique Yuri Gagarin devient le premier humain dans l'espace à bord de Vostok 1.
- Δ **22 avril :** Coup d'État manqué contre Charles de Gaulle en Algérie et en France.
- Δ **14 mai :** Le Ku Klux Klan fait exploser un bus des Freedom Riders à Anniston, Alabama.
- Δ **13 août :** Les soviétiques entament la construction du mur de Berlin.
- Δ **18 septembre :** Le secrétaire-général de l'ONU Dag Hammarskjöld meurt dans un crash aérien alors qu'il se rend dans la province rebelle du Katanga au Congo.



- Découvrir, au cours d'une patrouille, des livres de l'université jésuite de Concepcion, ouvrages perdus pendant le tremblement de terre qui détruisit la cité en 1751. L'un d'entre eux contient la moitié d'un texte non-euclidien.
- Escorter une équipe de la Commission Géologique américaine établissant une carte des terrains de Valdivia et découvrir un ver géant creusant le sol liquéfié près de l'épicentre.

Opération LIBRETTO

À la mi-janvier 1961, le Dr. Lewis Strater, conseiller occasionnel de la CIA du Groupe OUTLOOK (un groupe de réflexion basé à Bountin, Maryland) prévoit un succès total pour une brigade anti-Castro qui débarquerait près de Trinidad à Cuba. Le programme a déjà un œil sur Strater après quelques projections incroyablement correctes émises par OUTLOOK. Le rapport de OUTLOOK suggère d'effectuer le débarquement dans la baie de Casilda. Ce nom attire l'attention du contre-amiral Payton qui se souvient de la désastreuse opération BRISTOL

1962

John F. Kennedy est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 11 300.
Décès de militaires américains en Indochine : 53.

Meilleure vente d'albums : Bande originale de *West Side Story*. N°1 dans les chArt : Ray Charles, « I Can't Stop Loving You».

- Le fossé politique se creusant depuis 1959 entre Mao et Khrouchtchev culmine en une séparation définitive entre la Chine et l'Union soviétique et l'arrêt de toutes relations diplomatiques.
- L'Algérie gagne son indépendance contre la France. La ligne dure de l'OAS continue ses attaques terroristes jusqu'en 1963.
- **8 février :** Création du Military Assistance Command Vietnam (Sud-Viêtnam).
- **20 février :** John Glenn, à bord de Friendship 7, devient le premier américain à faire le tour de la Terre en orbite.
- **9 juillet :** Le test nucléaire américain STARFISH PRIME fait exploser un engin de 1,4 mégatonnes à 400 km au-dessus de Hawaii.
- **30 septembre :** Les U.S. Marshals escortent James Meredith, le premier étudiant noir, sur le campus pour sa rentrée à l'Université du Mississippi.
- **26 octobre :** Les forces armées américaines sont placées en DEFCON 2 pendant la crise des missiles de Cuba. Le lendemain, l'U.S. Navy largue des charges contre un sous-marin soviétique équipé de missiles nucléaires.
- **21 novembre :** Après avoir occupé une portion de la frontière himalayenne, la Chine déclare un cessez-le-feu unilatéral dans la guerre sino-indienne qui dure depuis un mois.



en 1955. Il exige une contre-enquête complète.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Enquêter dans les bureaux de OUTLOOK et mettre à jour des preuves d'une infiltration des Yithiens ou autre influence paranaturelle.
- Δ Tenter de trouver des liens entre Strater et le spectacle de 1955 à New York de « *Her Grey Song* ». Cela pourrait mener vos Agents sur les traces de l'original du *Roi en Jaune*, pour le meilleur ou pour le pire.
- Δ Infiltrer l'île communiste de Cuba en alerte (voire plongée dans un climat de paranoïa) afin de repérer la baie de Casilda en vue d'un débarquement.

LIBRETTO a manifestement découvert quelque chose d'étrange. Le 11 mars, le président Kennedy rejette le plan de débarquement à Casilda. La CIA déplace le site d'invasion vers la Baie des Cochons bien qu'elle s'avère moins propice. Le 19 avril, l'opération montée à la hâte se termine en désastre. Le groupe OUTLOOK est

1963

John F. Kennedy est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 16 300.
Décès de militaires américains en Indochine : 122.

Meilleure vente d'albums : Bande originale de *West Side Story*. N° 1 dans les chArt : Elvis Presley, « (You're the) Devil in Disguise ».

- Δ Le procureur général Robert Kennedy autorise le FBI à mettre sur écoute des proches de Martin Luther King dans le cadre du programme en court COINTELPRO. De 1956 à 1971, COINTELPRO surveille, infiltre, perturbe et sabote les organisations que J. Edgar Hoover désapprouve, dont le mouvement pour les droits civiques, les Black Panthers, la Nation de l'Islam, le KKK et diverses associations pacifistes, communistes ou de la « nouvelle gauche ». Il sert également d'organe de renseignement politique interne pour JFK, LBJ et Nixon.
- Δ **23 janvier :** Kim Philby fait défection et passe en Union soviétique.
- Δ **4 juin :** John Profumo, secrétaire d'état britannique à la Guerre, démissionne suite à un scandale qui provoque la chute du gouvernement Macmillan.
- Δ **28 août :** Martin Luther King prononce son discours « Je fais un rêve » pendant la Marche pour la Liberté à Washington.
- Δ **15 septembre :** 4 morts et 22 blessés dans un attentat à la bombe contre une église noire de Birmingham, Alabama.
- Δ **2 novembre :** Le président sud-viêtnamien Diem est assassiné pendant un coup d'État soutenu par les États-Unis.
- Δ **22 novembre :** Le président Kennedy est assassiné à Dallas.



1964

Lyndon B. Johnson est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 23 300.
Décès de militaires américains en Indochine : 216.

Meilleure vente d'albums : Musique originale du spectacle de Broadway : *Hello Dolly !*. N°1 dans les chArt : The Beatles, « I Want to Hold Your Hand ».

- Δ **30 janvier :** Le général Nguyen Khanh orchestre un coup d'État sans effusion de sang au Sud-Viêtnam.
- Δ **21 juin :** Le KKK assassine trois activistes des droits civiques à Philadelphie, Mississippi.
- Δ **2 juillet :** Le congrès vote le Civil Rights Act.
- Δ **7 août :** Le congrès vote la Résolution du Golfe du Tonkin donnant au président les pleins pouvoirs pour mener la guerre au Viêtnam.
- Δ **15 octobre :** Leonid Brejnev et Alexei Kosygin déposent Nikita Khrouchtchev et prennent le pouvoir en Union soviétique.
- Δ **24 octobre :** À Aden, les Britanniques déploient des unités spécialisées dans la contre-insurrection dans leur lutte contre des rebelles pro-soviétiques.
- Δ **16 octobre :** La Chine fait exploser sa première bombe atomique à Lop Nor.

démantelé et ceux qui l'ont soutenu mutés ailleurs. Strater meurt en 1963 au cours d'une apparente violation de domicile. La CIA reprend ensuite OUTLOOK à sa charge.

Opération IMPAYÉ

Le 11 décembre 1962 le corps du patrouilleur Michael Myrlo de l'État du Massachusetts est découvert, retourné comme une chaussette, au bord de l'autoroute 133, à 15 kilomètres d'Innsmouth. DELTA GREEN enquête.

Les Agents découvrent qu'un cambriolage a eu lieu dans la maison abandonnée d'Ephraim Waite à Innsmouth. Ils se rendent compte qu'un journal intime a été volé et doivent affronter la chose restée en arrière, quelle qu'elle soit. Ils suivent ensuite la trace de l'assassin et voleur de livre du Massachusetts jusqu'à Kern, Wisconsin, pour y trouver la maison isolée de l'alchimiste travaillant sur la chair Tomas Banner.

Collectionneur de tableaux de Robert Harrison Blake, Banner a découvert le moyen, en consommant des glandes pinéales humaines, de communier avec la dimension extraterrestre que le peintre nomme « Shaggai ». Grâce à la magie androgyne de Waite, Blake tente de se transformer en une entité parfaite de Shaggai.

Opération CONTRE-COURANT

Le 10 avril 1963, le sous-marin nucléaire d'attaque USS *7 Thresher* coule avec tout son équipage, 160 kilomètres à l'est d'Innsmouth, Massachusetts. Le lendemain, DELTA GREEN lance l'opération CONTRE-COURANT : un assaut d'une semaine à base d'armes de guerre anti sous-marins larguées par avion et de charges profondes afin de détruire définitivement la cité de Y'ha-nthlei où vivent les Profonds. L'attaque de sous-marins en 1928 n'avait fait que l'endommager.

Votre équipe d'Agents peut :

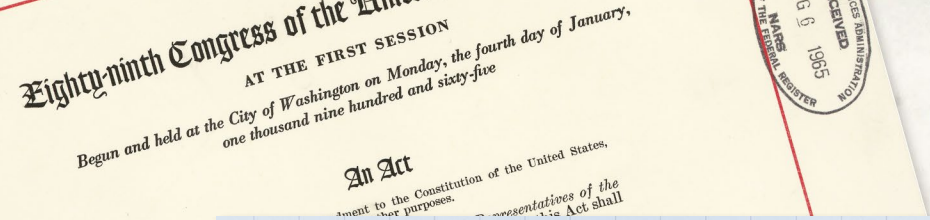
- Δ Superviser l'approche des bâtiments de la Navy autour du Récif du Diable, surveiller la présence éventuelle de shoggoths.
- Δ Surveiller le rivage à la recherche de spectateurs humains ou inhumains.
- Δ Diriger la compagnie du Corps des Marines déployée à Innsmouth pour couper toute retraite et empêcher une riposte.
- Δ Rencontrer et isoler les survivants horriblement mutés du *Thresher*, puis les transférer au Quartier ou au CONGÉLATEUR.
- Δ Enquêter sur les nombreux témoignages d'éléments paranaturels relevés ces dernières années dans les vallées de Manuxet et de Miskatonic, pendant que CONTRE-COURANT fait tout disparaître.

Opération PARIA

En janvier 1964, Stephen Alzis (cf. page 306), personnalité surveillée par DELTA GREEN, fait son apparition dans son ancien manoir de Tsingtao, en Chine. Des rumeurs au sein de l'ONI indiquent qu'un avion de la CIA enregistré au Transport Civil Aérien (qui deviendra Air America) doit embarquer Alzis d'une manière ou d'une autre puis le conduire jusqu'à Taïwan. Joseph Camp ordonne l'assassinat d'Alzis, de préférence en détruisant son appareil en vol. Se contenter de dévoiler ses plans aux Chinois présente bien trop de risques de mener au désastre.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Infiltrer Tsingtao grâce aux anciens passages de l'ONI (la ville, aujourd'hui une base navale communiste, a abrité le quartier général de la Flotte du Pacifique Occidental américaine


Eighty-ninth Congress of the United States
AT THE FIRST SESSION
Begun and held at the City of Washington on Monday, the fourth day of January, one thousand nine hundred and sixty-five
An Act

1965

Lyndon B. Johnson est président des États-Unis.

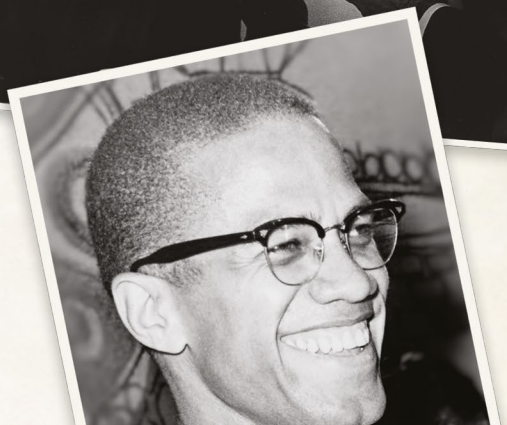
Troupes américaines en Indochine : 184 300.
Décès de militaires américains en Indochine : 1 928.

Meilleure vente d'albums : Bande originale du film *Mary Poppins*. N° 1 dans les chArt : The Rolling Stones, « (I Can't Get No) Satisfaction ».

- Δ Une armée secrète de la CIA opérant au Pérou, entraînée et menée par des Bérets verts, élimine les rebelles marxistes du MIR.
- Δ Un coup d'État avorté en Indonésie porte au pouvoir le général Suharto, soutenu par la CIA et le massacre ciblé d'un million de communistes indonésiens, chinois et autres.
- Δ **21 février :** Malcolm X est assassiné à Washington Heights, New York City.
- Δ **7 mars :** Dimanche sanglant à Selma, Alabama. Les forces de l'État attaquent des manifestants pour les droits civiques, 17 sont hospitalisés.
- Δ **8 mars :** Premières troupes américaines à débarquer officiellement à Da Nang au Viêtnam.
- Δ **30 avril :** Des forces américaines débarquent à Santo Domingo (et se retirent le 26 Mai) pour mettre fin à une guerre civile en République dominicaine.
- Δ **19 juin :** Le chef de l'armée de l'air du Sud-Viêtnam, Nguyen Cao Ky, prend le pouvoir au cours d'un coup d'État.
- Δ **6 août :** Le congrès vote le Voting Rights Act.
- Δ **11 août :** Début de six jours d'émeutes à Watts, Los Angeles qui font 34 morts et 1 032 blessés.
- Δ **23 septembre :** Accord de cessez-le-feu au Nations Unies mettant un terme à la guerre indo-pakistanaise après deux mois de combats indécis.
- Δ **9 novembre :** Une panne d'électricité géante touche tout le nord-est du pays.







jusqu'en 1949). Ils peuvent découvrir le moyen envisagé pour faire monter Alzis à bord de l'appareil de la CIA et traverser l'espace aérien contrôlé par les Rouges.

Δ Infiltrer la station de la CIA de Taipei pour saboter l'avion (un hydravion PBY-5A), tout en évitant d'attirer l'indésirable attention de « l'hôtesse » khmère nommée Li.

Δ Emprunter un Douglas A-1 Skyraider de la base aérienne de Osan en Corée afin d'intercepter l'appareil d'Alzis et l'abattre sans attirer l'attention des Japonais, Coréens ou Chinois.

Le 22 janvier, l'avion disparaît en survolant la Mer jaune. Stephen Alzis réapparaît trois mois plus tard à Bruxelles, sans dommages apparents.

Opération KURTZ

Tout au long de l'année 1964, les forces du gouvernement congolais, soutenues par la CIA, affrontent les rebelles marxistes simba dans le Congo oriental. Certains des commandants simba font appel à des conseillers soviétiques et cubains. D'autres se tournent vers un mal plus ancien. Le 23 septembre, un chef simba invoque le dieu Mauti pour qu'il massacre une unité de mercenaires de la CIA dans la vallée supérieure de la Maranga. Le général Fairfield de DELTA GREEN ordonne leur éradication en représailles.

Les forces déployées pour l'opération KURTZ correspondent à peu près à un bataillon : deux compagnies de paramilitaires de la CIA issus du SOD et trois de mercenaires européens en quête de revanche, tous embarqués sur des chalands, plus un noyau dur d'opérateurs de DELTA GREEN à bord d'un hélicoptère. Des chasseurs-bombardiers d'attaque au sol T-28 de l'armée de l'air congolaise assurent la couverture aérienne. Ils sont pilotés par des exilés cubains payés par la CIA. KURTZ débute le 29 octobre. Si Mauti survit jusqu'à Halloween, des choses terribles se produiront.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Mener à l'aveugle des unités face aux gorilles blancs simba, des combattants cannibales, drogués et suicidaires, insensibles aux balles.
- Δ Secourir des alliés de DELTA GREEN pris en otage par des combattants simba radicalisés.

1966

Lyndon B. Johnson est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 385 300.
Décès de militaires américains en Indochine : 6 350.

Meilleure vente d'albums : Herb Alpert & the Tijuana Brass, Whipped Cream & Other Delights. N° 1 dans les chArt : Frank Sinatra, « Strangers in the Night ».

- Δ Mao lance la Révolution Culturelle en Chine. Au cours des cinq dernières années de radicalisation délibérée des cadres du Parti et de destruction de la société traditionnelle chinoise, les Gardes rouges ont emprisonné ou écarté 36 millions de personnes et en ont tué 3 millions.
- Δ La France se retire du commandement militaire de l'OTAN. Les bases de l'USAF dans le pays sont fermées et les forces américaines redéployées en Italie et en Allemagne de l'Ouest.
- Δ **11 janvier :** Mise en service de l'avion de reconnaissance SR-71 Blackbird.
- Δ **24 février :** Un coup d'État soutenu par la CIA renverse le président Nkrumah au Ghana.
- Δ **1er mars :** La sonde soviétique Venera 3 s'écrase sur Vénus. C'est le premier engin spatial à atteindre une autre planète.
- Δ **13 juin :** Dans le procès *Miranda contre l'État de l'Arizona*, La Cour Suprême décrète que les policiers doivent désormais lire leurs droits aux détenus avant de les interroger.
- Δ **15 octobre :** Bobby Seale et Huey Newton fondent le parti des Black Panther à Oakland.

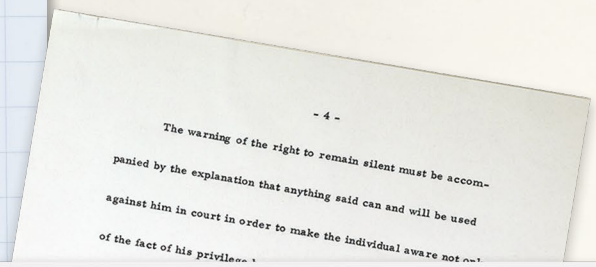
- Δ Rencontrer des sorciers Palo Mayombe cubains à la recherche de nkisi (des fétiches de bois renfermant de puissants esprits) afin de les utiliser dans leur révolution.
- Δ Reconnaître le terrain en amont en quête du temple principal de Mauti, puis tenter de fuir le regard du dieu.
- Δ Assurer le repérage et le guidage au sol des frappes aériennes contre le temple de Mauti. La précision des tirs est essentielle !
- Δ Échapper à l'apocalypse sur la rivière, à la fermeture de la faille dimensionnelle et aux attaques frénétiques de leurs anciens alliés.











1967

Lyndon B. Johnson est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 485 600.
Décès de militaires américains en Indochine : 11 363.

Meilleure vente d'albums : Les Monkees, *More of the Monkees*. N° 1 dans les chArt : Procul Harum, « A Whiter Shade of Pale ».

- Les 159 émeutes du « long et chaud été » embrasent les villes de Cincinnati (1 mort, 63 blessés), Milwaukee (4 morts, 100 blessés), Newark (26 morts, 727 blessés) et Détroit (43 morts, 1 189 blessés).
- La CIA entame l'opération POPEYE, des missions de contrôle climatique au-dessus de la piste Ho Chi Minh. Les tentatives de POPEYE pour prolonger la mousson se poursuivent jusqu'en 1972.
- **14 janvier :** Le festival « Human Be-In » à San Francisco fait connaître la culture hippie et psychédélique aux médias de masse.
- **27 janvier :** Trois astronautes décèdent dans un incendie à bord d'Apollo 1 au court d'un test de lancement.
- **11 mars :** Premier soulèvement des Khmers rouges au Cambodge, début de la guerre civile dans le pays.
- **10 juin :** Israël remporte une victoire décisive contre l'Égypte, la Syrie, la Jordanie et les autres nations arabes dans la Guerre des Six Jours.
- **3 septembre :** Le général Nguyen Van Thieu est élu président du Sud-Viêtnam.
- **9 octobre :** Une unité de l'armée bolivienne entraînée par les rangers de l'U.S. Army et accompagnée par des agents de la CIA capture et exécute Che Guevara.









Opération GOBLIN MARKET

Alors que le programme américain de renseignement et d'assistance en Indochine s'intensifie, et que toutes sortes de rapports envahissent Washington, les analystes de DELTA GREEN commencent à noter les signes familiers du paranaturel dans les jungles le long des côtes.

Les analystes du programme suspectent depuis longtemps que le peuple côtier des Cham entretient des liens ancestraux avec les Profonds. Ils jettent leurs morts à la mer, sculptent des « gardiens de temple » aux allures de batraciens et inspirent une haine farouche à tous leurs voisins. En 1958, DELTA GREEN identifie en effet une colonie hybride de Profonds sur l'île de Hòn Mò (Tomb Island), près de Da Nang. Il est cependant difficile de justifier politiquement la destruction d'un village de pêcheurs viêtnamiens, même s'il s'agit de Cham.

Mais une fois les troupes américaines installées à Da Nang, la situation devient tout autre. Votre équipe d'Agents peut :

- Être chargée de placer de fausses preuves afin de faire croire que Hòn Mò abrite une station d'écoute viêtcong (début mars 1965).
- Effectuer, par voie aérienne et maritime, une mission de reconnaissance et photographier les îles habitées par les Cham afin de localiser la cité immergée des Profonds. Il faut travailler avec les pêcheurs locaux qui détestent les îliens (mars, début avril).

1968

Lyndon B. Johnson est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 536 100.
Décès de militaires américains en Indochine : 16 899.

Meilleure vente d'albums : Jimi Hendrix Experience, *Are You Experienced?*. N° 1 dans les chArt : The Beatles, « Hey Jude ».

- Δ MACV-SOG commence à coordonner le programme PHOENIX au Viêtnam afin d'identifier, capturer, interroger et exécuter les cadres du viêtcong. Des unités de reconnaissance provinciales, composées de membres de la CIA et des Forces Spéciales associées à des agents de sécurité sud-viêtnamiens, traquent et assassinent parfois des leaders VC dans les villes et villages du Sud-Viêtnam. Associé au programme ROHUM et à l'aide d'interrogatoires intensifs, PHOENIX neutralise 81 000 agents et informateurs viêtcongs, en tuant plus de 26 000 d'entre eux avant d'être abandonné en 1972.
- Δ Le Bureau de Recherche et de Développement de la CIA lance le Projet SOUVENT. Il consiste en une étude complète des effets des drogues narcotiques, paralysantes et hallucinogènes sur le comportement et la physiologie humaine. Il s'appuie sur le projet CHICKWIT lancé par le Département de la Défense en 1967. Il explore également l'occultisme : magie noire, vaudou et pouvoirs psys. SOUVENT est abandonné en 1973.
- Δ **21 janvier :** Début du siège de Khe Sanh.
- Δ **23 janvier :** La Corée du Nord capture le navire espion USS *Pueblo*.
- Δ **24 février :** Le Sud-Viêtnam reprend Hue, mettant ainsi un terme à l'offensive du Têt. Le 27 février, un rapport de Walter Cronkite affirme que cette guerre est une impasse.
- Δ **4 avril :** L'assassinat de Martin Luther King à Memphis déclenche des émeutes dans plus de 100 villes au cours de la semaine suivante. Elles causent la mort de 43 personnes et plus de 2 500 blessés.
- Δ **13 mai :** L'occupation de la Sorbonne par des étudiants inspirés par le mouvement situationniste ouvre deux semaines de manifestations, de grèves et d'émeutes dans Paris.
- Δ **5 juin :** Robert F. Kennedy est assassiné à Los Angeles, le jour même où il remporte les primaires du parti démocrate en Californie.
- Δ **17 juillet :** Coup d'État du parti Baath en Iraq.
- Δ **20 août :** 250 000 soldats soviétiques et du Pacte de Varsovie envahissent la Tchécoslovaquie, mettant fin au printemps de Prague.
- Δ **28 août :** La police attaque des protestants à Chicago pendant la Convention Nationale Démocrate. Les hôpitaux traitent 160 blessés pendant la semaine de manifestations.
- Δ **6 septembre :** Robin Morgan prend la tête d'une manifestation de protestation féministe lors du concours de Miss America à Atlantic City. La « libération des femmes » devient un sujet médiatique.
- Δ **24 octobre :** La possession de LSD devient illégale aux États-Unis.
- Δ Accompagner les Marines envoyés sur l'île nettoyer le « nid d'espions communistes », et récupérer tout texte, artefact ou autre ARCHINT (20 avril).
- Δ Accompagner ou diriger l'attaque de la cité des Profonds à coups de torpilles ou de charges sous-marines grâce aux données opérationnelles recueillies par CONTRE-COURANT (20 au 24 avril).
- Δ Analyser les données ARCHINT, interroger les prisonniers et les habitants locaux de traditions rivales. Trouver des pistes menant aux Tcho-Tcho, au culte de Dao Sâm au Viêtnam et au Cambodge et enfin vers Angka à « Funan » (Cambodge).

Opération PORLOCK

Le 12 novembre, trois personnes meurent et deux disparaissent au cours d'un « test d'expérience cosmique sous acide » réalisé dans la fête foraine fermée de Escabacogan, Illinois. Le shérif arrête autant de « cinglés de drogués » et « d'éléments de Chicago » qu'il le peut, mais DELTA GREEN a besoin de savoir ce qu'il s'est passé.

Y-a-t-il eu des entités ultraviolettes libérées au milieu du spectacle de lumière cosmique ? Étaient-ce des créatures venues de l'Espace intérieur ? Une connexion avec un autre plan d'existence ? Y-a-t-il quelque chose dans cette ville, bâtie sur le champ de bataille de Potawatomi, que la musique et la lumière auraient pu





réveiller ? Et où a bien pu disparaître l'organisateur du spectacle, « l'arnaqueur d'esprit », M.G. Drake ?

Opération SUDDEN SAM

Le 4 mai 1967, Abdullah Evers, astrologue local, contacté par les OVNI, activiste radical et vendeur d'art africain, prédit la destruction totale de Cleveland pendant l'éclipse solaire partielle prévue pour le 9 mai. La prédiction est relayée par les médias nationaux (présentée comme la menace d'une émeute raciale) et DELTA GREEN relève que le mentor d'Evers en astrologie, Emmett Cobb, réside dans l'Hôpital national de Lima pour les déments criminels.

Evers vit dans les environs de Glenville. Il est protégé par des gardes armés de « l'African Nation of New Carthage » et par le maire Ralph Locher qui veut éviter un embrasement social, surtout pendant une année électorale.

Si Evers sert ou invoque l'entité Qu-tugkwa (cf. page 291), il la connaît sous le nom du « Grand Malik » (apparenté à Moloch). Il a peut-être également découvert ou recontacté Charybdis (***Cthulhu,*** page 226). Ou il peut s'agir encore de toute autre chose que l'Officier souhaite introduire dans sa campagne.

Les Agents doivent déterminer si Evers cherche à alerter les autorités, invoquer accidentellement ou à dessein des entités paranaturelles, tente de manipuler ces créatures ou souffre juste d'un désordre de la personnalité prononcé. Et de préférence, avant que l'éclipse ne survienne.

1969

Richard M. Nixon est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 475 200.
Décès de militaires américains en Indochine : 11 780.

Meilleure vente d'albums : Iron Butterfly, *In-A-Gadda-Da-Vida*. N°1 dans les chArt : The Archies, « Sugar Sugar ».

- La CIA réorganise ses diverses opérations de renseignement domestique en un seul programme nommé Opération CHAOS. La Division des Opérations Nationales surveille et infiltre les mouvements pacifistes, dissidents, radicaux et autres groupes susceptibles d'entrer en contact avec des services d'espionnage étrangers, dont le B'nai B'rith. CHAOS débute ses opérations en 1964 et se poursuit jusqu'en 1973.
- Entre janvier 1969 et avril 1970, on recense 4 330 attentats à la bombe aux U.S.A., dont 370 à New York.
- **2 mars :** Des troupes chinoises tendent une embuscade à des forces soviétiques sur la rivière Ussuri, le début de sept mois de conflit frontalier.
- **22 juin :** La faction Weatherman reprend en main l'association des Étudiants pour une Société Démocratique, prônant la résistance urbaine et le terrorisme.
- **28 juin :** Une émeute dans la discothèque Stonewall à New York met en lumière l'activisme pour les droits des homosexuels.
- **20 juillet :** Apollo 11 atteint la lune.
- **14 août :** L'Angleterre déploie des troupes dans Belfast et Derry en réponse aux émeutes. Début des « troubles » en Irlande du Nord.
- **15 août :** Début du festival de Woodstock.
- **Automne :** Les grèves et manifestations étudiantes de « l'automne torride » frappent le nord de l'Italie.
- **4 décembre :** La police de Chicago tire 80 balles sur le leader des Black Panther Fred Hampton et son garde du corps et les tue.



Opération PHARE DU NORD

Des membres du programme AFOSI signalent qu'on tente d'étouffer une enquête sur une possible subversion au sein du 6 594e Centre d'essai aérospatial, désormais intégré au Centre de Contrôle des Satellites de l'armée de l'air. Les quelques preuves retenues par AFOSI pointent la station radar BMEWS de la base de Thule au Groenland comme la cible des conspirateurs. Le Groenland jouant un rôle majeur dans deux importantes mythologies paranaturelles, DELTA GREEN y envoie une équipe d'investigateurs.

Un culte regroupant des opérateurs de radar de l'armée de l'air et du NRO a découvert (ou contacté) Yog-Sothoth. MJ-3 a annulé l'enquête officielle afin de mener ses propres investigations. Voici une possible raison de l'intervention de MJ-3 : ils comptent laisser le culte contacter Yog-Sothoth et enregistrer les signaux émis, recueillant ainsi une quantité incroyable de données non-euclidienne à destination de MAJESTIC.

Le culte possède une copie de la formule de Dho-Nha qui sert à révéler la « cité cachée aux pôles magnétiques ». Qui sait ce qu'il pourrait se produire si elle était transmise à travers les énormes radars de Thule ?

Pour ce qui arrive le 21 janvier : cf. page 226 ou voir le « crash du B-52 sur la base aérienne de Thule » sur Wikipédia.

Opération POMPÉE

Il semblerait que les Profonds n'aient pas compris qu'ils perdaient la guerre. Quatre sous-marins disparaissent en 1968 :

- Δ 24 janvier : Le sous-marin d'attaque israélien INS *Dakar* disparaît à l'est de la Crète.
- Δ 27 janvier : Le sous-marin lance-missiles français *Minerve* disparaît au sud de Toulon.
- Δ 8 mars : Le sous-marin balistique soviétique *K-129* disparaît à 900 kilomètres au nord de l'île de Midway.
- Δ 22 mai : Le sous-marin nucléaire d'attaque USS *Scorpion* disparaît entre l'Espagne et les Açores.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Enquêter sur l'une de ces disparitions et mettre au jour les actes de Profonds ou d'un culte de Cthulhu en Écosse (d'où le *Dakar* a été lancé), en Crète, à Chypre, en France, en Espagne ou dans les Açores.
- Δ Enquêter sur la disparition du sous-marin allemand *U-29* près des Açores autour du 20 Août 1917. Les rapports de l'amirauté britannique de la Première Guerre mondiale mentionnent une possible influence paranaturelle et « atlante ».
- Δ Infiltrer la chasse secrète de la Navy contre le *K-129*, et découvrir ce que le réseau sonar SOSUS a réellement repéré.

DELTA GREEN prépare une importante opération contre les Profonds dans la Méditerranée sous la couverture des exercices des flottes de l'OTAN prévus en 1970. Mais POMPÉE est annulée lorsque l'état-major dissout le programme.

Opération MIROIR

Des satellites détectent d'étranges altérations dans les conditions climatiques régnant au-dessus de la vallée de la rivière Vaupés, au sud-est de la Colombie. Le 18 janvier 1969, DELTA GREEN y parachute 45 rangers et 23 officiers de la CIA. Toute l'équipe est décimée hormis son commandant, le major Walter J. Greyman. Il raconte avoir atterri au milieu d'une sphère noire d'un kilomètre et demi de diamètre occupant la vallée. C'est là que six survivants et lui découvrirent un yacht nommé *Templo Mayor* pris partiellement dans la glace. Ils y trouvèrent également le reste de leur unité. Seul





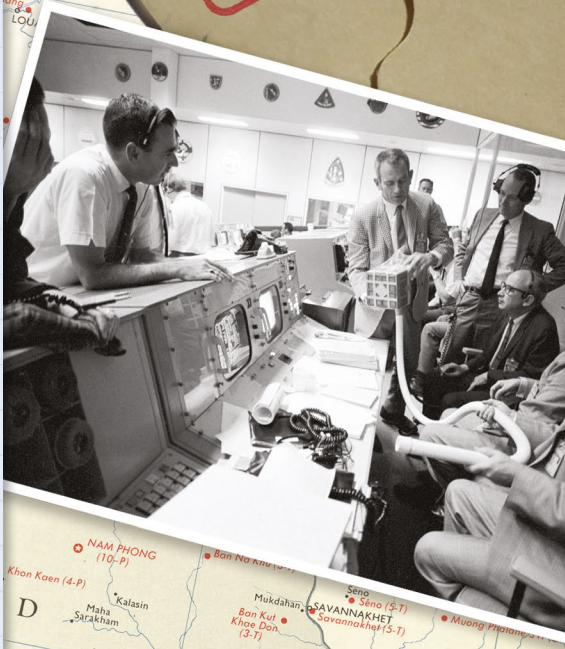
1970

Richard M. Nixon est président des États-Unis.

Troupes américaines en Indochine : 334 600.
Décès de militaires américains en Indochine : 6 173.

Meilleure vente d'albums : Simon and Garfunkel, *Bridge Over Troubled Water*. N° 1 dans les chArt : The Beatles, « Let it Be ».

- Δ Le 24 juillet 1970, le Comité des chefs d'état-major interarmées annule officiellement l'accréditation et le programme DELTA GREEN. Les greffiers du Pentagone retirent les triangles verts de centaines de dossiers du personnel.
- Δ Divers mouvements révolutionnaires maoïstes et musulmans entament une lutte armée aux Philippines, en particulier à Mindanao et dans le sud.
- Δ **15 janvier :** Le conflit du Biafra au Nigéria se termine après deux ans et demi, 100 000 victimes de guerre et 1 million de personnes mortes à cause de la famine.
- Δ **13 avril :** Interruption de la mission Apollo 13.
- Δ **29 avril :** Les troupes américaines et sud-viêtnamiennes envahissent le Cambodge.
- Δ **4 mai :** La garde nationale de l'Ohio tue quatre étudiants à l'université de Kent au cours d'un manifestation pacifiste.
- Δ **24 juin :** Le sénat américain révoque la Résolution du Golfe du Tonkin.
- Δ **21 novembre :** Au cours de l'opération CÔTE D'IVOIRE, les Forces Spéciales donnent l'assaut à la prison de Son Tay près de Hanoï mais ne trouvent aucune trace de prisonniers de guerre.



Greyman parvint à échapper au culte local d'adorateurs de Shub-Niggurath sacrifiant à leur divinité les parties génitales de leurs prisonniers.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Constituer l'autre équipe qui, à l'insu de Greyman, pénètre dans la vallée en remontant la rivière. Vont-ils survivre ?
- Δ Enquêter dans un second temps sur toute l'opération en essayant de déterminer ce qui a provoqué le désastre et tenter de réparer les dégâts.
- Δ Infiltrer l'équipe d'archéologues américano-colombienne ayant découvert sur le site, le 9 mars, un potentiel temple olmèque (« Casa de Xibalba »).
- Δ Être envoyée dans la vallée de la Vaupés pour détruire au sol le culte, car un bombardement par un B-52 dans un pays allié s'avère impossible.

Opération OBSIDIENNE

Le 23 novembre 1969, le colonel Satchel Wade (cf. page 177) lance l'opération OBSIDIENNE malgré son impréparation. Trois compagnies de Marines (ainsi qu'un nombre inconnu de condamnés recrutés dans la prison de Long Binh) sont parachutées dans la jungle cambodgienne, avec l'ordre de détruire le temple Dao Sâm de Ban Talat consacré à l'invocation sur Terre du dieu Angka des Khmers rouges. Dès le départ, la mission tourne au désastre. Des choses sifflantes et invisibles détruisent à moitié l'appareil transportant les troupes. Un agent double infiltré dans le groupe profite de la mort de plus de 100 Marines et membres de DELTA GREEN pour invoquer le « Bouddha noir ».

Wade classe comme déserteurs les hommes qu'il a envoyés à la mort et étouffe toute l'opération. Un vol de bombardiers est dévié de sa trajectoire pendant l'opération MENU, le bombardement secret du Cambodge. Le temple de Ban Talat et l'entité qu'il abrite sont anéantis le 6 janvier 1970. L'histoire officielle de DELTA GREEN mentionnera plus tard qu'il s'agissait depuis le début du plan prévu par Wade. La mission n'était qu'un leurre pour distraire Angka avant de le détruire. Deux survivants d'OBSIDIENNE assassinent Wade et sa maîtresse le 7 janvier 1970.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Prendre part à la débâcle d'OBSIDIENNE et se frayer ensuite un chemin de retour jusqu'au Viêtnam.
- Δ Enquêter sur le comportement de plus en plus irrationnel de Wade et se faire une idée du désastre que pourrait être la prochaine opération OBSIDIENNE. Le Comité exécutif ne semble pas réagir à leurs avertissements. Que peuvent faire les Agents pour éviter la catastrophe ?
- Δ Tenter désespérément de dévier les objectifs de MENU (sans doute le secret de guerre le mieux conservé à cette époque) pour fermer la faille de Ban Talat.
- Δ Témoigner contre Wade dans les inévitables auditions qui vont s'ensuivre.
- Δ Se fondre dans le Triangle d'or des seigneurs de guerre de l'opium, comme l'assassin de Wade, Adolph Lepus, a su le faire.

Opération BINGO

En décembre, le programme dissout lance sa première opération non officielle. Les généraux Fairfield et Stillman tirent quelques ficelles pour réaffecter des B-52 engagés dans les opérations ARC LIGHT (au Viêtnam), GOOD LOOK (au Laos) et FREEDOM DEAL (au Cambodge). Durant les deux dernières semaines de ce mois, des frappes aériennes américaines visent tous les villages et sites religieux tcho-tcho connus. Certains sont bombardés des dizaines de fois. Certains vétérans du programme au sein de l'ONI et de l'USAF choisissent individuellement des cibles opportunes. Ils redirigent les frappes au napalm de l'opération BARREL ROLL menées par les F-4 de l'USS *Kitty Hawk* et les A-1 basés en Thaïlande.

Votre équipe d'Agents peut :

- Δ Retourner en Indochine pour une dernière mission.
- Δ Tirer les ficelles et réclamer des faveurs qui leur sont dues afin de rediriger illégalement un bombardement.
- Δ Dénicher les Tcho-Tcho infiltrés à Saigon et dans d'autres régions reculées puis les désigner aux équipes du projet PHOENIX (cf. page 196) en vue de leur élimination. À moins de procéder eux-mêmes.
- Δ Découvrir qu'on ne quitte jamais DELTA GREEN, même si le programme a cessé d'exister.

Des jours étranges nous attendent

Le Comité exécutif ne se préoccupe pas que de guerre et de politique. Tout au long de cette décennie, les analystes du programme examinent le magazine *Fate* et le *National Enquirer* tout aussi minutieusement qu'ils lisent le *Washington Post* et *The Economist*.

Cette section s'attache à quelques moments clés liés à la face occulte des années 60. Comme pour la partie précédente, Internet peut apporter un large complément d'information (plus ou moins fiables) sur chacun des incidents juste survolés dans ce livre. Aussi, tapez sur Google « OVNI », « cryptozoologie » ou un mot-clé similaire plus une année. Les Officiers intéressées pour faire de ces événements (ou ce qui y ressemble) des accroches de scénarios pour DELTA GREEN devraient privilégier le côté étrange à une fidélité trop stricte aux rapports initiaux. Rappelez-vous que les rapports sont ce qu'il reste après que DELTA GREEN a achevé son travail de désinformation.

1960

- Δ 557 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 14 demeurent « inexpliqués ».
- Δ Le yogi Maharishi Mahesh entame sa campagne de méditation à Londres.
- Δ **Mars :** Un minuscule extraterrestre capturé près de New Paltz, N.Y., est remis à la « CIA ».
- Δ **Été :** L'anthropologue Carlos Castaneda rencontre le brujo « Don Juan ».

- **Août :** Une chose inconnue de 6 mètres de long couverte de cheveux s'échoue en Tasmanie.
- **15 septembre :** L'ex chef de BLUE BOOK Edward Ruppelt meurt d'une crise cardiaque à l'âge de 37 ans.
- **6 octobre :** La base aérienne de Thule suit un OVNI sur ses radars.

1961

- 591 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 13 demeurent « inexpliqués ».
- L'antiquaire et libraire Hans Peter Kraus achète le manuscrit de Voynich.
- **10 janvier :** Un OVNI suit une fusée Polaris lancée depuis Cap Canaveral.
- **Printemps :** Le gouvernement chinois enquête sur des témoignages indiquant la présence d'un yeren (« homme sauvage ») sur la frontière du Yunnan.
- **Printemps :** La Fondation Nationale pour les Sciences lance le premier forage du projet Mohole sur la côte du Yucatan.
- **18 avril :** Contact extraterrestre d'Eagle River, Wisconsin.
- **9 juin :** Test en vol conjoint de l'USAF et de la NASA du disque volant Avro Canada VZ-9.
- **19 septembre :** Barney et Betty Hill sont enlevés par des Gris à Lancaster, N.H.
- **Novembre :** Des OVNI sont aperçus à Minot, N.D., suivis de la visite des Hommes en noir.
- **1er novembre :** « L'Ordre du Dauphin » est créé lors de le la conférence de Green Bank sur le SETI.

1962

- 474 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 15 demeurent « inexpliqués ».
- **5 février :** Grande conjonction entre Mercure, Vénus, Jupiter, Saturne et Mars. Éclipse solaire totale au-dessus de la Nouvelle-Guinée et du Pacifique.
- **18 avril :** Des OVNI repérés au-dessus d'Oneida, N.Y., atterrissent à Nephi, Utah, et s'écrasent au nord de Las Vegas.
- **31 mai :** Une « roue lumineuse » sous-marine est aperçue depuis le *SS Telemachus,* dans le Golfe du Siam.
- **Septembre :** Un monstre marin est repéré à Bribie Island, Queensland.

1963

- 399 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 14 demeurent « inexpliqués ».
- John C. Lilly construit son « Dolphinarium » à St. Thomas, V.I. grâce à un financement de la NASA. Il y étudie la communication chez les dauphins à l'aide de caissons de déprivation sensorielle et de LSD.
- **Été :** Des « Devas » aident des explorateurs de l'esprit à faire pousser des légumes miraculeux à Findhorn en Écosse.
- **3 juin :** Un monstre marin bulbeux est aperçu à Lough Bray en Irlande.
- **12 juillet :** Trois mystérieuses sphères de métal sont découvertes au nord de Broken Hill en Australie.
- **13 novembre :** Explosion dans les bâtiments abritant l'accélérateur de particules de la base aérienne de Medina à San Antonio.

1964

- 562 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 19 demeurent « inexpliqués ».
- **24 avril :** Contact avec des extraterrestres à Tioga, N.Y. et Socorro, Nouveau-Mexique.
- **29 août :** L'USNS *Eltanin* photographie une antenne sous-marine dans l'océan Antarctique à l'ouest du Cap Horn.
- **15 septembre :** Un OVNI poursuit et provoque le crash d'un missile Atlas F lancé depuis la base aérienne de Vandenberg.
- **10 décembre :** Un OVNI s'écrase près de Fort Riley, Kansas.

1965

- 887 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 16 demeurent « inexpliqués ».
- Paul Twitchell fonde Eckankar à Las Vegas.
- Le psychologue letton Konstantine Raudive enquête sur des voix surnaturelles enregistrées sur bandes.
- **5 janvier :** Un feu électrique détruit le radar spatial de l'USAF installé sur la base aérienne d'Eglin en Floride.
- **8 mai :** Carl Robert Disch, physicien spécialiste de la ionosphère, disparaît aux abords de la station Byrd en Antarctique.
- **3 juillet :** Des scientifiques chiliens et argentins en Antarctique signalent avoir vu un OVNI.
- **3 septembre :** Vague d'OVNI de « l'incident d'Exeter » à Exeter, N.H.
- **27 novembre :** Ken Kesey mène son premier événementiel autour du LSD appelé « Acid Test » à Soquel en Californie.
- **9 décembre :** Le projet POUSSIÈRE LUNAIRE gère un crash d'OVNI à Kecksburg, Ohio.

1966

- 1 112 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 32 demeurent « inexpliqués ».
- L'USAF crée une commission chargée d'étudier le phénomène OVNI à l'Université du Colorado. Elle est dirigée par le physicien Edward Condon. Le rapport Condon est livré en 1969.
- La Process Church du Jugement Final est fondée à Londres.
- Jim Garrison, procureur de la Nouvelle-Orléans, commence à enquêter sur le meurtre de JFK.
- **4 février :** La sonde russe Luna 9 photographie des « balises d'un terrain d'atterrissage » dans Oceanus Procellarum sur la lune.
- **6 février :** Contact extraterrestre à Madrid, on commence à parler de UMMO.
- **Mars :** Vague d'OVNI dans le Michigan.
- **23 mars :** Un OVNI en forme de cigare est aperçu posé au sol près de Temple dans l'Oklahoma.
- **26 avril :** Signalement d'OVNI au-dessus de Tashkent suivi d'un tremblement de terre dévastateur.
- **30 avril :** Anton Szandor La Vey fonde l'Église de Satan.
- **Juillet :** Des OVNI sont tenus responsables d'un black-out sur la base aérienne de Nha Trang.
- **31 juillet :** Un monstre de silicium et des OVNI sont repérés à Erie, Pa.
- **1er août :** Charles Whitman tire sur 16 personnes depuis une tour de l'Université du Texas à Austin.
- **11 octobre :** Des OVNI sont aperçus à Wanaque Reservoir, New Jersey, suivis par la venue des Hommes en noir, de mystérieux hélicoptères et d'un « homme souriant ».
- **Novembre :** Le Mothman (homme-papillon) apparaît à Point Pleasant, en Virginie occidentale.
- **Novembre :** Une vague de mutilations de bétail commence au sud-est de l'Ohio près de la base aérienne de Wright-Patterson.
- **20 novembre :** La sonde Orbiter 2 de la NASA photographie des pyramides de 50 m de haut, dans la Mer de la Tranquillité sur la lune.

1967

- 937 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 19 demeurent « inexpliqués ».
- **23 mars :** Un OVNI désintègre un MiG-21 au-dessus de Cuba.
- **17 mai au 28 octobre :** Une série d'OVNI en forme de serpe est repérée au-dessus de la Crimée et de Volgograd.
- **17 août :** Le projet POUSSIÈRE LUNAIRE se déploie au Soudan.
- **9 septembre :** Des chevaux sont mutilés près d'Alamosa, Colorado.
- **20 octobre :** Roger Patterson filme un sasquatch à Bluff Creek en Californie.
- **21 octobre :** Des yippies tentent de faire léviter le Pentagone.
- **17 décembre :** Le premier ministre australien Harold Holt disparaît alors qu'il était en train de nager à Point Nepean, Victoria.

1968

- 375 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 3 demeurent « inexpliqués ».
- **12 février :** Crash d'un OVNI à Orocue en Colombie.
- **25 mars :** Le projet POUSSIÈRE LUNAIRE ramène quatre objets de Katmandou.
- **15 juin :** Des OVNI signalés au-dessus de la rivière Ben Hai au Viêtnam débouchent sur des tirs amis contre le HMAS *Hobart*.
- **2 juillet :** Mystérieux tremblement dans le ciel accompagné d'une explosion à al-Kazimiyah, au nord de Bagdad.
- **Août :** Arthur Folden filme le monstre du lac Ogopogo au lac Okanagan, en Colombie britannique.
- **7 août :** Enlèvement par des OVNI au Buff Ledge Camp dans le Vermont.
- **2 septembre :** Découverte de la chaussée de Bimini aux Bahamas.
- **24 octobre :** Un B-52 repère un OVNI sur son radar. Celui-ci est également vu par des observateurs au sol de la base aérienne de Minot.
- **20 décembre :** Premiers meurtres officiellement imputés au Tueur du Zodiaque.

1969

- Δ 146 signalements d'OVNI rapportés au projet BLUE BOOK. 1 demeure « inexpliqué ».
- Δ Hans Peter Kraus lègue le Manuscrit de Voynich à Yale.
- Δ **6 janvier :** L'ancien sénateur de Géorgie Jimmy Carter voit un OVNI à Leary, Géorgie.
- Δ **11 mai :** Des OVNI laissent derrière eux des cercles dans les champs de Pembroke en Ontario.
- Δ **13 juillet :** Des OVNI laissent derrière eux des cercles dans les champs de Van Horn, dans l'Iowa.
- Δ **Été :** Le submersible *Pisces* établit un contact sonar avec un énorme objet se déplaçant à grande vitesse sous le Loch Ness.
- Δ **Août :** Une « femme-oiseau » brillante et dotée d'ailes de chauve-souris apparaît au Marine américain Earl Morrison près de Da Nang.
- Δ **9 et 10 août :** La « famille » de Charles Manson assassine sept personnes au cours de la série de crimes dite de Tate-LaBianca.
- Δ **24 octobre :** Un destroyer de la marine chilienne poursuit un OVNI sur ses radars à 450 kilomètres au sud de Valparaiso.

1970

- Δ **Janvier :** Plusieurs cas d'apparition de Skinwalkers au Nouveau-Mexique.
- Δ **30 janvier :** L'USAF met fin au projet BLUE BOOK.
- Δ **Avril :** L'USCGC *Mellon* observe un OVNI sous-marin dans le Golfe du Siam.
- Δ **4 avril :** Sur l'ordre de Yuri Andropov, son directeur, le KGB incinère les corps d'Adolf Hitler et de son entourage à Schoenebeck, près de Magdeburg, puis disperse les cendres dans la rivière Ehle.
- Δ **24 mai :** Les soviétiques entament les travaux du forage profond de Kola.
- Δ **Juin :** L'alpiniste Don Whillans aperçoit un yéti sur l'Annapurna.
- Δ **7 octobre :** Le projet POUSSIÈRE LUNAIRE récupère une épave au Tchad.




US INSTRUMENT

« Nous faisons désormais face,
pas seulement à des choses issues de ce
monde, mais aux distances sans limites
et aux mystères encore inexplorés de
l'univers. Nous nous lançons vers une
nouvelle frontière infinie.
Nous parlons en des termes étranges
d'exploiter l'énergie nucléaire...
du conflit ultime entre la race humaine
unifiée et de sinistres forces venues
d'une autre galaxie. »
— Général Douglas MacArthur
à West Point, 12 mai 1962

Le paranaturel

LE PARANATUREL

Le paranaturel englobe, et transcende, le « surnaturel » et le « paranormal ». Religion et science sont devenues des outils inutiles, incapables d'appréhender les vérités cosmiques de l'existence réelle : les superstitions rassurantes sur la moralité et la valeur humaine n'ont pas de sens à l'échelle de l'univers. Les anciens démons peuvent à leur guise violer les soit-disant « lois de la nature » et le faire même sans raison. Une équation monstrueuse, ou un panthéon non-euclidien, dirige et délimite chaque chose, des effets quantiques aux quasars, et jusqu'aux questions que vous vous posez à leur sujet.

Toute tentative d'approche systématique du paranaturel est vouée à l'échec dès les premiers pas. Le cosmos n'est pas un système. La théorie quantique n'appréhende qu'une portion congrue de l'irrationalité, de la perversité et du caractère indicible de l'univers physique. Et celui-ci est bien plus vaste que sa composante matérielle. Il n'y a rien de plus à tirer d'une immersion totale dans l'occultisme médiéval : Alhazred est tout aussi humain, et donc aussi aveugle, qu'Einstein.

COPY 4 OF 10 COPIES

Les noms sont dans les pages

La connaissance du paranaturel ne provient pas simplement de l'expérience que l'on en fait, mais se trouve aussi dans les livres, dont les rapports de terrain, les registres psychiatriques, les manifestes gribouillés avec obsession, les analyses détaillées de sites et bien d'autres sources d'infections transmises par le langage.



UN MOT SUR LA VÉRITÉ

Puisque le cerveau humain n'est pas suffisamment évolué pour comprendre l'univers, et encore moins y répondre intelligemment, ni nos paroles ni nos actes au quotidien n'ont d'impact significatif sur lui. Prononcer les noms des Grands Anciens n'apporte pas la damnation des cieux ni n'attire de fléaux non-euclidiens depuis l'Extérieur. Cthulhu, Hastur, Yog-Sothoth et tous les autres sont mentionnés dans quelques traités poussiéreux de démonologie, ainsi que dans des revues anthropologiques ou archéologiques plus poussiéreuses encore, à côté de noms comme Baalbérith, Glasya-Labolas ou Volturnus. Randolph Carter, romancier ayant sombré dans l'anonymat, fait référence à certains Grands Anciens dans ses œuvres (1919-1928), en même temps que des entités théosophiques telles que Morya, Choronzon, Oaeohoo, Savitar, etc. Ainsi, un personnage ayant 3 points en Anthropologie, Archéologie ou Occultisme reconnaîtrait le nom de Nyarlathotep («une silhouette démoniaque syncrétique citée dans quelques papyrus ptolémaïques, et dans les grimoires arabes qui suivirent, comme une sorte d'Antéchrist») tandis qu'un agent de DELTA GREEN ayant démantelé un culte du Chaos rampant pourrait bien n'avoir jamais entendu ce nom.

Les recherches fébriles des croyants eux-mêmes ne révèlent qu'un fragment minuscule de la réalité d'une entité, à plus forte raison dans une partie de ***La Chute de DELTA GREEN***. Nodens pourrait se manifester à travers un complot étendu de tueurs en série propriétaires de chiens : après tout, fut une époque où ils étaient les guides des chasseurs. Pendant ce temps, les zélotes de Cthulhu brisent des roches dans les hautes montagnes du désert pour révéler Son impossible matière : rappelez-vous qu'Il « est venu des étoiles ».

Lire le Paranaturel

Pour tirer quelque chose d'un livre en langue étrangère, il faut posséder un niveau dans ce langage.

Les Agents peuvent soit feuilleter un ouvrage, soit le compulser. Dans le premier cas, il s'agit de trouver le rituel ou l'indice immédiatement nécessaire. Le second prend du temps (parfois des mois), mais permet d'appréhender l'horrible vérité et les connaissances impies qu'il renferme.

Feuilleter

Il faut 30 minutes pour feuilleter 100 pages imprimées, ou 5 minutes par page manuscrite. Des textes particulièrement obscurs ou alambiqués peuvent nécessiter plus de temps. Une dépense de 1 point réduit cette durée de moitié (avec un minima au bon gré de l'Officier). 2 points permettent de découvrir immédiatement dans le livre, après quelques minutes de recherches, le fait essentiel, le sort, etc.

Le type de dépense dépend de l'ouvrage :

- Δ La Langue étrangère appropriée s'il n'est pas rédigé dans la langue d'origine des Agents ;
- Δ Bureaucratie ou l'Agence adéquate pour un document gouvernemental ;
- Δ Cryptographie pour un texte codé ;
- Δ Psychothérapie pour un rapport psychiatrique, la retranscription d'une séance, le manifeste rageur d'un dément, etc. ;
- Δ Art ou Archéologie pour un bas-relief, une peinture murale, une inscription, etc. ;
- Δ Anthropologie pour le manuscrit d'un culte, un texte primitif ou non-traditionnel ;
- Δ Occultisme pour un grimoire ou tout autre « livre de magie noire » ;
- Δ Science alternative (ou Physique, voire une autre compétence de science adéquate) pour un article scientifique, un rapport d'expérimentation, etc. ;

Feuilleter un ouvrage n'apporte aucun point potentiel en Paranaturel ou en Géométrie non-euclidienne. Cela ne compte pas nécessairement comme une utilisation de la compétence Paranaturel.

On peut parfois bénéficier d'une réserve de points dédiés (cf. page 083). Sauf si le contraire est explicitement dit, on ne peut bénéficier qu'une fois par aventure de l'avantage gagné à feuilleter un livre. Il peut toutefois être utilisé dans plusieurs aventures différentes.

De même, feuilleter un texte n'apporte qu'une réserve de points d'investigation. Une fois encore, un cas particulier sera explicitement décrit. Si aucune compétence n'est précisée, la réserve de points peut être répartie sur plusieurs ou utilisée avec une seule d'entre elles.

Compulser

Consulter un ouvrage paranaturel n'est possible qu'entre les opérations. Cela prend autant de temps que le désire l'Officier (il peut falloir de 1 à 6 semaines pour les plus courts ; un texte plus long ou plus abscons prendra de 2 à 12 mois). Compulser un grimoire paranaturel vous apporte une compréhension basique de son contenu, ce qui inclut de possibles rituels ou autres secrets.

L'Officier peut se réserver le droit d'y introduire rétroactivement un sort ou une information si elle a besoin de mettre en jeu plus tard un indice : « Ce quatrain cryptique dans le *Livre d'Ivon* vous révèle soudain tout son horrible sens ».

Si l'ouvrage offre une réserve potentielle de points en Géométrie non-euclidienne (cf. page 211), en Paranaturel ou une autre compétence, vous les gagnez tous à votre première lecture attentive. Le compulser à nouveau ne permet pas d'en bénéficier une nouvelle fois.

Quatre-vingt-dix-neuf pour cent d'entre eux seront jetés au bûcher

L'Officier peut adapter à ses besoins les grimoires et autres recueils sur le paranaturel susceptibles de tomber entre les mains des Agents. Aucun rituel ne devrait être fourré dans un livre juste pour le remplir ou parce qu'une histoire ou un supplément affirme qu'il s'y trouve. Chaque livre s'avère différent en fonction de son édition, de son état ou des notes prises en marge du texte principal. Beaucoup ne sont que des manuscrits originaux, remplis de codes cryptiques, de gribouillages indéchiffrables et d'effrayants sous-entendus.

Considérez donc que cette étagère de grimoires paranaturel n'est là que pour vous servir de guide. DELTA GREEN n'a pas accès à tous les ouvrages mentionnés ici. Probablement personne ne l'a.



De même, modifiez les paramètres indiqués aussi librement que vous adaptez la liste des rituels contenus dans un texte.

Compulser un grimoire peut augmenter le niveau du lecteur dans la compétence Paranaturel, apporter une réserve de points en Géométrie non-euclidienne, voire les deux.

Le Necronomicon

Le texte principal sur le paranaturel, le « Livre Noir » peut se révéler être une bible impie, un récit métaphysique écrit sous l'effet de la drogue, un recueil de cauchemars, une révélation poétique ou tout cela à la fois.

Al Azif

Abdul Alhazred (vers 730 av. J.-C. ; arabe).

Version originale et la plus complète du *Necronomicon*. Il n'en reste probablement aucune copie.

Paranaturel : 4
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 5

Le Necronomicon

Traduit par Olaus Wormius (1623 ; latin).

Version la plus courante encore en circulation du Livre Noir, rédigée à partir d'une édition très rare en latin datée de 1228 et de la traduction grecque perdue faite en 950. Il en existe probablement une douzaine de copies, mais seulement six sont connues et cataloguées.

Paranaturel : 3
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 4
Réserve de points dédiés : 1 à 4 pour une enquête spécifique, au bon gré de l'Officier.

Dauthsnamjansboka

Traducteur inconnu (vers 800 av. J.-C. ; gothique).

Le joyau de la bibliothèque de la Karotechia. Moins clair et bien plus austère que les autres versions. DELTA GREEN en a détruit la plupart des copies (ainsi que ses traductions allemandes) au cours de l'opération DÉMENCE. La seule connue encore en circulation (et originale) se trouve, non-traduite, dans les archives du GRU SV-8 sous le terrain d'aviation de Khodinka à Moscou.

Paranaturel : 4
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 7

Autres grimoires

Awake Awake Awake

The Whippoorwills (1963 ; anglais).

Un album de folk-rock étrangement discordant et psychédélique enregistré à Anningley Hall (Essex) par quatre Enfants de Chorazin (cf. page 322) et un flûtiste inconnu (crédité sous le nom de « Jägare »). Selon une légende urbaine, l'écouter dans une maison hantée réveille les fantômes. Ses ventes furent anémiques et il est très difficile d'en trouver un exemplaire original. Les enregistrements suivants n'accordent aucun bonus, mais pourraient toujours éveiller les spectres.

Paranaturel : 1 si l'auditeur a déjà un niveau dans cette compétence et se trouve sous l'emprise d'une drogue.
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 1

Azathoth et autres poèmes

Edward Pickman Derby (1919 ; anglais).

Recueil d'œuvres de jeunesse du poète d'Arkham, il illustre des légendes locales et des visions effrayantes à travers des mots d'une puissance surprenante. Il ne faut qu'une heure pour le compulser.

Paranaturel : 1 si le lecteur a déjà un niveau dans cette compétence.
Réserve de points dédiés : 1 en Sixième sens pour toute mission se déroulant à Arkham ou dans la Vallée de la Miskatonic.

Cultes des Goules

Francois-Honoré Balfour, comte d'Erlette (1703 ; français).

Un ouvrage de nécromancie décrivant un culte de goules à travers toute l'Europe. Contient Méditation Charnelle (cf. page 220).

Paranaturel : 1
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 1
Réserve de points dédiés : 2 pour toute enquête impliquant des goules.

De Vermis Mysteriis

Ludvig Prinn (1543 ; latin).

Prinn, un sorcier flamand, prétendait être né au XIIIe siècle. Il fit sortir ce livre en fraude de sa prison juste avant d'être conduit au bûcher par l'Inquisition en 1542. Une édition imprimée voyait le jour l'année suivante à Cologne.

Paranaturel : 2
(1 pour les rééditions suivantes)
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 3
(2 pour les traductions)
Réserve de points dédiés : 2 pour toute enquête impliquant des connaissances sur l'Égypte, l'Arabie ou les morts-vivants.

Dossier de Daniel M. Freis

Le capitaine Robert Feitelberg, psychiatre en charge du cas (du 14 janvier 1955 au 1er octobre 1970 ; anglais).

Le 13 janvier 1955, le docteur Freis, l'un des premiers cryptographes de la Chambre noire à avoir traduit le *Livre de Dagon*, et éminent chercheur de DELTA GREEN fut la victime d'un effondrement mental se manifestant sous la forme d'une crise de folie violente. Après avoir attaqué plusieurs personnes avec une hache, il mit le feu aux archives centrales. L'incendie détruisit tout le matériel saisi durant le raid d'Innsmouth, ainsi que la plus grande partie des éléments confisqués

à la Karotechia pendant la Seconde Guerre mondiale et l'opération BRISE D'ÉTÉ. Freis fracassa même les pierres coniques originales formant le *Livre de Dagon*.

Le programme réussit à le capturer et l'interna au centre psychiatrique de l'hôpital naval de San Diego. Il y est décédé en 1970.

Le dossier de Freis prend la forme d'un document de 221 pages de rapports médicaux, données personnelles et retranscriptions de séances reliés dans quatre chemises accordéon. Le diagnostic stipule une dépression profonde et une schizophrénie paranoïaque.

Paranaturel : 1 si le lecteur ne possède aucun niveau dans cette compétence.

Réserve de points dédiés : 1 pour tout ce qui concerne les opérations de DELTA GREEN entre 1928 et 1955.

Geheimes Mysterium von Asien

Gottfried Mülder (1847 ; allemand).

Mülder accompagnait von Junzt lors de son voyage en Asie centrale en 1818 et 1819. Il fit appel à l'hypnose pour retrouver ses réminiscences et dicter ses souvenirs de ce périple. Une version pirate américaine fut publiée à Baltimore en 1849 sous le titre *Mystères secrets d'Asie, suivi d'un commentaire sur le « Ghorl Nigral »*, se référant ainsi au texte blasphématoire (dont il n'existe qu'une seule copie au monde) que von Junzt étudia dans une lamaserie à Yian-Ho. Le descendant de Gottfried Mülder, Hermann Mülder, publia une nouvelle édition résumée en 1939 au profit de la Karotechia.

Paranaturel : 1

Réserve de Géométrie non-euclidienne : 2

Réserve de points dédiés : 1 pour toute enquête concernant l'Asie, Leng, Mu, les Xin ou les Tcho-Tcho.

Liber Damnatus

Attribué (par erreur) à St. Lazare (1570 ; latin).

Il est censé faire le récit du décès, de la damnation, du séjour en Enfer et de la résurrection. Il a sans doute été rédigé par un sorcier inconnu en Allemagne. Il renferme de longs exposés sur la manière de préserver et d'animer les morts. Ses rituels concernent généralement la création de zombies, voire le sort Résurrection depuis les Sels essentiels.

Paranaturel : 1 si le lecteur ne possède aucun niveau dans cette compétence.

Réserve de Géométrie non-euclidienne : 3

Réserve de points dédiés : 2 pour toute enquête impliquant les morts ou la nécromancie.

Livre d'Ivon

Traduit par Gaspard du Nord (1240 ; langue d'Oc).

Écrit à partir du *Liber Ivonis* en latin de C. Philippus Faber (IX[e] siècle) et des propres recherches occultes de du Nord, ce grimoire est censé renfermer les connaissances du légendaire sorcier hyperboréen Eibon.

Paranaturel : 1 (2 si vous avez déjà rencontré Tsathoggua ou ses sbires).

Réserve de Géométrie non-euclidienne : 3

Réserve de points dédiés : 1 en Anthropologie, Astronomie ou Occultisme.

Le Livre de Dagon

Traduction par la Chambre noire (1929 ; anglais).

Transcription et traduction de tablettes de pierre coniques récupérées à Innsmouth et étudiées par le bureau SIGINT de la Première



Guerre mondiale, la Chambre noire. 44 pages, accréditation P4 UNIQUEMENT. Contient Appel de Dagon (cf. page 218).
Paranaturel : 1 si le lecteur ne possède aucun niveau dans cette compétence.
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 2

Les Manuscrits pnakotiques

Auteurs inconnus (divers ; grec ancien).

Le *Pnakotika*, original grec sur papyrus date d'environ l'époque du Christ. Il reprend des oracles et des références mythiques d'une série de runes et de hiéroglyphes indéchiffrables censés avoir été découverts dans l'antique Thule. Diverses interprétations sont entrées dans la tradition magique occidentale. Depuis 1485 environ, des explorateurs, des occultistes, des philologues et des archéologues ont ajouté au corpus de base, en plus de leurs commentaires, d'autres textes, stèles et inscriptions rédigés dans des alphabets similaires (mais aussi des faux, des erreurs et des paragraphes en écriture automatique) pour lui donner sa forme actuelle.

Il n'existe aucune édition complète des « Manuscrits pnakotiques » ou encore « Fragments pnakotiques ». Une série en trois volumes recueillis à l'époque fut imprimée à Londres en 1768 (vendue aujourd'hui à un prix prohibitif), mais il circule des copies manuscrites, des comptes-rendus de conférences et d'autres versions parcellaires dans les collections des plus grandes universités.

Avec une dépense en Anthropologie ou Occultisme (2 points) et un tel accès privilégié, un Agent peut rassembler assez de matière sur le sujet pour mener ses propres recherches.
Paranaturel : 1 (maximum 3) à chaque fois qu'on le compulse, une fois par an .
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 1 (maximum 4) à chaque fois qu'on le compulse, une fois par an.
Réserve de points dédiés : 2 dans une compétence au choix. L'Officier choisit laquelle au cours de l'opération : « Votre lecture des *Manuscrits pnakotiques* vous révèle que...»

Rapport d'après-mission de PUZZLEBOX

Capitaine Alphonse Dumars de l'ONI, (1928 ; anglais).

Chemise en accordéon remplie de rapports de terrain et de photographies au sujet du raid d'Innsmouth mené le 23 février 1928. Elle contient également des rapports du 42e Bataillon du Corps des Marines, de la vedette *Général Greene* des gardes-côtes, du sous-marin *0-9* de la marine, du Bureau d'Enquête (de la main de J. Edgar Hoover) et du Département du Trésor dont le testament de Robert Olmstead.
Paranaturel : 1 si le lecteur ne possède aucun niveau dans cette compétence.
Réserve de points dédiés : 3 pour toute opération impliquant les Profonds.

Le Roi en Jaune

Auteur inconnu (vers 1895 ; anglais ou français).

Il est impossible de feuilleter cette pièce, dont l'original français a disparu, mais il ne faut qu'une heure pour la compulser. Une fois votre lecture entamée, il faut réussir un test d'Équilibre mental Difficulté 5 (Impuissance) pour éviter d'aller jusqu'au bout. Une fois entièrement lu, des phénomènes paranaturels, associés à des coûts d'Équilibre mental croissants, vont survenir autour de vous. Au moins une fois par opération.

Vous apercevez le Signe jaune là où Hastur se manifeste. Vous gagnez cependant 2 points dédiés en Sixième sens face à tous les événements liés à Hastur. Ils sont immédiatement récupérés après leur utilisation. Voir le Signe implique un test d'Équilibre mental à 3 points. Lorsque quatre événements de ce types sont survenus, les choses deviennent vraiment étranges. Vous pouvez vous retrouver attiré(e) par Hastur, envoyé vers Carcosa ou développer une maladie mentale.
Paranaturel : 2 ; plus un bonus de 1 point à la compétence Art.

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan

Attribué à « Hsan le Grand » (vers 180 av. J.-C. ; chinois).

Le *Ch'i Pen Shu Hsieh Le Tsui An,* ou *Les Sept Livres écrits dans les Ténèbres,* sont attribués à « Hsan le Grand, » un sage légendaire apparaissant à diverses époques dont la plus ancienne remonte à 4200 av. J.-C. La plus vieille version connue du grimoire est un texte rédigé sur des lattes de bambous, sauvée d'un auto-dafé ordonné par le premier empereur Qin en 213 av. J.-C. L'existence avérée de copies en tibétain indique que Hsan traduisit à l'origine les *Sept Livres* à partir d'un autre langage asiatique encore inconnu. En 1920 à Shanghai, Hsan le « polyglotte » imprima anonymement une version appelée *Les Sept Livres Cryptiques de la Terre* dont furent tirées des traduction françaises et russes.
Paranaturel : 1 (2 pour la version en tibétain).
Réserve de Géométrie non-euclidienne : 1 (2 pour la version en tibétain).
Réserve de points dédiés : 2 pour toute enquête concernant la Chine ou les rêves. La version tibétaine apporte 3 point pour toute recherche sur Leng ou les rêves.

Les Tessons d'Eltdown

Traduits par le révérend Arthur Brooke Winters-Hall (1917 ; anglais).

En 1882, deux professeurs de Cambridge exhumèrent à Eltdown (Sussex) 23 tessons de poterie, datant

indubitablement d'une strate de l'ère triasique. Le révérend Winters-Hall, un amateur local d'antiquités et de légendes, publia sur ses fonds propres son inquiétante « traduction » des signes réguliers apparaissant sur les tessons.

Paranaturel : 1 (2 si vous avez déjà rencontré des Choses Très Anciennes ou la Grande Race de Yith).

Réserve de Géométrie non-euclidienne : 1

Réserve de points dédiés : 1 en Occultisme.

Unaussprechlichen Kulten

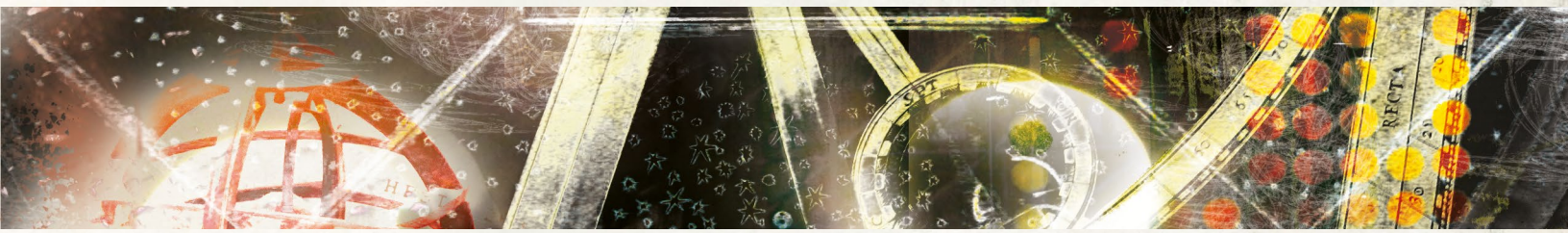
Friedrich Wilhelm von Junzt (1839 ; Allemand).

Un carnet de voyage dans l'horreur, contenant d'amples détails sur de nombreux cultes paranaturels, leurs complots et leurs activités.

Paranaturel : 2 (1 pour les versions abâtardies éditées en anglais sous le titre *Cultes Innommables* par Bridewall (1845) et Golden Goblin (1909)).

Réserve de Géométrie non-euclidienne : 3 (1 pour les rééditions suivantes).

Réserve de points dédiés : 1 pour toute enquête impliquant des cultes.



Géométrie non-euclidienne

Ce que la plupart des cultures humaines appellent « magie » est connu de DELTA GREEN sous le nom de « géométrie non-euclidienne » : l'étude des relations hyper-spatiales des forces, dimensions et entités à travers et au-delà de l'univers euclidien observable. Les pratiquants de cette géométrie non-euclidienne, les « mages », visualisent et manipulent des champs d'énergie hyper-dimensionnels par le contrôle de tonalités acoustiques (mots de pouvoir), des matrices géométriques (sceaux, runes et actions physiques comme une gestuelle spécifique) et des vertex ou catalyseurs pré-accordés (artefacts ou objets « enchantés »). Le flot de l'énergie transdimensionnelle dépend souvent de l'alignement particulier d'astres ou de radiations cosmiques. Il est également lié à un état d'esprit spécifique atteint par le pratiquant. L'un d'eux « lancera un sort » sans obtenir le moindre effet tandis qu'un autre peut dans le même temps détruire la Terre.

Apprendre la géométrie non-euclidienne

La Géométrie non-euclidienne est une compétence générale. Les Agents peuvent l'utiliser comme compétence d'investigation afin de deviner la nature d'un sort ou d'un objet (ou ce qu'il en coûte de s'en servir), quelles déités ou forces cosmiques ils invoquent ou de quelle tradition arcanique ils proviennent.

Au départ, vous ne pouvez pas dépenser de points de création afin d'acquérir un niveau en Géométrie non-euclidienne.

Il faut faire l'expérience directe du paranaturel pour éveiller votre potentiel dans ce domaine : lire des livres interdits, communier avec des entités extérieures ou visiter des sites en contact avec le cosmos. L'acquisition d'une réserve de points de Géométrie non-euclidienne quantifie de telles expériences.

Lire des grimoires paranaturels : Un ouvrage donné peut apporter de 1 (le journal d'un dément) à 3 (un grimoire important) points en Géométrie non-euclidienne. Une bonne traduction du *Necronomicon* en rapporte 4. L'Officier peut cependant modifier ces chiffres selon ses besoins narratifs. Considérez que chaque point potentiel nécessite soit d'étudier entre les missions pendant son temps libre (*Étudier le paranaturel,* cf. page 137) soit un mois à compulser l'ouvrage en question.

Communier avec des entités : Chaque contact avec une entité cosmique apporte 2 points potentiel de Géométrie non-euclidienne. Une créature plus « surnaturelle » telle que Tsathoggua, Yog-Sothoth ou Nyarlathotep peut en offrir 3. Pour bénéficier de ces points, certaines entités réclament une discussion voire une faveur des moins ragoûtantes. L'Officier décide si une créature enseigne ou inspire cette connaissance (ou n'a d'autre effet que de secouer l'esprit de son interlocuteur lors de leur bref contact). Il choisit également l'ampleur de cette transmission.

POUVOIRS PSYCHIQUES

La CIA étudie les pouvoirs psychiques dans le cadre de MK-ULTRA ; le projet DANSEUR et d'autres sous-projets de MAJESTIC s'intéressent également aux phénomènes psioniques. De surcroît, se frotter au paranaturel, même de loin, peut briser les défenses humaines naturelles contre la contamination psychique extérieure comme intérieure, et ainsi déclencher une «floraison» psychique ou un éveil chez certains survivants. À l'Officier de décider si les Agents joueurs peuvent utiliser des compétences psychiques et lesquelles : chaque compétence psychique est une compétence générale distincte.

Les points de création alloués aux compétences générales psychiques viennent de la réserve de points de création des compétences générales. Le premier niveau de n'importe quelle compétence paranormale coûte 5 points de création ; ensuite, les points de création pour cette compétence deviennent des niveaux normaux.

Sarah veut acheter Pyrokinésie (déclencher des incendies à distance). Elle dépense 7 points de création et obtient Pyrokinésie avec un niveau de 3. Le premier niveau lui coûte 5 points de création ; les deux suivants coûtent chacun 1 point de création.

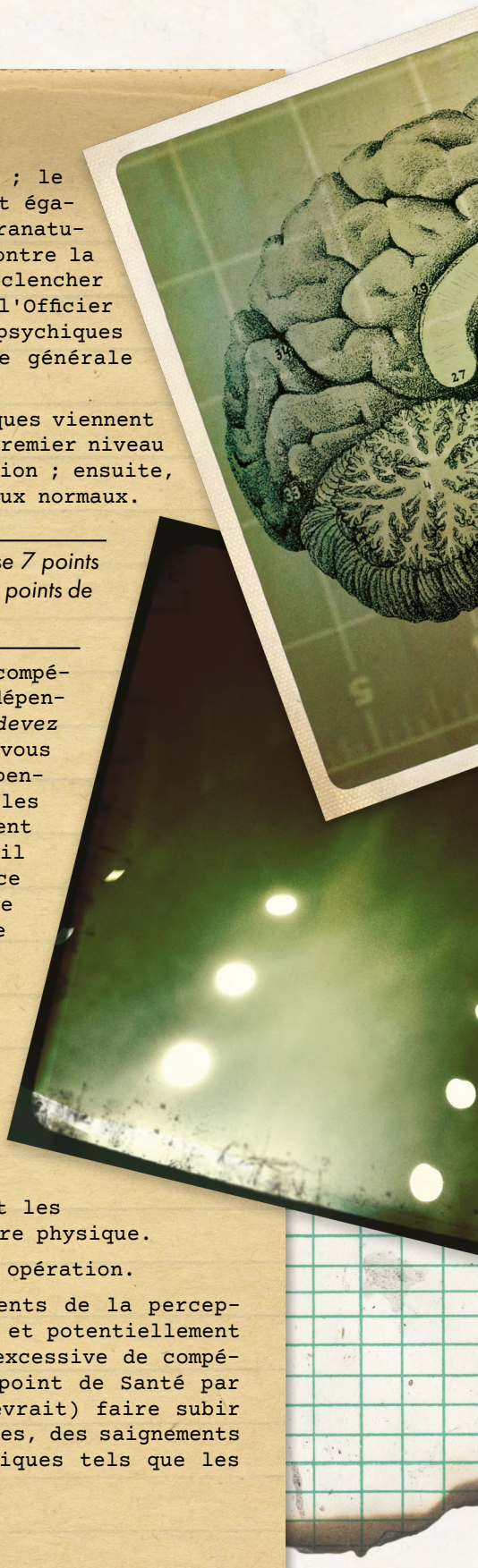
On utilise une compétence paranaturelle comme on utilise une compétence générale : on lance un dé, on y ajoute les points qu'on veut dépenser, et on compare le résultat à la Difficulté. Cependant, vous *devez dépenser* au minimum 2 points de votre réserve de compétence si vous les avez. Si vous n'en avez pas assez, vous devez à la place dépenser les points de votre réserve d'Équilibre mental. À noter que les points dépensés depuis la réserve d'Équilibre mental ne s'ajoutent pas au résultat du dé. Pour utiliser une compétence psychique, il faut réussir un test d'Équilibre mental à 3 points sur la compétence Paranaturel ; des révélations troublantes et tout autre phénomène étrange accompagnent à coup sûr l'utilisation d'une compétence paranormale, et donnent lieu à d'autres tests d'Équilibre mental.

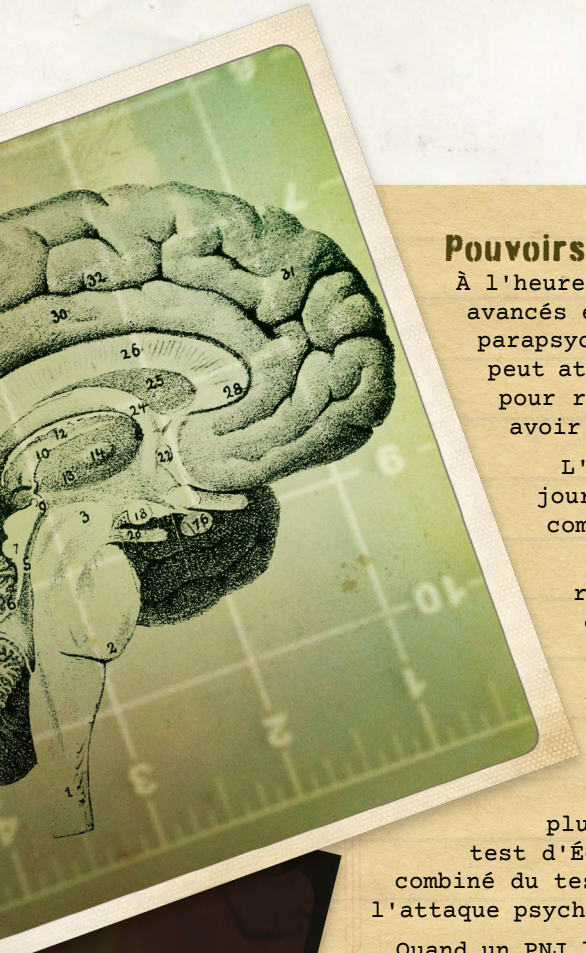
Lorsque vous utilisez une compétence paranormale, vous ne pouvez pas utiliser d'autre compétence. Vous ne pouvez pas utiliser de compétence paranormale en situation de combat ou si vous courez un danger physique imminent.

Après avoir utilisé une compétence paranormale, vous devez réussir un test de Santé de Difficulté 5 ou perdre immédiatement 2 points de Santé *et* devenir Blessé(e) jusqu'à la fin de la scène. (Si vous êtes déjà Blessé(e), vous devenez Grièvement blessé(e).) Cela représente l'épuisement intense qui vous saisit les os quand vous flirtez avec un choc émotionnel au lieu d'une blessure physique.

Les compétences paranormales se régénèrent seulement après une opération.

Les pouvoirs psychiques représentent les premiers balbutiements de la perception non-euclidienne, c'est pourquoi ils sont toujours dangereux et potentiellement affreux. Les Difficultés devraient être élevées ; l'utilisation excessive de compétences devrait s'accompagner d'une détérioration physique (-1 point de Santé par point de compétence paranormale dépensé). L'Officier peut (et devrait) faire subir aux Agents psychiques des visions, des accès de fièvre incontrôlables, des saignements de nez et autres, surtout en présence de puissants êtres psioniques tels que les Profonds, les K'n-Yani et les Mi-Go.





Pouvoirs psy des PNJ

À l'heure actuelle, les Soviétiques mènent des programmes de recherche avancés en technologie «psychotronique» et possèdent des instituts de parapsychologie conventionnels à Kharkov et à Léningrad. DELTA GREEN peut attribuer un médium ou un «talent spécial» à l'équipe des Agents pour répondre à un besoin spécifique ; ou alors, les Agents peuvent avoir pour mission de l'éliminer !

L'utilisation de pouvoirs psychiques par les PNJ se fait toujours en opposition avec les joueurs (sauf pour la Télékinésie, comme décrit ci-dessous).

Tout d'abord, le médium dépense *au minimum* 2 points d'une réserve générale : souvent, il s'agira d'Athlétisme, de Santé ou d'une compétence de combat. Puis l'Officier lance un dé et ajoute le résultat à la dépense. Si le total obtenu est supérieur à 4, l'attaque a lieu. L'Officier décrit alors son effet au joueur : « Tu as l'impression de marcher en dormant, ou de rêver éveillé», « Tu sens des doigts glacés fouiller tes pensées», «Tes souvenirs de l'heure passée commencent à s'estomper», ou encore «Ton pistolet devient de plus en plus lourd». Si le joueur décide de résister, il doit faire un test d'Équilibre mental dont la Difficulté est équivalente au résultat combiné du test du PNJ et des points dépensés. Si le joueur rate son test, l'attaque psychique réussit.

Quand un PNJ lance une attaque psy sur un autre PNJ, l'Officier décide de sa réussite selon le besoin en tension dramatique.

Télékinésie : La TK utilise les mêmes règles, mais l'attaque est résolue comme une attaque d'Armes à feu ou de Bagarre pour une explosion psy ou un coup de poing télékinésique. (La compétence d'attaque utilisée, elle, reste Athlétisme, Santé ou Télékinésie.) L'Équilibre mental ne permet pas de résister à une attaque télékinésique. Les dégâts sont d+0 ; le médium peut décider de les augmenter de +1 par tranche de 2 points supplémentaires dépensés. Ces points *ne modifient pas* le test ; si l'explosion rate, les points sont perdus. Lors d'un test d'Athlétisme psionique pour lancer, broyer ou briser un objet, définissez la Difficulté selon le mal que doit se donner *ce médium* pour déclencher l'effet : un Gris pourra ainsi lancer une voiture sur un test de Difficulté 4, tandis qu'un enfant mutant devra peut-être réussir un test de Difficulté 7 pour y parvenir.

Pouvoirs psy extraterrestres

Bien sûr, DELTA GREEN affronte différentes races extraterrestres qui possèdent tout un arsenal de compétences psi, perfectionnées suite aux millions d'années d'évolution dans des états dimensionnels complètement différents.

Sauf mention contraire, les compétences extraterrestres utilisent soit la Géométrie non-euclidienne, soit les règles des PNJ ci-dessus, au bon vouloir de l'Officier.

Pénétrer dans un site paranaturel : Un personnage ne bénéficie du potentiel de géométrie non-euclidienne d'un lieu touché par les énergies cosmiques qu'à sa *première* visite. Celui-ci se limite en général à 1 point. Seuls les sites les plus impies et les plus marqués apportent 2 points : la Cité sans Nom en Arabie, les chambres sous la Grande Pyramide, la fontaine lunaire à Pohnpei. R'lyeh, l'inquiétante Carcosa ou la cité intérieure aux pôles magnétiques peuvent donner jusqu'à 3 points.

Quelle que soit la méthode mise en œuvre, vous devez dépenser des points d'expérience pour la compétence de Géométrie non-euclidienne à l'instar des autres. Vous ne gagnez pas un niveau « gratuitement » grâce à d'horribles visions de Yog-Sothoth ou en lisant le *Livre d'Eibon*. Vous ne pouvez pas amener votre score en Géométrie non-euclidienne au-dessus de votre potentiel actuel. C'est donc à l'Agent (et au joueur) de choisir la manière dont il souhaite exploiter celui-ci.

Après avoir sagement acheté une arme à feu, il ne reste plus à la fin de l'opération que 2 points d'expérience à Raina. Elle veut cependant que son Agent, le Dr Lincoln, lise Les Cultes Innommables *afin d'acquérir quelques connaissances en Géométrie non-euclidienne. Même si le Livre Noir de von Junzt offre un potentiel de 3 points en Géométrie non-euclidienne, Raina ne peut en ajouter que 2 au niveau de Lincoln dans cette compétence. Toutefois, à la fin de l'opération suivante, elle peut se servir de l'un de ses points d'expérience nouvellement acquis afin de « finir d'étudier »* Les Cultes Innommables *et ajouter encore un point au niveau de Lincoln en Géométrie non-euclidienne.*

Utiliser la Géométrie non-euclidienne

Résoudre une équation de géométrie non-euclidienne, améliorer des routines aliens ou lancer un sort, tout cela représente un **rituel** en termes de jeu. Chacun d'entre eux est différent : même deux versions du Signe des Anciens peuvent varier dans les éléments requis, leur coût, leurs effets et les sceaux associés. Cela permet à l'Officier de conserver à la fois une part de mystère et une forme de liberté narrative dans chaque scénario.

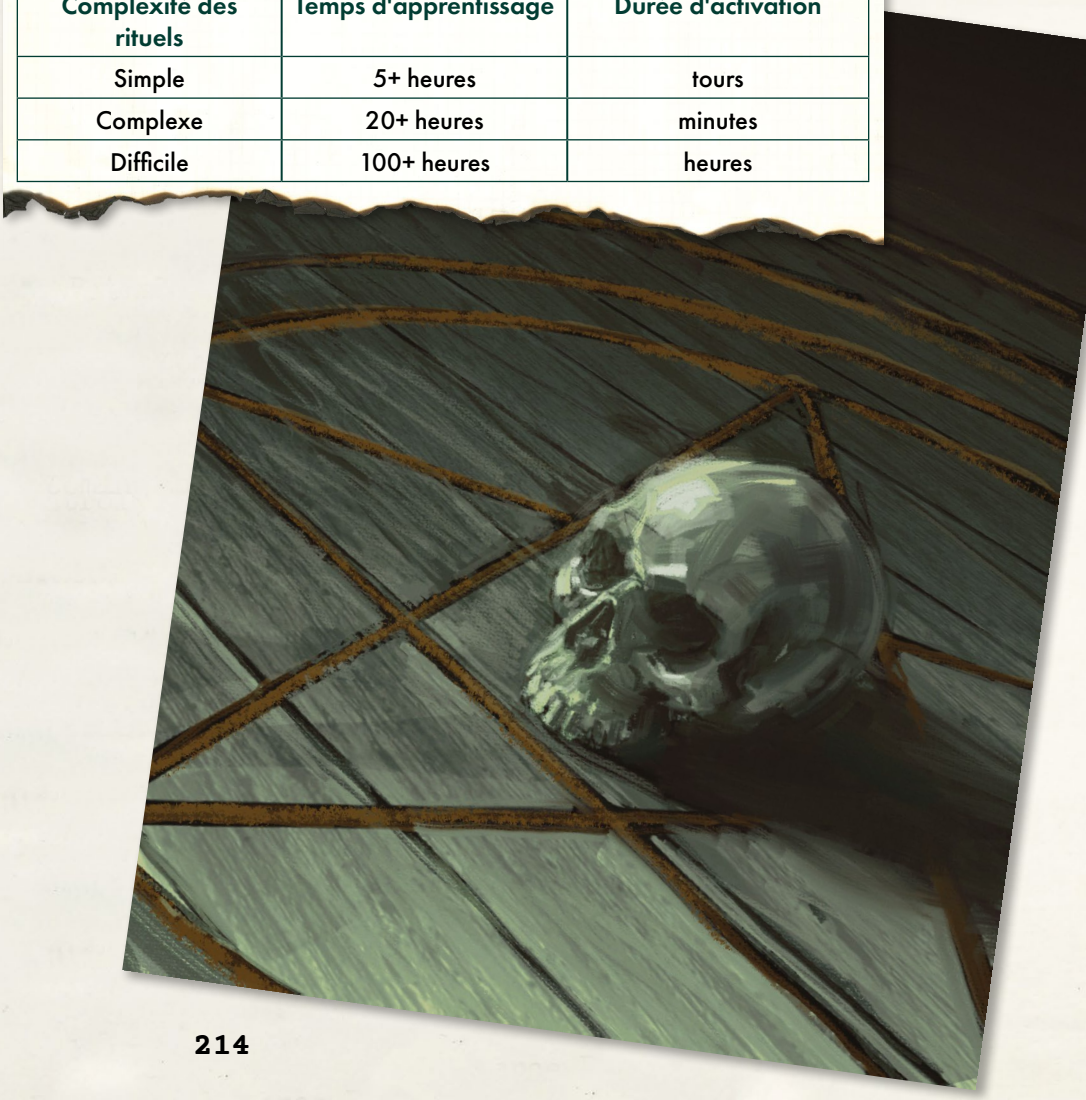
Une sous-catégorie importante de rituels est constituée par les **objets :** des représentations matérielles d'équations déjà résolues, parfois un parchemin ou un bas-relief, plus souvent un « objet enchanté » ou un artefact de ce genre. Activer un tel objet ne nécessite pas forcément de connaître le rituel qu'il contient, mais une ou deux phrases codées. Certains d'entre eux, comme le Trapézohèdre Scintillant, regroupent plusieurs rituels en leur sein. Les cultes inhumains et les plus désespérés des sorciers sont prêts à tout pour s'emparer de tels objets.

Chaque rituel présente quatre paramètres : son nom, ses éléments, ses effets et son coût.

Nom : Le nom sous lequel le grimoire présente le rituel. Celui que lui a donné l'archéologue qui s'est suicidé après l'avoir décrypté.

Complexité des rituels

Complexité des rituels	Temps d'apprentissage	Durée d'activation
Simple	5+ heures	tours
Complexe	20+ heures	minutes
Difficile	100+ heures	heures



Éléments : Objets, actions, conditions et autres nécessaires à la réalisation du rituel. Il faut peut-être un poignard, un composé chimique spécifique ou un sacrifice sanglant. Le sorcier doit l'accomplir au bord de l'océan ou lorsque Aldébaran apparaît au-dessus de l'horizon. Le temps nécessaire à sa réalisation constitue un paramètre crucial : un ou plusieurs tour, quelques minutes voire des heures.

Effets : Le résultat obtenu une fois le rituel correctement accompli. Cela ne devrait jamais se limiter à quelque chose comme « Perdez 1d+1 points de Santé » mais préférez plutôt « 1d+1 points de Santé disparaissent alors que votre chair prend la consistance du sable. » Déterminez également la durée de l'effet. La plupart des rituels ne se font ressentir que quelques tours, parfois quelques minutes. Des effets permanents requièrent plus d'énergie et d'efforts car ils tordent plus sévèrement les règles conventionnelles de l'univers.

Coût : Le nombre de points (payé en général en Géométrie non-euclidienne, Santé ou Équilibre mental) qu'il faut dépenser afin d'accomplir le rituel. Les plus puissants d'entre eux imposent une perte de Santé mentale.

Apprendre un rituel

Une fois en possession d'une copie d'un rituel écrit dans une langue que les Agents peuvent lire, le temps d'apprentissage dépend de sa complexité. Celle-ci correspond en général, mais pas toujours, à la puissance de ses effets.

La plupart des objets présentent un processus d'activation.

Un Agent dépense 1 point de sa réserve de Paranaturel pour accélérer son travail d'étude. Un rituel Difficile devient Complexe, un rituel Complexe devient Simple et le temps d'apprentissage d'un rituel Simple se compte en minutes plutôt qu'en heures.

Effectuez un test d'Équilibre mental (2 points) de difficulté 5 pour apprendre un rituel.

Accomplir un rituel

Afin de mettre en œuvre un rituel, il faut :

- Δ Connaître le rituel ou la méthode d'activation d'un objet.
- Δ Avoir sous la main les éléments nécessaire et pratiquer les actions requises, telles que des chants, une gestuelle particulière...
- Δ Payer le coût du rituel.
- Δ Réaliser un test d'activation avec Géométrie non-euclidienne ou Équilibre mental contre une Difficulté égale au niveau actuel de Santé mentale. En cas d'échec, ne payez que la moitié du coût.

De nombreux objets « pré-paient » une partie de ce coût ou réduisent la Difficulté du test d'activation, voire font les deux.

Coût d'un rituel

Afin d'accomplir un rituel, le sorcier en paie le coût en points (appelés de façon abstraite « points d'activation»). Ce coût peut être réparti entre plusieurs compétences.

- Δ **Géométrie non-euclidienne :** 1 point de la réserve de Géométrie non-euclidienne vaut 1 point d'activation.
- Δ **Santé ou Équilibre mental :** 2 points de l'une ou l'autre de ces compétences équivaut à 1 point d'activation. Le sorcier doit décrire les dégâts physiques ou mentaux qu'il s'inflige pendant l'accomplissement de son rituel.

Le sorcier peut, selon le rituel, en réduire le coût de 1 point en dépensant 1 point d'une compétence d'investigation suivante : Art, Physique voire Occultisme. Cette option dépend du bon vouloir de l'Officier quand cela n'est pas précisé dans la description du rituel.

Pour certains d'entre eux et certains effets, le sorcier peut choisir de

ADDICTION AUX RITUELS

Manipuler la véritable géométrie de l'univers fait plier l'esprit du clairvoyant et crée un lien pouvant se muer en dépendance pure et simple. Le pouvoir de la Géométrie non-euclidienne est plus addictif que la cocaïne, plus merveilleux que le LSD, plus enivrant que l'héroïne.

Si l'Équilibre mental du sorcier descend jusqu'à 0 ou moins alors qu'il accomplit un rituel de Géométrie non-euclidienne ou qu'il utilise un objet de même nature, il développe une Addiction (cf. page 132). La prochaine fois qu'il rencontre un problème pouvant être « résolu » par l'utilisation de ce pouvoir non-euclidien, l'Agent doit effectuer un test d'Équilibre mental de Difficulté 4 pour résister au désir de s'en servir. S'il échoue, il essaie de déclencher l'effet non-euclidien pour résoudre le problème. Briser ou détruire un objet de quelque façon que ce soit permet de guérir l'Addiction à cet objet, mais l'Addiction aux rituels est permanente.

sacrifier 1 *niveau* de Santé mentale pour s'acquitter de la totalité du coût, afin d'activer la majorité des objets ou lancer les sorts les plus raffinés. Il s'avère impératif de sacrifier des points de Santé mentale pour payer le coût des rituels les plus puissants.

Un sorcier avec une Santé mentale égale à 0 (un PNJ en d'autres termes) n'a plus besoin de sacrifier de points dans cette compétence afin d'accomplir ses rituels.

Pratiquer un rituel dans un lieu de puissance, ou bien pendant une période propice, peut faire baisser le coût. Bien entendu, celui-ci peut n'être réalisable qu'à ces conditions, le coût normal s'avérant par ailleurs littéralement astronomique.

Test d'activation

Réalisez un test d'activation avec Géométrie non-euclidienne ou Équilibre mental contre une Difficulté égale au niveau actuel de Santé mentale. Ainsi, plus un personnage perd de Santé mentale, plus sa pratique de ce domaine devient aisée.

Il peut « passer en négatif » sur ce test, c'est-à-dire dépenser plus de points d'Équilibre mental que n'en contient sa réserve actuelle.

Le sorcier peut également dépenser des points de Géométrie non-euclidienne à cette occasion, mais pas plus qu'il n'en possède.

Si le test échoue, le rituel ne produit aucun effet. Le sorcier ne paie que la moitié du coût normal.

Des rituels pervertis ou erronés peuvent augmenter la Difficulté du test d'activation de 1, voire plus encore.

L'effet du rituel impose toujours au lanceur du sort, ainsi qu'à la cible et aux éventuels témoins, un test d'Équilibre mental contre le Paranaturel (Difficulté 5). Le degré de sévérité du test dépend des effets. Toutefois, pratiquer ou être visé par un rituel demande en général un test à 4 points ou pire. Les témoins s'en tirent avec simplement un test à 3 points.

Assistance

Certains rituels ou objets autorisent à demander de l'aide afin d'en acquitter le coût. Cette assistance s'avère parfois volontaire (un second chanteur peut dépenser des points en même temps que le sorcier), parfois involontaire (la victime sacrificielle apportant des points de Santé pendant qu'on l'assassine ou la mutile).

Tout sacrifice humain perpétré par les Agents implique un test supplémentaire d'Équilibre mental (7 points) face à la Violence (pour le lanceur du sort) et deux autres tests face à la Violence et l'Impuissance (pour la victime si, bien entendu, elle survit).

Chaque rituel ou objet précise si une telle assistance est possible.

Concevoir un rituel

L'Officier définit la forme que prend le rituel afin de coller à l'ambiance narrative dont elle a besoin sur le moment. Elle doit veiller en particulier à bien jouer sur le caractère grotesque, étrange et cosmique de celui-ci. Toutefois, malgré cet aspect cosmétique offert aux joueurs, elle conçoit un rituel à partir des ses effets et d'un coût vaguement adapté à la manière dont celui-ci modifie les lois de l'univers euclidien.

Les altérations dues à la géométrie non-euclidienne varient énormément par le temps nécessaire à leur mise en œuvre, leur portée et leurs effets. Ce n'est ni les unes par rapport aux autres, ni dans leurs détails que se définit un équilibre ludique, mais uniquement dans leur impact sur la partie. Plus précisément, faire appel à des rituels draine l'Équilibre mental et (éventuellement) la Santé mentale jusqu'à ce que l'apprenti-sorcier ne deviennent un PNJ, sombre dans la folie ou les deux. Le déclin inévitable d'un Agent

Paramètres des rituels

Compétence	Échelle	Distance	Coût
d-2	Mineure	Courte portée	2 (ou 1 de Santé mentale)
d-1		Moyenne portée	4 (ou 1 de Santé mentale)
d+0	Importante	Longue portée	5 (ou 1 de Santé mentale)
d+2		À portée de vue	7 (ou 1 de Santé mentale)
L1	Majeure	Continentale	10 (ou 1 de Santé mentale)
L2		Mondiale	15 (ou 1 de Santé mentale)
L3	Renversante	Interplanétaire	20 (ou 1 de Santé mentale)
L5*	Cosmique	Interstellaire ou interdimensionnelle	40 +1 de Santé mentale
L5*		*Effet permanent et continu*	50 +2 de Santé mentale

qui s'engage dans cette voie est ainsi garanti.

L'effet principal d'un rituel pose son coût de base. Si l'Officier en ressent le besoin, et qu'un processus non-euclidien provoque plusieurs effets au même moment (comme un déplacement et des dégâts), elle peut augmenter cette base de 2 points par catégorie supplémentaire.

L'Officier conçoit un nouveau rituel appelé « le Toucher de Saval ». Il permet au sorcier d'atteindre et d'attaquer une cible, quelle que soit la distance, à l'aide de tentacules monstrueux qui infligent d+2 points de dégâts pendant d-2 tours. L'Officier note que l'effet principal du rituel consiste à blesser la cible, son coût s'élève donc à 5 points (ou 1 point de Santé mentale). Mais comme les tentacules peuvent également traquer leur cible (ils peuvent le trouver à distance), elle ajoute 2 à cette base, pour un coût final de 5+2 = 7 points (ou 1 point de Santé mentale).

Dégâts

L'effet diminue (ou augmente) une réserve comme indiqué dans la colonne des compétences. En général, il s'agit d'Athlétisme, de Santé ou d'Équilibre mental. Toutes les compétences sont cependant acceptables. Par exemple, un rituel conférant un pouvoir de clairvoyance pourrait ajouter des points à Sixième sens ou Organisation. De même, un rite aklo augmenterait la réserve de Langue étrangère. Une amputation permanente (donc une perte de niveau) double normalement le coût. Une augmentation définitive compte toujours comme un effet en cours.

Aucun rituel ne peut augmenter la Santé mentale. Très rares sont ceux qui améliorent l'Équilibre mental (contrairement à d'autres permettant de geler l'activité mentale ou de simuler un comportement social acceptable).

Les plus horribles des rituels ont des effets de Létalité (cf. page 099) au coût indiqué.

Déplacement

L'effet transporte des entités, des objets ou le sorcier selon la colonne des distances.

Effet permanent ou en cours

Il ne s'agit pas d'un effet en lui-même, mais d'une caractéristique du rituel. Elle définit un sort continu, « autonome » qui ne réclame plus, une fois lancé, l'attention du sorcier : un portail vers Yuggoth ou des tatouages accordant une armure de -3. Les objets sont créés avec ce paramètre.

Divination

L'effet permet de recueillir des informations à distance (voir la colonne Distance pour le coût). Il implique en général une stimulation sensorielle directe : une vision extatique, une hallucination auditive, etc. Il permet également de contacter des entités, mais pas de les invoquer.

Invocation

L'effet fait apparaître une créature paranaturelle en présence du sorcier. « Invoquer un monstre » crée un trou de ver localisé ou fait basculer celui-ci de sa dimension dans la nôtre. « Appeler » simplement une créature, par exemple en lançant des pierres gravées dans l'océan afin contacter des Profonds, coûte la même chose qu'une divination.

Le coût d'une véritable invocation est égal au niveau de Géométrie non-euclidienne de la créature, ou *la moitié* de son Athlétisme ou de sa Santé, selon le chiffre le plus élevé. Dans le cas d'entités transcendentales, le coût de l'invocation s'élève à des dizaines, voire des centaines de points. Un tel rituel doit être accompli à un moment précis et dans un lieu spécifique, paramètres qui vont faire diminuer ce coût. Si le rituel le permet, le sorcier peut aussi diriger plusieurs cérémonies afin d'accumuler au cours du temps le nombre de points nécessaire. Bien entendu, une tuerie de masse peut aussi faire l'affaire.

Certains rituels autorisent la dépense d'un 1 point de Santé mentale afin d'invoquer une créature. Certains objets obtiennent cet effet avec un coût réduit pour son possesseur (avant, bien sûr, de voir sa Santé mentale ébranlée en se retrouvant nez à nez avec la chose).

Une fois là, l'entité tente invariablement de résister à l'emprise du sorcier et de le détruire. Si l'esprit de celui-ci s'est brisé au cours de l'invocation, après avoir vu la créature, ou qu'il ne lui reste simplement plus de points, il ne peut pas essayer de la contrôler. Au lieu de cela, l'entité tente de le tuer avant de s'échapper.

Si le sorcier conserve ses esprits, il peut dépenser à chaque tour 1 point (Équilibre mental ou Santé) afin de maintenir son emprise sur l'entité, ou doit sacrifier un nouveau point de Santé mentale afin de la garder sous contrôle pour la durée de l'invocation.

Il est possible de donner des ordres aux créatures sous contrôle afin qu'elles agissent en accord avec leur degré d'intelligence. La plupart d'entre



elles comprennent les mots « Tue X cibles ». Une fois son action accomplie, l'entité peut repartir vers son point d'origine, ayant rempli sa part du contrat.

La plupart (mais pas tous !) des rituels d'invocation expliquent également la méthode de bannissement appropriée dont le coût s'élève à la moitié de celui nécessaire pour faire venir la créature.

Quelques rituels

Chacun de ces rituels est une version « par défaut », aussi ne les prenez pas trop au pied de la lettre. La géométrie non-euclidienne relève du chaos et de l'irrationnel. Modifiez ou ignorez ces rituels à votre guise. Le coût d'un rituel donné peut varier (en plus ou en moins) par rapport à un autre qui produit pourtant des effets similaires, plus ou moins puissants ou avec des conséquences aux différences subtiles. Cela peut correspondre à l'inexplicable effet d'un instant de démence ou d'une lecture du mauvais glyphe sur le mur.

L'Appel de Dagon

Rituel Simple, coût 4.

Ce rituel nécessite la création d'une tablette d'argile, processus qui prend 4 heures. Il faut ensuite jeter celle-ci à la mer dans un lieu connu pour abriter des Profonds. Il invite des Profonds à rejoindre la surface pour une « communion ». Le test d'Équilibre mental pour voir ces créatures s'applique normalement. DELTA GREEN utilisant ce rituel depuis des décennies pour leur tendre des embuscades, les habitants actuels des profondeurs se méfient bien plus que leurs ancêtres et se montrent plus impitoyables en cas de trahison. Notez bien qu'il ne s'agit ni d'une invocation ni d'une injonction, mais d'un « appel ». Une requête. Il ne les oblige en rien à y répondre ni ne permet de contrôler les Profonds qui viennent, même si le texte peut parfois le laisser croire.

Appeler Ceux de l'Extérieur

Rituel Difficile, coût variable.

Ce rituel invoque des entités paranaturelles issues d'un autre monde. Il associe étrangement des invocations médiévales et classiques, appelle des puissances paranaturelles dans des langues inhumaines et s'accompagne souvent de la libération violente d'énergie, provoque des comportements inhabituels chez les chiens, les oiseaux et autres animaux à proximité.

Le coût dépend de l'entité invoquée (*Invocation,* cf. page 217). Des assistants (ou un sacrifice humain) peuvent s'en acquitter, même s'ils ne connaissent pas le rituel, tant qu'ils suivent les directives du sorcier.

Le principe reste le même quelle que soit l'entité appelée. Il faut de longues recherches, à travers diverses sources, pour apprendre les démarches spécifiques à la créature que l'on souhaite invoquer. Découvrir les secrets d'une autre entité nécessite une nouvelle période d'apprentissage.

L'Officier décide si un rituel s'applique ou non à un monstre donné. Notez bien les invocations particulières que connaît le sorcier. Par exemple : « Appeler Ceux de l'Extérieur » (Vagabond dimensionnel), « Alerter les Hôtes des Cieux » (Mi-go), « Recevoir Celui qui est Tout-et-Unique » (Yog-Sothoth).

Celui qui franchit les portails

Rituel Difficile, coût 4.

Le rituel se compose d'une litanie qu'il faut entonner au centre de cinq cercles concentriques de feu ou de phosphore enflammé. L'esprit du sorcier quitte son corps endormi et voyage à travers des royaumes extraterrestres. Il y reçoit une sagesse aussi immense que dérangeante, ce qui peut impliquer des tests d'Équilibre mental. Sur un résultat de 1 pour un test d'activation raté, le lien entre le corps et l'esprit se rompt et le sorcier se met à errer dans ces autres dimensions. Dans le monde réel, il se retrouve plongé dans le coma.

Créer un portail de pierre

Rituel Difficile. Coût 20 + 2 points de Santé mentale + 40 points de Santé.

Cette version puissante mais corrompue du sort permettant de créer un portail dimensionnel nécessite la présence d'une arche taillée dans la pierre. N'importe qui avec un score en Architecture de 2 ou plus peut bâtir cette structure. Le lanceur du sort (et tout assistant qui connaît ce rituel) doit passer des jours, voire des semaines,



à graver les symboles qui canalisent le pouvoir, puis réussir un test d'activation.

Un personnage possédant la compétence Architecture peut réduire le coût de 1 en dépensant un point en Physique.

Le sorcier et ses assistants doivent se répartir entre eux le coût et la perte de Santé mentale, puis infliger une perte de 40 points de Santé en sacrifiant des victimes non consentantes (avec assez de temps, une seule victime peut suffire si on laisse ses blessures guérir avant de la mutiler à nouveau). Une fois la structure correctement construite et enchantée, toute personne connaissant un rituel de Portail Dimensionnel peut l'ouvrir en payant un point et en réussissant un test d'activation. Il s'ouvre vers n'importe quel lieu sur Terre que le lanceur de sort connaît. La Difficulté augmente de +1 si l'endroit lui est vaguement familier, et de +2 s'il ne travaille qu'à partir d'une photographie ou d'une description détaillée.

Une fois le portail ouvert, tout le monde peut le traverser dans un sens et dans l'autre en payant un point à chaque passage. Passer le portail implique un test de Paranaturel à 4 points. Chaque fois que le portail est ouvert, lancez deux dés. Si vous obtenez deux « 1 », le sorcier doit réaliser un second test d'activation (ou payer un point de Santé mentale) pour éviter des conséquences mortelles, comme l'apparition d'une tumeur cancéreuse paranaturelle ou une soudaine explosion d'énergie à l'autre extrémité du passage.

Échange de personnalités

Rituel Simple, coût variable.

Maîtrisé par certains cultes de Shub-Niggurath, ce rituel transfère l'esprit et « l'énergie vitale » du sorcier dans le cerveau d'une autre personne. Il doit fixer dans les yeux la cible comme pour l'hypnotiser, même s'il est possible de lancer le sort à travers certains objets magiques de vision à distance.

La victime peut tenter un test de Sixième sens qui se manifeste par une perception détachée de la situation (« c'est comme si vous pouviez vous voir à travers les yeux d'un autre »). En cas de succès, elle sait où se trouve le sorcier, s'il se situe dans sa ligne de vue.

Les deux adversaires s'engagent alors dans une opposition de Géométrie non-euclidienne contre Équilibre mental. Si le lanceur du sort l'emporte, il lance un dé d'érosion à -2 et cumule les résultats. Si la cible ne connaît pas le rituel, rien ne se passe lorsque c'est elle qui gagne. Mais si elle le connaît, le sort est annulé. Une fois que le total d'érosion devient supérieur au score d'Équilibre mental de la victime, le sorcier peut échanger leurs esprits respectifs. La cible effectue un test d'Équilibre mental (paranaturel) à 5 points quand elle subit un tel effet. Chaque inversion suivante implique *également* pour elle un test d'Équilibre mental (Impuissance) à 4 points.

Le coût et les effets du rituel dépendent du nombre de fois que le sorcier cible la même personne.

À la cinquième inversion, le modificateur du dé d'érosion devient +2, et ainsi de suite. Dès cet instant, le sorcier peut réaliser l'échange à distance. Désormais, il ressent également les pensées et les actions de l'hôte, même sans le posséder.

Lorsque le modificateur du dé d'érosion devient supérieur au niveau d'Équilibre mental de la cible, le sorcier peut faire l'échange avec un gros effort de volonté et en payant un coût de 1.

Il peut aussi rendre cet échange permanent en sacrifiant 1 point de Santé mentale ainsi qu'un être humain à Shub-Niggurath. La tradition (ainsi que l'Officier si elle le décide ainsi) veut que ce sacrifice se déroule la nuit d'Halloween.

Un corps tué alors qu'il est possédé par une « énergie vitale » échangée peut continuer à agir et à se mouvoir, animé et pourrissant, parfois longtemps après sa mort. L'Officier décide si cela doit se produire et en quelle occasion.

Fermeture de la brèche

Rituel Complexe, coût variable.

Ce sort brise la connexion avec le paranaturel. Il peut s'agir de bannir un Grand Ancien, l'un de ses serviteurs, de mettre fin à un effet de géométrie non-euclidienne en cours ou la destruction d'un portail. En général il ne suffit pas de connaître le rituel. Le sorcier doit effectuer des recherches exhaustives sur l'entité qu'il souhaite renvoyer. L'Officier décide au cas par cas si le rituel a un effet sur la situation.

Dans la plupart des cas, le coût est moitié moindre que celui associé à l'invocation de la créature ou au déclenchement de l'effet. Il peut en général être partagé avec des assistants ou payé avec un sacrifice humain. L'Officier choisit toujours le coût final associé au bannissement d'une entité ou d'un effet particulier.

Il faut au moins une heure pour accomplir un tel rituel et cela nécessite de bizarres gesticulations, des invocations chantées dans des langages inconnus. Il faut enfin agir à proximité de l'effet que l'on souhaite annuler. Le sorcier réalise son test d'activation et paie le coût dès qu'il entame le rituel. La chose visée ne peut, en général, pas s'approcher ou interférer une fois le test d'activation réussi. Bien entendu, l'Officier peut en décider autrement.

Flétrissement

Rituel Simple, coût 7.

Ce rituel chanté noircit et tord la chair de sa cible, sans tenir compte de son armure. Il inflige la perte de 1 point de Santé chez le sorcier et d+2 points de dégâts à une victime que le lanceur de sort peut voir ou sentir. Celle-ci doit se trouver à portée Longue au maximum.

Le rituel peut atteindre une cible non visible en brûlant une petite effigie contenant un échantillon de sang, de cheveux, de sperme ou autre matière organique de celle-ci. Il faut alors dépenser 7 points de plus, mais le sorcier peut s'en acquitter dans le délai de son choix, pendant qu'il fabrique et consacre rituellement l'effigie.

Méditation charnelle

Rituel Simple, coût 4.

Dans un cimetière fréquenté par des goules, le sorcier entre en transe onirique tout en murmurant une étrange litanie. Réalisé durant une nuit de pleine lune, la Difficulté du rituel baisse de 2 points. Si le test d'activation réussit, quelques goules arrivent dans l'heure qui suit. Toutefois, le rituel n'offre aucun moyen de les contrôler.

Méditation sur Ceux qui sont privilégiés

Rituel Complexe, coût 4.

Doit être lancé en dehors de l'atmosphère terrestre à travers une puissante émission d'ondes radio, ou dans une chaîne de montagnes connue pour abriter des Fungi de Yuggoth. Parmi celles-ci : les Appalaches, les Adirondacks, les Andes, l'Himalaya et les Balkans.

En général, quelques Mi-Go font leur apparition après un peu moins d'une heure de chant. Des assistants peuvent reprendre en chœur la mélopée entonnée par le sorcier, même s'ils ne connaissent pas le rituel.

Pentagramme de puissance

Rituel Difficile, coût 6.

Le sorcier trace à la craie ou à la peinture un pentagramme dans un cercle entouré de quatre autres cercles. Puis il sacrifie un animal ou un être humain afin de gorger cette figure de pouvoir. Il faut environ deux heures pour arriver au bout du processus, ainsi qu'un test d'Équilibre mental (Violence, 4 points pour le meurtre d'un animal, 7 points pour un humain). Si le test d'activation est réussi, le pentagramme réduit le coût pour contrôler une entité invoquée de 1 point de la réserve de Santé ou d'Équilibre mental par tranche de 3 tours, ou par tranche de 1 minute en cas de sacrifice humain.

Poudre d'Ibn-Ghazi

Rituel Difficile, coût 3 par fiole.

Soufflée par un tube, aspergée avec une bombe insecticide ou dispersée à la main, cette poudre grisâtre attire l'énergie d'outre-monde dans notre univers en quatre dimensions. Son usage principal consiste à rendre visible des êtres invisibles, mais (au gré de l'Officier) elle rend également plus efficaces certains sorts de bannissement ou de révocation. Une fiole de poudre suffit contre une seule créature, un objet ou un monstre, quelle que soit sa taille. Ses effets perdurent pendant d+2 tours. Elle ne peut

Échange de personnalité

Inversion	Durée	Coût	Modificateur du dé d'érosion	Test d'Équilibre mental (paranaturel)
Première	1 tour	2	-2	2 points
Deuxième	1 minute	4	-1	3 points
Troisième	1 heure	5	+0	4 points
Quatrième et suivantes	1 jour	7	+1 et plus	4 points

pas atteindre des cibles au-delà de la portée courte. De la poussière de momie, du nitrate d'argent en poudre et d'autres éléments chimiques disponibles dans un bon laboratoire entrent dans sa composition.

Résurrection depuis les sels essentiels

Rituel Difficile, coût 10 (réduire) ou 4 (ranimer ou disperser).

Ce sort (*« Y'ai' ng'ngah, Yog-Sothoth, h'ee-l'Geb, f'ai throdog, uaaah ! »*) ranime le corps et l'âme d'un cadavre précédemment réduit par alchimie à l'état d'une poudre bleu-gris composée de ses sels essentiels. Sa version inverse (*« Ogthrod ai'f, Geb'l-ee'h, Yog-Sothoth, 'ngah'ng ai'y, zhro ! »*) réduit le revenant à cet état de sels essentiels.

Il faut absolument que le corps soit complet pour subir ce processus. Un cadavre ancien, desséché suffit généralement, même démembré, tant que toutes les parties sont présentes. Mais s'il est trop abîmé (par l'action de la vermine ou une décomposition avancée), ce qui est ranimé n'a plus rien d'un être vivant doué d'intelligence. Il s'agit plutôt d'une monstruosité horrible et pitoyable (*L'Horreur Vivante*, cf. page 256).

Ceci dit, tant que le cercueil reste intact, et que le nécromancien a pris suffisamment de soin à racler et rassembler tous les fragments et la poussière qu'il contient, le sort s'avère possible. Réduire un corps à ses sels essentiels nécessite 3 mois de travail dans le laboratoire d'un alchimiste ou l'équivalent en équipement. Le processus coûte 10 points et requiert un niveau total en Occultisme et Chimie égal à 8.

Ramener les « sels essentiels » à la vie se révèle bien plus simple. Cela demande cependant d'étranges incantations et une grande quantité de sang humain. Le coût de cette opération s'élève à 4. Un sujet ranimé doit passer un test d'Équilibre mental (8 points) face au souvenir de sa mort et l'expérience contre-nature qu'il est en train de vivre. Il doit désormais se nourrir chaque jour de sang humain pour survivre.

Il est possible de le disperser ensuite pour le ramener à son état de « sels essentiels » en récitant à l'envers l'incantation de réveil. Le coût de cette opération s'élève à 4 et elle prend quelques minutes. Le sujet ne peut rien faire contre, à moins que l'on ne puisse stopper physiquement le sorcier.

Signe des Anciens

Rituel Simple, coût variable.

Le Signe des Anciens est un sceau mystique tracé par des gestes dans l'air ou inscrit sur une surface solide. Il impose le respect à bien des entités extérieures. Tracé dans l'air du bout des doigts (coût 3), il leur interdit pendant 2d6 tours d'approcher à moins de 10 m du sorcier si toutefois il n'entreprend aucune action hostile à leur encontre. Si une entité se retrouve forcée de pénétrer dans cette zone, elle perd d+0 points de Santé ou de Géométrie non-euclidienne. Dessiné par gestes, le Signe des Anciens n'affecte une même créature qu'une fois par 24 heures.

On peut tracer un Signe des Anciens de manière permanente sur une surface (de préférence une pierre solide ou du métal : il faut maîtriser la compétence Art adéquate). Il en coûte 2 points d'Équilibre mental. Ceux de l'Extérieur ne peuvent s'en approcher



à moins de 10 m, sauf s'ils brisent le sceau. Ils perdent un point de Santé par tour s'ils sont obligés de franchir cette limite de sécurité. Excepté pour un Grand Ancien, cette perte peut s'avérer fatale.

Les plus puissants Signes des Anciens gravés correspondent à un coût de 99, payé par le sorcier (qui doit sacrifier au moins 2 points d'Équilibre mental plus 1 de Santé mentale et maîtriser une compétence d'Art appropriée), un chœur rituel ou des sacrifices humains sur une période de 24 heures. Ceux de l'Extérieur ne peuvent s'en approcher à moins de 100 m et perdent d+0 points de Santé par tour s'ils sont obligés de franchir cette limite de sécurité. S'approcher à moins de 10 km cause également chez ces entités la perte d'un point de Santé par heure, jusqu'à ce qu'elles disparaissent, soient bannies ou détruites, quand leur réserve arrive à zéro. Dans ce périmètre, tout rituel destiné à invoquer ces créatures échoue automatiquement.

Beaucoup de sorciers ignorent cependant que l'usage d'un Signe des Anciens suggère son alliance avec un autre groupe de puissantes entités venues d'autres dimensions. Certains prétendent qu'elles donnent son pouvoir au Signe et se nourrissent peut-être en retour de l'énergie drainée chez sa victime. On prétend même qu'il permet d'invoquer ces créatures ou leur donne la capacité de s'incarner dans des cadavres. La nature exacte et les implications d'une telle allégeance, si elle s'avérait réelle, restent à la discrétion de l'Officier. En tant qu'entités paranaturelles et inhumaines, il est peu probable qu'elles se montrent amicales envers l'Humanité.

L'Officier décidera à l'avance de l'effet du Signe sur un monstre particulier : repoussé, inefficace ou attiré. Une dépense en Paranaturel apprend en général au sorcier si le Signe des Anciens peut fonctionner ou pas.

Signe de Voor

Rituel Simple, coût 3.

Un sorcier réalisant de la main cette étrange série de gestes mystiques peut voir brièvement les choses invisibles en raison de leur nature extra-dimensionnelle : des entités d'outre-monde, des portails paranaturels, les effets en cours d'une manipulation de géométrie non-euclidienne et ainsi de suite. L'utilisation du Signe de Voor altère certaines ondes du spectre lumineux.

Suggestion infaillible

Rituel Simple, coût 5.

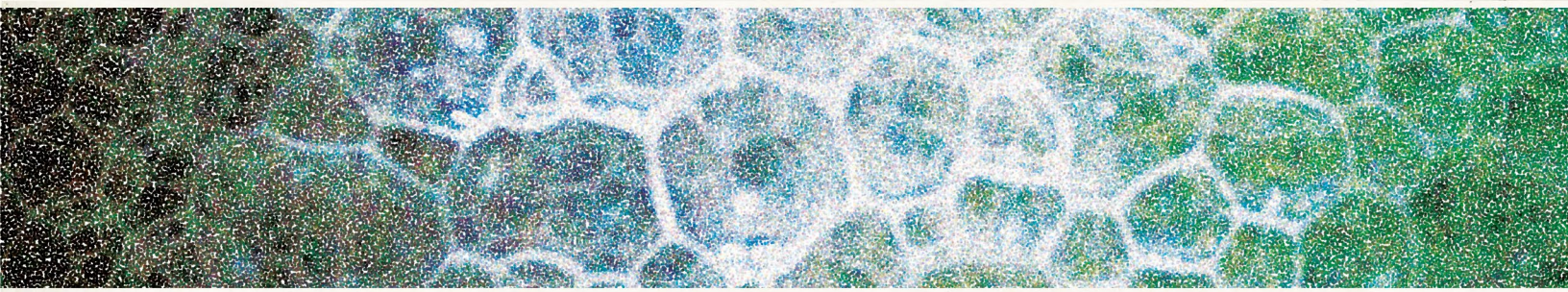
Nécessitant seulement deux tours pour le réaliser, ce rituel demande une étrange gestuelle et un chant doux dans une langue pré-humaine. Aucun linguiste ne peut identifier la mélopée, mais ceux qui possèdent la compétence Paranaturel reconnaissent une forme d'aklo.

Le sorcier doit vaincre sa cible dans une opposition de Géométrie non-euclidienne contre Équilibre mental. Pendant un tour complet, celle-ci obéit alors aveuglément aux ordres donnés par le lanceur du sort. Lui ordonner de commettre un suicide, un meurtre ou tout autre acte aussi révoltant déclenche chez le sorcier le même test d'Équilibre mental que celui que doit effectuer sa victime.

Le monde caché

Malgré les satellites bardés de caméras et les sous-marins descendant toujours plus profondément, l'Humanité ne sait presque rien de son propre monde.

La Terre est plus ancienne que ce que nous en savons. Peut-être plus vieille que ce que nous pouvons imaginer en raison de la manière dont le temps s'écoule autour des Grands Anciens. Elle cache des secrets morts qui pourraient renvoyer le globe à la boule de gaz qu'il était il y a des milliards d'années. Ou l'éparpiller pour donner naissance à une nouvelle ceinture d'astéroïdes.



Le lieu où peuvent vivre les humains, le cadre dimensionnel que nous appelons « le présent » ou bien « l'espace-temps », n'est qu'une bulle de savon. Hors ses limites s'étend une infinie variété d'enfers, qui la cernent et parfois la pénètrent. Fort heureusement, nous ne percevons que très difficilement ces dimensions extérieures. Il nous est impossible de ne pas sombrer dans la démence en les parcourant, hormis peut-être les plus proches et les mieux connues.

Certains humains ont cependant touché du doigt ces passés, ces avenirs et ces plans d'existence. Ils ont alors été transformés par leur gravité extraterrestre ou leur radiations impossibles. Ils tentent d'amener en pleine lumière les choses cachées, de révéler le passé véritable ou d'ouvrir un passage vers la réalité de l'espace extérieur.

DELTA GREEN existe pour stopper ces déments, ces sectateurs et ces sages. Le programme lutte pour neutraliser (occulter, tuer et éradiquer jusqu'à leur souvenir) les explorateurs, les rêveurs et les savants qui mèneraient la Terre à sa perte dans leur quête de savoir, de puissance ou de gloire.

Autres temps

Selon Faulkner, le passé n'est pas mort. Mais ce n'est pas vraiment le passé non plus. DELTA GREEN a une bien meilleure vision que d'autres de cette réalité. Il en sait pourtant bien peu.

Après tout, les analystes du programme ne peuvent se référer qu'aux connaissances humaines et répugnent parfois à plonger dans la totalité de ce savoir.

Les humains doivent percevoir le temps comme linéaire, croire au principe de cause et effet, considérer le passé et le futur comme des régions séparées et non comme les deux entrées d'une même grotte. La science moderne doit penser que l'érosion et l'évolution sont des processus et non pas les mensonges et les cicatrices dont use la réalité pour se protéger d'elle-même.

DELTA GREEN n'a pas d'autre choix sinon de croire que les dieux et les races extraterrestres dirigeaient le monde avant l'avènement de l'Humanité. Car, après tout, les soldats du programme ont dû combattre les deux. Et DELTA GREEN sait qu'Ils règneront à nouveau s'ils venaient à perdre cette guerre.

Cela ne signifie pas que le programme possède une vaste connaissance de cette histoire occulte, en particulier à cause de ses propres membres qui, ayant atteint une vision plus globale de l'ensemble, préfèrent souvent détruire ce savoir par le feu.

Préhistoire de l'autre Histoire

Cela dit, voici cependant la trame qu'un paléontologue et un occultiste pourraient assembler si DELTA GREEN ou MAJESTIC s'avéraient assez stupides pour laisser un tel duo accéder aux archives de l'Annexe ou du COUNTRY CLUB.

Les dates s'appuient sur les connaissances en paléontologie et paléogéologie des années 60. Par nécessité, elles restent approximatives.

- Δ **Il y a 5 milliards d'années :** La naissance des sphères formant les planètes force les chiens de Tindalos à se retirer dans les angles du temps (formation de la Terre et de la Lune).
- Δ **Il y a 2 milliards d'années :** Les Muuruup, polypes spectraux venus de l'espace, dominent la Terre et trois autres planètes du

système solaire. (Éruption de basalte en Australie suite à des séries d'orogénèses. Apparition de schiste rouge indiquant la présence soudaine d'oxygène libre.)

- Δ **Il y a 600 millions d'années :** Les Choses Très Anciennes apparentées aux crinoïdes arrivent sur Terre. Elles l'ensemencent de millions d'espèces à travers leurs expériences. (Spéciation du cambrien.)
- Δ **Il y a 500 millions d'années :** Arrivée de la Grande Race de Yith, elle possède les enveloppes d'espèces de superlichens coniques. Guerre contre les Muuruup. (Disparition des fossiles édiacariens, preuve de la présence de violents orages dans le limon superficiel des océans)
- Δ **Il y a 450 à 345 millions d'années :** Cthulhu et ses rejetons arrivent depuis Zubeneschamali (Beta Librae) ou Sothis (Sirius). (Extinction silurienne des trilobites. Dépôt de schiste noir du dévonien tardif.)
- Δ **Il y a 300 millions d'années :** R'lyeh est immergée, Cthulhu piégé. N'Kai fondé par des serviteurs de Cthulhu réfugiés. (Formation de la Pangée.)
- Δ **Il y a 230 millions d'années :** Évolution du peuple serpent, peut-être créé par Yig. Il règne sur plusieurs empires en Laurasia (Amérique du nord + Eurasie) dont le plus vaste est la Valusie, qui occupe vaguement l'espace de l'actuelle mer Méditerranée. (des fouilles ont révélé la présence de reptiles tropicaux du permien tardif en Oklahoma.)
- Δ **Il y a 225 à 220 millions d'années :** Les shoggoths se rebellent contre leurs maîtres (les Choses très Anciennes). Les crinoïdes remportent une guerre totale livrée à l'aide d'armes cosmiques, mais paient cher leur victoire. (La Pangée se sépare, les plaques tectoniques s'élèvent, extinction de la vie marine du permien.)
- Δ **Il y a 200 millions d'années :** Fuyant probablement la guerre des shoggoths, le peuple serpent migre vers les profondeurs souterraines de Yoth. (Hyperspéciation des reptiles du trias supérieur dans de nouveaux environnements.)
- Δ **Il y a 145 millions d'années :** Les Mi-Go arrivent en force sur Terre depuis Yuggoth. Ils déposent Ghatanothoa sur un sous-continent du Pacifique (« Mu ») et s'en servent comme d'une arme afin de vaincre les Choses Très Anciennes et les repousser vers l'Antarctique. (Formation de Morrison, augmentation de l'activité volcanique dans le Pacifique, séparation du Gondwana.)
- Δ **Il y a 70 millions d'années :** Les Muuruup s'échappent de leur prison souterraine puis chassent la Grande Race de ses corps coniques et rugueux et les oblige à fuir vers le futur. Le cataclysme ainsi provoqué détruit la plupart des cités des Choses Très Anciennes et force les Mi-Go à réduire leur présence sur Terre. (Extinction terrestre du Crétacé.)
- Δ **Il y a 50 millions d'années :** Des êtres noirs et informes venus de Kythamil bâtissent K'n-Yan. (Formation des Grandes Plaines.)
- Δ **Il y a 5 millions d'années :** La mise en eau du bassin de la Méditerranée provoque la chute du dernier royaume serpent de Valusie. (Transgression zancléenne.)
- Δ **Il y a 4 millions d'années :** Les Choses Très Anciennes créent une race d'animaux de compagnie humanoïde. (Australopithèques.)
- Δ **Il y a 3 millions d'années :** Rhan-Tegoth règne sur ce qui est aujourd'hui l'Alaska. Tsathoggua arrive en Hyperborée depuis N'Kai ou Saturne.
- Δ **Il y a 1,5 millions d'années :** Les Voorii, hominidés à fourrure adorateurs de Tsathoggua, créent la civilisation hyperboréenne au Groenland. (Glaciation aftonienne.)
- Δ **Il y a 1 millions d'années :** Des singes blancs hominidés construisent la cité de « Thule » en Afrique centrale. (Tchadanthropus)
- Δ **Il y a 800 000 ans :** Xin règne sur Mu.
- Δ **Il y a 700 000 ans :** Les Tcho-Tcho évoluent en Asie du Sud-Est. (Homme de Java.)
- Δ **173 148 av. J.-C. :** Le culte de Ghatanothoa devient religion officielle à Mu.
- Δ **Il y a 130 000 ans :** Une première (?) civilisation humaine émerge en Hyperborée et à Lomar, repoussant les Voorii vers le sud. (Homme de Néandertal.)
- Δ **Il y a 70 000 ans :** Itla-shua détruit avec de la glace l'Hyperborée et la dernière cité des Choses Très Anciennes. Les Lomariens se replient dans K'n-Yan, sauf les habitants de leur capitale, Olathoë. (Glaciation du Wisconsin.)
- Δ **Il y a 28 000 ans :** Les Lomariens exportent le culte de Tsathoggua hors de K'n-Yan à travers tout le nord. (Retrait glaciaire du Farmdalien.)
- Δ **Il y a 26 000 ans :** Destruction finale d'Olathoë par les Gnophkehs hirsutes.
- Δ **Il y a 10 000 ans :** Avènement de la Cimmérie menée par Crom-Ya. (Apogée de l'ère glaciaire.)
- Δ **Il y a 9 500 ans :** Effondrement d'Atlantis. (Fin de l'Âge de glace.)

- Δ **9 000 av. J.-C. :** Les Tcho-Tcho fondent Ai-Lao-Žar sur le Plateau de Singu.
- Δ **8 000 av. J.-C. :** La Malédiction s'abat sur Sarnath dans le pays de Mnar. (Mise en eau du bassin du golfe Persique.)
- Δ **6 000 av. J.-C. :** Les derniers rois de Stygie font ériger le Sphinx.
- Δ **4 400 av. J.-C. :** Destruction d'Irem des Piliers (datation fission-traquante du météorite de Wabar.)
- Δ **2 980 av. J.-C. :** Nephren-Ka, le Pharaon noir, règne en Égypte. (Traces confuses et fragmentaires du règne du Pharaon Nefer-ka (2e Dynastie) ou Nefer-ka-re (3e Dynastie).)
- Δ **2 700 av. J.-C. :** L'Empereur-Dieu jaune règne en Chine.
- Δ **2 475 av. J.-C. :** La reine des goules Nitocris règne en Égypte. (Liste du roi de Turin.)
- Δ **5 000 av. J.-C. :** Essor du cruel empire de Tsan-Chan.
- Δ **50 millions d'années dans le futur :** La Grande Race de Yith revient et s'incarne dans une race robuste de coléoptères, puis reconquiert la Terre.

Autres lieux

La paléontologie et la géologie n'éclairent que légèrement le passé primordial, mais des régions de ténèbres et des passages inconnus subsistent encore sur la Terre actuelle. Quelques pellicules tirées de satellites et quelques plongées en bathyscaphes soulèvent un faible pan du voile du mystère, mais ne parviennent pas vraiment (et ne le feront sans doute jamais) à révéler la véritable géographie de notre planète.

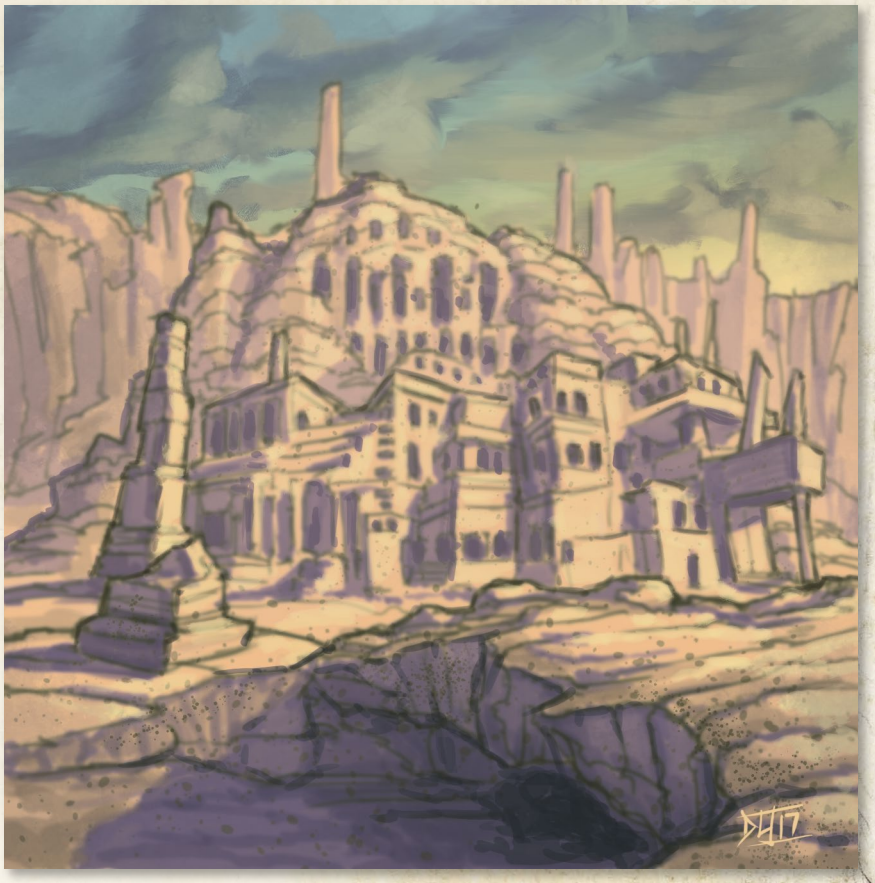
Les océans cachent des civilisations monstrueuses et des ruines archéennes aussi inaccessibles que si elles étaient sur Mars. Les profondeurs de la Terre et les calottes glaciaires en font de même malgré de rares puits ou crevasses. Les jungles et les déserts masquent des cités défuntes bâties par l'Humanité et ses prédécesseurs. Les montagnes brouillent les boussoles et asphyxient ceux qui les défient sans oxygène. Lorsque des lois physiques extra-terrestres, des machines offrant une perception distordue, des sauts dans le temps et une géométrie non-euclidienne se mettent de la partie, le décor devient plus flou encore.

Pour chaque Al Amarna ou Macchu Picchu découvert par la science, il y a une dizaine de temples monolithiques ou de nécropoles enfouis sous la neige ou le sable. Les ravines labyrinthiques de Hoggar en Algérie, comme les gouffres embrumés de l'Altipano dans la Cordillère des Andes, peuvent facilement cacher les cités en ruine des Garamantes ou des Tihuanaco.

Les tribus ou peuples de paysans qui connaissent leur existence n'en parlent guère et évitent de s'y rendre, sinon lors de certaines nuits très particulières. Un tel endroit est soit une malédiction, soit une ressource. Dans les deux cas, leur présence n'est que très rarement avouée aux étrangers. Encore plus près de chez nous, des villes vivent dans l'isolement, des fermes silencieuses évitent tout contact avec l'extérieur. Les colons se détournent instinctivement du paranaturel. Parcourez cent, cent cinquante kilomètres dans la direction où personne ne va et vous foulerez des sentiers oubliés depuis des décennies... par les humains en tout cas.

Albert Wilmarth, spécialiste du folklore, répertorie les effets du paranaturel sur la géographie humaine dans sa monographie intitulée *Chemins folkloriques dans la colonie du Vermont* :

> *« Une fois qu'ils eurent fixé leurs sentiers et leurs zones d'habitation selon un plan bien établi, ils commencèrent à oublier la nature de ce qu'ils*



voulaient éviter et qui avait dicté leurs choix. Ils oublièrent même la peur et ce qui la motivait. La plupart des gens savaient seulement que certaines régions de collines étaient considérées comme malsaines, improductives et, en général, inadaptées à leur installation. Plus on s'en tenait éloigné, mieux cela était. Avec le temps, ces habitudes devinrent des coutumes partagées par tous et, aucune raison économique ne les y poussant, personne n'allait plus là-bas. Les collines hantées furent désertées plus par oubli qu'à dessein ».

Ces landes maudites, ces collines hantées et ces vallées étranges sont reliées aux domaines du paranaturel. Il suffit parfois seulement d'une perception ténue pour que l'horreur s'en écoule. Dans d'autres moments, une porte s'ouvre plus largement, pendant la nuit de Walpurgis ou à la veille de la Chandeleur par exemple. Le paranaturel s'installe parfois durablement à un endroit. Des ruines immobiles attendent que leurs maîtres les ramènent à la vie : la Cité sans Nom en Arabie, celle de la Grande Race en Australie, la nécropole des shoggoths en Antarctique sous les Montagnes hallucinées.

Et parfois le paranaturel s'insinue dans toute une région, comme une marée s'agglutinant là où des tours devraient soudain se dresser au-dessus du brouillard, où des villes entières sombreront tôt ou tard :

- La vallée supérieure de la Miskatonic et le réservoir de Quabbin au Massachusetts ;
- L'estuaire de la Severn en Angleterre ;
- Le plateau de Singu en Birmanie ;
- Des portions du plateau de Ü-Tsang au Tibet.

À d'autres moments, la zone paranaturelle demeure constante, mais ses frontières dans l'espace humain changent et varient : des mages et des pèlerins ont franchi le seuil de Leng, de Kadath et de N'Kai depuis différents continents à travers les millénaires.

Aussi, cela représente une impossible accumulation de lieux étranges et lointains empiétant, à un moment ou un autre au moins, sur le périmètre de la réalité que défend DELTA GREEN. Un agent qui a posé une fois le pied à Leng pourra apercevoir cet endroit dans un mirador, dans un mirage au milieu du désert ou dans les cauchemars qui en résulteront, ses frontières devenues non plus géographiques mais psychologiques.

Dho-Nha

Le nom de la « cité intérieure aux pôles magnétiques » vient du rituel qui permet d'y accéder, le rituel de Dho-Nha révélant sa présence. Mais ses bâtisseurs l'ont peut-être appelée autrement. Le *Necronomicon*, ainsi que d'autres textes, ne décrit qu'une unique cité, ce qui implique que Dho-Nha occupe une dimension de poche en contact avec les deux pôles magnétiques. Une autre solution consiste à imaginer deux villes (Dho et Nha ?), chacune bâtie à l'un des pôles. La cité entretient des liens avec Yog-Sothoth, et sert peut-être de portail vers d'autres époques ou d'autres dimensions. Son emplacement sur Terre varie avec les pôles magnétiques mais, sans la présence de Yog-Sothoth, seul le rituel, ou une possible approche aérienne, permet de l'atteindre.

Le capitaine Curtis Criss de l'USAF est le seul proche de DELTA GREEN connu pour avoir aperçu Dho-Nha sans user de magie. Le 21 janvier 1968, il se joint à un vol d'alerte de B-52 sur la base aérienne de Thule au Groenland, sous la couverture de navigateur de bord. Lorsque son avion s'écrase près de la base quelques six heures plus tard, un homme est mort, le cockpit a brûlé et l'une des armes nucléaires à bord a disparu. Plus tard, lors de son débriefing, Criss décrit une « sorte de chaos angulaire » avec des « tours pointues » et des « choses dans les jardins ». (*Opération PHARE DU NORD*, cf. page 198.)

Irem et la Cité sans Nom

La ville légendaire préislamique de « Irem, la cité des Piliers » apparaît dans le Coran et les *Contes des mille et une nuits*. Les deux décrivent sa destruction soudaine par Allah en raison de l'impiété de ses habitants. Plus tard, des spécialistes des mythes localisèrent Irem en différents lieux de l'Arabie saoudite, du Yémen ou d'Oman : Harry Saint-John Philby monta une expédition dans le Rub al-Khali en 1932 et y découvrit le cratère d'une météorite à Wabar. Il associa ce site aux vestiges d'Irem.

Selon les légendes narrées par Alhazred, Irem serait liée à une « Cité sans Nom » pré-humaine habitée par des spectres reptiliens, ce qui signifie que les Adites les auraient anéantis pour peupler ensuite le site. Alhazred aurait composé le premier couplet du *Necronomicon* (« N'est pas mort ce qui à jamais dort » etc.) en rêvant de la Cité sans Nom alors qu'il arpentait les ruines d'Irem.

L'une et l'autre pourrait être une seule et même cité ou bien deux sites arabes hantés différents. Le Rub al-Khali a la taille du Texas et même les Bédouins évitent de s'y aventurer. D'un autre côté, il pourrait s'agir de deux endroits séparés, mais se chevauchant dans différentes dimensions. La Cité sans Nom serait alors une extension d'Irem dans les Contrées du Rêves, ou l'inverse.

- Le témoignage d'un prisonnier du raid sur la paroisse de Saint Bernard en 1907 place Irem plus ou moins au cœur du culte de Cthulhu.
- Nathaniel Wingate Peaslee pourrait être entré dans Irem ou la Cité sans Nom en 1911 alors qu'il se trouvait possédé par un Yithien.

- Les écrits de l'occultiste Randolph Carter décrivent Irem comme une cité à la frontière entre la réalité et l'Extérieur, avec une main géante sculptée sur la pierre angulaire de son arche principale. Carter laisse entendre que Yog-Sothoth y réside.
- En 1921, le baron Northam, dix-neuvième du nom, organisa une expédition vers la Cité sans Nom puis rentra à Londres l'esprit brisé, d'apparence considérablement vieilli.
- Une lettre écrite en 1930 par Harry Saint-John Philby relate sa conversation avec un vieil homme au Yémen qui aurait vu Irem dans le désert d'al-Dahna, au cœur de l'Arabie saoudite. Il aurait vénéré là-bas les dieux Nug et Yeb dans leurs sanctuaires souterrains.
- Le fils de Philby, Kim, pourrait être responsable de l'échec d'une mission de PISCES (Opération CALDERA) sur le site de Wabar/Irem en 1948.

Kadath

Les *Manuscrits pnakotiques* affirment que « Kadath dans l'étendue glacée » se trouve « au-delà de Leng » et serait la « demeure des dieux de la Terre ». Les auteurs des périodes classiques et médiévales la placent soit dans les montagnes glacées de l'Asie centrale, soit dans les Contrées du Rêve. Un lien mystique la lie aux montagnes sacrées de Hatheg-Kla et Ngranek (plus probablement Nanga Ranik, dans l'Hindou Kush), présentées comme les « piliers des Cieux » dans la tradition pnakotique et la théosophie de Randolph Carter, à la manière du mont Meru de la mythologie hindou.

- Pánfilio de Zamacona mentionne « la montagne Kadath » se dressant « à proximité du pôle sud » dans son *Récit sur le Monde souterrain* (vers 1545).
- Le géologue William Dyer suppose que la chaîne de montagnes qu'il a aperçue au cœur de la terre de Wilkes, lors de l'expédition en Antarctique menée en 1930 par la Miskatonic, pourrait être à l'origine du mythe de Kadath. Dans ce contexte, la mention d'un « désert de glace du sud » dans le *Necronomicon*, où le sceau des Grands Anciens est gravé, pourrait également faire référence à une Kadath antarctique.
- Thomas Danforth, un survivant de cette mission, assimile la cité primordiale des Choses Très Anciennes à Kadath, la « demeure des dieux de la Terre ».
- La Karotechia pourrait avoir établi sa station de recherche Point 103 dans le Territoire de la Reine-Maud dans une tentative de localiser Kadath à son profit. Son personnel disparut en 1945 alors qu'il tentait de piller une cité des Anciens.
- Appuyé par des spécialistes de la Karotechia, le dictateur argentin Juan Peron tenta de réactiver Point 103 en 1952. En avril, des agents de DELTA GREEN (et une compagnie parachutiste de l'armée) éliminèrent les explorateurs de la Karotechia et leur escorte argentine. Après un combat sanglant sur le site, seule une poignée de paras américains survécut et put sceller les excavations à l'aide d'explosifs. Le programme enregistra les pertes américaines comme tués au front en Corée.
- En décembre 1957, la deuxième expédition soviétique de l'Antarctique construisit la station Vostok à 290 km des coordonnées de la cité des Grands Anciens assimilée à Kadath dans le rapport de Dyer.
- En 1958, leur troisième expédition découvrit les monts Gamburtsev, une chaîne de la taille des Alpes enfouie sous 600 mètres de glace.

K'n-Yan

K'n-Yan, ou Xinaián, est un royaume souterrain baignant dans une étrange lueur bleue. Il s'étend sous l'Oklahoma bien que des entrées (répondant sans doute à des lois non-euclidiennes) puissent être trouvées dans le Vermont et ailleurs. En-dessous gît la caverne de Yoth et sa lumière rougeâtre puis, plus profond encore, les noires abysses de N'Kai.

Le peu qui est connu au sujet de K'n-Yan provient du *Récit sur le Monde souterrain* attribué à un conquistador espagnol, Pánfilio de Zamacona y Nuñez (1512-1545 ?). L'ethnologue Z.L. Bishop publia les contes de Zamacona en 1930 après les avoir découverts enfouis dans un site nommé « Ghost Mound » près de Hydro en Oklahoma. Il les présentait comme un faux écrit au XIXe siècle ou une satire sociale.

En août 1955, l'opération HOMME DE DEMAIN dans cet État opposa des agents de DELTA GREEN à des Xinaiáns, et causa la mort de 22 personnes (dont un agent) et trois internements psychiatriques.

Voir les K'n-Yani (cf. page 256) pour plus d'informations sur les habitants de la cité cachée.

Leng

Le « plateau désertique et glacé » de Leng oscille entre la Terre et d'autres dimensions, parmi lesquelles les Contrées du Rêve. Sa position géographique sur (ou tangente à) la planète varie selon les sources occultes.

- Dans son *Unaussprechlichen Kulten* (1839), von Junzt situe « l'inaccessible Leng » en Asie centrale (ou « intérieure »).

- Δ Dans les légendes tibétaines, le royaume de Ling, et des indices de nécrophagie dans certains rites Bön, pourraient avoir Leng et son « culte de mangeurs de cadavres » pour origine. Cela placerait donc le plateau au Tibet.
- Δ L'association commune du peuple tcho-tcho à Leng va dans le sens d'une possible connexion avec la « Cité perdue de Gelanggi » ou Linggiu dans l'État de Johor, en Malaisie.
- Δ William Dyer assimile Leng au plateau central Antarctique dans son rapport de 1931.
- Δ Le dernier mot sur le sujet revient sans doute à Randolph Carter : « Les hommes rejoignent Leng à partir d'océans bien différents ».

Un monstrueux grand lama drapé dans un voile et une robe de soie jaune règne sur Leng. Il vit dans une lamaserie sans fenêtres au milieu d'un cercle de monolithes bruts (ou peut-être érodés par les millénaires). Autre lieu remarquable de Leng, le « Pharos des Anciens, » un phare émettant un faisceau bleu et brillant vers le ciel qui attire les voyageurs les plus stupides, de ce monde ou d'un autre.

Selon le *Necronomicon,* les lamas de Leng arborent un chien ailé comme symbole de leur âme. Toutefois, la tradition occulte les associe assez rarement à Nodens des Limiers, mais plutôt à Itla-shua, Hastur, Azathoth ou Nyarlathotep. Von Junzt rapporte même des rumeurs au sujet d'un culte de Ghatanothoa sur le plateau de Leng, sans doute un vestige de l'âge d'or de la Lémurie.

Lomar et l'Hyperborée

Le continent arctique de Lomar émergea au cours du Miocène. Il était à l'origine peuplé par les Voorii, une espèce d'hominidés à fourrure. Après un millénaire de conflit, il donna naissance à la première culture humaine connue, Zobna, à proximité du pôle nord. Les humains poursuivirent les Voorii vers le sud et le bas-Lomar (qui deviendra un jour la partie septentrionale de l'Amérique du Nord) et jusqu'en Hyperborée (qui se recouvrait déjà lentement de glace pour devenir le Groenland). Ils fondèrent les cités d'Olathoë en Lomar et de Commoriom en Hyperborée.

Les Hyperboréens reçurent l'enseignement de la magie non-euclidienne de leur dieu Tsathoggua et des *Manuscrits pnakotiques* pré-humains qu'ils recopièrent et apprirent à utiliser. Leurs sorciers ouvrirent des portails temporels vers le Miocène chaud et humide. Ils construisirent le Puits des Âmes pour y emprisonner et affaiblir Itla-shua, créant ainsi un paradis aussi tempéré qu'éphémère. À l'aide de leurs propre série de fragments pnakotiques, les seigneurs de Lomar apprirent à maîtriser la télépathie yithienne. Ils pouvaient dès lors projeter leurs esprits dans d'autres espèces et d'autres époques. Leur plus grand ennemi se nommait Rhan-Tegoth, qui régnait à l'ouest.

Itla-shua eut finalement sa revanche et finit par engloutir les deux civilisations sous les glaces. Derniers vestiges de Lomar, Olathoë tomba sous les assauts des Gnophkehs anthropophages et des humains qui les suivirent.

- Δ Une chronique puritaine (vers 1700) mentionne les « anciennes tribus de Lamah, qui vivaient sous la Grande ourse et furent totalement détruites en raison de leur cruauté ». Le texte sous-entend qu'elles pouvaient contrôler ou tenir à distance « Ossadagowah ».
- Δ En 1936, la Police montée Royale du Canada mit à jour des ruines en pierre à 260 km au sud de Baker Lake, dans les Territoires du Nord-Ouest. Avant que des fouilles ne puissent être entreprises, un groupe de chamans inuits angakok les détruisirent. Dans leur langue, l'endroit portait le nom de « Lamah ».
- Δ Des contacts de DELTA GREEN dans la base aérienne de Thule au Groenland (et dans la NRO) examinent régulièrement les vols de surveillance IMINT à la recherches de traces de ruines hyperboréennes révélées par la fonte des glaces. Le programme maintient une même vigilance sur le stock plus important encore de clichés aériens de l'Alaska en quête de vestiges de Lomar.

Pnakotis et Thule

Après une série de guerres contre les polypes invisibles appelés Muuruup, la Grande Race finit par se regrouper en quatre vastes nations, fondées sur un mélange de fascisme et de socialisme, chacune centrée sur une cité bâtie autour d'un large campus et de sa Grande Bibliothèque.

Suite à leur défaite à l'ère du crétacé contre les Muuruup, les Yithiens obligèrent (et peut-être firent évoluer de force) une race de singes blancs humanoïdes à construire une immense structure de pierre près d'Itoko au Congo. Les Yithiens créèrent ce complexe africain afin de surveiller les Muuruup pendant qu'évoluait la vie terrestre, dont les coléoptères qui leur servaient de nouveaux hôtes.

- Δ En 1935, l'expédition géologique de la Miskatonic en Australie mit à jour l'une de ces cités près de Pilbarra (Australie occidentale). Elle la nomma Pnakotis d'après les *Manuscrits pnakotiques* censés en être originaires.
- Δ En 1942, le SS-Standartenführer Stephan Andries dirigea l'Aktion PARSIFAL, une recherche de la Karotechia sur une créature proto-humaine à la peau blanche. PARSIFAL découvrit finalement la colonie temporelle d'Itoko. Il la baptisa « Thule » d'après le berceau mythique de la race aryenne.
- Δ En février 1943, l'opération

TARQUIN provoqua la destruction de la Grande Bibliothèque de Pnakotis afin de garder la connaissance du futur hors de portée de l'ennemi.

- Δ En mars 1943, le Dr Thomas Arnold de DELTA GREEN empêcha une tentative pour détruire le complexe d'Itoko mais anéantit toutes les archives yithiennes sur le site (Opération KLINGSOR).
- Δ À l'automne 1964, certains éléments de l'opération KURTZ menée par DELTA GREEN rencontrèrent les gorilles blancs (cf. page 248), mais ne trouvèrent pas Itoko-Thule.

Yian-Ho

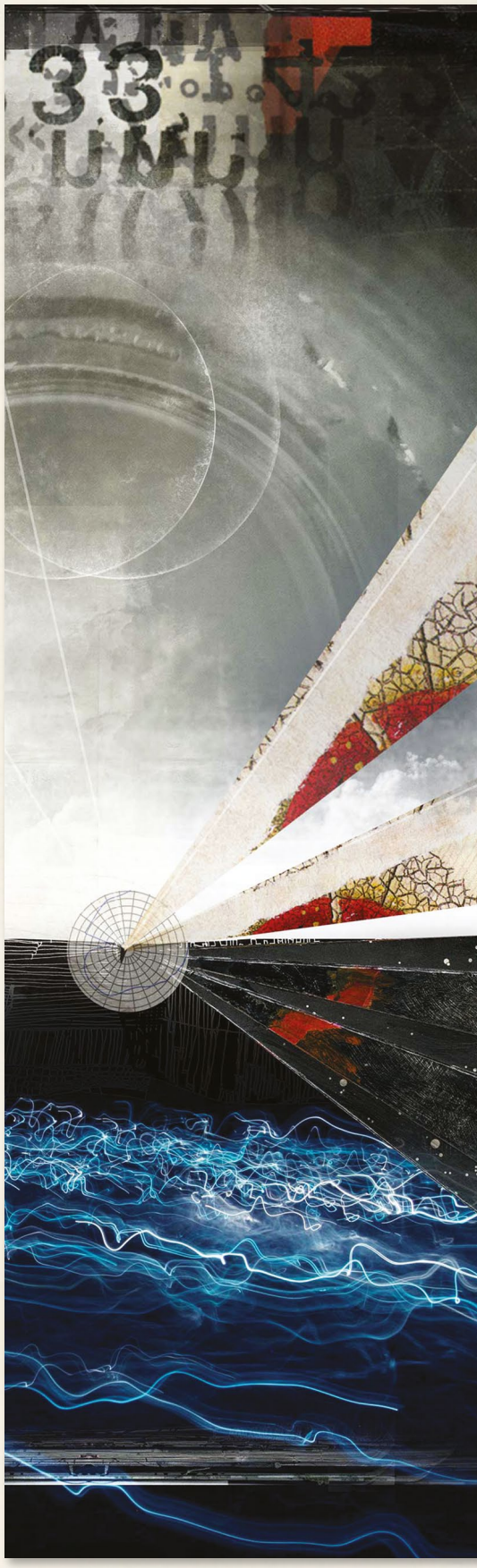
La cité lémurienne (ou lengi) primitive dans les montagnes orientales de la Chine (dites de Sinkiang) est la réflexion terrestre, voire la véritable forme ou l'ancrage, de la cité rêvée de Yian, « où la grande rivière s'écoule sous le millier de ponts, où les jardins fleurent bon et l'air résonne de la musique de clochettes d'argent ».

Yian pourrait également n'être qu'un assemblage mimétique construit par les Yithiens ou les Kuen-Yuins (cf. page 312) et inséré dans l'esprit humain comme une sorte « d'issue de secours » vers les Contrées du Rêve.

- Δ La tradition chinoise raconte que Yue-Laou, le « Faiseur de Lunes », vit à Yian-Ho d'où il dirige le culte des sorciers kuen-yuins et le monstrueux Xin (cf. page 276). Yue-Laou et les Kuen-Yuins sont immortels. Leur emblème est un globe doré orné de gravures en forme de reptiles.
- Δ On prétend que le sorcier hollandais Claes van der Heyl pénétra dans Yian-Ho vers 1570.
- Δ Le magicien Dirck van der Heyl pourrait avoir ouvert un portail vers Yian-Ho dans le nord de New York autour de l'année 1760, près de la ville de Chorazin.
- Δ Gottfried Mülder, compagnon de voyage de von Junzt, s'y rendit en 1818 pour y lire le *Ghorl Nigral*.
- Δ Dans les années 1880, le colonel Franklyn Barris (retraité de l'U.S. Army) sillonne longuement la Chine. On suppose qu'il recherchait Yian. En 1893, il rejoint les Services secrets américains. Il disparaît en 1896 alors qu'il mène une enquête sur les Kuen-Yuins.
- Δ Des informateurs capturés dans le raid de 1907 sur la paroisse de Saint Bernard affirment que des « des Chinois immortels » dirigent le culte de Cthulhu depuis les « montagnes de Chine. »
- Δ Le mystique polonais Ossendowski (1922) décrivit les gardiens tchortchas en robe écarlate de Yian-Ho, ainsi que leur « Chant des trente mille calamités ».
- Δ Le lieutenant Lester Dean et 22 hommes de P4 disparurent dans les étendues sauvages de la province de Kansu en février 1933, au cours de l'opération THIMBLE. Ils tentaient de localiser Yian-Ho à partir de documents ARCHINT recueillis à Agua Verde au Nicaragua. En Octobre 1934, Dean tomba, dans un village de la vallée de la Yangtze, sur des rumeurs d'une cité secrète dans les montagnes. Interné en asile psychiatrique à Hong Kong, il est décédé en 1938 dans une crise provoquée par « des hommes gris venus du futur ».

Autres dimensions

Les lois mathématiques et physiques gouvernant la plupart des autres dimensions ont retiré la variable Humanité de leurs équations. D'autres espèces telles que les Mi-Go se montrent plus robustes ou moins dénaturées. Toutefois, dans certains cas, une portion de nous garde une



certaine valeur dans ces équations dimensionnelles.

Parfois, elles altèrent et perturbent simplement nos sens, dans nos rêves, nos visions ou nos hallucinations. Dans d'autres cas, leurs lois nous affectent plus profondément afin de nous intégrer dans leurs équations. Ou bien, elles nous transfèrent dans une nouvelle colonne, nous factorisent par une variable inconnue pour obtenir une nouvelle valeur dérivée. Cependant, ces valeurs s'accommodent rarement de nos mathématiques en trois ou quatre dimensions. On y perd en général quelques retenues.

En s'appuyant, entre autres, sur le désastre de l'opération BRISTOL, DELTA GREEN considère les autres dimensions comme toxiques, cauchemardesques et schizophréniques. Y pénétrer revient littéralement à se déranger. MAJESTIC, au contraire, les voit comme autant d'armes potentielles. Il faut les comprendre, s'en protéger... et les maîtriser. DELTA GREEN croit que l'approche de MAJESTIC démontre la folie causée par une exposition aux autres dimensions.

Carcosa

Carcosa semble être une sorte de caniveau de l'esprit humain, drainé vers le vide par l'attraction hydraulique des Grands Anciens. Les poèmes, pensées et idées s'y incarnent, y prenant en général des formes impossibles et contradictoires. Pour les occultistes, son maître, esprit gardien ou encore démon se nomme le Roi en Jaune, le Masque Blême, ou parfois Hastur (cf. page 299).

Carcosa semble agir et réagir en fonction des pensées humaines, se transforme à leur contact, s'harmonise avec nos peurs, nos problèmes et le chaos produit. Ces résonances harmoniques s'avèrent extrêmement corrosives pour notre santé mentale.



Comme une limace, Carcosa absorbe et digère les humains, consume leurs esprits en même temps que ceux-ci changent le monde. Tout ce qu'il reste sont des pensées et des perceptions qui, parfois, rident pour l'éternité la surface des eaux stagnantes de la réalité.

On trouve parmi les perceptions fortement associées à Carcosa depuis les deux derniers siècles (et sans doute depuis plus longtemps encore) :

- Δ Des soleils jumeaux dans le ciel nuageux au-dessus du Lac de Hali.
- Δ La lune passant derrière les tours de la cité.
- Δ Des étoiles noires dans un ciel blanc.

Des occultistes et d'autres personnes ont localisé, et même visité, Carcosa :

- Δ En Mongolie primitive, sous le règne de Mu. Son apparition a donné naissance au désert de Gobi. Elle y prêta son nom à la cité mongole médiévale de Khar Khota (« la cité noire »).
- Δ Dans la cité de Carcassonne, en France. Un culte dédié à Tsathoggua pourrait avoir ouvert un portail vers Carcosa pendant la croisade des Albigeois au cours du XIII[e] siècle.
- Δ Sur l'île de La Certosa dans la lagune de Venise.
- Δ La résidence du haut commissaire britannique en Malaisie, à Kuala Lumpur, s'appelle Carcosa House. Dessinée en 1896 par

l'architecte A.B. Hubback, DELTA GREEN sait qu'il s'agit de la principale station de PISCES en Asie du Sud-Est.

- Δ Absorbant et intégrant la planète Yhtill quelque part dans la constellation du Taureau, sans doute en orbite autour d'Aldébaran.
- Δ Partout où la pièce *Le Roi en Jaune* (censurée en 1895 en France) est lue ou mise en scène en public.
- Δ Cela inclut Greenwich Village en 1955 où elle fut jouée sous le titre de *Son chant gris*. Dix-sept personnes périrent au cours de l'opération BRISTOL qui fut alors déclenchée. Un portail dimensionnel vers Carcosa s'ouvrit en plein New York.
- Δ Dans un lointain futur, sous la forme d'une ville en ruine là où se trouve aujourd'hui la Californie.

Les Contrées du Rêve

La compréhension qu'a DELTA GREEN des Contrées du Rêve provient à la fois des fictions théosophiques et des poèmes de l'écrivain Randolph Carter, et des théories de Carl Jung sur « l'inconscient collectif ». La plupart des dangereux bricoleurs qui jouent avec cette dimension possèdent des éditions tape-à-l'œil des œuvres de l'un et l'autre sur leurs étagères. Les plus pernicieux de ces explorateurs des rêves ont entre les mains des versions plus sérieuses, souvent très annotées et volées dans la bibliothèque d'un campus.

Les Contrées du Rêve englobent les songes de toute l'Humanité, et ceux d'autres espèces dont les chats et les goules. De puissants « rêveurs » peuvent donner vie à leurs lubies dans les Contrées du Rêve. Il en va de même pour les artistes et les magiciens, bien que la frontière entre art, rêve et magie reste floue. Certains rêveurs pratiquent une forme de rêve éveillé, le yoga nidra ou le nyilam tibétain, alors que d'autres ne conservent aucun souvenir de leurs songes une fois réveillés.

En apparence, les Contrées du Rêve se parent de teintes très colorées : comme tirées des *Contes des mille et une nuit* ou de l'art symbolique et surréaliste français. Sous la surface, elles se révèlent souvent (comme le sont les rêves eux-mêmes) porteuses d'une indicible horreur. Les cultes et les mages des Contrées du Rêve font parfois preuve de leur connaissance du monde éveillé, bien entendu à son plus grand détriment.

Il faut en général un rêve particulier afin d'y entrer : celui des « 700 marches du sommeil profond » qui amène le rêveur dans le Bois enchanté. Les plus puissants d'entre eux peuvent rejoindre cette dimension dans d'autres lieux ou à partir d'endroits spécifiques sur Terre comme Kingsport dans le Massachusetts ou Zagreb en Yougoslavie.

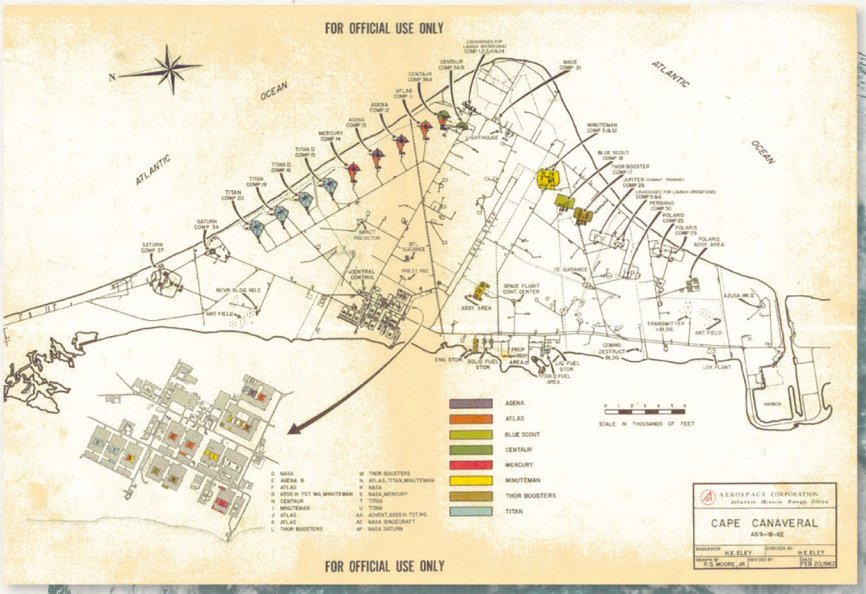
On peut pénétrer physiquement dans les Contrées du Rêve à partir de certains royaumes adjacents : la cité perdue de Sarnath, le plateau de Leng et le mont Kadath existent à la fois sur Terre et dans cette dimension onirique. Plus effrayant, des travaux français sur la nécromancie et les rêves éveillés mentionnent des tunnels reliant des cimetières humains à un vaste ossuaire dans les Contrées du Rêve, le val de Pnath, empruntés par un grand nombre de goules.

Hyperzones

Il n'y a pas une « hyperzone », mais de nombreuses. Des dizaines, peut-être des millions, de solutions potentielles existent aux équations non-euclidiennes qui interpénètrent et se superposent à notre expérience normale. Et seules dans quelques-unes d'entre elles peut survivre l'Humanité... après sa transformation et au prix de ce que nous appelons le temps.

Translater un humain dans une telle solution implique en général un portail non-euclidien, un rituel d'altération de la perception ou l'application brutale d'un procédé technologique.

- Δ Le culte des sorcières européen en a assez appris sur les mathématiques sous-jacentes à l'existence pour entrer dans un « plan astral » plein de lumière violette, de replis de l'espace et du temps, et adjacent à beaucoup d'autres dimensions.
- Δ Entre 1933 et 1939, le Dr Carl Upham publia plusieurs articles sur les mathématiques des hyperzones, prenant des constantes et liens géométriques



dans les « phases de la tradition magique transmise depuis l'Antiquité ». Les travaux du Dr Upham furent classifiés rétroactivement lorsqu'il fut recruté pour le projet Manhattan en 1942.

- Le physicien Crawford Tillinghast inventa un résonateur permettant aux personnes exposées à ses « radiations-T » de percevoir des dimensions supérieures. Il appelle l'une d'entre elles « l'Ultraviolet » ou « l'Au-Delà ». L'Ultraviolet abrite une faune de vicieux prédateurs qui tuèrent Tillinghast et deux autres personnes en avril 1920.
- Un résonateur de Tillinghast (nom de code MIRAGE III) fut installé sur l'*USS Eldridge* le 28 octobre 1943. Il envoya le destroyer dans le N-space (Null space ou noyau), une super dimension grise et sans relief adjacente à l'Au-Delà.
- Une enquête de l'ONI sur l'incident *Eldridge*, le projet PUZZLE, pointa du doigt des physiciens accrédités par DELTA GREEN. Le rapport PUZZLE n'est accessible en interne qu'à partir de 1969, mais MAJESTIC a pu mettre la main dessus avant.

L'Espace intérieur

Si la position dans l'espace-temps dépend de nos perceptions, ainsi que l'a admis à contrecœur Einstein et que le reconnaît avec prudence la théorie quantique, alors altérer ces perceptions modifie potentiellement la dimensionnalité de l'observateur. Le soi-disant « Espace intérieur » s'ouvre grâce à des drogues hallucinogènes ou agissant sur les sens. Il s'invite alors par-dessus ou à travers l'espace-temps normal avant de devenir une hallucination partagée avec des symboles culturels communs, à la manière des Contrées du Rêve, auxquelles il est certainement connecté d'une façon ou d'une autre. Ainsi, l'usage de certaines drogues, des états méditatifs et autres stimuli comme l'effet de Ganzfeld ouvrent des passages vers d'autres états d'esprits et dimensions.

La CIA mène des expérimentations sur le LSD entre 1951 et 1973 (projet ARTICHAUT, renommé MK-ULTRA, puis MK-SEARCH en 1964). Son but : développer une drogue de contrôle de l'esprit. DELTA GREEN (et sans doute MAJESTIC via le projet OUTLOOK) s'appuie sur une grande partie des données de MK-ULTRA afin d'explorer ces dimensions. D'autres agents de DELTA GREEN rejoignent l'Espace intérieur alors qu'ils infiltrent sous couverture des cultes adeptes des hallucinogènes et enthéogènes.

Autres mondes

Bien entendu, le paranaturel ne se manifeste pas uniquement sur Terre. Ce n'est qu'une planète parmi des milliards d'autres, toutes hantées. Le moindre recoin de l'univers est à portée des horreurs de l'Extérieur.

Vers Yuggoth et au-delà

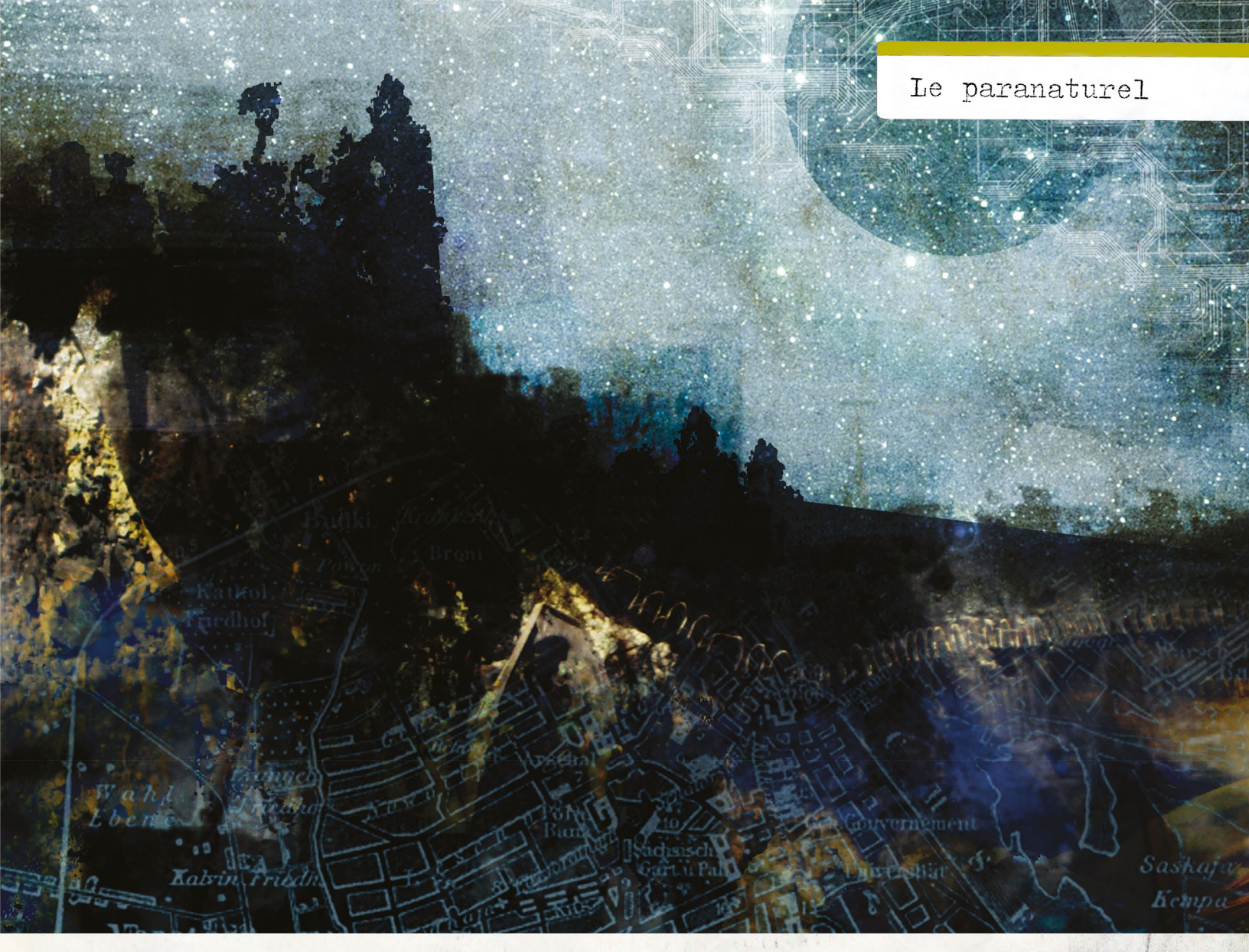
Les archives des occultistes, des visionnaires et de ceux qui ont rencontrés des OVNI abondent de mondes extraterrestres souvent à peine décrits. Yekub sonde des planètes mortes à l'aide de cubes télépathiques. Shonhi et l'étoile triple de Nyhon attire des savants de nombreuses galaxies. Yaddith abrite le sage Nug-Soth et les vers-bholes fouisseurs. La planète vivante et divine Némésis dérive dans l'espace, portant avec elle son chant de destruction. Tout au centre se trouve la cour d'Azathoth, le Sultan des Démons, aveugle et hurlant.

Notre propre système solaire porte les stigmates du paranaturel :

- Les Mi-Go exploitent des gisements sur la face cachée de la Lune.
- Des races extraterrestres ont laissé derrière elles des ruines cyclopéennes à la surface de Mars.
- En 1904, l'alieniste Giles Fenton transcrivit les rêves du meurtrier dément Joseph Slater. Celui-ci y décrivait une race d'insectes extraterrestres sur Callisto. Les archives yithiennes confirment les dires de Slater. Ceux-ci atteignirent leur apogée culturelle et philosophique il y a six millions d'années.
- En 1884, Oskar Reichenbach émit l'hypothèse que la Terre orbitait autrefois autour de Saturne, appelée « étoile solaire » dans les chroniques chaldéennes. Des inscriptions pnakotiques et hyperboréennes décrivent Tsathoggua pouvant, a minima, se déplacer sans effort entre deux mondes. Des êtres quasi-félins maléfiques habitent le monde des rêves de Saturne, ce qui implique l'existence d'une espèce intelligente qui rêve à proximité.
- Des fungi intelligents se nourrissant du vent, peut-être des créations des Mi-Go, vivent dans l'atmosphère de Neptune.
- Le rapport Wilmarth identifie Pluton à Yuggoth, la demeure (ou zone d'accueil) de ces mêmes Mi-Go. Leur camouflage ou une bonne désinformation masquent les mers chaudes de Yuggoth et les ponts de métal sous les cratères de Pluton et les champs glacés d'azote. Les Mi-Go colonisent et exploitent également de manière intensive Kynarth, la lune de Pluton.

D'autres étoiles similaires :

- Algol (Beta Persei), des mots arabes « la Goule, » représente une force monstrueuse pour certains cultes du nord de New York ainsi que pour certains peuples comme les Grecs anciens (qui l'appelaient *Gorgo*) et les Chinois (sous le nom de *Dà Ling*, « le Mausolée »).
- Les *Manuscrits pnakotiques* assimilent la planète double en



orbite autour d'Arcturus (Alpha Boötis) à Kythamil. Un culte de noirs adorateurs de Tsathoggua s'enfuit vers l'Hyperborée depuis Kythamil, ce qui explique peut-être pourquoi les Inuits du Groenland nomme Arcturus *Sivulliik* (« Les Premiers »).

- Δ La tradition occulte associe Aldébaran (Alpha Tauri) et le « mystère des Hyades » à Hastur. Des mystiques font référence aux Hyades comme abritant l'énigmatique Grande Bibliothèque, peut-être des copies de leurs archives laissées là par les Yithiens.
- Δ Selon une prophétie, Nyarlathotep « descendra du monde des sept soleils ». Il pourrait s'agir d'une référence aux Pléiades ou à la Grande Ourse.

DELTA GREEN et l'espace

Les agents de DELTA GREEN peuvent très bien se retrouver à escalader le plateau de Leng, ou à être attirés à Carcosa, mais quelles sont les chances pour des employés fédéraux de vivre une aventure interplanétaire ? Même les membres de la NASA ne vont pas au-delà de la Lune, à moins que MAJESTIC ne possède un programme spatial aussi secret qu'avancé dont il a oublié de faire mention.

Dans ***La Chute de DELTA GREEN,*** les autres mondes resteront sans doute de simples noms entendus et des éléments cosmiques découverts dans les rituels des cultes ou les élucubrations de quelque astrophysicien dérangé. Soit dans des circonstances ordinaires : une opération tout ce qu'il y a de plus banale contre une organisation de traite des blanches ou des contrebandiers prend une tournure déconcertante quand un tatouage ou une note presque effacée décrit ou fait mention de Kynarth sur la Bordure. Un peu plus dérangeant : si les trafiquants insistent sur le fait qu'ils envoient les filles à Kynarth (alors que leur compteur kilométrique montre qu'ils ne sont jamais allés plus loin que l'État voisin) ou que les contrebandiers jurent qu'ils obtiennent leurs marchandises en consultant l'éphéméride d'une planète inexistante.

Maintenant, ajoutez un minerai inconnu dans les sillons d'un pneu du camion ou ouvrez un coffre à la banque contenant un exemplaire abîmé de *l'Éphéméride de Kynarth*

de 1881. Cela lancera sans aucun doute les recherches du projet SURVOL vers une nouvelle planète au-delà de Neptune. Bien entendu, la prochaine étape se déroule hors monde : les Agents suivent les traces de leurs cibles à la surface d'une planète hostile et extraterrestre. L'important ici consiste à combiner autant de réalisme scientifique possible avec, pour citer les mots de Lovecraft sur la fiction interplanétaire, une « monstruosité outrageuse et absolue ». Soyez préparée à décrire des étoiles rouges ou bleues à la mauvaise place, d'étranges effets gravitationnels ou des ciels impossibles à reconnaître.

Même si les sectateurs le nomment Shargoth ou la Planète du Ciel Pourpre, essayez de donner à votre monde un nom horriblement ennuyeux tiré d'un catalogue d'étoiles : une suite de chiffres terminée par un génitif pour un constellation, comme 4436 Persei. Cela renforce le contraste avec son anormalité maléfique. Un monde alien devrait dégager une ambiance totalement différente, même de lieux comme Leng ou Carcosa. Les hommes n'en sont pas originaires, n'y appartiennent pas. Ce « lieu » le leur rappelle dans chaque longueur d'onde qu'ils peuvent percevoir et dans la plupart de celles qu'ils ne peuvent pas.

Ne laissez pas la scène s'éterniser : si les rayons cosmiques ou les composés de toluène dans l'atmosphère ne tuent pas rapidement les Agents, le passage se referme, les indigènes extraterrestres arrivent, voire les deux. Les Agents n'auront sans doute pas le temps de faire tout ce qu'ils souhaitent, ni les joueurs de s'habituer à ce monde étranger. Ils devraient ramener blessures et terreur sur Terre et rester hantés pendant des mois, voire des années, par leur incursion dans un monde alien.

Créer et modifier les lieux

Les incertitudes tourmentées de Lovecraft au sujet de la localisation de Kadath et de Leng offrent un avantage à l'Officier : vous pouvez les situer là où vous le voulez. Il y a peut-être un pic embrumé appelé Cadáta Desconocida, ou bien un comté de Lang inhospitalier dans l'Idaho. Cela fonctionne encore mieux si vos Agents ont déjà posé le pied à Leng en Malaisie ou aperçu Kadath dans leurs rêves.

Le tour de passe-passe effectué par Lovecraft pour envoyer Sarnath de la préhistoire aux Contrées du Rêve (et le faire revenir) participe de la même approche. Si les Agents errent dans Sarnath lors d'une mission dans les marais du Tigre, ont-ils voyagé dans le temps, dans les songes ou bien encore les deux ? Le doute est un élément clé de l'horreur lovecraftienne : les questions « Où sommes-nous ? » et « Quand sommes-nous ? » non seulement n'apportent pas forcément de réponse précise, mais amènent aussi d'autres interrogations plus inquiétantes encore du genre « Sommes-nous, sans le savoir, toujours au même endroit ? ». Ou encore : « Sommes-nous ? » Gardez ces frontières floues, même quand vous instillez une forme d'horreur bien définie dans la vie des Agents et les esprits des joueurs.

Le diable est dans les détails

Car les autres paramètres de ce type d'horreur, aussi étrange soit-elle, doivent être aussi précis, réalistes et documentés que vous serez capable de le faire. Héritier du technothriller, cela positionne idéalement ***La Chute de DELTA GREEN*** pour intégrer bon nombre de coordonnées cartographiques, « 115 clics au nord-ouest de la base de tir », de données barométriques, de pointes de flèches archeuléennes et ainsi de suite.

N'ayez pas peur de vous retrouver coincée. Deux détails indéniables se contredisant l'un l'autre créent tout autant d'incertitude qu'un simple : « vous êtes égarés dans la brume ». Lovecraft soutenait qu'aucune histoire ne pouvait être réellement terrifiante sans être écrite avec le « soin et l'apparence de vérité nécessaires à une supercherie efficace ». Chaque détail mis en scène devrait être en lien et étayé dans le monde réel : les costumes des indigènes, les effets de la haute altitude, les données anthropologiques ou géologiques, et tout ce qu'une recherche d'une heure environ sur Google peut vous apprendre.

Dans l'ambiance

Mêler incertitude et sens du détail pose les fondements du décor, tout du moins du passage que les Agents traversent pour y parvenir. Mais, une fois ce seuil franchi, il s'agit de présenter l'endroit important où le scénario prend son sens. Un lieu paranaturel assure deux fonctions à votre table : mettre en place l'atmosphère adéquate et sans doute faire avancer l'histoire.

Cette première tâche implique « d'insuffler du Lovecraft » dès la première occasion. En lâchant un nom comme « Leng » dans un dialogue, ou en plongeant l'hélicoptère Huey de l'équipe dans le désert d'Arabie puis révéler lentement devant eux des ruines ensablées, vous transmettez directement dans votre partie le ton et l'ambiance prisée par Lovecraft. Cette possibiltié de s'appuyer sur une horreur déjà définie reste la meilleure raison de construire votre scénario autour d'un site paranaturel préexistant plutôt que d'en imaginer un nouveau.

De nouveaux territoires à partir d'anciens

Vous n'avez pas besoin de vous restreindre aux terres imaginées par

Lovecraft. Lui-même ne l'a pas fait, adaptant à ses besoins des légendes telles que celle d'Irem, de la terre creuse, de l'Atlantide et de Mu. Il a également ajouté à son catalogue des lieux fictifs empruntés à Robert W. Chambers, Robert E. Howard et Clark Ashton Smith. Même si le matériel préexistant est aussi banal que le Mu des théosophes, le contraste entre cette légende anodine et les événements horribles que vous allez y mettre en scène ajoute de la profondeur et entre en résonance avec votre aventure. Considérez cela comme chiper le masque de loup en plastique du tueur en série.

Le sentiment de nulle part

Ne vous inquiétez pas que votre version de Lomar contredise un détail donné par Lovecraft : lui-même s'en arrangeait. (Lomar a-t-elle été détruite par les « Inutos jaunes et trapus » ou par « les cannibales hirsutes gnophkehs»?) Concentrez-vous plutôt sur l'atmosphère que dégage votre version de Lomar : une perception cosmique du temps, la peur de la perte d'identité, la désintégration des civilisations, autre chose encore ou tout cela à la fois ?

Commencez à donner le ton à travers le paysage et le climat autour de l'endroit étrange que vous avez choisi, à la manière du style gothique modernisé par Lovecraft. Puis effrayez les joueurs à l'aide de changements dans leur perception des choses, des traces ou des phénomènes paranaturels ou, bien évidemment, une embuscade tendue par des Tcho-Tcho. Presque tous les sites étranges peuvent provoquer une hallucination (ou serait-ce une brève incursion dans l'espace-temps ?) de sa véritable apparence cosmique chez un Agent s'écartant du chemin ou possédant l'Équilibre mental le plus faible.

Vous en tirerez profit lorsque vous intégrerez cette horreur cosmique dans des situations plus banales : un peu plus de violet dans un arc-en-ciel, ou l'entrée d'une caverne qui ressemble bien trop au gardien d'un temple depuis longtemps disparu pour ne pas être inquiétante.

Autres dimensions

Les autres dimensions, depuis Carcosa à un nouveau plan que vous venez juste d'inventer, dépendent plus encore de l'atmosphère qu'elles dégagent. De plus, elles ne reposent souvent que sur cela. Une nouvelle dimension n'est pas nécessairement associée à une unique ambiance, pas plus que Leng se doit de demeurer toujours dans la même zone temporelle. Relisez *La maison de la sorcière* de Lovecraft et notez les changements qu'il inflige au plan astral de Gilman. Mais à moins que vous ne cherchiez justement à instiller un sentiment de chaos dans votre dimension, à trop faire varier le ton et la palette d'horreur, vous risquez de voir les joueurs dévier de l'histoire. Vous n'aurez plus de repères géographiques auxquels les accrocher.

Ici, privilégiez la narration

De quelle manière votre lieu imaginaire sert-il l'histoire ? En plus de poser un sentiment de terreur et d'émerveillement à travers son atmosphère et ses événements, il devrait également participer à la narration. Quelque chose dans l'histoire ne peut se produire qu'ici. L'endroit est l'objectif visé par les adversaires, renferme un indice vital pour les agents ennemis ou constitue le point culminant de l'ambiance mise en place dans le monde réel, malgré tout essentiellement matériel et presque naturel.

Ainsi, vous avez défini l'endroit à l'aide des indices et événements qui



y ont finalement conduit les Agents. Voilà une autre raison de réutiliser les lieux déjà imaginés par Lovecraft ou Chambers, car ces pistes existent déjà. Dans la cas d'un décor de votre cru, vous pouvez bien entendu dessiner ces liens dans votre scénario actuel, puis revenir vers ce lieu dans une opération suivante à la fois pour les renforcer et les réajuster.

S'échapper de A-Lao-Zar

Bien entendu, le site étrange peut parfois lancer l'histoire. Celle-ci devient alors « comment va-t-on pouvoir quitter cet endroit / cette dimension / ce cauchemar sinistre ? » Ici, vous allez avoir besoin d'un puissant étalage d'épouvante et de sentiment de danger afin de pousser les Agents en avant et (espérons-le) jusqu'à la rassurante sécurité de l'espace-temps euclidien.

Une fois de plus, un site doté de divers marqueurs, en général développés au cours de plusieurs histoires, fonctionne mieux qu'un décor arbitrairement planté comme mystérieux. L'Hyperborée, Carcosa ou Leng l'emportent symboliquement sur K'n-Yan ou Shaggai bien moins développés. Il y a bien plus de matière à tirer d'œuvres antérieures.

Découvrir des territoires inconnus

Si après tout cela vous envisagez toujours de créer votre propre site paranaturel, qu'avez-vous à faire ? Pour commencer, trouvez un nom qui s'intégrera harmonieusement dans votre décor. Si, par exemple, vous préparez une opération aux Philippines, cherchez sur Google Maps des sites autour de Luzon ou Mindanao et vérifiez si un nom vous semble s'accorder (plus ou moins bien) avec les Yog-Sothoth-eries. Ou bien, si vous inventez une nouvelle dimension, choisissez un nom qu'un occultiste, un physicien ou encore le malheureux (ou malveillant) guide de vos Agents pourrait prononcer.

Définissez le ton et l'atmosphère souhaités pour votre lieu. Renforcez-les par trois ou quatre manifestations, phénomènes ou éléments de décor effrayants. Imaginez au moins une histoire qui a besoin de s'y dérouler, même si vous envisagez de ne faire apparaître cette étrange planète ou cette cité perdue qu'à travers un rituel. Cela ne nuit jamais d'avoir sous la main un élément bien développé duquel tirer toute une imagerie évocatrice.

Une fois que vous avez posé quelques indices sur votre nouveau lieu au cours d'une opération, vous pouvez entamer la mise au point de l'illusion qui l'entoure et brosser quelques autres indices de son influence maléfique.

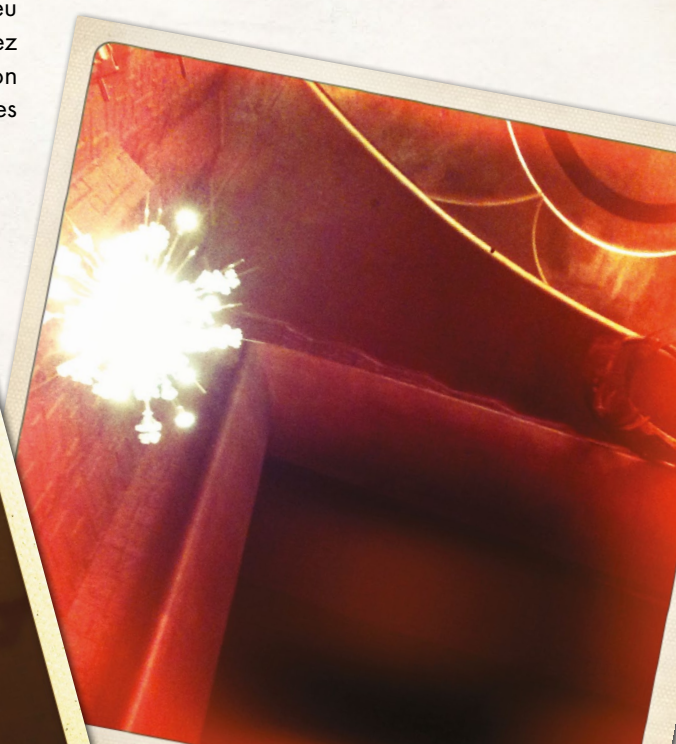
Des habitants que l'on préférerait éviter

Au-delà de « à quoi il ressemble ? » et de « comment fait-il sentir sa présence ? », la grande question finale au sujet de ce lieu paranaturel reste « qui vit ici ? » Les descriptions suggestives de Lovecraft vous autorisent à peupler Leng à votre guise, tant que l'endroit demeure désolé et froid. D'autres décors comme Pnakotis et Yuggoth imposent plus de contraintes, ou s'avèrent du moins plus adaptés à tel ou tel alien ou dieu.

La question des habitants influence également le rôle du lieu dans votre histoire. La divinité tutélaire ou les abominables indigènes poursuivent leurs propres objectifs, qui se révèleront très certainement à l'opposé de ceux des Agents. Le décor peut être l'une de leurs armes pour parvenir à leurs fins, ou juste un champ de bataille initial dans lequel DELTA GREEN découvre le conflit livré depuis des éons.

Qui que ce soit, ou quoi que ce soit, qui erre en ce lieu, il connaît à coup sûr bien mieux que les Agents ce plateau, cette planète ou cette dimension. Même s'ils ne ressentent pas le besoin urgent de s'enfuir de Leng, il leur faut certainement échapper au poursuivant spectral qui les traque.





Intelligences extraterrestres

De monstrueuses entités polluent notre monde, s'y accrochent, se cachent sous la terre et complotent pour prendre le pouvoir. Certaines sont de nature extraterrestre, voire originaires d'autres dimensions. D'autres furent créées par des créatures plus puissantes, certaines ont choisi de les servir, alors que d'autres conservent leur indépendance ou ignorent l'existence de ces horreurs cosmiques qui infestent l'univers.

DELTA GREEN en connaît quelques-unes, parfois même par leur véritable nom. En tant qu'Officier, vous devez cependant faire tout ce qui est en votre pouvoir pour entretenir la confusion chez vos joueurs. Ne donnez jamais une description suffisamment précise pour qu'un vétéran du jeu puisse identifier la menace. N'utilisez jamais un nom que les joueurs ont déjà croisé dans une aventure précédente ou une autre œuvre de fiction. Changez les impressions sensorielles que les entités produisent. Changez leurs capacités et leurs faiblesses si vous le devez. La familiarité tue le sentiment de bizarrerie cosmique que le jeu est censé évoquer. Ne laissez jamais les joueurs croire qu'ils savent exactement ce qui planent au-dessus de la tête de leurs Agents terrifiés.

Règles générales pour les créatures

Les créatures paranormales ne sont peut-être pas soumises aux lois de la physique, mais elles suivent celles de GUMSHOE. Elles possèdent des compétences générales, effectuent des dépenses et lancent les dés pour réussir leurs tests et leurs actions (comme éviscérer un agent par exemple), etc.

Elles s'avèrent toutefois, à de rares exceptions près, bien plus puissantes que des humains. Elles peuvent donc infliger plus de dégâts et s'y montrent moins sensibles.

L'Officier ne doit pas se sentir prisonnière du portrait dépeint pour une créature. Une horde de goules peut se montrer capable de rattraper une jeep en marche, tandis qu'une autre peinera à suivre un humain s'enfuyant à pied. Ici, la priorité revient aux besoins narratifs de l'aventure. Cela inclut de récompenser les efforts des joueurs. Si, dans la panique, les Agents dépensent des points de Conduite et obtiennent un bon résultat afin de semer les goules, leur jeep bondit soudain en avant et laisse leurs poursuivants loin derrière. Bien entendu, le moteur risque de surchauffer voir de caler s'ils retentent le coup...

Noms des compétences

La majorité des créatures paranormales possèdent un sang acide, des griffes aussi affûtées que des rasoirs ou une gueule hérissée de dents acérées. Le terme « Bagarre » pour la compétence semble alors plutôt inapproprié. On préférera donc pour la plupart de ces créatures le remplacer par « Combat ». Celles qui brandissent des armes ont un score en Mêlée voire, parfois, un équivalent de la compétence Armes à feu. Il en est ainsi de l'archerie pour les Tcho-Tcho (qui comprend les sarbacanes) ou les Armes à énergie des Mi-Go.

Géométrie non-euclidienne extraterrestre

Certaines créatures extraterrestres alimentent leurs étranges pouvoirs avec Santé ou Athlétisme, transformant leur manifestation terrestre en énergie extraterrestre.

D'autres font réellement appel à des formules non-euclidiennes ; la différence en jeu reste cependant minime. Leur temps d'incantation s'avère bien plus court que ce n'importe quel humain pourrait obtenir. Sauf si, bien sûr, le scénario demande à ce que les Mi-Go incantent leur rituel pendant toute la nuit.

À moins que leur description ne dise le contraire, considérez que les pouvoirs extraterrestres n'ont besoin que d'un tour avant de se manifester et qu'il ne faut que quelques minutes

DISPONIBLE EN CINÉVISION

En général, les créatures de ***La Chute de DELTA GREEN*** sont plus puissantes que leurs homologues de ***Cthulhu.*** En cause, le JDR ***Delta Green***, dans lequel les monstres ont souvent de meilleures statistiques et compétences d'attaque que dans ***L'Appel de Cthulhu,*** et où les Agents sont davantage susceptibles d'obtenir des armes lourdes que les Enquêteurs de ***Cthulhu.***

N'hésitez pas à utiliser les valeurs de ***Cthulhu*** si vous voulez jouer une partie moins dangereuse.

Si vous souhaitez utiliser un monstre de ***Cthulhu*** qui n'apparaît pas ici aux niveaux de danger plus élevés, augmentez son Athlétisme d'environ deux tiers, et ses niveaux de Bagarre et de Santé d'environ de moitié.

pour mettre en œuvre des formules non-euclidiennes. Contrairement aux sorciers humains, la plupart des créatures extraterrestres peuvent réaliser leurs rituels ou réciter leurs formules en cours de combat (à moins, une fois encore, que l'inverse ne soit spécifié), et ceci en 1d6 tours.

Ces entités paient souvent leurs rituels non-euclidiens bien moins cher que les humains, au coût indiqué entre parenthèses.

Attaque psychiques

De nombreuses attaques de ces créatures font référence aux règles d'attaques psychiques (cf. page 212) même si, techniquement, il ne s'agit pas de pouvoirs psychiques. Utilisez-les si l'attaque affecte plus ou moins l'esprit ou les sens de l'Agent, s'avère essentiellement immatérielle ou si son mode d'action se révèle particulièrement dangereux pour la santé mentale.

Pour résumer ces règles :

- La créature dépense au moins 2 points de sa compétence d'attaque psychique.
- L'Officier lance un dé et ajoute le résultat aux points dépensés.
- Si le total (dé + dépense) est supérieur à 4, l'attaque porte ses fruits. L'Officier décrit ce que l'Agent en perçoit : « Tu as froid » ou « Les murs semblent se replier sur toi ».
- Si l'Agent décide de résister, il réalise un test d'Équilibre mental dont la Difficulté est égale au résultat final obtenu par la créature.
- S'il échoue, ou qu'il n'essaie pas de résister (comme un jet de dé à 0), l'attaque réussit et induit les effets décrits avec la créature ou ses pouvoirs.

Récupération des réserves de compétence

Les créatures récupèrent leurs points en fonction de leur fréquence d'apparition. Si elle n'est pas recroisée au bout de 24 heures ou plus, toutes ses réserves sont à nouveau remplies, exceptée la Santé qui se récupère au rythme de 1d6 points par jour.

Si les Agents rencontrent une créature une nouvelle fois dans la même journée, par exemple en la poursuivant jusqu'à son repaire, elle peut récupérer jusqu'à la *moitié* de tout ses niveaux de compétence, une fois encore à l'exception de la Santé qui reste ce qu'elle est.

Celles qui bénéficient de conditions spéciales pour regagner de la Santé, comme la régénération, suivent leurs propres règles plutôt que celles données ici.

Perte de Santé

Afin d'éviter à l'Officier de tenir des comptes d'apothicaire, les créatures meurent, ou rejoignent leur dimension d'origine, voire se désintègrent ou quoi que ce soit d'autre, dès que leur score de Santé devient inférieur à 0. Certaines sont des exceptions comme l'indique leur description. De plus l'Officier peut toujours les maintenir en vie jusqu'à ce que leur Santé atteigne -12 si elle considère cela dramatiquement approprié.

Saisie monstrueuse

De nombreuses créatures saisissent leur proie à l'aide de tentacules, de serres ou autres appendices similaires. Voici la règle générale pour gérer ces attaques :

- La créature dépense au moins 2 points de sa compétence Combat ou d'une autre appropriée pour cette attaque.
- L'Officier lance un dé et ajoute le résultat aux points dépensés.
- Si le total (dé + dépense) est supérieur au Seuil de Blessure de la cible, l'attaque porte ses fruits.
- Celle-ci est saisie. Le Seuil de Blessure de la victime est réduit de -2, celui de la créature contre sa proie baisse de -1. La prise peut occasionner des dégâts. Dans ce cas, toute attaque de saisie ou d'écrasement suivante touche automatiquement la cible.
- À son tour, la victime peut soit tenter de se libérer, soit contre-attaquer si l'Officier considère qu'elle en a les moyens.
- Avant d'attaquer, elle doit dépenser 2 points en Athlétisme (voire plus face à une créature particulièrement forte) pour réussir à se mettre en position. Cette dépense ne s'ajoute pas au jet d'attaque.
- Pour se libérer, la victime doit réussir un test d'Athlétisme Difficulté 5. La créature peut à son tour dépenser des points d'Athlétisme ou de Combat afin d'augmenter la Difficulté de +1 par tranche de 2 points investis.
- Il faut deux (ou plus !) tests consécutifs réussis pour se libérer de l'étreinte de certains monstres.

Ces règles ne s'appliquent pas aux humains, contrairement à des créatures humanoïdes telles que les goules ou les Profonds si l'Officier le souhaite.

Défenses spéciales

Certaines créatures possèdent plus qu'une peau rugueuse et une armure squameuse pour se protéger de la fureur humaine.

Hors-Phase

Les entités de ce type oscillent d'instant en instant entre notre monde physique et le monde immatériel. Seul un jet d'attaque impair permet de les atteindre. Sur un résultat pair, le coup passe simplement à travers elles comme si elles étaient éthérées.

Létalité diminuée

La létalité des attaques humaines (et autres créatures terrestres normales) affecte moins certaines entités paranaturelles. Cela est indiqué après le chiffre d'armure par un niveau de létalité négatif, par exemple [L-1].

Certaines créatures naturelles, mais vraiment énormes, en bénéficient également grâce à leur masse imposante. Une rafale de M16 a peu de chance de mettre à mort une baleine bleue.

L'Officier soustrait le chiffre indiqué de la Létalité de l'attaque. Ainsi, une créature notée [L-2] considère une attaque L3 comme simplement L1. Cette méthode fonctionne aussi avec des niveaux de Létalité plus complexes : une créature avec [L-2] traite une attaque L3*H comme L1*H. Quand L est réduit à 0 (c'est à dire quand une créature notée [L-1] subit un simple coup L1), considérez l'attaque comme un coup normal infligeant d+5 points de dégâts. Une attaque normale L1* ou L1H blesse ou blesse grièvement une créature [L-1] sur un résultat de 1 plutôt que de la tuer. Un monstre [L-2] ou plus ne subira lui que d+5 points de dégâts. Son armure peut encore les réduire.

Une chose aux ailes noires dispose de [L-1]. Aussi, le M16A1 de Sanchez ne lui inflige que d+5 points de dégâts, même en rafale. Il lance quand même les dés et obtient un 3, pour un résultat total de 8. La carapace du monstre (Armure -2) réduit ensuite ce montant à 6. Sanchez lance sa grenade (normalement L1) qui le met dans l'état Grièvement blessé s'il lance un 1, mais n'occasionne que d+5 points de dégâts sur un autre résultat, une fois encore sujets à la réduction de l'armure.*

Résistant

Ce type d'entités est fait de matière extraterrestre, bénéficie d'une biologie évoluée et solide ou vient de dimensions plus dangereuses que tout ce que la technologie humaine a à offrir. Une cible résistante ne subit que le minimum des dégâts possibles. De plus, elle possède souvent une Létalité diminuée.

Une créature signalée comme Résistante (type) comme par exemple Résistante (balles) ou Résistante (électricité) ne réduit au minimum que les dégâts occasionnés par ce type spécifique d'attaque.

Transcendant

Ce type d'entités est immunisé à un large panel d'attaques. Transcendant (feu) signifie que la créature ne subit aucun dégât dû au feu ou aux flammes. L'Officier décide en dernier recours ce que cette protection recouvre ou non.

Certains êtres sont Transcendants (matière) ou Transcendants (énergie) voire totalement Transcendants. À moins que le contraire ne soit spécifié, toutes les créatures restent vulnérables aux formules non-euclidiennes et aux rituels.

Perte d'Équilibre mental

Ce passage indique la perte d'Équilibre mental *supplémentaire* (sous la forme d'un modificateur de la perte normale) que subissent les Agents témoins ou victimes d'une attaque de la créature en question.

Investigation et créatures

Chaque créature dispose d'une section « Investigation » qui décrit certains indices possibles (sur son approche ou les traces qu'elle laisse) que l'Officier peut fournir aux Agents. Ces indices sont associés aux compétences les plus à même de les révéler. (D'autres pouvant également fonctionner sont indiquées entre parenthèses.) Plus encore que d'habitude, l'Officier devrait modifier ces descriptions selon ses besoins. Voici comment elle devrait commencer.

Avatar de l'Acéphale

En 1944, des agents de DELTA GREEN participant à la libération de la Provence rencontrèrent une monstruosité sans tête et enflée dans la vieille tour médiévale surplombant la ville de Sanary-sur-Mer. Des bouches baveuses s'ouvraient dans les paumes de ses mains. Elle éviscéra trois hommes avant qu'un tir soutenu de mitrailleuse et plusieurs grenades en viennent finalement à bout. Les trois seuls survivants moururent avant d'avoir pu faire un rapport plus complet. Ils se sont apparemment entre-tués pour stopper une sorte de possession les affectant. Une fois de retour dans la base de l'OSS à Aix, le sous-officier en charge, le sergent Dov Goldstein, se suicida après avoir brûlé la majorité de l'équipement et des archives de sa section.



Le programme a de nouveau croisé des Acéphales par la suite, en particulier en 1955 lorsque l'un d'eux posséda manifestement une chercheuse de DELTA GREEN dans la Bibliothèque du Congrès. Elle aussi se transforma en une colossale imitation priapique et acéphale de ce dieu. Malgré les risques encourus à étudier de trop près cette entité, les analystes ont rassemblé quelques indices à partir des écrits de von Junzt, Alsophocus et d'autres érudits du paranaturel. Cf. page 292 pour de plus amples détails sur ce dieu sans tête, l'Acéphale.

Avatar de l'Acéphale

Compétences : Athlétisme 13, Combat 20, Santé 24

Géométrie non-euclidienne : 13. De nombreux rituels dont Appeler Ceux de l'Extérieur et tous ceux relatifs à l'Acéphale.

Seuil de Blessure : 3 (énorme)

Modificateur de Vigilance : +3 (seulement pour ceux moralement vils ou bien qui connaissent ou recherchent l'Acéphale)

Modificateur de Discrétion : -2 (énorme et brillant)

Attaque : Mains mordeuses (d-1 ne se soigne pas), lancer et écraser (L1H). L'Avatar peut soit lancer et écraser soit attaquer une fois par tour à l'aide de chaque main.

Armure : Résistant (métaux, dont les balles)

Perte d'Équilibre mental : +1

Mains mordeuses : L'Avatar possède des bouches baveuses et pleines de dents nichées au creux de ses mains. Les blessures qu'elles infligent ne peuvent pas être soignées, ni les points perdus récupérés.

Forme humaine : Sous son apparence humaine, l'Avatar semble simplement névrosé et flasque. Ses compétences sont celles de son hôte. Il peut changer de forme à volonté, mais son passage à celle d'un gigantesque Avatar réduit en général en charpie les vêtements de l'hôte.

Lancer et écraser : Une attaque de Bagarre réussie permet à l'Avatar de saisir une victime et de la lancer jusqu'à 20 mètres. Il vise en général le pire endroit pour atterrir.

Nom invasif : L'Avatar peut transmettre le nom de l'Acéphale par un contact avec la peau. (s'il touche sa victime avec Combat, il ne peut pas en plus la mordre.) Traitez cela comme une attaque psychique (cf. page 238) avec la compétence Géométrie non-euclidienne. Les personnes découvrant le nom de l'Acéphale (par ce type d'attaque ou en le lisant dans ses écrits) perdent immédiatement 1 point de Santé mentale et reçoivent une addiction (cf. page 132) à la pornographie et aux stimulations sexuelles. Dans les (1d6 x Santé mentale) heures qui suivent, ils deviennent des hôtes potentiels pour l'Avatar.

Investigation

Expertise légale : Le dos de la première victime a simplement été brisé en deux. Peut-être à cause de l'impact contre l'arbre. L'autre présente de larges marques de morsure sur la joue gauche, le torse, sous l'aisselle droite, sur l'avant-bras et l'aine. La perte de sang et le choc sont responsables de la mort. Les morsures semblent humaines mais je ne sais pas comment l'agresseur a pu orienter sa tête pour réussir à en faire certaines.

Sixième sens : Vous voyez une ombre projetée contre la vitre. Cela ressemble à quelqu'un de bizarrement voûté avec les bras ballants.

Connaissance de la rue : Nous avons suivi ce gars jusqu'à la devanture d'un « club littéraire et cinématographique » qui propose un genre de pornographie très particulière à une clientèle légitimement discrète.

Ceux d'ailleurs

Un monde invisible existe en symbiose avec le nôtre, mais nous ne le voyons pas car nous sommes incapables de ressentir les fréquences étranges qui en illuminent l'éther liquide. Les créatures qui habitent ce monde liquide ne nous « voient » pas, bien qu'elles passent au-dessus de nous et nous traversent constamment. La vibration de nos atomes est légèrement décalée par rapport à celle des atomes de cet autre monde, c'est pourquoi nous nous traversons les uns et les autres sans occuper le même espace.

Jusqu'à l'invention du résonateur par Crawford Tillinghast en 1920, l'humanité vivait en sécurité, même si certaines géométries non-euclidiennes ont pu ouvrir des portails par le passé. Non content de réveiller les antiques organes sensoriels atrophiés du cerveau humain capables de percevoir cet autre monde, le résonateur de Tillinghast permet aussi d'aligner la structure quantique des deux mondes, rendant possible les interactions physiques.

Les créatures qui existent dans l'ailleurs revêtent une variété de formes terrifiantes, aussi nombreuses et infinies que celles sur Terre : une matrice de disques osseux, tranchants et tourbillonnants ; une sorte de lamproie qui se déplace en se retournant sur elle-même ; un conglomérat de mantes religieuses, de baudroies et de piranhas recouvert de large bouches en spirales ; une méduse d'un mauve brillant, qui fait onduler ses crochets cartilagineux acérés.

Tous ces êtres semblent nager dans l'air et à travers les matières solides de ce monde. Elles chassent dans les dimensions supérieures grâce à des sens très peu répandus sur Terre, se dévorant les unes les autres dans un jeu violent et incessant de prédateurs et de proies.

Le résonateur de Tillinghast (et tout autre processus paranaturel) peut

attirer l'attention de ces prédateurs sur notre monde physique, permettant à ces dangereuses créatures de nous voir et d'interagir avec nous au sein de l'effet de champ T. Les mouvements à l'intérieur du champ (et, dans une moindre mesure, les choses exposée au rayonnement Tillinghast, ou rayons T) attirent les dévoreurs, ce qui a souvent des conséquences dramatiques.

Dévoreur de l'Ultraviolet

Compétences : Athlétisme 7, Bagarre 6, Santé 5

Géométrie non-euclidienne : 0

Seuil de Blessure : 4 (déphasé)

Modificateur de Vigilance : +2 (dans le champ T) ; +0 (contre des cibles immobiles)

Modificateur de Discrétion : +1 (silencieux)

Attaques : Lames acérées (d+0), crochets tentaculaires (d+0), bouches déglutissantes (d+0)

Armure : Hors-Phase

Perte d'Équilibre mental : +1

Attaque Hors-Phase : S'ils obtiennent un 1 ou un 2 naturels sur un test d'attaque, Ceux d'ailleurs n'infligent aucun dégât car ils sont « déphasés » par rapport à leur cible. En revanche, ils s'entremêlent à elle physiquement et flottent à travers de manière visible. À la première occurrence, la cible doit effectuer un test d'Équilibre mental à 6 points (Paranaturel).

Attaque en essaim : Les dévoreurs de l'Ultraviolet se regroupent pour attaquer. Chaque dévoreur supplémentaire rajoute +2 en Santé et +2 en Bagarre. Les dégâts sont augmentés de 1 par tranche de deux dévoreurs supplémentaire : trois morsures à d+1, cinq à d+2, etc. Un nombre illimité de dévoreurs peut submerger un seul homme.

Investigation

Médecine légale : C'est comme si l'amas d'habits avait été retiré d'un seul coup. Les sous-vêtements sont toujours là, sous les couches de vêtement supérieures boutonnées et rentrées les unes dans les autres. On dirait que le corps s'est tout simplement volatilisé. Nos seuls indices sont les taches récentes et abondantes de sueur et d'urine qui imprègnent le tissu.

Observation : Les lampes de la pièce projettent une étrange lueur violacée. On perçoit encore l'odeur discrète de l'ozone dans l'air, comme si quelqu'un avait utilisé du matériel électrique lourd. (Mécanique, Physique)

Sixième sens : Vous entendez un bruit se rapprocher lentement. Un bruit ténu et musical, quoique étrangement dissonant. Un courant d'air glacial vous donne la chair de poule et vous fait grincer des dents avant de se précipiter vers le bruit, en direction de la lueur violacée.

Chiens de Tindalos

Ces entités géométriques et terrifiantes se matérialisent et surgissent dans nos quatre dimensions à partir des angles aigus et des rebords. Certains textes interdits s'y réfèrent sous le nom de « chiens hurlants du maelström d'Azathoth ». Ils harcèlent et traquent leur proie en réponse à l'appel du Sultan des démons et de ses serviteurs dansants. D'autres prétendent qu'ils émergèrent au commencement du temps, issus d'une source au-delà de celui-ci, et qu'ils sautent d'époque en époque afin de satisfaire leur faim cosmique en dévorant ceux assez malchanceux pour les apercevoir.

Bien entendu, leur seule vue est épouvantable. Leurs corps réfléchissent l'espace-temps en un millier d'éclats acérés et scintillants qui bougent et se reforment sous l'apparence approximative d'un prédateur quadrupède. Ils ressemblent moins à des limiers ou des loups pour leur infortunée proie qu'ils ne font naître chez elle le sentiment inexorable d'être *pourchassée*.

Chiens de Tindalos

Compétences : Athlétisme 13, Combat 23, Santé 13

Géométrie non-euclidienne : 12+. Ils connaissent toujours le rituel Contacter les Limiers des angles, au coût de 1.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +3

Modificateur de Discrétion : +1

Attaque : Grand coup de « patte » acérée (d+1), submersion sous une nuée de tessons (L1*). Ne peut submerger sa proie au cours du premier tour.

Armure : Transcendant

Perte d'Équilibre mental : +2

Transfert angulaire : Le Chien peut osciller entre les plans d'existence pour « sauter » un tour de combat et réapparaître à sa guise à n'importe quel moment dans la séquence d'action (avant ou après un adversaire par exemple). Ce transfert lui coûte 2 points d'Athlétisme. Pendant ce clignotement, il apparaît et disparaît à travers n'importe quel angle aigu du monde physique (le coin d'une pièce, le rebord d'une table, la charnière d'une paire de lunette). Il se téléporte instantanément entre ces deux points, quelle que soit la distance qui les sépare. Il s'avère donc peu probable d'échapper à un Chien lancé à vos trousses.

Tenu à distance par les courbes : Un Chien doit réussir un test d'Athlétisme Difficulté 8 afin de traverser une ligne ou une surface courbe. Il doit aussi effectuer un test de Santé Difficulté 8 pour rester tout un tour dans une large zone composée de sphères ou de courbes.

Forme immatérielle : Le Chien peut replier, modifier, étirer, allonger ou tordre sa forme d'une manière incroyable. Il change de taille d'un instant à l'autre. Il peut ainsi attaquer toute cible à moins de 10 mètres en remodelant sa forme vers cette position.

Investigation

Anthropologie : C'est un boomerang « tindalo », sans doute façonné dans l'île de Tulagi vers 1900. Notez les dessins angulaires et géométriques qui contrastent avec la forme doucement arrondie du bois. On retrouve la même chose sur des bâtons, des pagaies et d'autres objets taillés en bois. Bien entendu, celui-ci est fendu, ce qui signifie que le pouvoir du tindalo s'en est échappé.

Médecine légale : Le cadavre était allongé sur le dos, recouvert de centaines d'entailles. Les pires se situent au niveau des yeux et du visage, mais on en trouve sur toute la surface du corps. L'arme devait être incroyablement fine et acérée, comme une centaine de rasoirs en céramique. La cause du décès est un infarctus. Le corps présente des marques anciennes d'aiguilles indiquant l'usage de drogue, mais on n'en a pas retrouvé trace dans son système.

Intimidation : La femme de ménage a une famille à nourrir. Elle ne pouvait se douter que laisser une épingle à cheveu pliée dans la chambre causerait un problème. Mais elle veut bien décrire l'homme qui l'a payée pour ça tant que son nom n'apparaît pas dans l'affaire. (Soutien)

Observation : Je ne crois pas que se meubler avec des trucs ronds soit juste un effet de mode ici. Il n'y a rien d'autres que des œufs, des chapelets de saucisses et des oranges dans le frigo. Ceux qui vivaient ici ont comblé tous les angles avec du plâtre. Ils ont même mis du mastic sur les coins des fenêtres et les prises électriques.

Choses aux ailes noires

Ces entités mi-insectes, mi-humanoïdes tuent à l'instigation de Cthulhu ou des maîtres de son culte.

Leur véritable apparence reste un mystère. Leur forme extérieure semble absorber la lumière, ou du moins brouille la vue comme une nappe d'huile. Les rares témoins survivants ne font en général aucune mention d'yeux ou d'un quelconque nombre de membres, mais tous parlent des ailes noires. Certaines portent des couteaux ou des cimeterres, voire brandissent des baïonnettes ou des rasoirs trouvés à proximité.

Lorsqu'elles ne sont pas en train de commettre un enlèvement, un meurtre ou des mutilations rituelles pour un culte, les choses aux ailes noires vivent dans la zone sordide la plus proche : un lac croupi dans un bayou, un affleurement rocheux dans le désert, un entrepôt abandonné dans le pire quartier de la ville. Un culte donné en a généralement trois à cinq à son service. Un dément solitaire se contentera d'une seule chose aux ailes noires. Aucun agent de DELTA GREEN n'en a jamais vu plus de cinq réunies au même endroit. Peut-être qu'aucun n'a survécu pour en faire un rapport.

Choses aux ailes noires

Compétences (sur terre / dans les airs) Athlétisme 8/12, Combat 8/12, Mêlée 6/12, Santé 9

Géométrie non-euclidienne : 2-3. Uniquement des formules liées à Cthulhu ou leur propre espèce (Coût 3).

Seuil de Blessure : 4/5

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +0/+1

Attaques : Armes improvisées ou griffes (d+1), rupture des cervicales ou attaque d'un point vital (L1). Une chose aux ailes noires peut effectuer deux attaques (arme/griffe) ou une rupture des cervicales par tour.

Armure : -2 contre tout (carapace inhumaine) [L-1]

Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Expertise légale : La victime est morte instantanément, les cervicales brisées. Toutes les mutilations ont été infligées post-mortem. Les entailles sont propres et nettes, mais apparemment réparties aléatoirement : peut-être un psychopathe sans aucune connaissance de l'anatomie humaine.

Intimidation : Vous avez fait tout votre possible pour l'intimider, mais il refuse toujours de donner le lieu de rendez-vous du culte ou l'identité de son grand prêtre. Il nomme juste leur prochaine cible. Vous avez assez d'expérience pour comprendre qu'il est terrorisé à l'idée de la mort que pourrait lui faire subir les siens. Quelque chose qu'il a déjà vu. *1 point dépensé :* Quand il donne le nom de la prochaine cible, il fait mine d'avoir craqué, mais vous vous rendez compte qu'il s'attend juste à vous voir mourir en essayant de la sauver. (Interrogatoire)

Sixième sens : Vous ressentez une incroyable impression de déjà-vu : Vous avez rêvé que vous étiez en train de faire exactement la même chose, au même endroit, juste avant de mourir.

Ai-Apa

DELTA GREEN a croisé plusieurs fois la route de ces noires créatures ailées, le plus souvent en tant que serviteur (ou monture cauchemardesque) d'un quelconque sorcier. Son nom vient du Mochica péruvien (et signifie « décapitateur »). Ces créatures se regroupent en troupeaux dans les régions de haute montagne. Selon la tradition occulte, elles voyagent à travers l'espace interstellaire. Son aspect des moins humanoïdes rappelle celui d'une fourmi ou d'un vautour.

Il a été fait mention de leur vitesse (variant de 60 à 800 km/h). Elles peuvent voler en partie à travers l'hyperespace en plus de l'atmosphère terrestre.

Ai-Apa

Compétences (sur terre / dans les airs) Athlétisme 6/20, Combat 8/13, Santé 13

Géométrie non-euclidienne : entre 5 et 9. L'alpha d'un troupeau peut invoquer d'autres ai-apa ou créer des portails hyper spatiaux (Coût 3).

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +0/+1

Attaques : Griffes (d+1), morsure (L1)

Armure : -2 vs. toute forme d'attaque (fourrure et cuir épais, absence de points vitaux) [L-1]

Perte d'Équilibre mental : +1

Saisie : Le ai-apa peut saisir son adversaire dans ses griffes (dégâts d-1) avec Saisie monstrueuse (cf. page 238). La victime peut lutter pour se libérer. Bien entendu, le ai-apa peut dans le même temps s'envoler sur des dizaines de mètres vers le ciel au cours du tour.

Investigation

Expertise légale : Le corps est entaillé et déchiré jusqu'à en être méconnaissable. Les projections de sang indiquent qu'il a été balloté dans toute la zone *pendant* le combat. La tête a été séparée du corps, comme si on l'avait tranchée avec des cisailles émoussées.

Sixième sens : Un courant d'air glacial semble souffler vers vous, une odeur piquante agresse vos narines, comme des relents de genévrier pourri.

Survie : Quelque chose, comme de très grandes ailes, a couché les broussailles de jungle autour de la tente. Si on se fie à la répartition du feuillage fané, les plantes sont mortes comme frappées par un froid intense ce qui est plutôt inhabituel au Viêtnam. Les ailes devaient ressembler à celles d'une chauve-souris. (Observation)

Chose-rat

Ces créatures ressemblent à des rats ordinaires et, de loin, peuvent facilement être confondues avec ceux-ci. Leurs têtes sont cependant d'ignobles caricatures de visages humains et leurs pattes sont semblables à de petites mains. De terribles canines acérées dépassent de leur bouche, comme de puissantes incisives. Le nez toujours en avant, les choses-rats se nourrissent de sang humain ponctionné auprès de leur compagnon sorcier ou de pauvres dormeurs. Par chance, elles sont devenues rares de nos jours, même si elles ne peuvent mourir de mort naturelle.

Ces hybrides d'humains et de rats furent créés à l'aide d'une sorcellerie malfaisante. Cette transformation impie permet à des sectateurs décédés ou à des enfants-sorciers mort-nés de continuer à servir leur maître Nyarlathotep.

Chose-rat

Compétences : Athlétisme 9, Bagarre 8, Santé 3

Géométrie non-euclidienne : Une chose-rat possède un niveau de Géométrie non-euclidienne de 3 ou 4, mais généralement, c'est le même nombre à deux chiffres que celui du sorcier qu'elle était autrefois. Une chose-rat connaît au moins deux autres rituels en plus de ceux lui permettant de contacter Nyarlathotep et ses congénères. Traditionnellement, le rituel d'une chose-rat crée un portail d'hyperespace.

Seuil de Blessure : 6 (petit et très rapide)

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : +2

Attaques : Morsure (d-2, porteuse de peste (cf. page 120)) ; lorsqu'une chose-rat mord, elle siphonne la Santé de sa cible pour récupérer la sienne (6 points maximum).

Armure : Aucune

Perte d'Équilibre mental : +1

Familier : Une chose-rat peut participer à n'importe quel rituel connu de son maître ou maîtresse, même ceux



que la chose-rat elle-même ne connaît pas. Une chose-rat connaît toutes les langues et peut aider son maître ou sa maîtresse à apprendre un rituel sans connaître la langue source.

Attaque aux entrailles : Si une cible a déjà participé à une cérémonie avec une chose-rat (même de façon involontaire lors d'un rêve), la chose-rat peut se téléporter à l'intérieur de la cible et se grignoter un passage hors d'elle. Ses attaques aux entrailles débutent au Seuil de Blessure 0 et augmentent de 1 par attaque ; les deux premières infligent deux fois les dégâts de morsure. En atteignant le Seuil de Blessure 2, elle jaillit hors de la cible et s'expose aux attaques, à condition que la cible possède encore des points d'Équilibre mental. (Le processus fait perdre 1 point d'Équilibre mental par point de Santé perdu ; voir la chose-rat jaillir d'un corps provoque un test d'Équilibre mental à 7 points.) Les Officiers particulièrement sadiques laisseront la chose-rat s'en prendre aux victimes de ses morsures ou a quiconque elle aura pu voir ou sentir près d'un portail.

Investigation

Biologie : De toute évidence, le squelette est celui d'un rat énorme et maladif. Ceci dit, les os des pattes semblent capables de préhension ; les articulations sont si bien développées et usées qu'elles paraissent souffrir d'arthrose. Le crâne est étrangement plat à l'avant et plus oblong à l'arrière.

Chimie : Les analyses d'urine prélevée sur les vêtements du mort ont révélé des taux élevés d'acide urique, une substance que l'on ne trouve que dans l'urine des hommes et des grands singes. L'échantillon a dû être contaminé – encore plus qu'il ne l'était *déjà*. (Biologie)

Criminologie : Exception faite de leur taille, deux des empreintes de rat sanglantes ressemblent à des mains humaines. (Observation)

Expertise légale : Le corps a été vidé, comme dévoré de l'intérieur par les dents d'un rat énorme. Le trajet commence dans la cavité abdominale, remonte par le foie et le cœur, puis ressort sous la gorge. Toutefois, il est encore impossible de déterminer comment le rat a pénétré l'abdomen.

Nuée de rats

Voici les statistiques pour une nuée de 10 rats non-surnaturels. Niveaux de Bagarre et Santé augmentés de 2 par tranche de 10 rats supplémentaires ; dégâts augmentés de +1 par tranche de 30 rats. Les coups portés



à la nuée de rats tuent 2 rats et en dispersent 8 autres ; si le combat dure plus de deux tours, les rats dispersés regagnent la nuée.

Compétences : Athlétisme 5, Bagarre 3, Santé 3

Seuil de Blessure : 3 (cibles à foison)

Modificateur de Vigilance : +1 (odorat développé)

Modificateur de Discrétion : +0 (nombreux)

Attaques : Morsure (d-1) ; peut être porteuse de peste (cf. page 120)

Armure : Aucune

Perte d'Équilibre mental : +0 à moins que le personnage ne souffre d'une phobie particulière

La Couleur tombée du ciel

Les Couleurs sont des êtres immatériels d'origine inconnue. Elles viennent nicher et se reproduire dans notre dimension. Une larve tombe sur Terre au cœur d'une météorite et germe, fendant sa coquille métallique puis s'insinuant dans l'écosystème sous la forme d'une incandescence hypnotique ne ressemblant à rien d'existant dans le spectre terrestre.

Ce n'est ni du gaz, ni du plasma, mais une forme de lumière sans substance. Toutefois, si cette lueur entre en contact avec la chair humaine, la sensation évoque une vapeur gluante ou un feuillage. Une lumière forte réduit la Couleur à l'impuissance. Elle passe la journée dans des endroits obscurs et frais, de préférence sous l'eau : citernes, puits, lacs, réservoirs et océans font tous l'affaire. Si elle doit se déplacer, cela ressemble alors à un étrange rayon lunaire s'écoulant sur le sol, s'infiltrant partout où de la lumière peut se glisser, se propulsant parfois dans l'air le temps d'un clin d'œil.

Quand la Couleur se nymphose, elle s'insinue dans la végétation locale. Les plantes croissent de manière surnaturelle, luisent bizarrement et prennent un goût amer. Les insectes et les animaux naissent avec des malformations, leurs yeux scintillent à l'image



de la Couleur. De nuit, toute la flore brille comme elle, se tord et se penche comme sous l'effet d'un vent fort. La Couleur se nourrit en grandissant. La santé mentale et physique des humains, comme celle des bêtes, se détériore jusqu'à ce qu'ils trépassent.

Lorsqu'elle a amassé assez d'énergie, elle quitte la planète et rejoint l'espace en tant qu'adulte. Elle laisse derrière elle une zone morte et dévastée d'environ 2 à 8 hectares (selon la richesse naturelle initiale de celle-ci). Et parfois une autre larve...

La Couleur tombée du ciel

Compétences : Combat 1-30, Santé 1-30

Seuil de Blessure : N/A

Modificateur de Discrétion : +2

Armure : Transcendant (attaques physiques, feu, électricité)

Perte d'Équilibre mental : +0 pour voir la Couleur ; +1 face à une victime de celle-ci.

Vampirisme : La Couleur gagne 1 point de Santé et de Combat chaque mois pendant la première année où elle draine un écosystème vivant. Puis ensuite, 2 points dans chaque compétence par mois. Une fois atteint le score de 20 en Combat, elle peut faire fondre le fer en dépensant 2 points. Une fois arrivée à 30 points de Santé, elle repart.

Attaque iridescente : Lorsque le niveau de Combat de la Couleur atteint 12, elle peut « attaquer » une fois par nuit sous la forme d'un globe de lumière flottant. Considérez cela comme une attaque psychique (cf. page 238). La marge de succès indique le montant des dégâts infligés soit à la Santé, soit à l'Équilibre mental de la victime, soit une combinaison des deux. La cible sombre dans l'inconscience. La Couleur gagne 1 point de Santé et 1 point de Combat si sa victime meure. Si l'attaque échoue, elle retourne dans sa tanière jusqu'au prochain crépuscule.

Malaise : Une personne vivant dans la zone drainée par la Couleur perd automatiquement 1 point d'Équilibre mental et de Santé chaque mois qu'elle y passe. Son corps et son esprit s'érodent lentement. Elle doit également réussir un test d'Équilibre mental (2 points) afin de quitter l'endroit après la première nuit passée sur place.

Investigation

Chimie : Une analyse spectroscopique des fragments du météore révèle des émissions de fréquences dans un spectre inconnu. Cette bizarrerie peut correspondre à des composés chimiques originaire d'au-delà Uranus. Ils ne sont volatiles à aucune température, mais très ductiles. Un test avec un solvant acide fait apparaître des figures de Widmanstätten très similaires au fer météorique.

Expertise légale : La chair est sèche, cassante, squameuse et creusée. Elle dégage une vraie puanteur pendant la dissection. La graisse est solidifiée et gonflée, avec d'étranges effets irisés. Des portions du corps sont disproportionnellement ratatinées ou comprimées. Mais on ne relève aucun signe d'écrasement ou de pression. Les yeux sont gonflés, de l'air sous haute pression distend les orbites. Même chose pour les parties molles du visage, très distendues. Toute la surface du corps a pris une teinte grisâtre.

Physique : Cela ressemble énormément à un empoisonnement par rayonnement, mais le niveau de radiation requis aurait déjà dû tous nous faire frire. (Médecine)

Sixième sens : Ce reflet a une drôle de couleur...

Effrits

Ces entités ressemblent à des boules ou des colonnes de flammes, qui s'étendent de la taille d'étincelles grosses comme une épingle à celle d'un homme, voire de brasiers plus larges encore. Ils peuvent éventuellement se regrouper pour donner naissance à de monstrueux orages de feu. Ils semblent être faits de plasma conscient, peut-être même intelligent. Leur « moi » véritable réside dans une dimension parallèle et s'infiltre dans la nôtre avec des effets incendiaires. Les agents de DELTA GREEN ont croisé pour la première fois des effrits en Iran en 1943, mais ceux-ci agissent comme les serviteurs privilégiés d'initiés aux secrets non-euclidiens en Amérique et en Afrique.

Ils entretiennent probablement un lien avec Qu-tugkwa et pourraient être les « dépositaires de la sagesse de l'ancien », connus dans la tradition théosophique comme les « Enfants de la Brume de Feu ». Depuis peu, ils savent communiquer avec les sectateurs grâce à une sorte d'aptitude psychique que DELTA GREEN doit encore identifier. Il faut sans doute mettre ceci en relation avec des rapports mentionnant un culte kurde de Kheshthogha invoquant des effrits pour débarrasser par le feu des ennemis ou des déments de leurs connaissances paranaturelles

Effrits

Compétences : Athlétisme 1-8, Combat 2-17, Santé 5

Géométrie non-euclidienne : 0 ou 7. Si un effrit connaît un rituel, il sait comment invoquer d'autres membres de son espèce pour un coût de 3 par créature supplémentaire. Un effrit peut apprendre n'importe quel rituel en consumant quelqu'un qui le connaît ou un grimoire qui le contient.

Seuil de Blessure : 5 (rapide)

Modificateur de Vigilance : +1 (produits inflammables, comme les munitions, le papier, l'essence)

Modificateur de Discrétion : +1 (sous forme d'étincelle uniquement)

Attaque : toucher ardent (d-2 ou d+0) ; immersion dans les flammes (L1*)

Armure : Transcendant (armes physiques, feu). Peut être éteint.

Perte d'Équilibre mental : +0

Extinction : Éteindre un effrit revient à étouffer une flamme récalcitrante. Un bidon de 3,5l d'eau lui cause la perte de 1 point de Santé. Un seau de cendre lui inflige d-2 points de dégâts. Un extincteur à main : d-1. Si, à la fin du tour, il reste au moins un point de Santé à l'effrit, sa réserve remonte à 5 au début du tour suivant.

Toucher ardent : Avec une attaque normale de Combat, un effrit embrase sa cible (exposition mineure, d-2 chaque tour jusqu'à extinction). Un résultat de 6 et un succès, provoquent une exposition partielle (d+0 chaque tour jusqu'à extinction). Plutôt que d'attaquer, il peut également mettre le feu à n'importe quel élément de décor à sa portée. Considérez les feux allumés par un effrit comme s'ils bénéficiaient d'un accélérateur : il faut 2 tours pour les éteindre (*Brûlure,* cf. page 115).

Immersion dans les flammes : Arrivé à sa taille maximum, un effrit peut s'enrouler autour de sa cible et la noyer dans les flammes avec un test de Combat réussi (L1* chaque tour). Considérez cela comme une Saisie monstrueuse (cf. page 238). La victime doit réaliser un test d'Athlétisme pour se jeter hors du périmètre igné.

Croissance : Lorsque l'effrit apparaît pour la première fois, ses niveaux d'Athlétisme et de Combat s'élèvent respectivement à 1 et 2. Chaque minute (ou tour en combat), il grandit (Athlétisme +1 et Combat +2). Au huitième tour 8, sa compétence de Combat atteint le score de 17.

Investigation

Démolitions : Ce feu ne s'est pas déclenché par hasard. Quelqu'un a clairement remonté l'allée en l'embrasant. Mais aucune trace d'accélérateur. Les marques de brûlures démarrent ici, au milieu de rien, et non pas à côté des câbles qui sont censés avoir fait court-circuit et en être la cause. Aucun pyromane assez doué pour ça n'aurait laissé une telle signature. (Criminologie)

Médecine légale : Il est mort de ses brûlures, dans un brasier continu aussi chaud qu'une flamme blanche. Sans doute dans un incinérateur industriel. Le problème est qu'il n'a pu être exposé au feu que pendant quelques secondes. Par exemple, ses os sont carbonisés sur place, mais pratiquement intacts. Ce qui est presque impossible à obtenir dans un tel incinérateur.

Sixième sens : Ces étincelles se déplacent contre le vent.

Gnoph-keh

Cette « créature mythique des étendues glacées du Groenland » possède six pattes et une corne, bien qu'au premier coup d'œil elle ressemble plutôt à un ours polaire souffrant de malformation. Il pourrait s'agir d'un survivant du pléistocène ou d'un être fabriqué par l'une des anciennes races comme les Mi-Go. Il se déplace sur deux, quatre ou six pattes et s'avère être un excellent nageur. Il se tapit souvent sous la glace d'un lac ou d'une rivière, à l'affût d'une proie qu'il prend ainsi par surprise. Il apparaît dans les légendes inupiaks sous le nom de *kokogiak*. Il devient alors un monstre rusé prenant la forme d'un ours polaire à dix pattes. Selon cette légende, voir le kokogiak signe son arrêt de mort.

Ceci dit, on a rapporté plusieurs observations de gnoph-keh de l'Alaska au Groenland depuis les années 1870. Les indigènes lui attribuent un massacre particulièrement sanglant au Yukon en 1929, juste avant une vague d'attaques de wendigo et que le culte de Itla-shua se manifeste au Saskatchewan et au Manitoba. Les *Manuscrits pnakotiques* associent le gnoph-keh à Rhan-Tegoth, l'antique ennemi de Lomar.

Gnoph-keh

Compétences : Athlétisme 15, Combat 21, Santé 15

Géométrie non-euclidienne : 15 pour un (excessivement rare) chaman gnoph-keh. Il peut invoquer le wendigo, voire Itla-shua lui-même au prix de 4 points.



Seuil de Blessure : 4 (5 dans l'Arctique contre des cibles qui ne sont pas issues de ce milieu)

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +2 (sur la neige ou la glace)

Attaque : Griffes (d+1), corne meurtrière (d+3). Le gnoph-keh attaque avec sa corne ou avec ses deux paires de griffes. Il ne peut pas donner un coup de corne le tour suivant une attaque de ses deux paires de griffes, il doit d'abord retomber sur ses pattes.

Armure : -5 (cuir et fourrure épaisse), Transcendant (froid, noyade)

Perte d'Équilibre mental : +0

Blizzard : En dépensant chaque heure 1 point de Santé, le gnoph-keh peut lever un blizzard de 130 m de rayon autour de lui, réduisant la visibilité d'un être humain à bout portant (lui y voit toujours très bien). Au-delà de cette portée, la Difficulté des tests requérant la vision augmente de +4. Ceci inclut le Seuil de Blessure et les tests de Sixième sens pour éviter d'être pris par surprise. Il peut sinon dépenser 1 point de Santé afin de faire chuter la température de l'air de -3°C pendant une heure. Chaque point de Santé supplémentaire investi augmente le rayon du blizzard de 130 m ou abaisse la température de -3°C de plus. Plusieurs gnoph-keh peuvent s'associer pour donner naissance à de véritables tempêtes glaciaires.

Les Agents pris dans ce blizzard ont de fortes chances de commencer à *Geler* (cf. page 118). À -45°C, même l'équipement arctique revient à être À peine préparé.

Attaques de griffes simultanées : Lorsque le gnoph-keh lacère un adversaire de sa paire de griffes, ne réalisez qu'un seul test de Combat, mais deux jets de dégâts séparés. S'il utilise deux paires de griffes, lancez toujours un seul test de Combat, mais *quatre* jets de dégâts distincts.

Investigation

Biologie : Le petit orteil sur cette empreinte d'ours polaire est bizarrement allongée, et ses griffes s'avèrent particulièrement longues. (Survie)

Médecine légale : Il n'est mort ni de la perte de sang, ni du traumatisme dû à l'empalement à travers la poitrine, mais bien d'hypothermie. Même s'il portait sa parka au moment du décès.

Sixième sens : La neige vole à contre-sens du vent.

Inukgaklinut

Les Inuits Noatagamut dans le nord-ouest de l'Alaska racontent des histoires au sujet d'une tribu de nains cannibales vivant loin en amont de la rivière, les Inukgalklinuts. Ceux-ci considèrent le gnoph-keh comme leur totem ou leur esprit animal. Les Inukgalklinuts tendent des embuscades aux intrus pendant les tempêtes de neige. Ces sauvages grimaçants au visage plat jettent leurs lances puis se ruent sur leurs adversaires en brandissant leurs couteaux à viande.

Inukgaklinut

Compétences : Athlétisme 6, Bagarre 7, Mêlée 7, Santé 6

Magie : 5+ pour un chaman inukgaklinut. Il peut invoquer un gnoph-keh (coût 4), appeler un blizzard (comme le pouvoir du gnoph-keh, coût 2) et il connaît les rituels concernant Rhan-Tegoth et Itla-shua.

Seuil de Blessure : 3 (4 la nuit, 5 sur la glace ou la neige)

Modificateur de Vigilance : +2 (sur la neige ou dans le noir), -1 (à la lumière du jour)

Modificateur de Discrétion : +2

Attaques : Couteau (d-1), lance barbelée (d+0), morsure (d-1)

Armure : -1 (fourrures épaisses)

Perte d'Équilibre mental : +0

Gorilles blancs

Transformé en outil rituel par la Grande Race il y a des millions d'années, le Tchadanthropus, représentant primitif de la famille des hominidés, s'est rassemblé en Afrique centrale, se séparant ainsi de la lignée évolutive principale qui finit par devenir Homo sapiens. Mais le métissage de Tchadanthropus avec les hommes et les singes reste possible même à notre époque moderne, sûrement grâce à l'héritage des expériences génétiques yithiennes.

Il en résulta une race de gorilles blancs aussi rusés que des sauvages et aussi féroces que des babouins. Ils sont presque aussi grands que l'homme, mais leurs muscles simiesques sont noués autour de membres et d'un torse plus épais ; leur crâne affaissé est scindé par une large mâchoire pleine de dents acérées. Loin du rouge albinos traditionnel, leurs yeux présentent une teinte bleu pâle ou verte. Ils sont munis d'armes en pierre primitives. Leurs trophées de chasse, méthodiquement séchés sous le soleil tropical, pendent soit à même leur fourrure entremêlée, soit au bout de lanière de tendons ou de cuir brut.

Au XVIIIe et XIVe siècles respectivement, Sir Wade Jermyn et Samuel Seaton, deux explorateurs britanniques, firent le constat d'une ville de pierre grise pleine de gorilles blancs, au cœur du Congo, sûrement en référence à Itoko/Thule (cf. page 229). Sous les ordres de P.E. Zvery, une expédition soviétique rencontra les gorilles en 1930. Depuis l'invasion de Thule en 1943, des gorilles blancs sont apparus sur les champs de bataille du Congo, du Biafra, de l'Angola, de Rhodésie et d'autres guerres africaines. Ils prennent parfois part au combat et dépouillent toujours les morts. Les gorilles blancs sont en pleine migration. Sont-ils à la recherche d'une nouvelle cité perdue pour y élire domicile ? Ou bien répondent-ils à l'appel

ancien de Yith qui fut gravé dans leurs gènes avant l'ère glaciaire ?

Gorille blanc

Compétences : Athlétisme 10, Bagarre 16, Mêlée 7, Santé 8

Géométrie non-euclidienne : 0

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2 (dans la jungle)

Modificateur de Discrétion : +2 (dans la jungle)

Attaques : Coup de poing/morsure (d+1), étreinte du gorille (voir ci-dessous), gourdin/pierre aiguisée/hache en pierre (d+0), lance (d+1)

Armure : -2 (peau épaisse)

Perte d'Équilibre mental : +0

Escalader, Sauter et Se balancer : Un gorille blanc peut dépenser 2 points d'Athlétisme pour grimper quasi immédiatement en haut d'un arbre ou à 7 m de hauteur le long d'une falaise, pour faire un bond de 7 m avec de l'élan, ou pour se balancer au-dessus du vide sur environ 15 m. Lorsqu'il se balance de liane en liane ou par brachiation, il se déplace plus vite qu'un homme en pleine course.

Étreinte du gorille : Après avoir réussi une Saisie monstrueuse (cf. page 238), le gorille blanc enserre sa cible et lui inflige automatiquement d-2 dégâts par tour. Le gorille peut dépenser des points d'Athlétisme pour augmenter les dégâts, à hauteur de +1 dégât pour 2 points d'Athlétisme.

Investigation

Biologie : Cette touffe de fourrure blanche ressemble au poil d'un singe, en plus épais et en plus dense. Vous avez vu comme le poil est long ? La fourrure d'un singe n'atteint pas une taille pareille.

Expertise légale : À première vue, il a été réduit en charpie par un babouin : voyez les morsures à la poitrine et à la gorge, les membres brisés, et le fait qu'il a été projeté à travers la clairière. Mais les marques laissées par les dents sont trop rapprochées pour être celles d'un babouin, tout comme les contusions sur les bras sont trop grosses pour avoir été causées par un babouin.

Sixième sens : Le chant des oiseaux s'est soudainement interrompu : serait-ce une embuscade ? Pourtant, vous ne percevez ni l'odeur des armes, ni celle de la cigarette, ni même celle de la sueur d'autrui.

Goules

Ces humanoïdes caoutchouteux, puants et repoussants, possèdent des pieds en forme de sabots, des oreilles pointues et des griffes. Les goules rôdent dans des réseaux creusés sous les cimetières, les tunnels de métro et autres souterrains en-dessous des villes humaines. Leur peau aux teintes verdâtres ou grises est maculée de terre issue de tombeaux ou couverte de lésions purulentes et de taches de nécroses. Elles se déplacent dans une posture basse et voûtée, presque à quatre pattes. Elles grimpent et bondissent à des vitesses inouïes. Leurs yeux, rouges ou jaunes, luisent dans l'obscurité totale ou lorsqu'elles portent une attention affamée vers quelque chose ou quelqu'un. Dans les ténèbres, les goules voient à la fois l'infrarouge

et les ultraviolets. Elles peuvent repérer une proie grâce à leur ouïe ou leur odorat.

Les goules sont des charognards, avec une préférence pour les cadavres humains. Certaines, hérétiques, consomment de la chair fraîche, gens de passage, égarés ou trop curieux. Pour des raisons religieuses, la plupart se contentent toutefois de viande pourrissante. Elles savent également qu'une prédation trop importante contre les humains attirerait leur attention. Le goules peuvent digérer presque n'importe quoi : de la chair trempée dans du formaldéhyde et autres fluides d'embaumement tout aussi bien que de la viande laissée à pourrir pendant un mois au fond d'un égout.

Elles parlent leur propre langage, à base de borborygmes et de couinements, mais certaines se souviennent ou ont appris des langues humaines. Leurs liens avec l'humanité s'étend au-delà de leur régime alimentaire et d'un dialecte : les goules s'associent avec des sorcières en tant qu'intermédiaires, et avec des nécrophiles humains, des tueurs en série et autres personnes obsédées par la mort. De plus, un humain particulièrement attiré par la mort peut finir par se transformer en goule au terme d'une très longue période de temps.

Mais avant tout, les goules échangent régulièrement leurs nouveau-nés avec ceux de couples humains. Elles élèvent ces enfants comme des membres de leur race, abandonnant leur propre rejeton à des parents humains qui ne se doutent de rien. Certains enfants humains se reproduisent avec leurs congénères des terriers pour donner naissance à des hybrides ou des bâtards. Certains sectateurs humains et autres dégénérés s'accouplent de la même manière avec des goules, poursuivant leur propres objectifs. Bien entendu, les goules élevées parmi les humains ne retournent souvent jamais parmi les leurs et se marient dans leur nouvel environnement. Comme le métissage des Profonds, celui des goules devient récessif et se transmet à travers plusieurs générations d'humains avant de réapparaître, en général après une exposition à un stimulus « goule » ou un vecteur d'infection.

Changelins goule-humain

Des humains élevés par des goules risquent de se métamorphoser à l'image de leurs parents adoptifs, ou restent humains pour servir alors d'intermédiaires et agents de cette race dans le monde de la surface. En plus de scores assez hauts en Bagarre et parfois Camouflage, ils bénéficient d'un Modificateur de Vigilance de +1 et ne subissent aucune pénalité due à l'obscurité.

Les changelins goules ou hybrides élevés comme des humains voient leurs caractéristiques modifiées de la même façon.

Goule

Compétences : Athlétisme 12, Combat 14, Santé 13

Géométrie non-euclidienne : 5 à 9 pour les prêtresses goules de race pure adoratrices de leurs sombres dieux. 10+ pour des sorciers-liches autrefois humains. Les liches peuvent avoir été ressuscitées à partir de sels essentiels. Celles-ci comme les prêtresses peuvent connaître Méditation charnelle afin de mener leurs négociations dans d'étranges cimetières.

Seuil de Blessure : 4 (5 sous terre)

Modificateur de Vigilance : +2 (+0 sous la lumière du jour)

Modificateur de Discrétion : +3

Attaques : Griffes (d+1), morsure (d+0). Au cours d'un tour, les goules peuvent lancer deux attaques de griffes et une morsure contre la même cible.

Armure : Résistant [L-3]

Perte d'Équilibre mental : +0 ; +1 si le témoin connaissait la goule avant sa transformation.

Festin de chair : La réserve de Santé d'une goule blessée augmente immédiatement de 3 points quand elle consomme de la chair humaine avariée. Elle peut accomplir cela une seule fois par tranche de 24 heures.

Visage de chair : Une goule peut prendre l'apparence de n'importe quel humain qu'elle a dévoré. Le rituel coûte 2 points de sa réserve de Géométrie non-euclidienne. De nombreuses goules peuvent rapidement passer de leur forme originelle à celle de n'importe quel humain parmi la dizaine qu'elles ont précédemment ingérée.

Infectieux : Même si les goules ne répandent pas un super-virus goule, il existe peu de choses plus infectieuses qu'une bouche pleine de dents maculées de chair humaine pourrie. Quelques jours (2 à 8) après la morsure d'une goule, la victime doit réussir un test de Santé Difficulté 8 afin d'éviter de contracter une horrible infection. Si la blessure a été *immédiatement* traitée avec Premiers soins, la Difficulté tombe à 4. Si le traitement médical a dû attendre la fin du combat ou le lendemain, la Difficulté passe à 6. (Les griffes diminuent de -1 ces Difficultés.) En cas d'échec, la victime devient Blessée et perd 3 points de plus en Santé. Elle perd ensuite 3 points en Santé et en Athlétisme chaque jour, jusqu'à sa guérison ou sa mort.

Agilité inhumaine : En dépensant 2 points de la réserve d'Athlétisme, une goule peut bondir sans élan de 5 m, dans n'importe quelle direction, escalader et s'accrocher à n'importe quelle surface, dont un plafond, courir jusqu'à 55 km/heure ou encore chuter jusqu'à 15 m sans subir de dégâts.

Souvenirs méphitiques : Une goule dévorant le cerveau ou les organes sensoriels d'un cadavre peut « s'imprégner » des souvenirs du défunt. Ceci fonctionne avec tous les vertébrés, pas seulement les humains.

Elle conserve cette mémoire éternellement, tout du moins jusqu'au moment où elle l'aurait normalement oublié.

Attaque en meute : Dans un tour, jusqu'à trois goules peuvent attaquer ensemble une même cible. Le Seuil de Blessure de la victime baisse de 1 point face à la troisième des créatures.

Excavation : Les goules peuvent creuser un tunnel à travers la terre, la brique, le béton ou la roche-mère en quelques minutes, heures ou jours.

Morsure préoccupante : Si une cible subit deux morsures à la suite, la goule enfonce ses puissantes canines et la seconde attaque cause le double de dégâts. La goule continue d'infliger automatiquement des dégâts de morsure normaux à sa victime, chaque tour, jusqu'à être tuée ou forcée à relâcher sa prise. La cible peut tenter de se libérer grâce à un test d'Athlétisme, comme face à une Saisie monstrueuse (cf. page 238).

Investigation

Biologie : Les mouches trouvées à Wensdon House présentent le thorax et les mouvements saccadés caractéristiques de la *Megaselia scalaris*, la mouche du cercueil. Il y a un cadavre caché quelque part là-bas. Vu le nombre de mouches, probablement même plusieurs.

Médecine légale : L'ensemble du corps est recouvert de traces de morsure. Ce qui est étrange, c'est que les mâchoires sont larges et courtes alors qu'elles appartiennent à coup sûr à un chien. D'après les marques, nous estimons à trois ou quatre le nombre d'animaux. Les yeux ont été arrachés de leurs orbites et on ne les a pas retrouvés. Il manque aussi les reins, la rate, le foie, le thymus, le pancréas et les intestins. La blessure béante dans le ventre est due a un effet de déchirement. D'un autre côté, le crâne a été brisé et ouvert sur la pierre tombale post mortem. La matière grise a été raclée et ôtée avec une sorte d'ustensile dentelé. Post mortem également, on a cassé et ouvert les os longs des membres à l'aide d'un outil acéré à quatre appendices. La moelle a été retirée. Plusieurs traces de salive sont visibles dans et autour des cavités osseuses.

Observation : La tombe « fraîchement creusée » sur la parcelle adjacente porte la date de 1949.

Occultisme : Ce n'est probablement qu'une coïncidence, mais les familles Greenyear et Detiller sur lesquelles nous enquêtons pourraient être les descendants (peut-être des réfugiés ayant changé leur nom en arrivant dans le Nouveau Monde) de Jean Grenier et Pierre de la Tilhaire, accusés d'être des loups-garous à Bordeaux en 1603.

Les goules de New York

En 1636, un ordre religieux mené par un hérétique nommé Mogens Dekker fuit le Saint Empire Romain pour la ville de New Amsterdam (qui deviendra plus tard New York). Il y établit le culte secret d'un dieu inconnu. Dekker et ses partisans, les Gardiens de la Foi, étaient engagés sur la voie d'une transformation en goules, autrefois des monstres humains qui fouissaient la terre et se nourrissaient de chair humaine morte.

En 1925, une descente de police dans Red Hook (Brooklyn) faillit révéler l'existence de la colonie de goules. En conséquence, la plupart d'entre elles migrèrent vers les cimetières du New Jersey et du Queens. Les derniers Gardiens fanatiques s'affamaient tandis que les cimetières de Manhattan (tous fermés en 1851) se vidaient. De nouvelles goules pure souche, hérétiques, chassent les êtres intelligents et les clochards dans les égouts et les ruelles, au risque d'attirer l'attention de DELTA GREEN.

Les goules dans la vieille Europe

Les goules infestaient autrefois toute l'Europe. On trouve toujours leurs tanières sous les villes industrielles qui promettent un approvisionnement régulier en cadavre. La Seconde Guerre mondiale a été un véritable festin qui a vu augmenter la population de goules. Des individus solitaires hantent les cimetières à travers toute l'Europe occidentale. Dans tous les cas, Londres, Paris, Rome et les autres capitales historiques s'avèrent aussi infestées que l'est New York.

La plus grande et dangereuse des incursions récentes de goules s'est produite en Russie pendant le règne de Josef Staline, que les créatures de ce pays appellent le « Grand Pourvoyeur ». L'agence soviétique de lutte contre le paranaturel ou GRU SV-8 (cf. page 309) continue de poursuivre le culte du Grand Pourvoyeur au sein des goulags et des charniers qui ponctuent le Paradis des Travailleurs. Grâce à celle-ci, les populations de goules ont été éliminées derrière le Rideau de Fer, ou du moins poussées à demeurer dans l'ombre.

Grande Race de Yith

La Grande Race, une espèce purement mentale, prit le contrôle de l'esprit de créatures coniques et quasi-végétales au cours de l'ère ordovicienne après avoir fui la destruction de leur propre monde, Yith. Dans ces nouveaux corps, la Grande Race repoussa sous terre les polypes spectraux et sifflants qui se nourrissait de ces cônes. Durant le Trias inférieur, après une période de guerres civiles et extérieures, elle bâtit un empire fasciste centré autour du complexe de la Grande Bibliothèque en Australie (*Pnakotis,* cf. page 228). Ils remplissaient leurs bibliothèques de toutes les connaissances glanées au fils des ères en projetant leurs esprits à

travers le temps, possédant ainsi divers êtres intelligents du système solaire.

Lorsque les polypes firent leur retour à la fin du Crétacé, la Grande Race abandonna les cônes à leur destin et se projeta vers un lointain futur. Là, elle prit possession des corps de coléoptères devenus la race dominante sur la Terre. Elle finira son exploration de notre système dans le corps d'entités végétales bulbeuses prospérant sur Mercure d'ici un milliard d'années.

DELTA GREEN n'a pas encore rencontré de représentant de la Grande Race sous son apparence conique issue du Mésozoïque. C'est déjà bien assez avec les « hommes étranges » (et femmes étranges) possédés par les Yithiens à notre époque.

Les hommes étranges

La Grande Race de Yith envoie des agents vers l'holocène pour occuper certains hôtes humains de cette période. Ces agents infiltrés, à peine une dizaine, s'ingénient à faire avancer les desseins inconnus de la Grande Race en soutenant, modifiant ou même bloquant la ligne temporelle vers ce qu'ils appellent « le Concept ». Ils dirigent et manipulent un culte humain connu à cette époque sous le nom du Mouvement (cf. page 314).

Lorsqu'une intelligence extraterrestre prend le dessus sur un esprit humain, le processus est toujours le même : une personne sinon normale s'évanouit puis se réveille sans n'être plus tout à fait elle-même. L'entité étrangère utilise ce corps pour voyager, rassembler des informations sur le paranaturel, et, plus important encore, étudier ses « pairs ». Elle s'acclimate lentement à sa nouvelle enveloppe et à son environnement. Pendant ce temps, l'esprit remplacé par la Grande Race demeure prisonnier dans un corps conique, 150 millions d'années dans le passé.

Bien qu'un cerveau humain ne puisse contenir la totalité de l'intellect d'un Yithien, un hôte se révèle doué d'une intelligence et d'une volonté bien supérieures à celles d'un individu lambda. Il apparaît souvent menaçant ou rebutant, suscitant une peur vague et de l'aversion chez les gens les plus empathiques. Un Agent ayant déjà rencontré une « personne étrange » peut dépenser des points de ROHUM afin d'identifier un individu possédé par un Yithien, en observant le comportement inconscient fait de timidité et de répulsion des gens qui l'entourent.

Voir une femme ou un homme étrange vaincu(e) n'est pas une défaite pour la Grande Race qui en retire des informations sur ses adversaires potentiels de cette décennie. Ayant accès au temps dans sa totalité, il ne s'agit pour eux que d'un contretemps. Les Yithiens peuvent se projeter quelques instants auparavant et rejouer une confrontation, ou bien la semaine suivante et préparer un piège, ou encore encore un siècle plus tôt et remporter le conflit par anticipation. Même le meurtre d'un « homme étrange » n'a aucune conséquence. Le Yithien se replie dans le Mésozoïque, prêt à repartir, à moins que la « mort » de son agent ne représente l'ancrage que la Grande Race recherchait afin d'assurer son avenir.

Personne étrange

Les valeurs de compétences d'un Yithien dépendent de celles de son hôte et du temps qu'il a passé à se familiariser avec ce corps.

Compétences : Athlétisme 6, Armes à feu 6, Bagarre 6, Hypnose 8+, Organisation 10+ (voir *Sens du futur*), Technologie yithienne 10. Toute autre compétence générale requise à 6 ou 7

Géométrie non-euclidienne : 12+ et un large choix de rituels, en particulier ceux trouvés dans les *Manuscrits pnakotiques.*

Seuil de Blessure : 3

Modificateur de Vigilance : +2 (sens temporel)

Modificateur de Discrétion : +2 (calcul instantané des lignes de vue)

Attaque : Pistolet électrique (d+1 ou L1H)

Armure : Aucune

Perte d'Équilibre mental : +0

Sens du futur : Même à travers les sens primitifs des humains, les Yithiens parviennent à sentir le flot du temps autour d'eux et à percevoir les événements à venir. La réserve d'Organisation d'un « homme étrange » s'élève à 10 ou plus et fonctionne normalement. Le Yithien peut cependant dépenser ces points et tester sa compétence pour obtenir un effet de surprise, disparaître au moment ou personne ne le regarde, éviter une embuscade, ne plus se trouver à l'endroit que pointe l'arme, etc. La Difficulté s'élève à 4 ou au total du jet plus la dépense de l'Agent au cas où le Yithien tente de se soustraire à une action directe le visant, comme un tir par exemple.

Hypnose : L'esprit supérieur d'un esprit yithien-humain lui permet « d'influencer les pensées et les actes des autres », ce qui se traduit par une réserve de compétence Hypnose (***Cthulhu,*** p.043) en général égale à 8 ou plus. L'hypnose yithienne fonctionne même sur une personne non volontaire. Elle autorise des ordres simples (« ouvre la porte ») et altère même les pensées (« tu as toujours détesté les policiers » ou « ces machines paraissent tout à fait normales »). Gérez l'hypnose visant les Agents comme des attaques psychiques (cf. page 238). Contre des PNJ, l'effet est automatique avec une dépense de 2 points d'Hypnose (ou 3 pour de fortes personnalités).

Ne dort jamais : Bien que le corps humain ait besoin de repos, le cerveau des Yithiens ne nécessite aucun sommeil. Ils ont ainsi plus de temps pour étudier les ouvrages paranaturels, ou pour envisager comment modifier la trame historique.



Calcul parfait : Les Yithiens peuvent réaliser rapidement des analyses mathématiques complexes. Si un Yithien applique cette capacité à la trajectoire d'une balle, il bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets d'Armes à feu. S'il calcule parfaitement les forces de tension et les angles d'approche, il jouit du même modificateur sur un test de Mécanique afin de poser un piège. Les possibilités sont infinies.

Immortalité temporelle : Pour un être temporel, la mort n'est qu'un inconvénient, une « tache noire » dans sa progression autrement illimitée au sein de l'espace-temps en quatre dimensions. Même si son enveloppe humaine doit périr, cette entité existe encore, quelque part dans un autre temps.

Savoir global : Les Yithiens mémorisent d'un seul coup d'œil les textes qu'ils lisent. De plus, en tant que voyageurs du temps, ils étudient de près le savoir contenu dans la Grande Bibliothèque sur l'époque dans laquelle ils vont se rendre. Cela représente une connaissance complète de l'histoire, des sciences, des langues, de la géographie et de la technologie : l'équivalent d'un smartphone en 1965. Toutefois, les caprices de la causalité (et l'arrogance des Yithiens) peuvent les conduire à commettre de petites erreurs, en particulier sur l'argot ou des références pointues.

Technologie yithienne : Cette compétence très large recouvre la fabrication et l'utilisation de matériel bricolé à notre époque par les Yithiens.

Équipement yithien

Le voyage dans le temps des Yithiens dépend d'une machinerie hyper-scientifique dont la plus grande partie n'existe que dans un état purement mathématique. Elle peut en effet être construite à partir de n'importe quel niveau de technologie, aussi primitif soit-il. Même avec les composants pathétiques disponibles dans les années 1960, il ne faut que quelques minutes pour bricoler un mécanisme totalement hors de portée des capacités de la science humaine. Et à peine quelques secondes de plus pour provoquer son autodestruction dans une nuée de débris et de particules alpha.

Si, d'une quelconque manière, un Agent parvient à mettre la main sur une pièce d'équipement yithienne intacte, comprendre son fonctionnement nécessite soit la dépense de 1 point en Physique (parfois à chaque utilisation), soit un test de Mécanique Difficulté 8. Chaque usage réussi abaisse cette Difficulté de -1, avec un seuil minimum de 4.

Pistolet électrique : Cet objet en forme de tube, tenu à la main, projette une bulle d'électricité (d+1 de dégâts) à portée Longue (100 mètres), chargé spécialement afin de détruire les polypes volants. Réglé au minimum, il sonne la matière organique (test de Santé Difficulté 6 pour rester conscient. Même en cas de succès, la cible ne peut pas agir, pendant quatre tours, sans payer 3 points d'Athlétisme par tour). Au réglage maximum, il relâche une boule de foudre (L1H). Toute autre personne qu'un Yithien se servant du pistolet provoque son explosion avec un résultat de 1 sur un test raté (L2H).

Effaceur de mémoire : Cette petite boîte de cuivre permet d'effacer les souvenirs des esprits enlevés avant de les renvoyer dans leur corps. L'utilisateur la connecte au crâne à l'aide de câbles fins et de sondes puis crée un vide conceptuel dans le cuivre qui aspire la mémoire. Un Yithien (ou leurs agents initiés à son maniement) peut également s'en servir afin d'implanter des souvenirs, transférer la mémoire dans un autre esprit ou en faire une copie sans avoir besoin de l'effacer. Les autres doivent dépenser 1 point en Paranaturel et réussir un test de Psychothérapie Difficulté 7 pour s'en servir comme effaceur. Ils ne peuvent pas accéder à ses autres fonctions.

Mine temporelle : L'activation de cet appareil gèle dans le temps tout ce qui se trouve pris dans son champ, ainsi isolé de la matrice des équations de l'espace-temps. Le rayon d'action de la mine varie entre la taille d'un grand livre à celle d'un énorme tyrannosaure. Seuls les Yithiens savent programmer la mine, mais pour l'activer ou la désactiver, il suffit parfois de simplement presser le contacteur, ou de dépenser 3 points en Physique selon les besoins de la situation.

Projecteur temporel : Cela ressemble à un enchevêtrement de tiges, de roues et de miroirs haut de soixante centimètres, large et profond de trente. Le miroir central se révèle circulaire et convexe. Une fois activé (test de Mécanique Difficulté 5 ou dépense de 1 point en Physique), il transfère l'observateur dans le corps conique d'un Yithien au Mésozoïque, et échange leurs deux esprits. Seuls les Yithiens savent comment modifier les paramètres de l'appareil. Une dépense de 2 points en Physique et un test de Mécanique Difficulté 7 permet à un non-Yithien d'altérer la focale du miroir et transformer le projecteur en communicateur holographique et télépathique temporel.

Investigation

Cryptographie : On ne peut tout simplement pas briser ce code. Même avec l'un de nos nouveaux supercalculateurs. À moins d'avoir également une équipe de mathématiciens bossant dessus en parallèle pendant dix ans. Et lui, il l'a décrypté la nuit dernière. Sans jamais avoir reçu, pour ce que l'on en sait, de formation ou d'entraînement dans le domaine des maths ou des codes.

Médecine légale : Ses cheveux ont roussi, il y a des marques en forme de fougère sur son torse et son manteau, ainsi que des lésions profondes dans les muscles. Les pièces dans sa poche portent les traces d'un « arc électrique». Elles ont assez chauffé pour brûler sa peau, pareil pour son stylo et son alliance. Un arrêt cardiaque semble être à l'origine du décès. Foudroyé par un éclair.

Science alternative : La créature que le professeur a dessinée dans ses rêves (un torse en forme de cône, grande, des griffes au bout de bras tentaculaires, des yeux brillants sur une tête ronde) ressemble étrangement au monstre de Flatwoods repéré dans le comté de Braxton County, en Virginie occidentale, après un crash d'OVNI le 12 septembre 1952.

Sixième sens : L'homme qui vous fixe ne semble pas savoir quoi faire avec ses mains. Il se contente de les tendre devant lui avec un drôle d'angle. (ROHUM)

Haedi nigritiae

Leur nom, une version corrompue du latin signifiant vaguement « jeunes chèvres des ténèbres », vient d'un passage dans le *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn. Leur description est donnée par quelques sectateurs capturés ou survivants aliénés : une chose noire, comme un tronc rugueux, se dandinant sur ses sabots, recouverte de bouches et de bras boudinés. MJ-8 aspire à obtenir de plus grands échantillons de sa chair ligneuse, épaisse et résineuse, ainsi que de son étrange sève ou « lait ». DELTA GREEN ne s'appuie que sur ces fragments de légendes et d'informations. Cela et cet ancien chant qui appelle la présence des haedi nigritiae : « Iä ! Shub-Niggurath! La Chèvre noire des Bois aux mille Chevreaux !»

Les anciens bosquets d'Europe et de Nouvelle-Angleterre hantés par les sorcières ont peut-être été nettoyés il y a des siècles, mais le programme explore de nouvelles forêts au cours de cette décennie. Il ne s'agit pas simplement des jungles du Congo, de Colombie et d'Indochine, mais d'un retour cyclique « à la nature » engagé par la contre-culture américaine. Tout cela pousse les enquêteurs de DELTA GREEN toujours plus pronfondément dans les bois.

Haedi Nigritiae

Compétences : Athlétisme 23, Combat 26, Santé 18

Géométrie non-euclidienne : 8+. Les forces magiques germent (parfois littéralement) au cœur des haedi nigritiae. Ils peuvent invoquer d'autres haedi nigritiae pour 3 points, et appeler Shub-Niggurath les nuits de pleine lune pour 13 points. Ils sacrifient avec ardeur des humains pour s'acquitter de ce coût.

Seuil de Blessure : 3 (corpulent)

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +2 (dans la les forêts ou les jungles)

Attaques : Piétinement à coup de sabots (d+6), tentacule (d+3), horrible bouche avide (d-2). Après une attaque réussie avec un tentacule, plutôt que d'infliger des dégâts, le haedus nigritia peut attirer inexorablement sa victime vers une bouche et aspirer ensuite son sang, automatiquement et à chaque tour. (Saisie monstrueuse, cf. page 238)

Armure : [L-2]. Résistant (Armes à feu, explosifs) et Transcendant (feu, explosion, corrosion, électricité, toxines organiques). Les armes tranchantes (dont les cordons détonants) infligent des dégâts normaux et des herbicides chimiques pourraient avoir un effet.

Perte d'Équilibre mental : +2

Attaques multiples : Parmi sa masse de tentacules, un haedus nigritia typique en possède quatre plus épais et sinueux dont il se sert pour attaquer. Une fois par tour, chacun d'eux sert à frapper ou à attraper et retenir jusqu'à quatre cibles différentes. Le haedus nigritia peut remplacer une attaque de tentacule par un piétinement à l'aide de ses énormes sabots, en s'accompagnant en général de hululements et de beuglements.

Puanteur : « Tu Les reconnaîtras à Leur puanteur. » Toute personne autour d'un haedus nigritia qui ne s'est pas protégée contre son odeur doit réussir un test de Santé Difficulté 5 ou être Blessée jusqu'à respirer à nouveau de l'air frais.

Investigation

Médecine légale : Il n'est pas mort à cause des blessures au couteau. Ce ne sont que des entailles superficielles, même si elles ont entraîné une perte de sang sévère avant ce qui lui est arrivé, quoi que cela puisse être. Les cavités du visage et la bouche sont pleine d'un pus noirâtre et vert. On trouve des plaies ouvertes ulcérées sur la partie basse du corps, dont les humeurs sont maintenant sèches. L'expression sur ce qu'il reste de son visage... et bien, à première vue on pourrait dire que cela ressemble fort à une sorte d'extase religieuse.

Loi : Bien, si nous pouvons simplement prouver que cette horrible chose se trouve sur les terres de Calvert, on pourra le faire condamner selon les lois du Michigan (Loi 91, P.A. 1905) et circonscrire ces plantes infectieuses à sa propriété. Il a peut-être acheté les flics locaux, mais a-t-il pu corrompre le Directoire de contrôle agricole de l'État ? Au pire, on aura obtenu une bonne diversion.

Sixième sens : Bien que le vent souffle toujours dans la même direction, il forcit... et charrie l'odeur de quelque chose de mort depuis au moins une semaine. Et il semble il y avoir plus d'arbres tout autour que quelques minutes auparavant.

Survie : Ces empreintes ressemblent à d'énormes sabots de chèvre évasés. Comme si une chèvre de plusieurs tonnes s'était tenue ici. Mais il n'y a pas assez d'espace entre ces arbres pour laisser passer une chose de cette taille. Regardez ! Le feuillage vert et épais ne porte aucune trace. Et puis, c'est quand même étrange d'avoir une végétation aussi luxuriante avec aussi peu de pluie. (Biologie)

Horreur chasseresse

Les gens perdus dans un cauchemar y croisent ces énormes et stupides entités puis, en se réveillant, se souviennent en partie du rire sardonique de Nyarlathotep leur ordonnant de passer à l'attaque. Le *Liber Ivonis* les décrit comme des larves des maîtres de Nyarlathotep, les Autres Dieux Idiots.

Les horreurs chasseresses ressemblent à d'énormes serpents ou vers noirs au corps cordé, doté d'une ou deux ailes de chauve-souris ou évoquant une grande voile. Leur forme rampante et gesticulante se modifie constamment, comme un nuage de fumée noire et épaisse. Certaines sont aveugles, repérant leurs proies à l'aide de perceptions extrasensorielles ou d'un odorat surnaturel. D'autres arborent un ou trois yeux.

Elles ont hérité leurs étranges instincts de leur maître Nyarlathotep, ou de ceux qui ont eu l'audace de les invoquer. Livrées à elles-mêmes, elles sont affamées : elles cherchent à dévorer de la chair ou l'espoir.

Les horreurs chasseresses n'apparaissent que dans les ténèbres les plus absolues.

Horreur chasseresse

Compétences : Athlétisme 18, Combat 30, Santé 23

Géométrie non-euclidienne : 13+. Tous les rituels associés à Nyarlathotep ne coûtent que 3 points. Elle peut également connaître des sorts d'attaque comme Flétrissure.

Seuil de Blessure : 3 (corpulent)

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : +2 (vol rapide)

Attaque : Mordre et déchirer (L2*), saisie (d+2 ; ignore les armures)

Armure : -5 (écailles bulbeuses) [L-4]. Aucune armure contre la lumière

Dégâts de la lumière contre les horreurs chasseresses

Source de lumière	Dégâts
Lampe torche	d-1
Phares	d+0
Projecteur, pistolet lance-fusées	d+1
Lampe à arc, grenade au phosphore, fusée éclairante	d+3
Obus éclairant (75 mm et inférieur)	L1*
Obus éclairant (76 mm et supérieur), bombardement	L2*

Perte d'Équilibre mental : +2

Vol aberrant : Une horreur chasseresse peut « voler » à travers toutes sortes d'environnement, des profondeurs océaniques à l'espace. Elle peut distancer un avion de chasse ou léviter au dessus d'un cimetière.

Blessée par la lumière : La pleine lumière du jour la réduit en cendres. Un faisceau de lumière concentré ou une explosion brillante arrache des portions de chair de l'horreur chasseresse. Les dégâts diminuent de -1 à chaque degré de portée au-delà de courte. Les dégâts lumineux ignorent l'armure de la créature. « Tirer » un faisceau de lumière nécessite un test d'attaque avec Armes à feu. Le Seuil de Blessure est réduit de -1. Diriger une lumière vers l'horreur chasseresse reste le meilleur moyen de la pousser à vous attaquer. Votre Seuil de Blessure diminue également de -1, en étant si bien illuminé(e).

Repoussée par la lumière : Une horreur chasseresse doit réussir un test de Santé Difficulté 8 pour traverser une zone éclairée (même par des torches ou un lampadaire de rue). Elle peut dépenser ici des points de Géométrie non-euclidienne.

Saisie : L'horreur chasseresse utilise Saisie monstrueuse (cf. page 238) pour s'emparer de sa cible. Une fois prisonnière de la créature, sa victime doit dépenser 3 points d'Athlétisme afin de riposter. Le monstre peut automatiquement écraser sa proie pour lui infliger des dégâts de saisie. Cela ne compte pas comme une attaque. L'horreur chasseresse peut attraper jusqu'à deux cibles à la fois.

Investigation

Médecine légale : Le cadavre a été mutilé et écrasé. Il présente des traumatismes graves ainsi que des marques de ligatures sur les membres, indiquant que de fins câbles noueux ont servi à suspendre le corps et probablement à le balancer contre le mur. On trouve aussi des blessures faites par au moins cinq types différents de lames, du genre hachette essentiellement. On a retrouvé ni le pied gauche, ni le cœur et ni 10 cm de trachée environ sur la scène de crime.

Science alternative : Une colonne de fumée de 12 m de haut flottait au-dessus de l'église abandonnée de la Sagesse étoilée, à Providence (Rhode Island), la nuit de la grande tempête du 9 août 1935. Les témoins disent avoir vu au milieu « trois yeux brûlants ».

Observation : Quelqu'un a détruit les lampadaires qui éclairent normalement cette cour intérieure. Ces balles ont touché quelque chose. Quelque chose sur laquelle elles se sont écrasées. (Criminologie)

Horreur vivante

Le rituel connu sous le nom de Résurrection depuis les sels essentiels (cf. page 221) ramène les morts à la vie. Mais si un corps a été trop abîmé ou rongé pour être complet, la chose ranimée n'est plus qu'une grotesque monstruosité immortelle qu'un témoin a un jour dénommé « l'horreur vivante ».

Elle s'avère essentiellement humaine dans son aspect, mais horriblement malformée et tordue, souillée et de couleur sombre, autant de traces des pouvoirs extérieurs qui lui ont donné naissance.

Une odeur fétide et une plainte lugubre annoncent sa présence bien avant qu'on ne la voie. Elle titube et chute au sol maladroitement ou s'élance par bonds spasmodiques sur ses jambes atrophiées.

Ceux qui connaissent le rituel de Résurrection depuis les sels essentiels peuvent ramener l'horreur vivante à l'état de cendres de la même manière qu'il le ferait pour un mort ranimé par leur soins. Les sorciers les plus cruels gardent ces revenants sous la main afin de les sacrifier rituellement, comme gardiens de passages oubliés ou pour se débarrasser des intrus qui trépassent dans ces mêmes lieux.

Horreur

Compétences : Athlétisme 13, Bagarre 8, Santé 12

Géométrie non-euclidienne : Aucune

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : -2

Attaques : Poing (d+0), morsure (d+1), uniquement après une saisie réussie

Armure : Résistant (armes) [L-1]. Vulnérable au feu

Perte d'Équilibre mental : +1

Foule affamée : Une horreur vivante peut attaquer avec une Saisie monstrueuse (cf. page 238). Tout autre horreur à bout portant de la même cible peut alors dépenser des points de sa réserve de Bagarre pour soutenir cet assaut ou des points d'Athlétisme afin d'augmenter la Difficulté des tests de la victime pour s'échapper. Ces dépenses comptent comme une attaque portée par la créature. Le tour suivant une saisie réussie, n'importe quelle horreur vivante ayant dépensé des points dans cette attaque (ou pour compliquer le test d'évasion) réussit automatiquement sa morsure. Si le monstre a subi des dégâts, il régénère 1 point de Santé pour chaque point de Santé qu'il a fait perdre à sa cible en la mordant.

K'n-Yani

Les habitants immortels de K'n-Yan (cf. page 227) maîtrisent les manipulations génétiques, la télépathie et la dématérialisation psychique. Ils ressemblent à des humains au long crâne et au front large, dotés de traits aquilins marqués comme les indiens du Mexique. Ils possèdent une double rangée de dents larges et plates. Leur teinte de peau varie du cuivre au

gris-jaune. Leur chevelure oscille entre le noir et le rougeâtre. Ils portent des pagnes ou de simples tuniques, et des bijoux joliment ouvragés de cuivre, d'or, de mica et d'un métal qu'ils nomment « tulu ».

Selon leur propre mythologie, ils seraient descendus sur Terre avec Tulu et Yig. Il pourrait s'agir de pré-humains, des « lémuriens » aux pouvoirs psychiques de la tradition théosophique. On prétend qu'ils résident à l'intérieur du mont Shasta et d'autres pics naturels d'Amérique du Nord. Une guerre livrée contre les Mi-Go (« les démons de l'espace ») les a totalement repoussés sous la surface. Manipulant leur propre ADN au fil des millénaires, ils le croisèrent avec des gènes du peuple-serpent, d'hominidés, de Lomariens et même des Kythamila visqueux. Ils considèrent l'Humanité vivant à la surface de la même façon dont nous percevons les hommes des cavernes : des primitifs aux capacités restreintes voués à la servitude. Seules des millions d'années de paranoïa culturelle ancrée les poussent à rester dissimulés... pour le moment.

K'n-Yani

Compétences : Armes à énergie 3, Athlétisme 11, Bagarre 8, Mêlée 4, Psy 18, Santé 13

Géométrie non-euclidienne : 7+ pour un sorcier de K'n-Yan. Les rituels communs parmi ces dégénérés incluent ceux associés à Cthulhu et Yig.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : +0

Attaques : Coup de coude/de genou (d-1), épée courte (d+0), rayon désintégrateur (L1, les dégâts infligés ne sont jamais restaurés)

Armure : Hors-Phase, [L-2] dans leur taille géante

Perte d'Équilibre mental : Aucune pour simplement voir les gens de K'n-yan. Assister à leur dématérialisation implique un test d'Équilibre mental à 2 points, Difficulté +0.

Dématérialisation : Les K'n-yani existent à la fois dans le plan matériel et le plan astral. Ils peuvent passer à volonté de l'un à l'autre en un seul tour. Cela leur permet, par exemple, de passer à travers la matière solide ou de devenir intangibles face aux attaques ennemies. Un K'n-yani peut également dématérialiser quelque chose ou quelqu'un d'un simple toucher, le projetant dans le plan astral pour 1 point de sa réserve de Psy par tranche de 35 kg de sa cible. Une victime non consentante doit remporter une opposition d'Équilibre mental contre l'Athlétisme du K'n-yani. Se retrouver dématérialisé provoque un test d'Équilibre mental (3 points, Impuissance).

Rejeton humain : Les K'n-Yani sont génétiquement proches de l'Humanité. Si vous essayez d'empoisonner, de droguer ou de gazer un K'n-Yani, lancez un dé. La toxine n'a aucun effet sur un résultat de 1 ou de 2.

La Terre-Mère : Un K'n-Yani en contact avec la terre nue peut disparaître instantanément et rejoindre ainsi son royaume souterrain.

Attaques psychiques : Les K'n-Yani disposent de plusieurs modes d'attaques psychiques. Ils utilisent alors leur compétence Psy.

- Δ Effacement : Un blocage mental utilisant les règles d'attaque psychique (cf. page 238). Une cible qui ne parvient pas à résister ne peut percevoir ni le K'n-Yani ni les effets de sa présence, même si celui-ci l'attaque. Ce pouvoir ne fonctionne que contre une seule cible à la fois, mais il bloque toute perception du K'n-Yani que celle-ci pourrait recevoir.
- Δ Possession : Une invasion mentale utilisant les règles d'attaque psychique (cf. page 238). Si la cible s'oppose à la possession, elle effectue un test d'Équilibre mental (2 points, Paranaturel). En cas d'échec, le K'n-Yani pénètre dans son esprit et peut l'obliger à accomplir une unique action de son choix : sombrer dans l'inconscience, tirer sur elle-même ou une autre personne, etc.
- Δ Projection : Le K'n-Yani projette par télékinésie un objet à distance, avec la force d'un coup de batte de baseball (d+0). Il dépense au moins 2 points de Psy et les ajoute à son test contre le Seuil de Blessure de sa cible.

Contrôle de la taille : Les K'n-Yani peuvent désassembler leur forme physique pour grandir ou rapetisser à volonté, en absorbant ou rejetant la matière environnante. À la surface, un K'n-Yani mesure souvent plus de 4,5 m de haut. À cette taille, il bénéficie de [L-2]. L'expulsion d'une partie de sa masse provoque une lumière bleutée intense, visible de très loin.

Investigation

Anthropologie : Les Aztèques, les Hopi et bien d'autres tribus de la région croient que lorsque le monde fut arrivé à sa fin, leurs ancêtres sont descendus dans une grotte profonde et en sont revenus pour commencer un nouveau cycle. Selon les Hopi, la Cité rouge s'étend sous ce monde.

Chimie : Ce métal très particulier trouvé dans une tombe kiowa est plus dense que le plomb, mais fortement magnétique, attiré par d'autres métaux qui ne sont normalement pas polarisés.

Médecine légale : Il manque tout simplement le tiers inférieur du corps découvert sous le vieux monticule indien. Il n'a pas été ôté. On ne relève aucune trace de lame ou même de morsure, aucune sorte d'entaille. Il est juste... manquant.

Kythamila

Ces entités de vase informe ressemblent à une épaisse coulée de boue ou de pétrole. De temps en temps, elles étendent des appendices en forme de patte, voire des pseudopodes. Elles pourraient être natives du système stellaire Kythamil, qui a envoyé Tsathoggua sur Terre. Ou bien les rejetons visqueux de ce dieu utilisant les Kythamila comme modèles ou matériel brut. Qu'elles soient le fruit de leur propre corruption ou qu'elles aient été créées ainsi, elles n'existent aujourd'hui que pour servir le Vénérable Rampant.

On les trouve dans les bassins, les abreuvoirs et les maçonneries des temples de Tsathoggua, qu'ils soient abandonnés ou pas. Cela ne revêt aucune importance pour les Kythamila. Leur vénération du dieu ne dépend que de lui et ils peuvent survivre en état de semi torpeur avec la volonté de leur maître comme seul soutien.

Kythamilam

Compétences : Athlétisme 13, Combat 23, Santé 12

Géométrie non-euclidienne : Un rejeton plus impliqué dans les souvenirs de la sorcellerie de Tsathoggua possède un rang de Géométrie non-euclidienne compris entre 5 et 9. Certains atteignent même 16 ou plus. S'ils maîtrisent des rituels, tous les Kythamila connaissent celui pour contacter Tsathoggua. Il leur coûte 2 points.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +3 (matière vivante)

Modificateur de Discrétion : +1 (dans les ombres ou les ténèbres)

Attaques : Vrilles (d+0), pattes (d+1), engloutir dans un pseudopode (L1H). Dans un même tour, un Kythamilam peut engloutir une cible dans un pseudopode, en attaquer deux autres en projetant des pattes ou trois avec ses vrilles.

Armure : Transcendant (attaques physiques), [L-2] contre les effets des explosions, très sensible au feu

Perte d'Équilibre mental : +1

Absorption : L'attaque d'engloutissement dans un pseudopode d'un Kythamilam compte comme une Saisie monstrueuse (cf. page 238).

Exsudation : Les serviteurs informes de Tsathoggua peuvent s'épandre, grandir, se déplacer ou se modifier pour remplir n'importe quelle ouverture où l'air peut s'infiltrer.

Sens étranges : Les Kythamila peuvent se confectionner des tympans ou des plateaux pour sentir les vibrations, depuis les ondes radio jusqu'aux sons et même les longueurs d'ondes lumineuses. Ils ressentent naturellement la vie, mais une combinaison NBC (avec le masque à gaz) ou une autre du même genre bloque cette perception.

Investigation

Médecine légale : Toute la chair a simplement été ôtée des os, sauf à l'intérieur du crâne, de l'ilium et de la scapula qui montrent des traces d'action d'une nuée de prédateurs du genre musaraigne, ou peut-être de très grosses fourmis. Ils sont cassés et tordus. D'une manière ou d'une autre, la force exercée semble venir de tous les côtés à la fois. On a retrouvé ses plombages, son alliance et les éclats de grenades que les médecins n'avaient pas pu retirer à l'intérieur de ses cavités osseuses.

Observation : La piste humide qui part du cadavre (ou se dirige vers lui) s'écoule le long des murs puis s'étrécit pour se glisser à travers la fente de la porte.

Sixième sens : Une seconde ! Il n'y a rien qui produit cette ombre. (Photographie)

Larves stellaires de Cthulhu

Croisement de sauriens et d'octopodes, cette espèce engendrée par Cthulhu est descendue de son étoile verte et binaire il y a on ne sait combien de siècles. Cthulhu est le spécimen plus grand et puissant de tous, mais les larves n'en demeurent pas moins titanesques, chacune pesant plus de 100 tonnes. Le *Necronomicon* les désigne par le nom « larves stellaires de Cthulhu », nom qu'emploient la plupart des occultistes.

À une époque reculée, elles voulurent asseoir leur domination sur les Choses Très Anciennes en les obligeant à se manifester depuis la surface. Peut-être leur défaite était-elle annonciatrice de la création des shoggoths par les Choses Très Anciennes. Les habitants de R'lyeh n'ont pas tous été emprisonnés lorsque celle-ci sombra. Certaines larves vivent encore dans les fosses marines les plus profondes, sous l'océan, où les Profonds s'occupent d'elles et les shoggoths marins les protègent.

On dit que cinq grandes larves stellaires, les « Cinq gardiens », sommeillent dans des golfes souterrains sous les endroits suivants : les montagnes de Bayan Kara Shan, en Chine ; la Cité sans Nom du désert d'Arabie ; l'inlandsis du Groenland ; en Nouvelle-Angleterre ; et le bassin de l'Amazone. Des entités similaires résident parmi les étoiles, comme les êtres qui infesteraient le lac de Hali, situé sur Aldébaran ou non loin d'elle.

Larve stellaire de Cthulhu

Compétences : Athlétisme 23, Bagarre 27, Santé 51

Géométrie non-euclidienne : Entre 15+ pour les larves stellaires traditionnelles et 300+ pour les « Cinq gardiens ». Leurs rituels incluent : Appel de Dagon, Appeler Ceux de l'Extérieur (larves stellaires) et des rites pour

contacter l'effroyable Cthulhu par les rêves.

Seuil de Blessure : 2 (colossal)

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : -2 (sauf en eaux profondes ou dans les abysses souterrains)

Attaques : Coup de griffe (L1*H), saisir et dévorer (L2*H)

Armure : Résistance (armes) [L-3] ; les armes de niveau L4 et supérieur fonctionnent pleinement

Perte d'Équilibre mental : +0

Vol supersonique : Une larve stellaire peut dépenser 3 points d'Athlétisme pour se propulser dans l'atmosphère à Mach 2. À l'atterrissage, son impact précipité est semblable à celui d'une explosion (L1H, létal à Courte portée, inflige des dégâts à Moyenne portée).

Saisir et dévorer : La larve stellaire essaie d'attraper et de dévorer toute cible l'ayant attaquée avec une attaque de n'importe quel niveau de Létalité. La larve stellaire abaisse l'un de ses membres avec fracas (test d'Athlétisme de Difficulté 4 pour l'éviter) et s'empare de la cible grâce à Saisie monstrueuse. Au prochain tour (si la cible n'arrive pas à s'échapper), la larve fait tomber la cible dans un de ses orifices pour la digérer (L2*). Les nutriments apportés par la cible déchiquetée permettent à la larve stellaire de régénérer d+1 points de Santé.

Cri psychique : Certains personnages qui ratent leur test d'Équilibre mental en rencontrant une larve stellaire ressentent autre chose que sa simple présence physique et horrifique. Dans ce cas, si le personnage est particulièrement sensible (niveau 2+ en Art, Science alternative, Occultisme ou Psychothérapie), il est submergé par un « cri » psychique. Cela ressemble de loin à une voix qui crie ou bredouille des inepties—s'il s'agissait bien d'une voix. Malgré tout, ce cri est manifestement porteur d'un sens résolument extraterrestre. Le personnage ne peut plus rien faire en présence de la larve stellaire.



Mi-Go

Cette race interstellaire se désigne elle-même sous le nom de Ceux de l'Extérieur. Leur colonie principale dans le système solaire se trouve sur la planète Yuggoth, appelée Pluton par les astronomes de la Terre. Ils ressemblent à de gros crabes spongiformes de couleur brun-rose, munis de deux pinces et d'une myriade de membres tordus plus petits. Une tête bulbeuse, couverte de feuilles et deux ailes membraneuses complètent le tableau. Leurs multiples pattes laissent d'étranges empreintes dotées de plusieurs pointes. De fait, il peut être difficile de déterminer la direction dans laquelle ils se déplacent.

Une humeur verte et collante imprègne tous leurs tissus. Ils ne possèdent ni squelette ni organes internes. Ils peuvent remodeler à volonté leur anatomie essentiellement fongoïde, mais s'avèrent incapables d'ingérer de la nourriture terrestre, leur biochimie restant fondamentalement étrangère. Ils existent en effet dans plusieurs dimensions au-dessus et en-dessous de celles observables par la race humaine. Ils vibrent également à différentes fréquences. Tout cela empêche de les filmer ou de les prendre en photo.

Même leurs mouvements et modes de pensée se révèlent macro dimensionnels, ce qui permet aux Mi-Go

de percevoir de courtes périodes du futur ou bien de traverser des barrières autrement infranchissables, en empruntant un raccourci à travers les plans. Cette « macro dimensionnalité » leur permet même de « voler » et de « respirer » dans le vide spatial. Ils pourraient bien n'être que des extensions dans notre espace à quatre dimensions d'une entité plus vaste issue d'un plan supérieur.

Les figures complexes de lumière colorée éclatant entre les Mi-Go transmettent en peu de temps des messages très détaillés. Ce mode de communication s'avère bien plus rapide que son homologue verbal. Totalement silencieux, il peut s'utiliser dans le vide spatial. Ils peuvent parler les langues humaines à travers leur voix bourdonnante évoquant le bruit d'un insecte. Les Mi-Go procèdent à des greffes chirurgicales ou génétiques sur leur propre espèce, ainsi que sur d'autres. Ils créent ainsi des formes de vie hybrides pour des raisons connues d'eux seuls. Leurs compétences en chirurgie leur permettent même d'extraire un cerveau humain puis de l'intégrer dans un cylindre de métal qui le maintient en vie. Il peut ainsi supporter les rigueurs d'un voyage interstellaire.

Mi-Go

Compétences (sur terre / dans les airs) : Athlétisme 4/10, Armes énergétiques 6, Combat 7/10, Santé 8

Géométrie non-euclidienne : 1-2 pour un ouvrier ordinaire Mi-Go ; 8+ pour un Mi-Go de la caste des sorcier/prêtre. Les initiés peuvent contacter Nyarlathotep. Les autres rituels courants incluent Créer un Portail Dimensionnel (plus rapide et efficace que Créer un Portail de Pierre) et des versions de Appeler Ceux de l'Extérieur pour les haedi nigritiae et les horreurs chasseresses. Les Mi-Go n'ont besoin d'aucun sort pour contacter leurs semblables.

Seuil de Blessure : 3/4

Modificateur de Vigilance : +1 à +3 (technologie de surveillance alien ou implants sensoriels)

Modificateur de Discrétion : +0/+1

Attaques : Pinces (d-1), bâton électrique (1 à L1H), toile glaciale (d+4). Au corps à corps, un Mi-Go peut attaquer simultanément avec ses deux pinces. Si, dans le tour, les deux touchent la même cible, il peut bénéficier d'une Saisie monstrueuse (cf. page 238) afin de lui inoculer un effaceur. Il peut également l'emporter avec lui dans le ciel jusqu'à ce que les poumons de sa victime explosent ou pour la laisser s'écraser au sol.

Armure : Hors-Phase ; Transcendance (toxines, froid)

Perte d'Équilibre mental : +1

Ne peut être photographié : En dépensant 2 points en Photographie, un Agent pourrait créer une combinaison d'objectifs et de bains susceptibles de capturer une image de Mi-Go, mais seulement après un long processus d'essais et d'observations.

Vol éthéré : Les Mi-Go peuvent « voler » dans tous les environnements, des profondeurs marines au vide sidéral. Ils sont cependant ralentis dans l'eau ou une atmosphère ténue. (Ils peuvent même se noyer dans des courants rapides.) Ils peuvent « marcher » le long des murs ou des plafonds comme d'énormes araignées, flotter sur place et dépasser la vitesse d'une voiture. Dans les couches supérieures de l'atmosphère, ils volent aussi vite qu'un jet et manœuvrent sans tenir compte de la gravité ou de l'inertie.

Raccourci : En réussissant un test d'Athlétisme de Difficulté 4, un Mi-Go peut contourner un obstacle physique ou se projeter jusqu'à 100 m de sa position initiale. En cas d'échec, il ne bénéficie pas de ce raccourci et toute attaque le ciblant pendant ce tour peut le blesser sans tenir compte de sa capacité Hors-Phase.

Équipement Mi-Go

Un humain voulant utiliser du matériel mi-go doit réussir un test de Mécanique de Difficulté 6. Sur un échec avec un résultat de 1, l'appareil blesse l'utilisateur.

Toile glaciale : Ce dispositif non-euclidien de fibres dipolaires projette le froid de l'espace interstellaire dans une zone d'environ 3 m de côté pendant approximativement 3 minutes (d+4 de dégâts puis perte de 1 point d'Athlétisme chaque minute). Les Agents ayant pu observer la Toile glaciale en action peuvent tenter d'éviter son champ qui s'étend lentement. Il faut pour cela réussir un test d'Athlétisme (Difficulté 4).

Bâton électrique : Cet objet a la forme d'une baguette d'environ 50 cm de long. Il se compose d'un métal noir qui ne reflète pas la lumière, inconnu sur Terre. Il inflige un choc Léger, Modéré ou Extrême (cf. page 116). Le Mi-Go peut modifier à volonté le réglage.

Effaceur : Ce sérum a été développé pour agir sur la mémoire humaine. Il inhibe pendant 12 heures la création de souvenirs à court terme. La victime à l'impression de « se réveiller » 12 heures plus tard et doit réussir un test d'Équilibre mental à 2 points (paranaturel). Toute perte d'Équilibre mental ou de Santé mentale au cours de l'attaque initiale est récupérée. Elle n'est prise à nouveau en compte que si la victime découvre ce qui est arrivé pendant son « absence » ou retrouve la mémoire.

Arme gravimétrique : Les Mi-Go n'utilisent qu'en tout dernier ressort ce mortel appareil macro dimensionnel. Des charnières relient deux sections de 15 cm d'une matière semblable à de la pierre noire, repliées l'une sur l'autre. Ouvert, il émet un cône de force depuis son centre équivalent à une gravité de plus de 100 G (L4*H). Le champ conique affecte comme une vague inexorable tout ce qui se trouve sur son passage, renversant les

constructions, brisant les os et réduisant les structures en pièces. L'arme ne génère aucune contre-force.

Scalpel macro dimensionnel : Bien que cela ressemble à un court bâtonnet d'un noir brillant, cet appareil à l'odeur épouvantable est en fait un outil chirurgical multi-usage à cinq dimensions pour trancher, suturer, implanter ou servir de forceps. À bout portant, il découpe (déchire, cautérise, recoud ou draine de ses fluides) tout tissu organique (L1* si on s'en sert comme arme). Y être exposé relève de la torture, en partie parce que les Mi-Gos n'utilisent pas d'anesthésique (préférent effacer ensuite le souvenir de la douleur si nécessaire). Assister à une telle opération sur un être humain implique toujours la perte de 1 point d'Équilibre mental, même en réussissant le test.

Investigation

Anthropologie : On retrouve l'image du démon-papillon de nuit sur les poteries du village de Puaray au Nouveau-Mexique. Les Anasazi, venus de leurs cités troglodytes au nord, s'y installèrent au XIIe siècle. Certains artistes hopi se servent toujours du motif du papillon de nuit pour tracer une frontière entre le monde et l'extérieur. (Art)

Chimie : Le « fromage » que vous avez découvert se compose de dextroprotéines. Cependant, tout ce qui vit sur terre, à l'exception de quelques rares bactéries très anciennes, est composé à partir de levoprotéines. (Biologie)

Expertise légale : La poitrine et l'abdomen présentent les traces de dizaines de minuscules blessures et incisions produites à l'aide de lames très fines. Elles ont été faites d'en haut, selon un angle oblique. Bien que les instrument s'avèrent terriblement affûtés, on constate une force de pénétration peu importante. La victime a fui sur une longue distance avant d'être rattrapée, puis saignée à mort.

Sixième sens : Vous entendez un son entre le grincement d'une cigale et le battement feutré des ailes d'un papillon de nuit enfermé dans une boîte. Mais les bruits nocturnes et ordinaires des animaux de la forêt se sont éteints.

Survie : Même les pistes des animaux s'éloignent de ce flanc de colline. Rien sur Terre ne semble vouloir se rendre là-bas. (Biologie, Observation)

Les Gris

Ces créations des Mi-Go apparaissent comme des humanoïdes au corps maigre surmonté d'une grosse tête sans nez. Ils ont des membres et des doigts longs et fins. Leurs yeux en amande semblent d'un noir liquide. Comme leur nom l'indique, ils ont la peau grise, allant d'un gris pâle à d'autres nuances aux reflets jaunes, verts ou brun. Ils se nourrissent par photosynthèse mais possèdent les vestiges d'un système digestif. Dès qu'ils ne sont plus en contact avec leur environnement ou les leurs, les Gris tombent en torpeur. Un même Mi-Go peut animer mentalement jusqu'à six de ces créatures sans perdre le contrôle sur son propre corps.

Certains de leurs vaisseaux ne sont que des illusions ou tourbillons hyperspatiaux projetés par les Mi-Gos. D'autres sont de véritables soucoupes, des leurres destinés aux observateurs zélés de MAJESTIC. La technologie des Gris est dérivée de celle de leurs créateurs, avec un aspect plus primitif inspiré de la science-fiction telle que l'imaginent les humains. Sous le couvert d'enlèvements par des OVNI, les Gris permettent à Ceux de l'Extérieur de conduire leurs travaux et expériences sur l'intuition humaine.

Les Mi-Go enregistrent les réactions de chaque sujet soumis à d'étranges stimuli. Certaines de leurs victimes sont libérées une fois effacé le souvenir de ce qu'elles ont vécu. Les Fungi ramènent parfois un sujet prometteur (ou juste son cerveau) jusqu'à Yuggoth et le soumettent à de nouvelles tortures indicibles. Lorsqu'ils doivent communiquer avec leurs otages humains, les Gris répètent toutes sortes d'histoires inventées par les Mi-Go. Mais la plus fréquente fait mention de leur planète morte Zéta Reticulum III et leur mission d'exploration visant à entrer éventuellement en contact avec les Terriens.

Les Gris

Compétences : Armes à énergie 8, Athlétisme 6, Bagarre 3, Santé 5

Géométrie non-euclidienne : Les Mi-Go peuvent réaliser tous les rituels qu'ils connaissent à travers les Gris qu'ils contrôlent. Ils peuvent ainsi dépenser jusqu'à 4 points de la Santé de leur marionnette pour en payer le coût.

Seuil de Blessure : 3

Modificateur de Vigilance : +1 à +3 (technologie de surveillance alien ou implants sensoriels)

Modificateur de Discrétion : +0

Attaque : Pincement (d-2), rayon effaceur, bille paralysante

Armure : Aucune

Perte d'Équilibre mental : +0

Effaceur : Les Gris utilisent cette technologie Mi-Go (cf. page 259) sous la forme d'un rayon (à Courte portée au maximum) plutôt que sous la forme d'un sérum injectable.

Bille paralysante : Ces sphères argentées augmentent l'inertie locale de toutes les particules entourant la cible. Dans la « bulle prison » ainsi créée, le temps semble s'arrêter pour 10 à 60 minutes par point d'Armes à énergie dépensé. Un test de Sixième sens réussi (Difficulté 6) permet de ne plus se trouver à l'endroit où la bulle se forme. Il faut effectuer un test d'Équilibre mental à 2 points (Difficulté 5) lorsque l'on quitte la zone d'effet.

DES MI-GO TOUJOURS AUSSI TERRIFIANTS

Les Mi-Go vous seront peut-être familiers ; peut-être même que les Gris vous sembleront exagérés. Il incombe à l'Officier de combattre ces impressions et d'entretenir la part de mystère, d'imprévisible et de terreur propre à Ceux de l'Extérieur.

Modifiez les aspects majeurs des Mi-Go : ajoutez des cils traînants, des carapaces chitineuses, des treillages cartilagineux ou de la moisissure et de la pourriture visibles ; jouez-vous des perspectives humaines en les décrivant comme infiniment petits et lointains même lorsqu'ils sont proches ; annoncez leur venue par une hausse de température ou un effet Doppler ; entourez-les de nuages de spores dansantes, ou de villosités ondulantes qui réfractent des longueurs d'onde lumineuses inconnues. Ils n'ont pas d'existence physique ici-bas : ils peuvent s'entrecroiser, disparaître et réapparaître comme les images d'un film au ralenti, s'envoler et se déplacer à des vitesses qui défient l'entendement. Leur nature extraterrestre ne fait aucun doute.

Ils transcendent la physique terrienne et peuvent altérer ou ignorer le monde physique de façons inexplicables et aliénantes. Ils pourraient aussi bien accéder à un complexe parfaitement gardé qu'inverser la pesanteur locale, ou se déplacer dans le passé et le futur sous forme d'apparitions et de prémonitions. N'alimentez pas la psychoanalyse des expériences terrifiantes vécues par les victimes des OVNI : plutôt, livrez des descriptions authentiques d'un monde tout bonnement impossible.

Souvenirs projetés, «temps perdu», marques et brûlures étranges... Les Mi-Go et les Gris peuvent raccommoder la pensée et les souvenirs humains aussi facilement que la chair organique. Et ils le font sans se soucier des sens humains de l'esthétique et de la cohérence. Leur piètre compréhension du temps linéaire, tel que le vivent les êtres humains, parsème de trous et d'arêtes difformes l'esprit de leurs victimes (y compris, peut-être, celui des Agents). Souvenez-vous, l'Officier contrôle totalement la narration des expériences vécues par un Agent. Jouez le traumatisme mental infligé par un Mi-Go sous forme de fragments de mémoire et de flashbacks, ou bien ponctuez l'histoire de trous inexplicables. Laissez les Agents découvrir la vérité par eux-mêmes, ou le vide qui reste une fois qu'on a retiré la vérité.

Télépathie : Les Mi-Go ont implanté sur certains Gris (dont le «survivant» de Roswell retenu dans le CONGÉLATEUR) des modules télépathiques afin d'observer les pensées humaines et transmettre des messages. Une invasion télépathique fonctionne comme une attaque psychique (cf. page 238) avec une réserve psy égale à 12.

Metoh-kangmi

«L'abominable homme des neiges» de l'Himalaya est une autre création des Mi-Go, inspirée ici du yéti, un survivant voorii du Pléistocène. La colonie minière des Mi-Go en Asie centrale fabriqua le metoh-kangmi comme un corps d'emprunt pouvant accepter la nourriture terrestre. Il était trop dangereux de surveiller le portail approvisionnant le camp car trop proche de Leng.

Il possède l'apparence d'une créature pâle et bipède, couvertes de vrilles semblables à des fouets, de poils et de tendons. Il n'a pas d'ailes. Sa tête peut se renverser en arrière à partir du visage afin d'exposer le cerveau mi-go qu'il renferme. Il franchit un mètre à chacun de ses pas hésitants et peut dupliquer les effets du *lung-gom-pa* et du *shespa-po* issus du mysticisme tibétain. Le metoh-kangmi sait se servir (et se sert) de la technologie mi-go de base sous ses différentes formes.

Les agents de DELTA GREEN ayant rencontré le metoh-kangmi au Népal et au Tibet ne se doutent absolument pas qu'il est apparenté aux monstres ailés observés dans le Vermont et au plus profond des Appalaches.

Metoh-kangmi

Compétences : Armes à énergie 8, Athlétisme 8, Combat 8, Santé 8

Géométrie non-euclidienne : Comme un Mi-Go normal.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : +1

Attaque : Coup de pied (d+0), vrilles (d-1). Deux vrilles attaquant en même temps permettent une Saisie monstrueuse (cf. page 238) afin d'injecter à la cible une dose d'effaceur (cf. page 260).

Armure : -3 (couche ablative). Transcendant (froid)

Perte d'Équilibre mental : +0

Désoxygénateur : Cette rafale de lumière supprime l'oxygène de l'air dans un rayon de 3 m autour de la cible qui commence alors à suffoquer (cf. page 118) si elle ne dispose d'aucun équipement pouvant l'aider à respirer.

Lung-gom-pa : Le metoh-kangmi peut franchir deux rangs de portée (par exemple de Moyenne à Bout portant ou de Courte à Longue) en un seul tour avec une dépense de 1 point d'Athlétisme.

Shespa-po : Une dépense de 1 point de Santé ou de Géométrie non-euclidienne permet au metoh-kangmi de créer une illusion convaincante de lui-même jusqu'à 18 kilomètres de sa position réelle (voire plus si le témoin a déjà rencontré le metoh-kangmi). Ce double fantasmatique peut parler et percevoir son environnement mais aucune force physique ne peut l'atteindre. (Pour 2 points des mêmes réserves, il peut rendre son double invisible à son point de destination.) Le metoh-kangmi peut dépenser 3 points de Santé ou de Géométrie non-euclidienne pour échanger immédiatement (et de manière indécelable) sa place avec celle de son double.

Yéti

Compétences : Athlétisme 8, Combat 16, Santé 9

Géométrie non-euclidienne : Il existe peut-être encore quelques très rares chamans yétis, dépositaires de l'ancienne magie des Voorii d'Hyperborée. Leur niveau de Géométrie non-euclidienne ne dépasse généralement pas 10. Ils se spécialisent probablement dans les rituels associés à Tsathoggua ou Itla-shua.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : +1 (+2 contre le vent)

Attaques : Poing (d+0), pierre lancée (d+0)

Armure : -3 (fourrure très épaisse)

Perte d'Équilibre mental : +0

Muuruup

Les Gunditjmara de l'état occidental de Victoria en Australie racontent l'histoire du Muuruup, un énorme démon ou fantôme vivant sous la terre qui envoie des tempêtes pour se débarrasser de ses ennemis. Les esprits invisibles qui le servent hurlent comme des hiboux. Ces légendes décrivent les polypes volants spectraux qui repoussèrent la Grande Race de Yith 70 millions d'années dans le futur et qui rôdent toujours dans leurs salles de pierre primordiales sous l'Australasie. Leur véritable nom reste inconnu. La Grande Race les appelait les Choses Très Anciennes et tremblait de peur au son du sifflement accompagnant leur approche.

Il y a des milliards d'années, les polypes volants, de gigantesques taches de non-matière venues d'au-delà de l'espace, infectèrent la Terre ainsi que trois autres planètes du système solaire. Ils édifièrent d'incroyables bâtiments de basalte sans fenêtres et chassaient les formes de vie primitives de la planète jusqu'à l'arrivée de la Grande Race. Après des millénaires de conflit, ils les confinèrent dans des prisons souterraines.

Ils revêtent l'apparence d'énormes entités tubulaires, ondulantes et multicolores. Des renflements, tentacules et organes bouillonnent et explorent notre dimension visible et au-delà. Ils hurlent et mugissent dans les ténèbres, éliminant les rares êtres vivants qui ont la malchance de les croiser. Malheureusement, les remontées basaltiques leur servant d'habitation renferment souvent de vastes gisements minéraux. Ce n'est qu'une question de temps avant que de nouveaux puits de mine s'enfoncent assez profondément pour atteindre les anciennes prisons des Yithiens.

Muuruup

Compétences : Athlétisme 22, Combat 17+, Santé 44, Vent 10+

Géométrie non-euclidienne : Certaines de ces mystérieuses entités pourraient bien vénérer une ou plusieurs divinités du royaume souterrain, comme Tsathoggua ou Nyogtha. La réserve de Géométrie non-euclidienne de ces adorateurs se situe entre 8 et 12, et ils disposent alors des rituels appropriés.

Seuil de Blessure : 4 (énorme mais seulement visible par intermittence)

Modificateur de Vigilance : +2 (sens hyper dimensionnels, peuvent voir à travers un couvert)

Modificateur de Discrétion : -1 (sifflement)

Attaques : Fouet tentacule (L1, ignore l'armure), toucher immatériel (L2*)

Armure : Transcendant (toute attaque non Létale et L1, sauf l'électricité). Toute attaque létale au-dessus de L1 inflige des dégâts normaux (non-Létaux). Subissent le double des dégâts maximum face à une attaque électrique.

Perte d'Équilibre mental : +2

Invisibilité : Bien que son corps oscille en permanence et d'une façon troublante dans le spectre visible, un polype volant peut se rendre totalement invisible pendant un tour en dépensant 2 points de Santé. Toutefois, il émet toujours son abominable sifflement. Son Seuil de Blessure passe donc à 6 plutôt que de le rendre intouchable.

Infection immatérielle : L'étrange non-matière qui compose ces polypes

géants s'avère très dangereuse pour la vie terrestre. Un simple contact avec des parties visibles de la créature (sujet à un test de Combat) suffit à dissoudre la matière vivante, la consumant comme le feu réduit le bois en cendre.

Appel du vide : Le Muuruup peut vider subitement une large zone de toute son atmosphère, provoquant ainsi une explosion évoquant un coup de tonnerre tandis que l'air est aspiré pour remplir l'espace vide. Un humain pris pour cible se trouve dans la même situation que dans l'aire d'effet d'une explosion (L1H, Létal à Courte portée, inflige des dégâts à Moyenne portée). Contre un véhicule, un test réussi de la compétence Vent provoque l'ouverture et la mise hors service de toutes les surfaces scellées qu'il contient (et, dans le cas d'un avion, son crash bien évidemment).

Rafale de vent : Grâce à la compétence Vent, le Muuruup émet une rafale de vent assez puissante pour arracher la chair sur les os de sa cible et l'éparpiller à travers la pièce. Le modificateur de dégâts dépend de la densité des obstacles sur sa trajectoire et de la portée comme indiqué ici : Courte ou Bout portant (d+4), Moyenne (d+2), Longue (d+0).

Investigation

Médecine légale : La peau autour des blessures porte des marques irrégulières et profondes, avec quelques abrasions sans répartition particulière. La mort est due soit à une suffocation, soit aux multiples contusions. Tout le corps est légèrement rougi et on trouve des particules de matière dans la peau et les cheveux, certaines profondément insérées. La chair est en partie desséchée, comme exposée au soleil ou trop cuite. Les tympans sont déchirés.

Survie : Le vent est venu du sol, et le temps avait été clair toute la semaine. (Sixième sens)

Peuple serpent

Les hommes serpents ressemblent à des serpents bipèdes capables de se tenir debout : ils ont la peau écailleuse, une tête triangulaire et des bras pourvus de griffes. Capables de ressentir les mouvements, ils sont également dotés d'un odorat développé grâce à leur langue bifide et peuvent ressentir la chaleur, comme les crotales. Leur couleur varie du vert au marron, en passant par le jaune et le gris. Leurs écailles sont souvent tachetées ou zébrées de marques plus sombres.

Leur civilisation connut son apogée sur le sous-continent de Valusie (plus ou moins situé entre l'Europe, l'Égypte et le bassin méditerranéen actuels) avant même la venue des dinosaures. Là, ils découvrirent et tentèrent d'exploiter les anciennes technologies abandonnées par d'autres cultures extraterrestres qui avaient colonisé la Terre. Grâce à ces secrets, leur race de scienti-sorciers apprit à modifier et à manipuler l'espace, la vie et le temps.

Suite à la destruction de la Valusie, le peuple serpent s'éparpilla et se réfugia dans les cavernes vermeil de Yoth et dans l'Atlantide perdue. Ces catastrophes leur firent dégringoler l'échelle de l'évolution jusqu'à ce qu'ils mêlent leur sang à celui des humains et aillent se tapir dans les grottes sombres et les landes mortes au-dessus de leurs empires déchus. Quelques Sangs-purs ont survécu, se faisant passer pour des humains, formulant des plans insondables pour organiser le retour des leurs et ainsi dominer la Terre.

Valusien (Sang-pur ou Régressif)

Compétences : Athlétisme 10, Bagarre 1, Santé 61

Géométrie non-euclidienne : 10+ ; aucun rituel n'est impossible ; Suggestion infaillible et Flétrissure sont répandus.

Seuil de Blessure : 6 (réflexes surnaturels : Seuil de Blessure de 4 contre les explosifs)

Modificateur de Vigilance : +2 (pour le mouvement et l'odorat, pas l'ouïe seule)

Modificateur de Discrétion : +1

Attaques : Morsure (d-1 + venin de serpent (cf. page 120) L1H), clé articulaire (d+0), Signe de pouvoir (d+1)

Armure : -3 contre tout (écailles et résistance inhumaine) ; Transcendance (toxines)

Perte d'Équilibre mental : +1 ; +2 si vous voyez une personne de votre connaissance se transformer en homme serpent

Festin sanglant : Un Valusien doit réussir un test d'Athlétisme (Difficulté 7) pour enserrer une cible qui saigne sans utiliser Saisie monstrueuse (cf. page 238). S'il y parvient, le Valusien siphonne automatiquement 2 points de Santé par tour à sa cible. (Pour se dégager, il faut dépenser 1d-2 de Santé en chair arrachée et en giclées de sang.) Toute attaque réussie contre le Valusien met fin au Festin sanglant ; tant que le Festin continue, le Valusien ne peut rien faire d'autre.

Visage de chair : Un Valusien peut prendre l'apparence de n'importe quel humain qu'il a dévoré. Le rituel nécessite 2 points de sa réserve de Géométrie non-euclidienne. Bien des sorciers valusiens peuvent rapidement passer de leur forme natale à celle de n'importe quel humain parmi la dizaine qu'ils ont précédemment ingérée.

Signe de pouvoir : D'un simple geste, un Valusien invoque une force incroyable pour repousser dans les airs une cible unique et lui infliger d+1 dégâts. Personne ne sait s'il s'agit d'un rituel ou d'une capacité immanente au peuple serpent.

Investigation

Comptabilité : La signature sur ce formulaire est une piètre reproduction. Mais pour accéder au coffre-fort, il a bien fallu qu'il se présente en personne. Et le directeur de la banque aurait forcément reconnu un imposteur.

Biologie : Les serpents sont pris de léthargie après un repas copieux. C'est horrible à dire, mais c'est peut-être le meilleur moment pour se ruer sur la créature. (Survie)

Expertise légale : La gorge présentait deux plaies béantes, mais il ne s'en échappait qu'un filet de sang. Fait inhabituel, le sang conserva une consistance poisseuse longtemps après la mort. La peau autour des plaies est friable, comme atteinte de nécrose. Il en suinte un liquide huileux et verdâtre. (Quelques gouttes sont entrées en contact avec la main de l'assistant du légiste. Des picotements se sont ensuivis durant plusieurs minutes.) Les extrémités présentaient une teinte bleutée ; quant au visage, il était gonflé de sang et d'un bleu brillant. La langue, noire et gonflée, dépassait de la bouche, et les yeux étaient violacés. Cause du décès : paralysie des muscles thoraciques.

Sixième sens : Il règne dans cet appartement la même odeur qu'au serpentarium du zoo.

Peuple serpent dégénéré

La plupart des hommes serpents qui habitent encore le monde moderne sont les descendants dégénérés du métissage avec les Néandertaliens, les Voorii et d'autres groupes d'humains isolés au cours de ces derniers millions d'années. Ils vivent sous des tertres, dans des grottes et autres lieux désolés ; certains ont élu domicile dans les réseaux d'égouts et du métro des villes, dans l'anonymat total. Ils doivent leur survie au cannibalisme, saisissant la moindre occasion d'enlever une épouse humaine pour raviver leur patrimoine génétique sur le déclin.

Il en existe deux spécimens principaux : le premier est une forme humanoïde chétive atteinte de nanisme (« les Enfants de la nuit ») ; l'autre ressemble à un serpent boursouflé doté de membres atrophiés (« les Vers de la Terre »). En général, la forme ophidienne est aussi la plus dégénérée, moins intelligente que sa contrepartie humanoïde, mais ses gènes se croisent et s'entrecroisent au point de rendre possible toute sorte d'atavisme ou d'évolution.

Enfant de la nuit

Compétences : Athlétisme 6, Bagarre 7, Mêlée 6, Santé 6

Géométrie non-euclidienne : 5+ pour un savant des Enfants

Seuil de Blessure : 3 (4 dans les ombres ou la nuit ; 5 dans la pénombre totale)

Modificateur de Vigilance : +2 (dans l'obscurité), -1 (en pleine lumière)

Modificateur de Discrétion : +2

Attaques : Couteau ou hache en silex (d-1), flèche (d-1 + venin de serpent (cf. page 120) L1H), morsure (d-2 + venin de serpent (cf. page 120) L1)

Armure : -1 (peau écailleuse)

Perte d'Équilibre mental : +0

Ver de la Terre

Compétences : Athlétisme 6, Bagarre 10, Santé 8

Géométrie non-euclidienne : 5+ dans des conditions exceptionnelles ; utilise la Géométrie non-euclidienne pour provoquer des catastrophes naturelles (1 point chacune) : effondrements, inondations, contrôle de l'eau et du vent, voire création d'un feu follet pour attirer une proie dans sa grotte.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2 (pour le mouvement et l'odorat seulement)

Modificateur de Discrétion : +1

Attaques : Morsure (d+0 + venin de serpent (cf. page 112) L2H), serre (d+1)

Armure : -3 (peau reptilienne)

Perte d'Équilibre mental : +1

Enfants de Yig : Pour les serpents monstrueux qui servent de hérauts et de serviteurs à Yig, utilisez ces statistiques sans l'attaque serre ni la Géométrie non-euclidienne. Quiconque rate un test d'Équilibre mental à cause des Enfants de Yig devient la cible de Cauchemars (cf. page 132) ; quiconque tue un Enfant de Yig et rate son test d'Équilibre mental devient la cible de Cauchemars et attire l'attention de Yig en personne.

Profonds

L'espèce d'amphibiens connue sous le nom de Profonds se déplace à une vitesse alarmante sur terre et avec une puissance et une grâce mortelle sous l'eau. Leurs dents et leurs griffes sont aussi affûtées que des rasoirs. Leur peau associe des écailles à une épaisse couche subdermique les protégeant efficacement contre le froid et les blessures. Des canaux et des membranes nictitantes gardent humides leurs yeux noirs et bulbeux qui ne cillent jamais.

Ils n'ont pas de menton. Ce sont des batraciens humanoïdes voûtés, dotés de branchies. Pieds et mains sont palmés et équipés de griffes. Des crêtes écailleuses ornent leur échine et leurs articulations, dans le prolongement d'une peau verdâtre couverte d'écailles. Ils se montrent au moins aussi intelligents que la moyenne humaine. Les plus vieux Profonds sont sans doute supérieurs au plus évolué des esprits primates. Ils vivent dans des cités construites sur les plateaux continentaux et, jusqu'à ce que DELTA

GREEN lance sa campagne mondiale contre eux, dans des colonies hybrides le long des littoraux.

Ils chassent les humains depuis au moins cent mille ans pour en faire des partenaires sexuels, des victimes sacrificielles ou de la nourriture. Les Profonds se croisent avec les humains, donnant naissance à des hybrides tels que les gens d'Innsmouth. « L'Ordre ésotérique de Dagon » à Innsmouth leur procure également des sectateurs et des victimes, attirés (comme la plupart de leurs serviteurs) par la promesse de richesse, de pêche miraculeuse et d'immortalité.

Les Profonds sont en effet immortels, à moins de succomber à une mort violente, un cas assez fréquent dans leur propre société. De la même façon, ils répondent en général assez violemment aux incursions et activités humaines de toute sorte. L'esthétisme humain et celui des Profonds ne sont pas totalement différents : leur art (en général le travail du métal et la joaillerie) captive et intrigue certains artistes humains, même ceux n'ayant aucun ancêtre hybride issu de cette espèce.

Hybrides profonds

Des humains issus de lignées de Profonds, mais pas encore totalement métamorphosés, servent d'agents, de pourvoyeurs et de sectateurs à terre. Leurs caractéristiques correspondent à des humains normaux. Un Agent ayant déjà croisé des hybrides peut détecter chez eux la « marque des Profonds » ou « le masque d'Innsmouth » en dépensant 1 point en ROHUM ou en réussissant un test de Sixième sens Difficulté 6 (en fonction du type de scène).

Les hybrides récupèrent 3 points de leur réserve d'Athlétisme ou de Bagarre par scène après s'être immergés dans de l'eau de mer. Ils bénéficient d'un avantage d'opposition (cf. page 092) sous l'eau face à un humain normal. Les hybrides plus avancés dans leur transformation peuvent souffrir de malus en Athlétisme quand ils sont à terre, en raison de leur démarche bondissante et traînante susceptible de les ralentir.

Bien entendu, parmi ces hybrides, nombreux sont ceux qui portent malgré eux des gènes de Profond. Certains peuvent même jouer involontairement les agents doubles au sein de DELTA GREEN, se glissant à travers les inévitables trous du filtrage génétique.

Profond inférieur

Compétences (sur terre / sous l'eau) : Athlétisme 8/12, Combat 10/15, fusil-harpon 3, Mêlée 6/4, Santé 9

Géométrie non-euclidienne : 7. La plupart des sorts liés à Cthulhu ou leur propre race ne coûte que 3 pour eux.

Seuil de Blessure : 4/5

Modificateur de Vigilance : +0/+1

Modificateur de Discrétion : +0/+1

Attaques : Griffes ou morsure (d+1), trident (d+1), fusil-harpon (d+1), lancer de harpon (d+2) ; portée Moyenne)

Armure : -1 contre tout (écailles et peau)

Perte d'Équilibre mental : +0

Saut de grenouille : Les Profonds peuvent bondir jusqu'à 3 m à la verticale et 6 m à l'horizontale pour 2 points d'Athlétisme.

Investigation

Biologie : Ces grenouilles se reproduisent en dehors de la saison normale. Quelque chose perturbe profondément leur cycle naturel, un agent toxique ou la pression exercée par un dangereux prédateur. (Survie)

Expertise légale : Quatre coupures nettes et parallèles entaillent le cou, comme si des lames de rasoir avaient été montées sur un socle commun pour donner un exemple. On retrouve des blessures similaires sur son bras et sa jambe qui ont été presque entièrement repliés vers l'arrière.

ROHUM : Cet homme ne transpire pas. Ni ne cille.

Prévoir en silence, prévoir en profondeur

DELTA GREEN croit que les États-Unis (ainsi peut-être que la Grande-Bretagne et l'Union soviétique) sont en guerre contre une civilisation sous-marine. Le programme a su enrayer son projet d'invasion de l'Amérique en 1928 à Innsmouth. Au mieux, tout cela n'est qu'une approximation de la vérité.

Innsmouth n'était que la deuxième plus grande colonie de Profonds en Amérique du Nord. DELTA GREEN ne soupçonne même pas l'existence de Al'hu Ai, au large de de Black Cod Island dans le sud de l'Alaska. Les hybrides locaux (dont l'apparence se rapproche des Amérindiens haida auxquels ils prétendent appartenir) poursuivent leur adoration de Cthulhu et de leur énorme ancêtre profond Shaurash-Ho, qu'ils nomment Celui-Qui-Nage-Avec-Les-Cadavres.

Les Profonds ont déjà planté leurs griffes dans les institutions américaines grâce au culte du Cercle glorifié (cf. page 319), de la même manière qu'ils l'ont fait au Japon avec la Société de l'Océan noir (cf. page 303). L'essentiel du « plan d'infiltration » des Profonds est l'œuvre de tels cultes ainsi que de leurs chefs, hybrides ou non, qui conservent un intérêt tout humain pour des choses comme le pouvoir politique ou la subversion.

De temps en temps, les Profonds répondent aux provocations : ils ont coulé les sous-marins USS *Squalus* en 1939 et O-9 en 1941 après Innsmouth, puis attaqué l'USS *Thresher* en 1963 et l'USS *Scorpion* en 1968. Toutefois, en dehors de ces actions en apparence aléatoires, les Profonds dédaignent de s'intéresser à ce que l'humanité peut rassembler de pire.

DES PROFONDS TOUJOURS AUSSI TERRIFIANTS

Plus on les connaît, moins les Profonds nous font peur. Une menace prévisible n'est pas une menace. Ce qu'on parvient à comprendre et à quantifier ne nous fait plus peur. En tant qu'Officier, votre mission est de faire peau neuve des vieux hommes-poissons pour les rendre effrayants.

Commencez par modifier leur apparence et leur comportement. Les Profonds peuvent mobiliser le matériel génétique de tout l'océan, pas seulement des grenouilles-poissons. Ils pourraient ressembler à n'importe quel animal marin, ou attaquer comme eux : requins, épaulards, murènes, piranhas, tortues-alligators, barracudas... Dotez-les à loisir de rituels de Géométrie non-euclidienne, d'une armure plus épaisse ou de pouvoirs supplémentaires.

Enfin, utilisez des stratégies impitoyables contre les Agents : les Profonds savent se repérer dans l'obscurité la plus totale et font des attaquants sous-marins particulièrement efficaces et terrifiants (même sous leur forme habituelle de grenouilles-poissons). Appliquez des malus d'obscurité et d'équipement détrempé. Faites que les Agents à bord d'une embarcation aient conscience de leurs faiblesses ; et chaque fois qu'ils doivent enrayer la menace des Profonds, il faut qu'ils prennent la mer.

Souvenez-vous qu'un Profond n'a pas de taille limite : les Agents, prévoyant de tendre une embuscade à un Profond bossu comme ceux d'Innsmouth, pourraient se retrouver face à un spécimen gigantesque de 6 m de haut. Les Profonds supérieurs sont pires encore et feront des ennemis totalement inconnus. Quelle que soit leur taille, les Profonds ont recours à la violence, bouleversante et terrible, pour résoudre rapidement les problèmes.

Comparés à eux, les hybrides de Profonds sont des êtres humains. Ils ne se priveront pas d'utiliser des armes à feu, des véhicules, et d'exploiter la compassion des Agents. Ils sont rusés, furtifs et aussi dangereux que n'importe quel homme pris au piège. Mettez l'accent sur leur humanité pour embrouiller les joueurs et renforcer l'horreur véritable que représente la souillure des Profonds.

Leurs plans actuels visent le long terme, se projetant non pas sur des années ou des décennies, mais des éons. Les êtres immortels savent faire preuve de patience et ont tout leur temps pour reconsidérer les risques et le rythme de leurs projets. Ce qui ressemble à leur objectif principal, comme croiser leur lignage avec l'humanité, peut s'avérer n'être qu'une feinte courant sur dix millénaires destinée à masquer leur véritables intentions, aussi inconnues que plus terribles encore.

Profonds supérieurs

Bien que la plupart des gens l'ignorent (dont DELTA GREEN), le peuple profond se divise en deux catégories : les Profonds supérieurs et inférieurs. Les humains croisent le plus souvent le type de batracien humanoïde composant les Profonds inférieurs. Ils ne survivent que rarement à une rencontre avec les monstrueux et totalement inhumains Profonds supérieurs. La physiologie de ces créatures n'est pas fixée. L'un d'eux peut arborer des pinces de crabe chitineuses et préhensiles autour de sa mâchoire, tandis qu'un autre présente un énorme tentacule au milieu de quatre yeux et deux becs osseux.

Leur corps de la taille d'un gorille, voire plus grand encore, est recouvert de larges écailles en éventail et de piquants acérés. Ils atteignent une vitesse d'au moins 40 nœuds à la nage. Leurs immenses yeux globuleux sont adaptés à leur environnement océanique et voient dans les ténèbres complètes. Ils sont aquatiques et ne s'aventurent à la surface que très brièvement à l'occasion de rituels menés sur terre. Grâce à des vessies régulant la pression des gaz internes, ils peuvent passer aisément de la surface aux profondeurs abyssales.

Le mode de reproduction des Profonds supérieurs est asexué. Ils injectent un complexe génétique parasitaire chez un malheureux hôte (bien souvent humain). Ce noyau fait muter le récepteur en hybride profond et modifie ses chromosomes en y incorporant ce complexe génétique. Le masque des Profonds se répand ainsi au sein de l'humanité à la manière d'une maladie sexuellement transmissible. C'est ce qui est arrivé à Innsmouth, ainsi que dans toutes les autres colonies des Profonds. Après plus de deux générations, le matériel génétique cesse de donner de vrais Profonds et devient récessif chez l'hybride jusqu'à ce que le stress ou une autre source de mutation par croisement ne déclenche la métamorphose vers la forme de Profond inférieur.

Profond supérieur

Compétences (sur terre / sous l'eau) : Athlétisme 13/19, Combat 13/19, Santé 14

Géométrie non-euclidienne : 10+. La plupart des sorts liés à Cthulhu ou leur propre race ne coûte que 1 pour eux.

Seuil de Blessure : 4/5

Modificateur de Vigilance : +1 (cibles bruyantes) / +2 (écholocalisation)

Modificateur de Discrétion : +0/+1

Attaques : Serres (d+2), morsure (L1*)

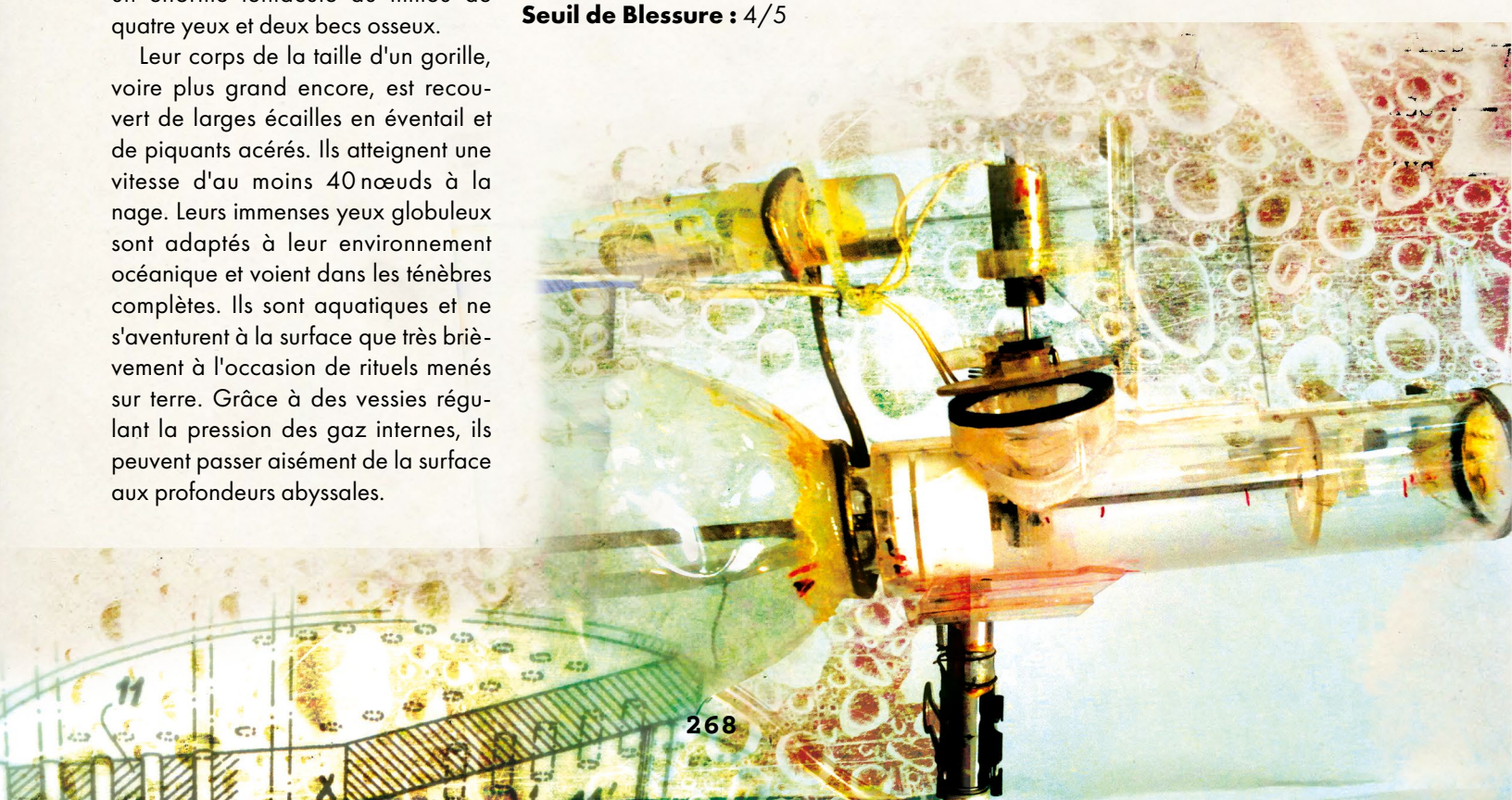
Armure : -2 contre tout (écailles et peau) ; Résistant (balles, armes perforantes) [L-1]

Perte d'Équilibre mental : +1

Injecteur : Les Profonds supérieurs peuvent attaquer une cible sans défense à l'aide de leur dard barbelé (d-2). Sur un test de Combat réussi, ils lui injectent alors le complexe génétique de leur race. Si la victime survit à cette rencontre, retrouver le souvenir de cette attaque ou remarquer les symptômes implique un test à 4 points d'Équilibre mental (Impuissance). Éventuellement, elle peut également se transformer à terme en Profond inférieur.

Ancêtre profond

Il n'existe pas de civilisation culturelle des Profonds au sens où les humains comprennent ces mots. Au lieu de



cela, leurs colonies individuelles se répandent sous la surface des océans, s'organisent en clans rudimentaires issus d'un puissant Profond supérieur tel que Dagon, Hydra, Shaurash-Ho ou Byatis, qu'ils appellent Ancêtre.

Les « cités » des Profonds regroupent des séries de grottes et de grandes structures ressemblant à du corail autour de l'endroit où repose leur Ancêtre. En général, elles se dressent à plus d'un kilomètre de profondeur dans une fosse sous-marine. Certaines colonies ne se réclament d'aucun Ancêtre, mais ont été fondées par des hybrides ou des exilés. Mais même ces postes avancés perpétuent les rituels dans l'espoir d'attirer à eux l'un des Ancêtres non affilié.

Les Ancêtres profonds sont des créatures d'au-moins 6 mètres de haut, pesant plusieurs tonnes. Il ne s'agit pas de sortes de Godzilla, mais bien de demi-dieux intelligents et familiers avec l'armement humain.

Ancêtre profond

Compétences (sur terre / sous l'eau) : Athlétisme 25/35, Combat 27/41, Santé 29+

Géométrie non-euclidienne : 30+. Les sorts liés à Cthulhu ou leur propre race ne coûtent que 1 pour eux. Tous les autres ont un coût de 3.

Seuil de Blessure : 3/4 (énorme)

Modificateur de Vigilance : -1/+2

Modificateur de Discrétion : -3/+1

Attaques : Serres (L2*H)

Armure : -4 contre tout (écailles et peau) ; Résistant (balles, armes perforantes) [L-2]

Perte d'Équilibre mental : +1 ; +2 à toute perte de Santé mentale

Rejetons de Yog-Sothoth

Ces créatures hybrides naissent de l'union de Yog-Sothoth et d'un humain. Chaque Enfant (Fils ou Fille) est différent des autres. Tous ces hybrides grandissent et mûrissent rapidement ; ils ont besoin de grandes quantités de chair fraîche pour se nourrir. Pendant un certain temps, et à moins de les examiner de près, les plus petits individus ont une apparence humaine. Ils atteignent l'âge adulte au bout de 10 ans. À 15 ans, ces hybrides monstrueux sont parfois si grands et difformes qu'ils ne paraissent humains qu'en se tenant voûtés sous une couche épaisse de vêtements amples.

En revanche, rien ne peut masquer leur puanteur, une odeur particulièrement nauséabonde n'ayant rien d'humain. Les chiens détestent les rejetons impurs de Yog-Sothoth et s'attaquent à eux à la moindre occasion. Les hybrides évitent autant que possible de fréquenter les hommes, à moins d'y être obligés pour remplir leurs objectifs. Les rejetons de Yog-Sothoth cherchent à ouvrir des portails à travers le monde pour accueillir leur géniteur et leurs cousins invisibles au sang plus pur.

Rejeton humanoïde

Compétences : Athlétisme 10, Bagarre 13, Mêlée 5, Santé 11

Géométrie non-euclidienne : 1 point par an depuis sa naissance ; Appeler Ceux de l'Extérieur (Yog-Sothoth), Signe de Voor et autant de rituels qu'il est capable d'apprendre.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : +1 (-3 contre les chiens)

Attaques : Coup de poing surhumain (d-1), dague sacrificielle (d-1), tétée vampirique (voir ci-après)

Armure : Résistance (balles et attaques perforantes)

Perte d'Équilibre mental : +0 (vêtu ou d'apparence humaine), +1 (nu, mort ou d'apparence surhumaine)

Saut, escalade et course : Un rejeton impur peut sauter, escalader et courir d'une façon tout à fait surhumaine. En dépensant 2 points d'Athlétisme, il peut franchir des distances verticales et des obstacles impraticables pour l'homme ; en temps normal, il se déplace à vitesse humaine.

Tétée vampirique : Lors de n'importe quel tour après que le rejeton impur a maîtrisé sa cible grâce à Saisie monstrueuse (cf. page 238), les proboscis rouges de ses tentacules (lesquels sont généralement dissimulés) aspirent goulûment le sang des veines de la victime. Cette attaque touche automatiquement, infligeant d+1 dégâts d'Athlétisme ; chaque point perdu en Athlétisme régénère la Santé du rejeton de 1. Si le score d'Athlétisme de la victime atteint 0, elle s'évanouit et la tétée du rejeton lui inflige des dégâts de Santé. (Si la victime survit, elle récupère 1 point d'Athlétisme par jour d'alitement.)

Rejeton pur

Compétences : Athlétisme 13, Bagarre 25, Santé 21

Géométrie non-euclidienne : 2 points par an depuis sa naissance ; mêmes rituels que le rejeton humanoïde. Si deux rejetons dépensent chacun 1 point de Géométrie non-euclidienne pour lancer un rituel, ces 2 points comptent comme 3 pour payer le Coût.

Seuil de Blessure : 7 (si invisible), 3 (massif, si visible)

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +2 (si invisible), -3 (si visible, contre les chiens)

Attaques : Piétinement (L1H), trompe (d-1) ; après une attaque de trompe réussie, le rejeton s'empare de la cible avec Saisie monstrueuse et entame la Tétée vampirique (voir ci-dessus).

Armure : Transcendance (si invisible), Résistance (tout sauf les armes enchantées, seulement si visible)

Perte d'Équilibre mental : +1 (invisible), +3 (visible)

Investigation

Expertise légale : Le torse et la jambe ont été aplatis par une masse plus ou moins cylindrique qui s'est abaissée rapidement. (Si on était en Inde et non en Oregon, j'aurais émis l'hypothèse qu'il s'agit de la trompe d'un éléphant.) La substance goudronneuse, noire et filandreuse sur le corps s'est sublimée en un résidu blanchâtre et gluant. Étonnamment, le corps présente peu de saignements ou de contusions. Des analyses plus poussées ont révélé que la grande marque noirâtre et circulaire entre les omoplates est constituée de dizaines de petites plaies suppurantes.

ROHUM : C'te pôv vieille Elspeth. L'a mise en cloque à la fête de la Sainte Croix, et l'a fait une fausse couche au solstice d'été. Elle continue d'dire qu'elle va « nourrir l'bambin » en allant à Devil Glen quand elle croit qu'personne la r'garde. Ça doit êt' de famille. Croyez-moi ou pas, mais sa mère laissait traîner des cervelles d'agneau pour les engoulevents.

Observation : La piste de la créature remonte le long de la falaise de schiste. Et vu la profondeur des traces, elle doit peser bien plus lourd qu'un élan. (Survie)

Shoggoth

Un jour, ces formes de vie acellulaires géantes et artificielles en évolution constante développèrent une conscience et se rebellèrent contre leurs anciens maîtres crinoïdes, bien avant l'avènement de l'humanité. Vaincus de justesse au cours d'une guerre qui ravagea le monde, les shoggoths survivants sont semi-intelligents, malveillants et incroyablement dangereux. En apparence immortel et quasiment indestructible, un shoggoth constitue l'arme parfaite ; selon des informateurs, des shoggoths seraient au service des Profonds et de géomètres non-euclidiens indépendants.

Masse informe d'environ cinq mètres de diamètre (ou plus), le shoggoth regorge d'yeux verts et de bulles iridescentes, se dotant à volonté d'organes ou de tentacules pour accomplir ses tâches. Il est capable d'exercer une force prodigieuse ou de s'infiltrer à travers les espaces les plus étroits.

La substance protoplasmique qui les compose n'est ni végétale ni animale. Génétiquement plus proche des moisissures ou des algues, ils sont en outre capables d'imiter ou d'adapter toute forme organique selon leurs besoins ou leurs désirs. Ils sont la solution idéale à tout problème, car ils sont virtuellement capables de surmonter, ériger ou *détruire* n'importe quel obstacle. Plus que pour n'importe quelle autre espèce présente dans ce livre, charge à l'Officier de modifier les compétences des shoggoths et de leur en ajouter, afin de les rendre encore plus diaboliquement dangereux pour les Agents.

Shoggoth

Compétences : Athlétisme 28+, Bagarre 23+, Santé 38+

Géométrie non-euclidienne : Un shoggoth ayant absorbé d'une façon ou d'une autre (ou imité à la perfection) les rites de ses maîtres peut posséder quelques points en Géométrie non-euclidienne et d'un ou deux rituels de routine.

Seuil de Blessure : 3 (corpulent)

Modificateur de Vigilance : +3 ; les shoggoths ne subissent aucun malus dus à l'obscurité, au brouillard, etc.

Modificateur de Discrétion : -1

Attaques : Coup de pseudopodes (d+2), coup fracassant (L2)

Armure : Résistance (tout), les attaques létales supérieures au niveau L2 infligent d+2 dégâts ; les shoggoths ne peuvent pas être Blessés ni subir de malus de dégâts

Perte d'Équilibre mental : +3

L'étreinte du shoggoth : En combat, un shoggoth de taille normale (5 m) peut attaquer jusqu'à deux créatures à Courte portée par tour, et toutes les créatures à Bout portant en même temps (en revanche, le Seuil de Blessure des cibles augmente de 1 pour chaque groupe de trois cibles distinctes que le shoggoth attaque). Après avoir réussi son attaque sur une cible à Courte portée, la cible passe à Bout portant, le shoggoth ayant fait suinter une partie de son être pour se rapprocher. Un shoggoth peut étirer ou transformer sa masse pour s'approcher à Bout portant d'autant de cibles que possible. Pour cela, il doit dépenser 2 points d'Athlétisme par cible (3 points pour les cibles à Moyenne portée).

Déplacement : Un shoggoth peut glisser sur le sol, diffuser sa densité pour devenir plus léger que l'air, ou se propulser en rejetant de l'eau ou de l'air comme un moteur à réaction. Personne n'a jamais survécu suffisamment longtemps face à un shoggoth pour en mesurer la vitesse maximale, mais certains rescapés ont pu s'enfuir en voiture, en hors-bord ou en avion.

Imitation : Le shoggoth peut imiter n'importe quelle voix humaine (ou n'importe quel son) qu'il perçoit en échange de 2 points de Santé par scène. Tout personnage qui tend l'oreille et soupçonne d'entendre un monstre plutôt qu'un ami doit réussir un test de Sixième sens de Difficulté 6 pour s'en persuader.

Exsudation : Le shoggoth peut



s'épandre, grandir, se déplacer ou se modifier pour remplir n'importe quelle ouverture où l'air peut s'infiltrer.

Pseudopodes : Du shoggoth jaillit soudain un pseudopode creux et tranchant comme un rasoir qui empale sa cible (d+2) pour en absorber la protéine nutritive. Le shoggoth gagne tous les points de Santé perdus par la cible.

Régénération : Un shoggoth possédant au minimum 1 point de Santé peut récupérer d+1 points de Santé par tour, du moment qu'il reste immobile et n'attaque pas.

Piège étouffant : Grâce à la Saisie monstrueuse (cf. page 238), un shoggoth peut enrouler un tentacule de plus en plus puissant autour d'un personnage (d+0). À chaque tour, le shoggoth touche automatiquement sa cible et lui inflige +2 dégâts supplémentaires. Il peut également porter une deuxième attaque et mordre sa cible avec une bouche apparue de nulle part pour d+5 dégâts. Les personnages piégés par le shoggoth le touchent aussi automatiquement. Quand un personnage meurt étouffé, le shoggoth rajoute son niveau de Santé au sien ; le personnage a été réduit en nutriments puis digéré.

Inarrêtable : Si sa Santé tombe à 0, le shoggoth s'effondre en un amas de morceaux de matière organique inerte, dure et desséchée. Cependant, cela ne signifie pas sa mort. Pour peu qu'on le laisse ainsi dans un lieu pourvu d'oxygène et d'eau (même s'il ne s'agit que des molécules présentes dans l'air), le shoggoth récupère la moitié de sa force en 18 à 23 h. Si cette matière desséchée est brûlée ou soumise à d'autres forces destructrices (qui elles-mêmes n'affecteraient pas le shoggoth en temps normal), le shoggoth est détruit pour de bon.

Investigation

Biologie : Cette substance gluante est faite de protoplasme pur, comme la matière qui constitue les amibes. Aucune structure cellulaire n'est visible. Sa chromatine est parcellaire, uniformément mélangée de part et d'autre, au lieu d'être présente sous forme distincte de corps nucléaires ou d'organites.

Expertise légale : Une bave noirâtre et putride recouvre le corps sévèrement meurtri. La colonne vertébrale a été partiellement séparée. Ce qui reste de la tête n'est maintenu que par des fragments épars de peau et de tendons. Le corps présentait plus d'une dizaine de marques de morsures et de griffures différentes.

Observation : Les briques du mur sud sont simplement empilées les unes sur les autres. C'est comme si le mortier avait été dissous sur place par quelque chose qui s'est infiltré dans la pièce en traversant le mur. (Architecture)

Sixième sens : Des profondeurs du tunnel parvient une sorte de rugissement ou de grondement qui ne renvoie pas d'écho. On croirait entendre une foule de gens ou une volée d'oiseaux.

Tcho-Tcho

Personne ne sait d'où viennent les « Tcho-Tcho », ni même si tel est vraiment leur nom. Les Grecs les surnommaient « Tochoa » : surgis de nulle part, ils régnèrent avec violence sur une grande partie de l'Afghanistan moderne avant d'être repoussés dans les contrées sauvages de l'Asie, au IIIe siècle av. J.-C., par les Perses sassanides. Les Chinois les surnommèrent

« Hsiao Yueh-Chih ». Ils mirent au ban de la société « ceux au sourire en couteau », les accusant de cannibalisme et les soupçonnant de voyager entre le monde connu et Leng-la-Dissimulée.

Les Anglais enquêtèrent sur les rumeurs des cités cachées des Khyo-Khyom, à Letha Taung, en Birmanie, et sur le site de Kota Gelanggi, en Malaisie occidentale. Les missionnaires français d'Indochine surnommèrent « Chauchas » cette tribu de petits hommes repliés sur eux-mêmes : en apparence amicaux, ils démontrèrent une inclination aux embuscades et à la violence. Les anthropologues culturels américains les identifièrent sous le nom de « Tcho-Tcho », du khmer signifiant « brillant »... ou du mot yi signifiant « les mangeurs ».

Ces observations et ces noms possèdent un fondement de vérité. En tout cas, on ne peut pas dire qu'ils soient erronés. Quant aux Tcho-tchos, qu'ont-ils à dire d'eux-mêmes ? Rien. Si on leur pose la question, ils se contentent de sourire et de rire en montrant leurs dents noires et acérées. Peut-être vous offriront-ils une pipe bourrée de pétales sombres et parfumés de *khmaw chhouk*. Mais tout le monde s'accorde à dire que les Tcho-tchos, non contents d'être relativement dangereux, sont aussi des menteurs accomplis. Ne leur faites confiance sous aucun prétexte.

Certains Américains se fichaient de leur nom et de leur réputation. Aux yeux de la CIA, ils n'étaient que des guerriers cruels et sans pitié qui détestaient les communistes. En 1961, la CIA leur fournit ainsi des armes pour la guerre secrète au Laos. Dès 1965, DELTA GREEN remet en question les alliés douteux de la CIA : les Tcho-tchos sont incroyablement sadiques et des cannibales notoires. En 1969, les Tcho-Tcho trahissent les Américains en les menant dans des embuscades et des marmites ; en 1970, DELTA GREEN leur rend la pareille au cours d'une campagne de bombardement dévastatrice.

Tcho-Tcho

Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 8, Bagarre 7, Mêlée 5, Santé 6, Tir à l'arc 6

Géométrie non-euclidienne : 5+ pour les chamans, 10+ pour les sorciers ; les rituels comportent toujours un moyen de contacter la divinité voulue et Appeler Ceux de l'Extérieur pour ses fidèles, ainsi que Signe de Voor, Flétrissure et tout autre sort désagréable.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +2 (dans leur environnement), +1 (partout ailleurs)

Attaques : Coup de poing (d-2), morsure (d-1), fléchette de sarbacane (d-2 + poison), kriss (d-1 + poison), flèche (d-1 + poison), fusil M1 Garand calibre .30 (d+2 + poison)

Armure : Aucune

Perte d'Équilibre mental : Voir un Tcho-Tcho n'occasionne aucune perte d'Équilibre mental, jusqu'à ce que vous appreniez à les connaître.

Balles à pointe creuse : Devinez quoi : avec une petite aiguille creuse, un petit poinçon, du feu et un peu de patience, on peut remplir la pointe creuse d'une balle avec du poison ! Les balles à pointe creuse augmentent les dégâts infligés de +1 et améliorent l'efficacité des amures de 1 point (par exemple une Armure de -1 passe à -2). Et en plus, elles empoisonnent la cible.

Poison paralysant : Toute attaque tcho-tcho qui perce la peau (ou l'application subreptice de khmaw chhouk sur la nourriture ou les vêtements d'un Agent) empoisonne la cible (cf. page 119) :

- Δ Début : 1-3 tours (3-6 minutes en dehors d'un combat)
- Δ Test : Santé, Difficulté 7
- Δ Mineur : d+1 dégâts, Blessé, -1 au Seuil de Blessure pendant un jour ; d-1 en cas de traitement immédiat avec Pharmacie ou Premiers soins.
- Δ Grave : L2H, paralysie totale et -1 point en Santé et en Athlétisme par tranche de 30 minutes jusqu'à la mort ou l'hospitalisation.

Les herboristes Tcho-Tcho peuvent recréer autant de symptômes qu'ils le souhaitent grâce à la pâte de khmaw chhouk : quêtes imaginaires, délire, sommeil, rage incontrôlable, contact chamanique avec une divinité, aphasie, peur panique... La seule limite de l'Officier, c'est son imagination. Ils peuvent aussi créer des toxines pour (et à partir de) n'importe quelle forme de vie organique, accélérer les effets d'un poison, reproduire des symptômes a priori bénins, ou utiliser le poison présents dans les créatures paranaturelles.

Investigation

Biologie : Les tiges et les morceaux de feuilles retrouvés dans les gouttières de l'entrepôt proviennent assurément de lotus, probablement issus de l'Asie du Sud-Est. Mais je n'ai jamais vu ce genre de nelumbo et la sève est si toxique qu'elle a décoloré le bois vermoulu en dessous.

Expertise légale : La victime est morte des suites d'une terrible agonie : son dos s'est arqué jusqu'à former un cercle presque entier, les doigts et les orteils se sont raidis comme des griffes, et un rictus sardonique a déformé le visage jusqu'à lui donner une laideur inimaginable. Après un troisième examen, nous avons trouvé la plaie perforante dans la plante du pied gauche : quelqu'un a dû cacher la fléchette dans sa chaussure pendant son sommeil.

Médecine : Ce n'est pas que Mlle Delahunt décoche des œillades, c'est que sa paupière s'affaisse sans qu'elle le veuille. Un tel ptosis est un symptôme de l'utilisation d'opiacés. Peut-être Mlle Delahunt en sait-elle plus à ce sujet qu'elle ne veut le faire croire. *(0 point dépensé)* Un ptosis peut aussi être déclenché par une surexposition à l'apomorphine, un dérivé alcaloïde que l'on trouve dans les feuilles et les fleurs de lotus. *(1 point dépensé)*

Sixième sens : Vous entendez un halètement rauque sur votre gauche, au niveau du sol.

Vagabond dimensionnel

Ressemblant à un singe massif aux traits insectoïdes, le vagabond dimensionnel (nom donné par Ludwig Prinn) infeste les courants et les tourbillons d'un espace-temps à neuf dimensions. Sa peau se révèle tannée, rouge ou noir d'ébène, flasque au point de pendre en replis autour de son corps et de son crâne courtaud. Son squelette s'articule contre nature, lui permettant par exemple de faire tourner sa tête comme un couvercle ou de renverser l'axe de ses membres noueux afin d'attaquer soudain une cible située derrière lui.

Doté d'une intelligence relativement faible et de la capacité à voyager à travers l'espace quadri-dimensionnel, le vagabond s'avère être l'un des serviteurs favoris des sorciers de toute espèce.

Vagabond dimensionnel

Compétences : Athlétisme 11, Combat 18, Santé 14

Géométrie non-euclidienne : 4+ pour le serviteur d'un mage qui a pu lui transmettre n'importe quel sort.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +2 (uniquement pour les attaques surprises par transfert)



Attaque : Coup de fléau (d+1) ; le vagabond peut attaquer deux fois la même cible par tour.

Armure : -3 contre tout (cuir rugueux et épais) ; Transcendant (toute attaque de sa cible actuelle) ; toutes les autres attaques n'infligent que la moitié des dégâts

Perte d'Équilibre mental : +0

Transfert : Pour 1 point d'Athlétisme, le vagabond peut se téléporter n'importe où dans un rayon de 50 mètres. Il tremble et trébuche silencieusement à travers la réalité.

Saisie : Le vagabond peut effectuer une Saisie monstrueuse (cf. page 238) contre une victime sans défense. (Contre toute cible au prix de 2 points d'Athlétisme.) Si la cible saigne, le vagabond aspire 1 point de Santé par tour jusqu'à ce qu'elle meure ou lui échappe. Sinon, la créature emporte sa victime dans un espace-temps non-euclidien d'où elle ne reviendra jamais.

Bond : Le vagabond se déplace à la manière d'un grand singe aux doubles articulations. Il bénéficie d'un avantage dans toute opposition de poursuite à pied.

Investigation

Criminologie : Les projections de sang indiquent que l'attaque s'est déroulée exactement ici, au milieu de la pièce. Mais on ne trouve aucune trace ou piste qui permette de dire que la victime a été déplacée où que ce soit. Comme on devrait le voir sur ce tapis ou ces murs blancs.

Sixième sens : Les miroirs et les vitres reflètent une lueur scintillante qui ne semble pas provenir de la pièce elle-même.

Vampire stellaire

Ces répugnantes choses volantes sont normalement invisibles, ne signalant leur présence que par une sorte de ricanement de goule. Le vampire possède une forme vaguement ovoïde, un estomac en suspension entre des tentacules terminés chacun par des bouches hérissées de dents pointues comme des aiguilles. Deux queues cartilagineuses arborent des serres acérées avec lesquelles il saisit et taillade sa proie. Il approche alors sa large bouche centrale afin de s'abreuver du sang qui gicle. Tandis qu'il se nourrit, le vampire stellaire apparaît alors que le sang le recouvre ou le colore de l'intérieur et révèle toute son obscène obésité.

Les vampires sont très forts, capables de fracasser un rebord de fenêtre ou, en vol, de briser en deux l'échine d'un être humain. Ils voyagent sur un vent froid, sans doute depuis l'espace interstellaire, le plus souvent en réponse à une invocation non-euclidienne.

Vampire stellaire

Compétences : Athlétisme 9, Combat 20, Santé 12

Géométrie non-euclidienne : Les pratiquants de rituels non-euclidiens qui invoquent régulièrement le même vampire stellaire prennent le risque de le voir apprendre des sorts. Si le monstre profite de cette opportunité, il bénéficie alors d'un niveau en Géométrie s'élevant de 4 à 10, ainsi que d'un sort pour prendre une douce revanche, comme par exemple Échange de personnalités.

Seuil de Blessure : 6 (invisible mais ricanant) ; 3 (lent et visible lorsqu'il se nourrit et pendant les 3 tours suivants)

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +0

Attaques : Frappe d'un membre griffu (d+1), morsure (d-1). Chaque tour, le vampire stellaire peut soit mordre, soit se nourrir de sa victime, soit attaquer avec ses deux membres.

Armure : -1 contre tout (peau glissante) [L-1]

Perte d'Équilibre mental : +1

Soif de sang : Quand il n'est pas en train de se nourrir, le vampire stellaire doit effectuer un test d'Athlétisme Difficulté 3 pour éviter d'aller vers la plus grosse quantité de sang déversé à sa portée.

Exsanguination : Après une morsure réussie, le vampire ajoute la Santé perdue par sa victime à sa propre réserve de Santé ou d'Athlétisme. Les attaques par morsure suivantes réussissent automatiquement. La cible est maintenue par les bouches mobiles du monstre selon les mêmes règles qu'une Saisie monstrueuse (cf. page 238). Elle peut toutefois attaquer sans avoir à dépenser de point d'Athlétisme.

Investigation

Chimie : Le corps est légèrement cyanosé. Le sang de la créature pourrait être à base d'hémocyanine plutôt que d'hémoglobine. Elle assimile bien mieux l'oxygène que nous. *1 point dépensé :* en contrepartie, elle s'avère bien plus sensible à la chaleur. (Biologie)

Jargon policier : Tout l'édifice se trouvait sous bonne garde. Aucun témoin n'a vu quelqu'un traverser la pelouse. Aucun chien n'a aboyé. Vers 2h du matin, au moment du décès, l'une des filles croit qu'elle l'a entendu ricaner tout seul dans la pièce.

Médecine légale : Le cadavre a été retrouvé presque replié sur lui-même, les articulations si exsangues qu'elles en étaient lâches et molles. Aucune trace de sang dans le corps, malgré les profondes blessures dentelées le long des bras, sur la gorge et dans le dos. La peau et la chair sont incroyablement pâles, même les capillaires ont été vidés de leur contenu. Il ne s'agit donc pas d'une lividité post mortem. Les os sont creux, la moelle a disparu. La colonne vertébrale, les humérus et les fémurs ont été brisés comme de simples crayons.

Physique : Ces choses doivent être transparentes, pas vraiment invisibles, sinon nous ne pourrions pas voir à l'intérieur d'elles le sang qu'elles absorbent. Si nous pouvons trouver la bonne combinaison de faisceaux lumineux, la matière qui les compose *doit* la réfracter. Nous pourrions ainsi obtenir une image reflétée, une silhouette ou mieux encore, un halo. *(1 point pour chaque malus de -1 au Seuil de Blessure de la créature)*

Ver qui marche

Un sorcier parcourt les rues de la ville. À sa mort, on l'enterre. Les vers mangent sa chair et s'engraissent. En même temps, ils grossissent et se gorgent de pouvoir occulte. Ils donnent naissance à d'autres vers, jusqu'à ce que la colonie prenne taille humaine et s'extirpe de sa tombe, ou qu'elle soit déterrée par un autre cultiste ou par quiconque recherche des pouvoirs magiques. La colonie de vers émerge du sol et revêt une robe et un masque pour camoufler son apparence. Un sorcier parcourt de nouveau les rues de la ville.

Après sa résurrection impie, soit le sorcier-ver s'accouple avec une humaine pour engendrer sa propre

lignée d'élèves repoussants, soit il charme des apprentis sorciers grâce au savoir qu'il a acquis dans la tombe. Il finit par transformer sa descendance ou ses élèves en cultistes-vers, soit grâce à la Géométrie non-euclidienne, soit en leur offrant de la nourriture ou du sang frelaté. Lorsque ces cultistes meurent, ils reviennent eux aussi à la vie sous forme de colonies boursouflées de vers de tombe qui se meuvent dans la ville, parées de longues robes et de masques.

Ver qui marche

Compétences : Athlétisme 4, Mêlée 4, Santé 8

Géométrie non-euclidienne : 4-10+ ; en général, les sorciers-vers connaissent une version d'Appeler Ceux de l'Extérieur pour invoquer une nuée d'ai-apa, un vagabond dimensionnel, ou un vampire stellaire. Ils utilisent également des rituels offensifs tels qu'Échange de personnalité, Flétrissure ou Suggestion infaillible.

Seuil de Blessure : 3

Modificateur de Vigilance : -1

Modificateur de Discrétion : +1

Attaques : Dague (d-1)

Armure : Résistant (armes physiques)

Perte d'Équilibre mental : +2

Reptation chaotique : Il ne s'agit pas d'un seul ver énorme, mais d'une accumulation de milliers de vers qui se tordent et se tortillent dans tous les sens. Une telle chose rampante peut s'immiscer à travers n'importe quel espace de la taille d'un ver ou plus petit, comme la fente d'une boîte aux lettres, les fissures d'une fenêtre, toute construction en bois ou de piètre qualité.

Investigation

Expertise légale : Son expression faciale trahit une folle terreur des plus intenses. En desserrant ses poings, nous avons découvert que ses paumes étaient couvertes d'une substance crasseuse et visqueuse à base de vers broyés et de terre. Le décès est imputable à une insuffisance cardiaque aiguë, conjuguée à une succession d'anévrismes crâniens et d'AVC mineurs. C'est comme si ses systèmes neurologiques et cardiaques avaient chacun subi un choc considérable au même moment.

Observation : Le sol de la tombe d'Abednego Stark présente plusieurs trous étranges. On dirait que des vers n'ont cessé d'y creuser des tunnels, mais après 200 ans, il ne doit pas rester grand-chose du corps. (Biologie)

Occultisme : « Al-Shakashik, du haut de sa sagesse, a dit : "Paisible est la tombe où sorcier jamais ne fut inhumé ; la ville ayant brûlé ses sorciers peut dormir paisible, elle aussi". De tout temps, l'âme de celui ayant pactisé avec le diable ne provient pas de cet argile corporel, mais engraisse et instruit *le ver rongeur lui-même ;* et ce jusqu'à ce que la corruption engendre une vie infecte, et que les ternes charognards de la terre la contrarient par leur croissance habile, puis la gangrènent de leur monstrueuse boursouflure. L'on ignore les trous énormes qui sont creusés là où les pores de la terre devraient suffire, et les choses qui rampaient n'auraient jamais dû apprendre à marcher. » Cette citation d'Alhazred est réputée pour figurer dans d'autres recueils d'occultisme islamiques.

Sixième sens : Un ver ou deux viennent de tomber des mains de cet homme.

Wendigowak

Ces ogres cannibales des légendes algonquiennes sont la manifestation de l'infection s'étant répandue dans les confins septentrionaux, chez ceux ayant participé à la communion d'Itla-Shua et mangé de la chair humaine. Imprégné d'une odeur étrange, la fourrure du wendigo se hérisse sur sa peau cadavérique glacée aux teintes blanc-bleuté. Ses yeux scintillent d'un éclat rouge ou violet tandis qu'une langue allongée pointe entre ses dents crochues et saillantes. Malgré ses pieds difformes ou bestiaux, le wendigo se déplace en faisant des bonds gigantesques.

Wendigo

Compétences : Athlétisme 12, Bagarre 16, Santé 13

Géométrie non-euclidienne : 8 ; peut invoquer Itla-Shua pour un Coût de 5.

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +2 (+4 pour pister une proie blessée)

Modificateur de Discrétion : +2 (+3 s'il neige)

Attaques : Coup de griffe (d+1), morsure (d+0 + wendigoïsme éventuel), hurlement (spécial) ; le wendigo peut effectuer deux attaques par tour (soit coup de griffe et morsure, soit deux coups de griffe). Si deux coups de griffe touchent la cible successivement, sa morsure réussit automatiquement jusqu'à ce que le wendigo soit séparé de sa proie.

Armure : -4 (cuir épais et gelé) ; Résistance (toutes attaques sauf de feu sous le seuil L2) [L-1] ; subit le double de dégâts du feu (ignore son armure).

Perte d'Équilibre mental : +0 ; +1 si l'observateur connaissait le wendigo avant sa transformation.

Pas de géant : Pour 2 points d'Athlétisme, le wendigo peut bondir ou « marcher » jusqu'à 20 mètres de haut ou sur 40 mètres en longueur (et passer de Moyenne portée à Bout portant, par exemple) en un seul tour.

Hurlement : Le hurlement du wendigo lui coûte 2 points de Géométrie non-euclidienne : quiconque l'entend doit effectuer un test d'Équilibre mental à 5 points (Paranaturel). En cas d'échec, le personnage devient Brisé

jusqu'à la fin de la scène ; une réussite occasionne une perte de 2 points d'Équilibre mental.

Morsure du wendigo : Au terme du combat, les Agents survivants ayant été mordus doivent effectuer un test d'Équilibre mental (Difficulté 5, +1 pour chaque morsure de wendigo supplémentaire, +5 si l'Agent a déjà mangé de la chair humaine). S'il échoue, l'Agent gagne +3 en Athlétisme et en Santé, double sa valeur de Bagarre, et inflige d-1 dégâts avec sa morsure (et propage le wendigoïsme). Il développe une Addiction (Chair humaine). Ses pieds commencent à se déformer et ses yeux changent de couleur (test de Sixième sens de Difficulté 5 pour le remarquer). Au terme de l'opération (ou plus tard selon les désirs de l'Officier), il se transforme en wendigo et s'enfuit en direction de l'Arctique.

Investigation

Anthropologie : Le recueil le plus complet sur les croyances wendigos et leurs rencontres, au même titre que les autres créatures issues du folklore des Cris et des Ojibwés, prend la forme d'un journal rédigé en 1823 par George Nelson, un trappeur de la Hudson's Bay Company, qu'il garda sur lui durant son séjour au lac la Ronge, dans la Saskatchewan.

Expertise légale : Le corps est complètement gelé, comme s'il avait passé des jours dans un congélateur ou dans le paysage hivernal arctique. Ou bien au sommet d'une montagne ou dans les couches supérieures de l'atmosphère, car le saignement autour des yeux pourrait avoir été provoqué par dépressurisation. Bien sûr, le sang figé autour de la gorge et de l'abdomen a été occasionné par les morsures profondes ; le foie reste introuvable.

Sixième sens : L'air glacial est porteur d'une odeur bizarre, âcre, comme un mélange de relents de feuilles en décomposition, de bois pourri et de sang. On ne pourrait mieux la décrire qu'en la comparant à « l'odeur des fauves ».

Xin

Aussi connu sous la transcription *shen,* xin est le nom traditionnel chinois pour désigner divers esprits de la terre, de l'eau et des cieux, soit un équivalent grossier du djinn arabe (et qui pourrait lui être apparenté, peut-être via les mots chinois *hsien* ou *xian,* signifiant sorcier immortel et immatériel). Mais comme beaucoup de créatures issues de folklores traditionnels, leurs sombres origines tiennent du paranaturel.

À l'époque du Pléistocène supérieur, un champ d'énergie néfaste venue de la constellation d'Andromède ou de l'Aigle a atteint la Terre et dominé les hommes du dernier empire de Mu. Le champ xin déforme et réduit à un niveau quantique les énergies potentielle et cinétique, la gravité, et même le temps. À son summum, la force télékinésique des xins réduit la matière en fragments. Ils peuvent aussi manipuler les molécules ambiantes (en particulier sous forme liquide ou gazeuse) pour créer une « forme draconique » concrète, le lung-xin.

Au cours de leur règne de terreur suicidaire, de contrôle extraterrestre et de vie paranaturelle (ou de mort par érosion), les xins s'écoulèrent ou se propagèrent sur Terre, contenus à l'intérieur de pierres conductrices de xin (en particulier le jade) et de motifs métalliques complexes de Géométrie non-euclidienne. Heureusement, la faible entropie de la Terre et la haute constante de Boltzmann affaiblissent les xins, qui commencèrent à s'épuiser en détruisant les cités rebelles et en faisant la guerre à Lomar et l'Hyperborée.

Finalement, l'énergie entropique des xins déclina puis s'évanouit en incertitudes hasardeuses, sauf dans quelques endroits reculés. C'est dans ces lieux que les survivants de Mu ou des cultes aberrants protégèrent de leurs ennemis les pierres de convergence chargées en xin et qu'ils apprirent à recharger les champs xins par la haine et le désespoir. De temps en temps, les xins refont surface. Ils laissent dans leur sillage des cultes terrifiés et davantage de cités en ruines, encerclées par une eau saumâtre bleu-verdâtre : Liangchu fut anéantie et sombra dans le lac Tai en 2250 av. J.-C. ; en 1190 av. J.-C., Ugarit, sur le littoral méditerranéen, fut brisée et calcinée ; rasée en 535 après J.-C., Corbenic sombra sous Llyn Safaddon, au Pays de Galles.

Les cultes des xins subsistent encore, regroupés autour de bassins chargés en xin, à protéger leurs pierres qui, dorénavant, prennent souvent la forme d'anciens disques bi en jade et de récipients taotie. Les xins contrôlent leurs esclaves en rallongeant leur espérance de vie et en leur infligeant des punitions cruelles, comme de leur amputer des membres ou leur faire pousser des protubérances tentaculaires et simili-cancéreuses. Les xins communiquent par télépathie. En faire l'expérience entraîne souvent une dépression suicidaire ou une résignation pessimiste. Le Kuen-Yuin (cf. page 312), leur culte actuel, récolte la souffrance et le chaos de la grande révolution culturelle, malgré le danger politique qu'elle représente pour ses membres.

Xin

Compétences : Santé 22

Géométrie non-euclidienne : 21+. Les xins ne sont pas des individus, mais plutôt les concentrations locales d'une intensité de champ. Un champ xin plus intense utilise des valeurs de

Géométrie non-euclidienne supérieures à trois chiffres. En sus de leurs pouvoirs, ils disposent de n'importe quel rituel.

Les pouvoirs des xins sont des rituels de Géométrie non-euclidienne. Ils peuvent dépenser des points de Santé pour les alimenter, à hauteur de 2 points de Santé pour 1 point du coût. Les xins dépensent 2/3 du coût pour tous les pouvoirs et rituels lorsqu'ils les utilisent dans une zone souterraine à ciel ouvert, comme un canyon, le lit d'une rivière ou une dépression ; ils ne dépensent que 1/3 du coût pour une utilisation souterraine, par ex. s'ils sont dans une cave ou une grotte. Le coût minimum est toujours de 1.

Seuil de Blessure : 7 (invisible)

Modificateur de Vigilance : +1 (+2 contre tout champ électrique ou de la musique)

Modificateur de Discrétion : +2

Attaques : Attaque télékinésique ou en spirale (voir ci-après)

Armure : Transcendance (matière)

Perte d'Équilibre mental : +1 si affecté par le champ xin ; +3 en cas de communication ou de contact mental

Croissance cancéreuse : Les xins peuvent faire pousser à volonté des excroissances cancéreuses chez leurs serviteurs humains, transformant n'importe quel organe ou partie du corps (œil, foie, main, jambe) en tumeur tentaculaire. Les xins peuvent infliger ces transformations à quiconque dont le niveau d'Équilibre mental est passé à -5 ou moins en leur présence. Le cancer peut survenir immédiatement (test d'Équilibre mental de 4 points en Impuissance), ou sur une période plus longue (semaines, mois, années) : le temps n'a pas d'emprise sur les xins. (Coût de 1 par point de Santé remplacé par le cancer ; si la moitié du niveau de Santé de la cible est remplacé par le cancer, la cible demeure à jamais et irrémédiablement rongée par le cancer.)

Dépression : Entrer en contact avec le pessimisme pur et écrasant des xins marque l'esprit humain de cette même disposition. Tout contact avec un xin entraîne toujours l'apparition d'une Dépression. Tout contact avec un xin transforme automatiquement une Dépression préexistante en manifestation aiguë.

Drain énergétique (cibles nombreuses) : Les xins régénèrent leurs réserves de compétences en siphonnant l'énergie d'êtres intelligents pendant leur sommeil, ou celle des hommes en cas de besoin. Les humains pris pour cible se réveillent comme à l'accoutumée mais sont malades et fatigués ; ils sont Épuisés (cf. page 091) et ne peuvent pas régénérer leurs réserves (cf. page 134). (Coût de 1 point par d+0 points d'Athlétisme, de Santé, de Géométrie non-euclidienne ou d'Équilibre mental siphonné à un humain endormi dans un rayon de 10 km.)

Drain énergétique (cible unique) : Pour recruter ou tuer un humain en particulier, les xins le plongent dans le coma et lui aspirent d-2 points d'Équilibre mental ou de Santé comme décrit ci-dessus. Tous les matins, le dormeur peut faire un test de Santé de Difficulté 4 pour se réveiller et récupérer 1 point d'Équilibre mental (ou retrouver un niveau d'Équilibre mental de 1, si celui-ci était négatif). Sinon, il continue à dormir jusqu'à atteindre un niveau de -12 en Équilibre mental *et* de -11 en Santé. Alors, il se réveille au service des xins. Il a une apparence normale mais un niveau de Santé mentale de 0. (Coût de 4 par nuit et par cible.)

Champ électromagnétique : Les xins peuvent émettre ou manipuler une énergie électromagnétique pour provoquer les effets suivants : pellicule voilée, boussole démagnétisée, bande audio ou informatique effacée, composants électriques de véhicules ou de matériel HS, interférences radio, et ainsi de suite. (Coût entre 1 et 3 selon l'échelle de l'effet et la dureté de la cible.)

Brouillard : Les xins peuvent faire apparaître un brouillard camouflant en manipulant les propriétés physiques de l'air ambiant. (Coût de 2 pour chaque +1 aux Difficultés de tests visuels (Conduite, Pilotage, Seuil de Blessure, Sixième sens, etc.) dans un rayon de 100 m.)

Créature intangible : Les xins sont intangibles. Les armes et les substances matérielles ne peuvent pas les blesser. Les xins peuvent ressentir la matière solide et se déplacer/rayonner au travers.

Chirurgie psychique : Les xins peuvent instantanément retirer ou altérer à volonté n'importe quelle partie du corps de leurs esclaves humains sans provoquer ni choc ni hémorragie. Ils peuvent faire de même aux humains qui touchent une pierre xin. (Coût équivalent : à la moitié de la Santé de la cible pour une chirurgie effrayante mais mineure (amputer un pied) qui inflige d-2 dégâts ; à la Santé de la cible pour une chirurgie effrayante majeure (amputer une jambe ou retirer un poumon) qui inflige d+0 dégâts ; au double de la Santé de la cible pour une chirurgie effrayante et fatale (retirer le cœur, retourner le patient sur lui-même) qui inflige d+4 dégâts et tue la cible en 1 tour par point de Santé restant. La cible peut effectuer un test de Santé *ou* d'Équilibre mental de Difficulté 8 pour résister et ne subir que d+0 dégâts à l'organe en question.)

Attaque en spirale : Pour les xins, manipuler la matière est moins fatigant que d'en maintenir l'intégrité physique. Sans cet effort de maintien, leur pouvoir télékinésique réduit la matière en morceaux. Celle-ci implose le long des failles invisibles et en spirales de ses propres schémas énergétiques. L'explosion inflige des dégâts de type

L2* (Létaux à Bout portant, infligeant des dégâts dans un rayon de Courte portée). Elle ignore l'armure et fait exploser les cibles grâce aux forces de leurs propres molécules. Le souffle de l'explosion suffit à faire voler le sol en éclat. Il devient sec et décoloré, de l'eau vert-bleuté se répandant entre les creux et les fissures. La spirale se manifeste en quelques secondes, provoquant un bruit sourd et caverneux comme celui du tonnerre au loin. Un Agent aux aguets peut essayer de sauter hors du rayon du souffle de l'explosion (test de Sixième sens de Difficulté 5 ; Difficulté 4 si l'Agent a déjà rencontré des xins). (Coût de 10 ; tous les 10 points supplémentaires, soit le rayon de Létalité augmente de 10 mètres, soit la Létalité augmente de 1.)

Dépression suicidaire : Cette attaque amplifie une Dépression (voir ci-dessus). Les xins peuvent pousser la plupart des PJ au suicide après trois nuits d'exposition directe à leur présence. Chaque nuit, les personnages possédant un ou plusieurs niveaux d'Équilibre mental doivent effectuer un test d'Équilibre mental à 6 points (Difficulté 5) ; après avoir atteint -13 en Équilibre mental, ils se suicident. Quitter la zone d'influence des xins met fin à l'attaque. (Coût de 2 par nuit.)

Frénésie virulente : Les xins peuvent inspirer à volonté une sorte de frénésie bestiale chez leurs serviteurs : leur réserve de Bagarre s'en retrouve doublée et ils se mettent à mordre et à frapper leurs ennemis (d-1 dégâts pour cause de folie démente). Contre d'autres humains, les xins effectuent une attaque psionique (cf. page XXX). En cas d'échec, la cible double sa réserve de Bagarre et attaque immédiatement l'humain le plus proche (ou le membre le plus faible d'un groupe à proximité). Cet effet dure un nombre de tours équivalent à la différence entre le score à atteindre et le score obtenu. Ensuite, la cible peut effectuer un test d'Équilibre mental de Difficulté 7 à chaque tour pour se soustraire à la frénésie. (Coût de 2 + dépense, par cible.)

Télékinésie : Les xins affectent le monde concret en toute discrétion là où leur intensité de champ est la plus prononcée. Pour ce faire, ils doivent être « directement présents » (tant au niveau perceptif qu'énergétique), idéalement à une dizaine de mètres ou moins d'une pierre xin jouant le rôle de « batterie ». La télékinésie leur permet de déplacer ou manipuler la matière : ils peuvent alors pousser un spéléologue au fond d'une crevasse, dévier le canon d'un pistolet ou déverrouiller un coffre-fort. (Coût de 10 pour exercer 3 kg de force ou 1 point d'Athlétisme pour une opposition ; tous les 10 points supplémentaires, la force est doublée.)

Morosité temporelle : Les xins altèrent le passage du temps chez un groupe de 6 humains maximum. Ceux-ci doivent être à portée de sens.

> *Une sentinelle pensera avoir effectué une patrouille de deux heures et se rendra compte que huit heures se sont écoulées ; une ambulance aura roulé 10 minutes mais arrivera 40 minutes après son départ.*

Pour prendre conscience d'un tel glissement temporel, il faut réussir un test de Sixième sens de Difficulté 7 : il est plus simple de croire qu'on s'est assoupi ou qu'on s'est perdu. (Coût de 4 pour chaque unité de temps perdu ; les exemples ci-dessus représentent 3 unités (de 2 heures et de 10 minutes, respectivement), leur Coût est donc de 12 ; le Coût est doublé pour 60 humains maximum, triplé pour 600 humains maximum, etc.)

Investigation

Architecture : J'ai beau savoir que cette région n'a subi aucun tremblement de terre depuis 500 ans, c'est comme si ces pierres avaient été écrasées et déformées lors d'un séisme il y a environ 80 ans. Puis qu'elles ont été remises à leur place. (Chimie)

Bureaucratie : Ce n'est plus un simple serpent qui se mord la queue. Que ce soit au commissariat ou à l'hôpital, personne ne s'est occupé de ces affaires, et pourtant certaines remontent à des années. Soit c'est une conspiration de masse, soit c'est une réaction subconsciente et conditionnée. Ce qui serait encore pire.

Médecine légale : L'explosion a réduit en charpie tous les êtres vivants dans la clairière. L'endroit était jonché d'amas informes de chair et d'os, étirés comme du caramel. Même les chiens étaient déformés, brisés et concassés. Aucune trace de brûlure ni d'éclats d'obus. Un simple effet de souffle, mais sans épicentre distinct. Parmi les morceaux intacts, le plus gros était la main retrouvée à la lisière du champ. Mais ce n'était pas sa main à elle. (Démolition)

Sixième sens : L'air semble se superposer en lignes qui forment une sorte de motif soyeux et tourbillonnant. Il y a aussi un grondement sourd, comme si vous ne perceviez que les notes les plus graves d'une mélopée arythmique. Impossible de savoir si cela provient de votre tête ou d'ailleurs. Sous vos pieds, peut-être ?

Lung-Xin

Le xin manipule la matière environnante, utilisant souvent des schémas psychiques préexistants, pour créer des enveloppes corporelles. En Chine, au Pays de Galles et ailleurs, l'enveloppe prend souvent la forme d'un dragon ou d'un serpent colossal.

Pour prendre forme à partir d'une purée de pois et des molécules environnantes, le xin doit payer un coût de rituel équivalent à la réserve de Bagarre du lung-xin. Ce coût est diminué de moitié si le xin passe une nuit entière à créer l'enveloppe. Le lung-xin peut maintenir cette forme indéfiniment ou la dissoudre quand il veut. Si la Santé du lung-xin atteint -12, il meurt pour de bon. Un lung-xin n'est ni intangible ni invisible, mais possède tous les autres pouvoirs des xins.

Parfois, de la vermine poilue à l'odeur âcre est produite lors de la manifestation d'un lung-xin. Ces *mo yü-hsieh* (« crabes démons de jade ») semblent issus du croisement entre une araignée et un oursin. Les mo yü-hsieh peuvent être des bêtes préhistoriques, des créatures infradimensionnelles attirées dans notre espace-temps, des sous-créations accidentelles, ou autre chose encore. Elles peuvent aussi se révéler venimeuses.

Lung-xin

Compétences : Athlétisme 7, Bagarre 17, Santé 22

Géométrie non-euclidienne : Une charge xin « unique » doit échanger Géométrie non-euclidienne pour Bagarre ; un champ xin plus énergique (« xins multiples ») peut conserver le niveau de Géométrie non-euclidienne du lung-xin à 21+.

Seuil de Blessure : 3 (corpulent)

Modificateur de Vigilance : +1 (+2 contre tout champ électrique ou de la musique)

Modificateur de Discrétion : +2

Attaques : Coup de griffe (L1*H), morsure (L2*), coup de queue (voir ci-après)

Armure : -5 contre tout (peau reptilienne) [L-5]

Perte d'Équilibre mental : +0 sous forme reptilienne ; +3 en cas de communication ou de contact mental

Coup de queue : En réussissant un test de Bagarre, le lung-xin balaye tous les personnages dans un large arc de cercle derrière lui. Les personnages doivent effectuer un test d'Athlétisme d'une Difficulté équivalente au résultat total du coup de queue du lung-xin. Sur un 6 naturel, l'Agent évite le coup ; les autres subissent d+1 dégâts ; en cas d'échec au test d'Athlétisme, les personnages sont projetés face contre terre.

Zombies

De nombreux sortilèges paranaturels peuvent redonner un semblant de vie aux morts. Nous les appelons zombies, mais leurs caractéristiques peuvent varier. Certains ont une faim inextinguible de chair fraîche, d'autres sont mus par des besoins désespérés, et d'autres encore sont à peine moins intelligents que des animaux. Les pouvoirs qui alimentent les tissus morts rendent généralement les zombies plus forts et résistants que dans leur vie passée, les rendant peut-être insensibles aux chocs et à la douleur. Modifiez les statistiques et les pouvoirs d'un zombie pour refléter la technique l'ayant ressuscité.

Zombie

Compétences : Athlétisme 5, Bagarre 10, Santé 8

Géométrie non-euclidienne : Aucune

Seuil de Blessure : 2 (lent et maladroit) ou 4 (vif et rapide)

Modificateur de Vigilance : -1

Modificateur de Discrétion : -1

Attaques : Morsure (d-1)

Armure : Toutes les armes infligent moitié moins de dégâts ; [L-2]

Perte d'Équilibre mental : +0

Morsure contagieuse : La morsure de certains zombies transforme la victime en zombie. Après le combat mais avant tout test de Premiers soins ou de guérison, quiconque a été mordu doit effectuer un test de Santé dont la Difficulté est équivalente aux dégâts infligés par le zombie au cours du combat. *Si la victime passe en négatif après ce test, c'est un échec.* En cas d'échec, la victime devient un zombie en 2d6 heures. Ne révélez pas ce jet de dés aux autres joueurs !

Infection post mortem : Parfois, ceux qui succombent des suites d'une morsure de zombie (ou voient leur Santé passer sous le seuil de 0) se relèvent automatiquement (ou se transforment) en zombies en 1 à 6 heures (ou tours, si la tension dramatique l'exige).

Foule affamée : Un zombie peut utiliser Saisie monstrueuse (cf. page 238) ; tout autre zombie à Bout portant de la même cible peut dépenser des points de sa réserve de Bagarre pour participer à l'attaque, ou puiser dans sa réserve d'Athlétisme pour augmenter la Difficulté des tests d'évasion de la cible. Ces dépenses comptent comme une attaque portée par le zombie. Le tour suivant une saisie réussie, n'importe quel zombie ayant dépensé des points dans cette attaque (ou pour compliquer le test d'évasion) réussit automatiquement sa morsure. Si le zombie a subi des dégâts, il régénère 1 point de Santé pour chaque point de Santé qu'il a fait perdre à sa cible en la mordant.

Visez la tête : Neutraliser un zombie dont la survie repose sur l'intégrité de sa cervelle nécessite un Coup précis à la tête (+2 au Seuil de Blessure).

Investigation

Expertise légale : Le corps a été mordu et mâché. Au vu des hématomes et des déchirures musculaires, la victime était sûrement retenue contre son gré. L'hémorragie et le choc liés au traumatisme ont très probablement entraîné la mort. Les morsures présentent des tissus à un stade de nécrose particulièrement avancé malgré le temps qui s'est écoulé depuis l'attaque.

Occultisme : Dans le folklore haïtien, un zombie retourne dans sa tombe s'il ingère du sel. Et si vous chargiez vos fusils avec du gros sel ? Si ce ne sont pas des zombies haïtiens, ma foi, je ne sais pas quoi vous dire.

Sixième sens : Vous percevez l'odeur d'un cadavre quelque part, peut-être dans la même direction d'où provient le bruit traînant.

Personnalisation et création de créatures paranaturelles

Selon Lovecraft, à partir des années 20 et 30, il était devenu quasiment impossible de susciter l'horreur via les monstres éculés des magazines à sensation : vampires, loups-garous, fantômes et ainsi de suite. C'est pour cela qu'il créa ses propres « congénères ténébreux », des créatures ayant pour but d'exprimer l'horreur à une échelle cosmique et nouvelle, tout droit sorties des profondeurs abyssales des ères géologiques ou de l'espace astrophysique. Au cours des décennies qui suivirent, les conteurs de l'horreur se sont parfois rendu compte qu'un traitement original pouvait sauver même les monstres les plus traditionnels. Ceci, les aspirants successeurs de Lovecraft l'ont démontré à maintes reprises : se contenter de reprendre le bestiaire du maître de l'horreur ad nauseam a pour effet de rabaisser ses monstres avant-gardistes et d'en faire des stéréotypes comme l'était le loup-garou médiéval pour lui.

Personnalisation des créatures

En tant qu'Officier, lorsque vous avez recours à de telles menaces, détachez-vous du modernisme lovecraftien et embrassez plutôt le post-modernisme : mieux vaut jouer sur les contradictions plutôt que de chercher la continuité entre les parties. Les humains ne peuvent ni appréhender ni comprendre ces formes d'intelligence, même les plus simples et qui se rapprochent le plus d'eux : les goules et les Profonds, autrefois humains, tiennent davantage des extraterrestres que des humains. Au cours d'une même mission, une goule pourrait se faire l'écho des étranges désirs faustiens du pathologiste du FBI qui cherche à récolter des corps, tandis qu'une autre sera différente à tous points de vue (apparence, comportement, attaques).

La couleur des couleuvres

Prenons l'exemple d'une créature normale et naturelle : le serpent. (Vous pouvez inclure le peuple serpent dans cette catégorie si vous le souhaitez.) De quelle couleur est-il, ce serpent ?

Le serpent est vert. Ou rouge. Ou rouge et blanc. Ou d'un jaune vif, comme un panneau danger. Ou terne comme la terre sèche. Ou aussi sombre que la nuit. Ou alors, vous n'en avez aucune idée, car il a disparu sitôt après vous avoir mordu(e). En proie à des hallucinations, voilà que vous imaginez des serpents violets, car le venin s'est répandu dans vos veines et fait souffrir le martyre à votre système nerveux.

En parlant de venin : le venin de serpent ne devrait pas donner lieu qu'à des tests de Santé. Le venin de certaines espèces entraîne des hallucinations multisensorielles, des crises d'épilepsie ou d'aphasie, voire une paralysie musculaire. Les venins cytotoxiques peuvent faire gonfler un membre comme s'il s'agissait d'une cloque géante. Le venin des vipères peut faire saigner même les blessures guéries depuis longtemps, ainsi que les blessures internes. Il peut également nécroser les chairs ou les organes.

Et l'on ne parle ici que des serpents normaux qui vivent sur Terre. Les toxines tcho-tcho, les spores des Mi-Go, ou la contagion conceptuelle d'un culte de Yog-Sothoth devraient entraîner des effets encore pire.

Contradiction et tension dramatique

Faites la part belle aux contradictions : le monde du paranaturel se doit d'être aussi arbitraire qu'incompréhensible. Étudiez vos créatures sous des angles inhabituels, modifiez les descriptions physiques (des Mi-Go à tête

insectoïde plutôt que crustacéenne ?), mettez l'accent sur des traits différents pendant vos descriptions (comme la démarche plutôt que le visage), allez même jusqu'à extrapoler de nouveaux pouvoirs dont les œuvres originales font tout juste mention. Vous pouvez susciter la peur de l'inconnu avec une goule qui ressemble davantage à un asticot qu'à un chien, quand bien même elle rôde dans les souterrains du cimetière. Si la goule traque les Agents à travers les tunnels étouffants qui rongent les Contrées du Rêve plutôt que de s'enfouir sous la terre du cimetière, ou si elle aspire les résidus de gras d'une victime encore en vie plutôt que de briser les os d'un cadavre pour en prélever la moelle, la surprise n'en sera que meilleure.

Plutôt que de vous reposer sur un archétype linnéen de goule supérieure, ajustez les détails de votre créature (ses attaques, motivations, pouvoirs, éléments médico-légaux qu'elle laisse dans son sillage) en fonction des besoins du scénario, voire de ceux de votre tablée pour la session ou un instant précis. Faites bien sûr allusion aux œuvres originales, ou à la version « par défaut » de tel monstre dans le cadre du jeu, mais faites-le en modifiant les éléments habituels pour garder un soupçon de nouveauté.

Idéalement, c'est ce mélange du mystérieux, du surprenant et de l'ombre de la création originale qui donne naissance au surnaturel, à la perception de l'étrange dans notre quotidien.

Créatures aux formes multiples

Mais l'utilisation de points de vue, de perceptions ou de pouvoirs différents pour une créature à laquelle on est habitué ne fait pas tout. L'étape suivante, c'est la création de versions alternatives de la créature : par exemple, un Mi-Go aquatique, des versions régressives et rabougries de Choses Très Anciennes, ou bien des « choses-rats » extraterrestres juchées sur un corps de centaure et pourvues d'une bouche en stries. Associez-les à des Grands Anciens différents : un Profond engendré par Tsathoggua aura les caractéristiques d'un crapaud et d'une chauve-souris plutôt que d'un poisson et d'une grenouille, et surgira de grottes profondes plutôt que des abysses. Si des Mi-Go changent d'apparence pour vénérer Ghatanothoa, peut-être font-ils grandir leurs cils en petits tentacules et engoncent-ils leur corps dans une carapace cylindrique. De leur bourdonnement, ils pourraient paralyser leur cible plutôt que l'hypnotiser.

Bien des espèces lovecraftiennes s'inspirent de l'ontogenèse humaine : les Profonds, les goules, les rejetons de Yog-Sothoth. Si les Profonds s'accouplent aux Voormis, qui ressemblent à des sasquatchs, les batraciens deviennent-ils des monstres bouffis et pourvus de défenses, comme les morses ? Si une femme serpent devient une nécrophage obsessionnelle et macabre, se transforme-t-elle en une sorte de hideuse salamandre albinos et... et ensuite ? Opérez un retour aux sources : les goules doivent leur apparence canine aux chiens nécrophages qu'on trouve dans les cimetières. Puisque les crabes tunneliers se nourrissent de cadavres de serpents, ajoutez des traits crustacéens à votre goule serpent. Petit à petit, elle développera une carapace épaisse ; ses pattes avant se durciront en griffes, et sa mâchoire sera pourvue de mandibules, encadrées de maxillipèdes qui s'agitent voracement.

Comme le démontrent nos deux exemples ophidiens, il existe un tas d'horreurs originales qui n'attendent que d'être adaptées au monde naturel. Mais Lovecraft ne se contentait pas du domaine zoologique, alors nous non plus. Il a créé ses goules à partir de l'imaginaire arabesque de Beckford et Burton ; il a façonné certains traits des Mi-Go à partir du yéti, du bmola

Paramètres de conception d'une créature

Type d'entité	Modèle	Taille (poids)	Perte d'Équilibre mental
Parasite extraterrestre	Ceux d'ailleurs	Chat ou cobra (4 kg env.)	+0 ou +1
Humain infecté par le paranaturel	Profond inférieur, goule	Humain (entre 45 et 115 kg)	+0 ou +1
Être irréel	Couleur tombée du ciel, xin	N'importe (masse inexistante)	+1
Extraterrestre résistant	Vagabond dimensionnel	Gorille (160 kg)	+1
Horreur venue d'ailleurs	Ai-apa, Chien de Tindalos	Requin-tigre (450 kg)	+1 ou +2
Machine à tuer effroyable	Shoggoth, haedi nigritiae	Allosaurus (900 kg) ou grand requin blanc (1,8 t)	+1 ou +2
Monstruosité gargantuesque	Larve stellaire de Cthulhu	Godzilla (20 000 t)	+2

MÉLANGE MONSTRUEUX

N'hésitez pas à renforcer les compétences d'une créature au sein d'un groupe : une créature dominante ou originelle ajoute de la variété et fournit aux joueurs une cible qui les encourage à agir. De même, n'hésitez pas à baisser leur niveau de Santé de 2 ou 3 points et à doubler, voire tripler le nombre de créatures dans une scène : une horde de monstres faiblards peut quand même se révéler particulièrement mortelle, tandis qu'une vague énorme et soudaine d'attaquants combine à la fois les peurs lovecraftiennes et celles de la guerre du Viêtnam.

Un shoggoth capable de téléportation ? Un Profond qui vole ? Facile. Utilisez les statistiques du shoggoth et ajoutez-y la compétence Voyage du vagabond dimensionnel ; ou bien prenez les statistiques d'un Profond et partez du principe qu'il sait voler comme une chose aux ailes noires. Vous n'avez aucune contrainte. Allez-y, faites vos mélanges : tout en créant votre propre catalogue de nouvelles compétences spéciales, vous agrandirez votre liste d'ingrédients pour créer vos monstres futurs.

Les pouvoirs et les compétences des monstres déjà existants sont là pour vous servir d'inspiration, pas de barrières. En tant qu'Officier, à vous d'imaginer votre propre Créature.

abénaquis et des kallikanztaroi grec ; il a également renversé la légende des sirènes pour créer les Profonds.

Réinterprétez les monstres lovecraftiens à travers le prisme de leurs distorsions folkloriques : si les shoggoths donnèrent naissance au mythe de l'hydre, alors donnez des dents à vos shoggoths, et des têtes qui repoussent plutôt que de simples pseudopodes. Ou bien faites le contraire en donnant une origine paranaturelle à un mythe. Peut-être la légende de l'hydre vient-elle d'un rejeton de Yig spécifique, qui ressemblait à une dizaine de serpents entrelacés en une masse protoplasmique invincible jusqu'à ce que la bonne tête soit isolée du reste.

Nouvelles créatures : la théorie

Cela nous amène au sujet des nouvelles créatures, plutôt que des réinterprétations ou des modifications apportées à celles existantes. L'avantage d'un nouveau monstre ou d'une nouvelle menace, c'est la personnalisation : vous pouvez adapter ses attaques, son allure et tout le reste à l'ambiance ou à l'intrigue de votre opération. Servez-vous en au maximum : vous n'êtes limitée ni par H.P. Lovecraft ni par la biochimie ni par quoi que ce soit d'autre, sinon les impératifs dramatiques de l'horreur, de la surprise et de l'émerveillement. Pour compenser son absence d'attaches à l'univers lovecraftien dans l'esprit des joueurs, votre nouvelle création doit taper plus fort et inspirer encore plus de terreur.

Cas isolés

Heureusement, vous avez de nombreuses possibilités pour vos créatures uniques. Il pourrait s'agir d'extrusions de l'ultraviolet, ou de maladies extraterrestres comme la Couleur tombée du ciel. Un sorcier peut invoquer quasiment n'importe quoi depuis les confins dimensionnels : une pluie de fils réfléchissants pouvant liquéfier le carbone, un treillis de gaz en suspension capable de replier le système respiratoire humain selon sa propre structure non-euclidienne, une sphère de membranes de fourrure et de mucus pourvues de sept bras de chitine en hyperextension.

Plutôt que d'avoir recours à l'invocation, quelqu'un (ou quelque chose) pourrait avoir fabriqué une nouvelle espèce unique. Les Mi-Go, les Choses Très Anciennes, les xins et les habitants de K'n-Yan sont tous adeptes du génie génétique, de la chirurgie avancée et autres techniques de créations monstrueuses (au même titre que tous les labos financés par MAJESTIC). Enfin, Shub-Niggurath et les mille formes de Nyarlathotep offrent aussi une occasion ou un modèle pour façonner n'importe quelle monstruosité à la mesure de votre imagination.

Descriptions absurdes, images inimaginables

Au moment d'introduire vos horreurs flambant neuves, rappelez-vous que l'approche de Lovecraft est la meilleure. Il les décrivait par le biais de deux techniques, que l'on pourrait nommer la *catachrèse* et le *cubisme*. La catachrèse est une technique poétique qui, par l'emploi abusif mais volontaire d'un mot ou d'une métaphore impossible, inspire une réponse : une créature solide pouvant « suinter » ou « s'écouler », un dieu ressemblant à « une obscurité étincelante », etc. C'est ainsi que Lovecraft décrit ses angles « à la fois aigus et obtus », ses éléments inconnus de la science, et « l'indescriptible » en général. Vous pouvez aussi utiliser la catachrèse grâce à la négation : « une voix qui n'en était pas une », ou les marins de Leng qui n'étaient « pas si différents des hommes ». Essayez de décrire quelque chose qui « n'est pas tout à fait un rat » ou qui possède « une carapace liquide ».

À la catachrèse, Lovecraft joint le cubisme : noyer l'image sous les détails, en évoquant souvent d'autres images, jusqu'à ce que le résultat soit aussi impossible que les angles aigus-obtus de R'lyeh. Cthulhu a l'apparence « des images coïncidentes d'un poulpe, d'un dragon et d'une caricature d'homme ». Les Choses Très Anciennes disséquées et Wilby Whateley, en pleine désintégration, possèdent tant de « surfaces » (écailles, troncs, appendices, ailes, tentacules) à étudier qu'ils en deviennent complètement fluides et chaotiques. Faites intervenir des images contradictoires pour décrire votre créature : « un visage similaire à celui d'un scarabée ou d'un babouin enragé, et dont le contour semble bordé de plumes » fait penser à Nyarlathotep sans pour autant ressembler à quoi que ce soit de compréhensible.

Nouvelles créatures : la pratique

Après avoir défini le concept de votre entité, déterminez celle qui lui ressemble le plus dans la liste de créatures pré-établies. Est-elle énorme et destructrice ? Utilisez les statistiques d'un shoggoth. Est-elle humanoïde mais difficile à tuer ? Inspirez vous du vagabond dimensionnel. Est-ce un humain transformé par le paranaturel ? Les statistiques d'un Profond vous aideront.

Athlétisme et Seuil de Blessure

Une fois les compétences de départ choisies, définissez celles qu'il vous faut modifier. Ajoutez des points d'Athlétisme si votre créature est très forte ou très rapide, ou si elle doit remporter beaucoup de tests de Saisie monstrueuse. A contrario, si elle est faible et frêle comme un Mi-Go, diminuez son niveau en Athlétisme.

Établissez le Seuil de Blessure d'une créature à partir de son niveau en Athlétisme, comme pour les personnages. Si elle est incroyablement grosse ou lente, -1 point ; si elle est particulièrement rapide ou petite, +1 point ; si elle est invisible, attribuez-lui un Seuil de Blessure de 6 (si les Agents peuvent déterminer sa position par l'ouïe ou l'odorat) ou de 7+ (si elle est impossible à localiser).

Santé

Augmentez ou diminuez sa Santé en fonction de la masse de la créature et du temps qu'elle devra passer en combat : calculez ses dégâts moyens par tour (trois Agents armés de Colts calibre .45 infligent 12 points par tour s'ils touchent tous leur cible) et multipliez-les si nécessaire. Bien sûr, l'armure entre en compte dans le calcul (*Armure et Immunité,* cf. page 285) ; si les Colts touchent une créature Résistante, ils n'infligeront que 6 points de dégâts par tour.

Bagarre

Définissez son niveau de Bagarre selon sa férocité : chaque tranche de 3 points en Bagarre (ou autre compétence de combat) équivaut à un coup automatique sur un Agent ; chaque tranche de 2 points entraîne un coup quasi certain. Combien de coups devrait durer le combat ? Cette créature est-elle faite pour décimer toute l'équipe, ou seulement un Agent ?

Perte d'Équilibre mental

À moins que la créature ait un aspect ou un effet *particulièrement* paranaturel, tenez-vous-en à la table des suggestions pour toute perte d'Équilibre mental additionnelle. La majorité de l'Équilibre mental perdu face à la créature devrait être le résultat de l'échec d'un test, que ce soit à sa simple vue, ou en étant attaqué ou témoin des horreurs qu'elle inflige aux amis d'un personnage.

Géométrie non-euclidienne

Si sa race utilise la Géométrie non-euclidienne ou est de nature foncièrement non-euclidienne comme les xins, donnez à la créature un niveau en Géométrie non-euclidienne. Choisissez les rituels qui vous semblent lui convenir, ou inventez les vôtres.

Même dépourvue de rituels, elle pourra utiliser ses pouvoirs spéciaux grâce à ce niveau. Les pouvoirs innés coûtent généralement moins cher que les rituels, avec un Coût de 1 à 4 par utilisation.

Vigilance et Discrétion

Attribuez les modificateurs de Vigilance et de Discrétion à partir de similitudes, sans reprendre toutes les statistiques d'un monstre donné mais en fonction de l'utilisation que vous ferez de votre créature. Les humains entraînés et les êtres naturels (vision d'un aigle, odorat d'un chien, etc.) atteignent leur limite à partir de +2 en Vigilance. Gardez les +3 pour les compétences paranaturelles : la créature peut-elle voir à 360 degrés ? Ses cils détectent-ils les vibrations ?

De la même façon, un +2 en Discrétion représente le niveau quasi maximum pour tout ce qui se déplace sur terre, comme les chats et autres prédateurs solitaires. Un +3 en Discrétion est l'apanage d'êtres immatériels, ou qui s'incrustent depuis d'autres dimensions.

Vous ne devriez augmenter les modificateurs que sous certaines conditions : une créature ne sera extrêmement discrète que dans son habitat naturel, ou ne sera sensible qu'aux rayons électromagnétiques ou aux battements du cœur humain. Rien qu'en lui retirant le malus d'obscurité (cf. page 090), votre créature disposera d'un avantage conséquent : les Profonds, les goules, les haedi nigritiae, les choses-rats et toute autre entité de l'Extérieur pourraient tous aisément posséder une telle compétence.

Voici six autres pouvoirs spécifiques à la Vigilance et à la Discrétion pour votre nouvelle créature. Ajoutez-les

aux monstres existants si vous le souhaitez (cf. suggestions ci-dessous) :

- **Caméléon :** La créature peut changer de couleur pour se fondre dans son environnement. Augmentez son Modificateur de Discrétion de +2 contre toute détection visuelle, y compris les tests de Sixième sens contre les embuscades. Augmentez son Seuil de Blessure de +1. Les shoggoths devraient utiliser cette capacité, qui convient également aux haedi nigritiae, au peuple serpent et aux Tcho-Tcho.
- **Odeur révélatrice :** Augmentez le Modificateur de Vigilance de +3 pour les cibles qui sentent fort, comme les humains, la graisse pour armes de tir, le vieux parchemin, etc. Pire encore : si le monstre capte l'odeur d'un humain, il reconnaîtra toujours cette personne malgré son déguisement ou l'environnement. Convient particulièrement aux goules, aux chiens de Tindalos et aux hommes serpents.
- **Écholocalisation :** Tout comme les dauphins ou les épaulards, les monstres peuvent discerner les objets sous l'eau grâce aux sons. Sous l'eau, leur Modificateur de Vigilance augmente de +2 ; sur terre, il augmente de +1 pour les cibles bruyantes. C'est un pouvoir idéal pour les Profonds supérieurs et les larves stellaires de Cthulhu ; les shoggoths peuvent tout à fait développer un sonar.
- **Détection thermique :** Les créatures perçoivent les signatures thermiques, même à travers les murs en briques ou en bois. Ajoutez +2 à leur Modificateur de Vigilance contre les cibles qui dégagent de la chaleur, comme les hommes, les véhicules ou les armes qui viennent de faire feu. Un monstre doté de sens auditifs et thermiques pourrait posséder un Modificateur de Vigilance de +5 contre des intrus humains ! Attribuez cette compétence à votre monstre, aux vampires stellaires et aux haedie nigritiae affamés, aux hommes serpents, ainsi qu'aux goules et aux effrits dotés d'une vision infrarouge.
- **Hypervision :** La créature peut voir au-delà des angles, à travers les murs et à l'intérieur de récipients fermés. Ajoutez +1 à son Modificateur de Vigilance. C'est peut-être déjà le cas pour les chiens de Tindalos, les Mi-Go, ceux d'ailleurs et les hommes étranges de Yith ; elle peut convenir aux créatures exo-dimensionnelles en général.
- **Pistage :** La créature peut pister ceux qu'elle a mordus, dont elle a repéré l'odeur du sang, qui l'ont invoquée ou ayant été choisis (ou désignés) pour être ses cibles. Ajoutez +3 à son Modificateur de Vigilance contre ces cibles. Peut convenir aux choses aux ailes noires, aux vampires stellaires, aux goules, aux chiens de Tindalos, aux horreurs chasseresses, aux Tcho-Tcho, aux gorilles blancs et bien d'autres.

Attaques

Combien de dégâts votre créature devrait-elle infliger ? Encore une fois, aidez-vous des statistiques de monstres existants et du nombre de morts que vous souhaitez provoquer. Si votre créature inflige souvent 4 ou 5 points par tour (d+1), elle mettra probablement un Agent au tapis tous les deux tours.

Concernant la Létalité, comparez les valeurs : votre créature est-elle aussi mortelle qu'un fusil d'assaut automatique [L1], qu'un éclair [L1H] ou qu'une grenade [L1*] ? Si elle l'est plus encore, augmentez la Létalité, mais envisagez par exemple de limiter les attaques (hormis les plus terribles) au niveau L3 (obus d'artillerie). Même si la cible survit à la Létalité, l'attaque inflige d+15 dégâts, ce qui suffit amplement à tuer un Agent.

Et même si vous ajoutez une attaque supplémentaire par tour, c'est très risqué vu le nombre de dégâts qu'infligent la plupart des créatures comparé à la Santé moyenne d'un Agent.

Si votre créature possède des pseudopodes, des tentacules ou des anneaux constricteurs, ou bien s'il s'agit d'un être visqueux, d'une chose simiesque pourvue de longs bras, ou d'un attrape-mouches géant, attribuez-lui Saisie monstrueuse (cf. page 238). Cela peut aussi valoir pour l'étreinte paralysante des goules, les lianes enchevêtrantes des haedi nigritiae, ou d'autres déclinaisons similaires.

De même, vous pourriez ajouter hypnose (cf. page 252), voire des attaques psychiques (cf. page 238). Que le monstre sonde ou efface les esprits, étourdisse d'un regard, ou provoque une simple impulsion du style « tue ton amie » ou « viens ici », tous les coups sont permis. Ajoutez-les à n'importe quel monstre doué d'intelligence, ainsi qu'aux Profonds (télépathie delphinienne), aux haedi nigritiae (spores hallucinogènes ou phéromonales), aux hommes serpents (mesmérisme) et aux rejetons de divers dieux et titans.

Voici six autres pouvoirs spéciaux offensifs pour votre nouvelle créature. Ajoutez-les aux monstres existants si vous le souhaitez (cf. suggestions ci-dessous) :

- **Acide :** Une substance acide recouvre la créature (ses coups infligent +1 dégât) ou celle-ci crache de l'acide (d+1 jusqu'à moyenne portée) ; l'acide résiduel inflige des dégâts comme décrit page 119. Convient aisément aux chiens de Tindalos, aux horreurs chasseresses ou aux shoggoths.
- **Folie furieuse :** Si la créature perd plus de 5 points de Santé en un seul tour, elle devient folle

de rage. Elle gagne une attaque supplémentaire par tour et inflige 2 dégâts supplémentaires par attaque jusqu'à sa mort. Peut convenir aux choses aux ailes noires, aux goules, aux horreurs vivantes et aux gorilles blancs.

Δ **Attaque en piqué :** Une créature rapace peut plonger depuis des hauteurs vertigineuses jusqu'à être à Bout portant en un seul tour, et vice-versa. Le monstre peut dépenser ses points d'Athlétisme soit sur ses tests de Bagarre, soit pour augmenter ses dégâts de 1 par point dépensé. (Il doit quand même dépenser ses points avant de lancer les dés.) Même les créatures plus meurtrières peuvent dépenser 2 points d'Athlétisme supplémentaires pour s'envoler hors de portée juste après avoir attaqué. Attribuez cette attaque aux choses aux ailes noires, aux ai-apa, aux horreurs chasseresses, aux Mi-Go ou à toute autre monstruosité volante.

Δ **Vampirisme :** La Santé perdue au cours de l'attaque régénère la réserve de Santé de la créature. Les créatures particulièrement avides pourraient récupérer un nombre de points de Santé supérieur à leur niveau initial. Attribuez cette compétence aux haedi nigritiae ou à n'importe quelle autre créature pour qui le vampirisme est essentiel.

Δ **Coup d'adieu :** Même après avoir atteint 0 en Santé (ou -12), la créature peut porter une attaque finale grâce à une contraction musculaire, un dernier soubresaut ou une déchirure temporelle. Elle effectue cette attaque avec tous ses points de Bagarre restants, au Seuil de Blessure -1. Convient parfaitement aux tueurs minutieux comme les choses aux ailes noires, ainsi que les êtres animés par le paranaturel comme les goules, les zombies et la plus abominable monstruosité.

Δ **Piqûre du scorpion :** En sus de ses griffes et de ses crocs, le monstre possède une queue de scorpion. S'il choisit de piquer sa cible, il ne peut pas effectuer d'autre attaque ce tour-ci. Sa queue peut atteindre des ennemis jusqu'à Courte portée et inflige d+1 dégâts. Chaque tour suivant, la cible doit effectuer un test de Santé ou d'Équilibre mental (l'Officier décide). La Difficulté est équivalente aux dégâts totaux infligés par la piqûre, car une douleur insoutenable se répand dans les veines de la victime. Le seul répit possible est de sombrer dans l'inconscience bienfaisante. Cette attaque est particulièrement pratique pour les ai-apa, les choses aux ailes noires, les Mi-Go de la caste guerrière et Ceux venus d'ailleurs ; un shoggoth pourrait naturellement développer une telle excroissance.

Armure et Immunité

Pour commencer, votre créature est-elle sensible aux attaques physiques ? Si non, elle a la Transcendance (cf. page 239). Si elle n'a que des faiblesses spécifiques, elle a Transcendante (faiblesses spécifiques) ; si elle subit les dégâts minimum d'une balle, elle a Résistance (balles), etc. En résumé, référez-vous aux défenses spéciales page 238 pour voir lesquelles s'appliquent à votre créature.

Concernant la réduction de Létalité, posez-vous la question inverse que celle pour les attaques : votre créature est-elle plus mortelle qu'un fusil d'assaut automatique, qu'un éclair ou qu'une grenade ? Si oui, elle a [L-1]. Attention : les créatures types vont jusqu'à [L-3] environ et ignorent un obus d'artillerie (ou plutôt, ne subissent « que » d+15 dégâts). La frappe aérienne d'un B-52 est [L5*] (un obus est [L4*], alors un déluge d'artillerie est [L5*] comme indiqué page 105). Si votre créature peut survivre à un bombardement, elle est sûrement Transcendante.

Équivalences d'armure

Équivalence d'armure approximative	Valeur d'armure
Peau épaisse, écailles, fourrure (loup)	-1
Peau parcheminée ou momifiée, cuir, os, fourrure épaisse, blindage léger	-2
Peau de requin, cuir épais, cuir et fourrure (gorille), fourrure très épaisse (ours, yéti)	-3
Exosquelette en chitine, surface polypoïde, tégument surnaturel	-3 ou plus
Bois dur (env. 4 cm), peau d'alligator, mur en brique	-4
Peau de rhinocéros, mur en béton (10 cm)	-5
Ossature de tricératops, peau de brontosaure, mur en pierre, cuir épais recouvert de graisse (baleine)	-6
Blindage lourd (char M60 Patton)	-7

Sauf mention explicite, les entités paranaturelles ne subissent aucun dégât des effets environnementaux comme la gravité, les radiations, la chaleur, le froid, etc. Vous pouvez toujours ajouter une explication, surtout si vous souhaitez mettre l'accent sur l'origine ou la nature de la créature : un être métalloïde ignore les armes en métal, une entité née dans l'espace ne ressentira ni la chaleur ni l'électromagnétisme, les créatures nées sur une géante gazeuse ne subissent aucun dégât lié à la pression au fond des océans, etc.

Pour les équivalences d'armure spécifiques, référez-vous aux monstres préexistants ou au tableau page précédente. En général, plus une créature est grosse, plus sa valeur d'armure est élevée.

Voici six autres pouvoirs spéciaux défensifs pour votre nouvelle créature. Ajoutez-les aux monstres existants si vous le souhaitez (cf. suggestions ci-dessous) :

- **Insaisissable :** Les « meutes » et les « nuées » de créatures ne sont que les réitérations d'une même créature, qui voyage à travers le temps ou les dimensions. Une seule créature du groupe peut être blessée, car les autres ont « déjà » évité le danger. Convient aux ai-apa, aux chiens de Tindalos, aux effrits, aux Mi-Go, à ceux venus d'ailleurs, et à tout autre monstre de type ultra, méta, hyper ou transdimensionnel.
- **Cœur mobile :** Un serpent peut déplacer son cœur lorsqu'il consomme une grosse proie. Cette créature possède le même genre de compétence, qu'elle peut utiliser en combat. Une fois par scène, elle peut récupérer la moitié de ses points de Santé perdus : ces blessures mortelles... ne l'étaient pas. Peut convenir aux guerriers du peuple serpent, ainsi qu'aux êtres à anatomie variable comme les ai-apa, les Mi-Go, les rejetons de Yog-Sothoth et, bien sûr, les shoggoths.
- **Régénération :** Le monstre récupère 1 (ou 2) point(s) de Santé par tour jusqu'à sa mort. Pour accroître la menace qu'il représente, il pourrait récupérer tous les points de Santé perdus suite à une blessure, une fois par tour. Convient aux goules traditionnelles, ainsi qu'à la vitalité paranaturelle des haedie nigritiae et du Ver qui marche.
- **Fuméiforme :** Le monstre peut se transformer en fumée et devient Transcendant (attaques matérielles) ; les attaques énergétiques (éclair, chaleur) l'affectent encore ou non. Il peut passer à travers des fissures, de petites fenêtres, etc. Passer d'une forme à une autre coûte 3 points de Géométrie non-euclidienne (ou de Santé). Ce pouvoir est presque incontournable pour les horreurs chasseresses et les vampires ; il peut aussi convenir aux vampires stellaires et aux shoggoths, voire à une larve stellaire de Cthulhu.
- **Pierreux :** La créature est faite de pierre ou de roche. Elle en perd des bouts ou des éclats. Elle est immunisée aux armes qui infligent généralement moins de d+1 dégâts ; -2 d'armure contre les armes plus lourdes. Elle est également immunisée au feu et à l'électricité ; -5 d'armure contre les impacts. Les xins peuvent donner vie à des statues possédant ce pouvoir.
- **Réflexes surnaturels :** La créature peut dépenser 1 point d'Athlétisme pour esquiver n'importe quel coup ou projectile, y compris les balles. Pour la rendre encore plus terrifiante, cette compétence est gratuite : seules les munitions (calibres .220 Swift, 5,56 mm OTAN, etc.) à haute vélocité (915 m/s) peuvent toucher la créature, et seulement à Moyenne portée ou inférieure. Convient parfaitement aux choses aux ailes noires, aux goules et à toute autre créature particulièrement meurtrière.

Pouvoirs paranaturels

En plus de la Géométrie non-euclidienne, nombre de créatures paranaturelles disposent de pouvoirs innés qui ne requièrent aucun temps d'incantation ou autre action spécifique. Afin de simplifier les règles, ces créatures payent en général le coût du pouvoir avec leur niveau de Géométrie non-euclidienne, ou de Santé si elles ne disposent pas de cette compétence. Quelques créatures utilisent Athlétisme si le pouvoir est directement lié au physique, mais certains pouvoirs sont gratuits.

Référez-vous aux monstres préexistants pour recycler ces pouvoirs, encore plus que pour n'importe quel autre type de compétence. Voici six nouveaux pouvoirs étranges disponibles pour votre créatures ou les monstres préexistants :

- **Appel des tempêtes :** Cette convention de la magie lovecraftienne pourrait être un rituel de géométrie non-euclidienne ou une compétence innée. Attribuez une valeur à la tempête (un niveau de Difficulté lié au test de Pilotage pour s'en sortir, ou au test de Sixième sens pour y voir quelque chose) ; le pouvoir coûte 1 point par point de Difficulté. Les créatures les plus terribles pourraient invoquer des éclairs dans la tempête (L1H) et attaquer leurs ennemis avec (-1 au Seuil de Blessure), en dépensant des points de Géométrie non-euclidienne pour ce faire. Convient parfaitement aux Profonds, aux haedi nigritiae et aux xins.
- **Marche-murs :** La créature peut marcher aux murs ou aux plafonds en polarisant la gravité

ou grâce à de petites ventouses. Repérer une attaque venant du plafond requiert un test de Sixième sens de Difficulté +6. Bien des créatures possèdent déjà cette compétence, mais elle conviendrait aussi aux choses aux ailes noires, aux chiens de Tindalos et aux shoggoths.

- Δ **Poursuite onirique :** La créature peut pénétrer les rêves de ses proies. Une fois à l'intérieur, elle peut localiser sa cible, créer des cauchemars (test d'Équilibre mental à 5 points), emmener le rêveur dans les Contrées du Rêve, voire apparaître dans sa chambre si celle-ci jouxte l'environnement propice (fenêtre ouverte, sous-sol, vue sur la mer, cimetière, forêt, etc.). Coût de 3 pour les choses aux ailes noires, les goules, les horreurs-chasseresses et autres monstres cauchemardesques.
- Δ **Gelure :** Rencontrer la créature provoque l'apparition accélérée de dangereuses gelures. Quiconque se trouve à Bout portant de la créature perd 2 points d'Athlétisme, et 1 de plus chaque fois que le monstre le touche. Ces points (tout comme les doigts, les orteils et les morceaux de chair) sont perdus *à jamais*, sauf si la cible reçoit des soins immédiats (Premiers soins, les points d'Athlétisme perdus comptent comme des points de Santé) dans une pièce chaude dans les 12 heures qui suivent. Convient aux créatures glaciales ou venues de l'espace intersidéral : ai-apa, vampires stellaires, gnoph-keh, metoh-kangmi, etc.
- Δ **Esprit de la ruche :** Pour chaque créature d'essaim supplémentaire en combat, le Seuil de Blessure d'un ennemi est réduit de 1 contre l'essaim. Chaque individu est également capable de percevoir ce que font et ressentent ses pairs. Convient aux choses aux ailes noires, aux chiens de Tindalos, aux effrits, aux Mi-Go, à Ceux venus d'ailleurs et à d'autres monstres insectoïdes.
- Δ **Hurlement :** La créature pousse un rugissement, un hurlement ou un beuglement qui court-circuite ou fait exploser tous les appareils d'enregistrement et inflige d+1 dégâts à la Santé et l'Équilibre mental de ceux qui l'entendent (moyenne portée). Ces personnes se mettent à saigner du nez et des oreilles, et prennent conscience de leur solitude irrémédiable dans le cosmos. Pour des raisons de tension dramatique, la créature ne peut pousser son hurlement qu'une fois par scène. Convient parfaitement aux horreurs-chasseresses et aux chiens de Tindalos. Pour une variante du Hurlement, référez-vous au wendigo (cf. page 275).

Faiblesses

Toutes les créatures paranaturelles sont vulnérables aux rituels de géométrie non-euclidienne, ainsi qu'aux armes enchantées (pour peu qu'elles existent).

D'autres possèdent des faiblesses spécifiques comme le fer froid, le froid de l'Antarctique, les micro-ondes, la lumière du soleil. Ces faiblesses sont liées à la nature de la créature (un être de flammes sera sûrement vulnérable au Halon 1301), à son folklore local (Celui qui hante les ténèbres craint la lumière) ou sont totalement arbitraires (tel monstre évite les zones peuplées d'abeilles). Toutes ces faiblesses sont fidèles à Lovecraft et au monde pernicieux de DELTA GREEN.

Entre autres faiblesses, on trouve :

- Δ **Terreur :** Le monstre doit effectuer un test d'Athlétisme ou de Santé (Difficulté 5+) pour s'approcher ou rester en présence d'un objet ou d'un effet qu'il redoute. Un Signe des Anciens obligerait par exemple la créature affectée à effectuer un test de Difficulté 8, au minimum. Dans les histoires de Lovecraft, les Mi-Go évitaient les chiens et la lumière ; Wilbur Whateley avait peur des chiens, et à raison ; on disait des Profonds qu'ils évitaient les Signes des Anciens en forme de svastika. Les créatures nocturnes pourraient craindre la lumière du soleil.
- Δ **Point faible :** La créature possède une faiblesse unique : son ancre dimensionnelle, l'organe qui transforme le sang humain, son cerveau antérieur... En cas de blessure (+3 au Seuil de Blessure ; il faut avoir lu le livre correspondant pour connaître le point vital) infligée par une arme spécifique (balle en argent, plomb de fusil radioactif, arc électrique), la créature subit le double de dégâts (ou le double de dégâts maximum !) sans valeur d'armure ni d'aucune autre protection.
- Δ **Vulnérabilité :** Le monstre peut être vulnérable à un certain type de rayonnement ou de longueur d'ondes, de gaz, voire d'effet environnemental en dépit de tout le reste. Une vulnérabilité peut infliger des dégâts supplémentaires, ignorer l'armure ou être la seule chose capable de blesser la créature. Les Agents n'ont plus qu'à la découvrir.

Les Grands Anciens

« Ils vénéraient, disaient-ils, les Grands Anciens, qui vécurent une éternité avant l'apparition des hommes et qui descendirent du ciel s'installer sur le monde encore jeune. Ces Anciens ont depuis disparu, dans la terre et sous la mer ; mais leurs corps morts avaient transmis leurs secrets en rêve aux premiers hommes et ceux-ci établirent un culte qui perdure encore. Ce culte, c'était celui-ci. Les prisonniers disaient qu'il existait depuis toujours et qu'il existerait toujours, caché dans les étendues lointaines et les sombres confins du monde. »

– Extrait d'un témoignage de prisonnier suite à l'attaque de la paroisse de Saint Bernard (2 nov 1907)



Il n'existe aucune définition de l'expression « Grand Ancien ». Le culte de Cthulhu décrit les pairs et paladins de leur dieu-prêtre par ces mots : « Grands Anciens ». Dans son rapport antarctique, William Dyer fait référence aux « mythes primitifs sur les Grands Anciens qui descendirent des étoiles et façonnèrent la vie sur Terre par erreur ou plaisanterie ». À chaque fois, le cerveau humain, dans sa terreur, s'efforce de définir la sublime entité paranaturelle dont il a effleuré la surface sans le vouloir.

Définir un ensemble d'intensités de champ et de réalités organiques comme « Grands Anciens » équivaut, au mieux, à faire de la taxonomie de bas étage, méthode aussi scientifique et honnête que celle qui accompagnait la rédaction de bestiaires médiévaux. Car en pratique, la classification de DELTA GREEN de ces vastes entités inimaginables repose sur la démonologie médiévale, en particulier celle décrite dans le *Necronomicon* d'Abdul Alhazred. « L'Arabe fou » avait divisé les *al-Qadimat Kabira* en trois catégories : les *al-Najmay* (« Ceux des étoiles »), les *al-Ard* (« Ceux de la terre ») et les *al-'Ahlam* (« Ceux des rêves »). Soit les catégories d'Alhazred étaient souples, soit il était distrait lorsqu'il a rédigé cette section de son grimoire : par exemple, Cthulhu serait à la fois « des étoiles » et « des rêves ».

Sans surprise, d'autres sources entrent en contradiction avec Alhazred et les unes avec les autres. Selon le *Codex Borgia des Mayas*, Yig viendrait des étoiles ; des passages des *Manuscrits pnakotiques* suggèrent que Cthulhu et Tsathoggua sont frères, ce qui revient à dire qu'ils viennent tous deux de l'espace. En résumé, ces vastes êtres incompréhensibles sont également inclassables.

N'allez pas croire que DELTA GREEN sache tout d'eux. En fait, n'allez pas croire que DELTA GREEN sache quoi que soit à leur sujet.

Dieux stellaires

Les cultes de la plupart de « Ceux des étoiles » ressemblent à celui de Cthulhu, bien qu'à une échelle généralement plus réduite. L'entité « tomba des cieux », régna par la terreur (ou la sagesse, selon les traditions édulcorées qui suivirent) et vit désormais loin de l'humanité, en enfer ou dans l'espace, avant son retour prévu pour la fin des temps. Les cultes stellaires se réunissent en extérieur pour prier, châtient sévèrement les étrangers et les traîtres et accusent les êtres inhumains ou magiques des viols et des meurtres commis au nom de leur divinité.

Cependant, les émanations, manifestations et autres traces individuelles des Grands Anciens « sidéraux » sont bien plus variées. Pour le moment, DELTA GREEN compte les Grands Anciens suivants parmi les *al-Najmay* d'Alhazred.

Cthulhu

Voici le premier Grand Ancien rencontré par DELTA GREEN, à l'époque de la Division P et de l'attaque sur Innsmouth. À ce jour, l'influence de Cthulhu est toujours aussi omniprésente. En 1908, des cultes de Cthulhu reconnus existaient au Groenland, en Louisiane, dans le Massachusetts, en Nouvelle-Calédonie ainsi qu'à Pohnpei et Singapour. On ignore si Cthulhu est bien le plus puissant des Grands Anciens ou s'il est simplement le plus proche de l'éveil. En tout cas, DELTA GREEN a croisé la route de ses tentacules bien plus souvent que n'importe quelle autre entité paranaturelle.

D'après les enquêtes conduites à Innsmouth et en Louisiane, Cthulhu est en proie à une sorte de sommeil et résiderait sous le Pacifique sud dans « la cité de R'lyeh la morte », emprisonné suite à un heureux alignement cosmique ou une perturbation tectonique. Ses manifestations occasionnelles, tandis que les étoiles s'alignent correctement mais lentement, combinées à ses incessantes communications oniriques télépathiques, inspirent autant les émeutes locales (comme celle de mars 1925, lorsque son bref réveil plongea des milliers de personnes dans la folie et déclencha des rebellions magiques de Haïti aux Philippines) qu'un culte planétaire et antédiluvien (cf. page 302).

Cthulhu aurait « coulé » de l'étoile verte Soth (il s'agirait soit de Zuben Eschamali (ou Beta Librae), soit de Sothis (ou Sirius)) au Paléozoïque. Aussi grand qu'une montagne, protéiforme, il apparaît souvent dans l'art et les rêves humains sous la forme d'un monstre tentaculaire ressemblant à un mélange entre un poulpe, un dragon et un homme. La mythologie humaine le représente souvent comme un « dragon du chaos » ayant été banni en enfer, au même titre que Tiamat, Vritra ou Typhon. Connu sous le nom de Tutula chez les Tongas, Clulu ou Nkulu en Ouganda, Alalu chez les Hourrites de l'Âge du bronze, Tlaloc chez les Aztèques, Iku-Turso en Finlande et bien d'autres encore, son lien à l'eau ou à la mer reste constant ; sa vérité inhumaine et monstrueuse est cachée par des justifications pieuses.

Les serviteurs et créations de Cthulhu, les Profonds, possèdent leurs propres versions de ces mythes, sûrement aussi peu fiables que les histoires déformées par l'Homme : les écrits et les textes sacrés récupérés à Innsmouth, à Pohnpei et ailleurs présentent le même langage glorifié qu'utilisent les Profonds pour décrire

R'LYEH LA PROFONDE

DELTA GREEN connaît bien l'emplacement classique de R'lyeh (49° 51' 0" S, 128° 34' 0" W) : le programme surveille cette zone sensible où ont lieu nombre de disparitions grâce au SOSUS, réseau d'écoute sous-marine de la marine. Malgré les précautions déployées, des véhicules se sont aventurés dans cette zone et certains n'en sont jamais ressortis. À deux reprises (un avion de reconnaissance PBY de la marine en 1943 et un cargo russe en 1963), on signala la présence d'une île au beau milieu de l'océan à un endroit où il n'y a pourtant rien. Depuis 1925, personne n'a mis les pieds sur cette île, du moins pas à la connaissance de DELTA GREEN.

DELTA GREEN s'intéresse de très près à la géométrie non-euclidienne responsable du sommeil qui rend Cthulhu et ses disciples inertes. On ignore s'il s'agit d'un effet naturel du métabolisme de Cthulhu ou si une autre espèce a utilisé une arme pour le « piéger ». Les différentes factions du programme pensent que les équations nécessaires pour maintenir Cthulhu à jamais piégé dans R'lyeh recouvrent les angles et les structures de R'lyeh elle-même.

R'lyeh semble aller et venir dans le plan existentiel à des intervalles perceptibles et, parfois, prévisibles, si l'on possède des enregistrements sismiques des fonds marins et que l'on connaît l'existence du paranaturel. Ainsi, et pour peu que l'on choisisse bien son moment, il est possible, quoique peu judicieux, de s'aventurer jusqu'à l'île.

leur créateur. Selon les légendes humaines, entremêlées aux enseignements des Profonds, Dagon et Hydra seraient les rejetons ou le frère et la sœur de Cthulhu ; ce pourraient être (ou non) des Ancêtres profonds, aux même titre que les entités (cf. page 230) qui portent ce nom.

Peu à peu, R'lyeh se fige dans notre espace-temps, mue par les réalités d'un autre monde pour des raisons que l'humanité ne saurait appréhender. On dit qu'un jour, la cité apparaîtra, qu'elle restera là à jamais et que Cthulhu se réveillera complètement. Puis, toujours selon les légendes, l'humanité se livrera à une orgie de violence et de mort pour ne faire plus qu'un avec les Grands Anciens.

Ghatanothoa

D'après von Junzt, cette horrible créature régnait sur le continent pacifique de Mu et transformait en momies vivantes ceux qui posaient les yeux sur elle. L'incident de 1932 qui eu lieu au



L'IDOLE

Quand un artiste entend l'appel du rêve, il s'astreint à sculpter une effigie de Cthulhu. La statuette ne change presque jamais, quelles que soient les époques ou les cultures. Un être accroupi comme un crapaud, doté d'un visage tentaculaire et d'ailes atrophiées, juché sur un cube sur lequel sont gravées des runes extraterrestres.

Suite à l'attaque de 1907 sur la paroisse de Saint Bernard, en Louisiane, la plus célèbre d'entre elles (la statuette de Legrasse) fut récupérée et prise en photo maintes et maintes fois, avant de disparaître. Mais d'autres statuettes furent retrouvées. On en trouva tellement, d'ailleurs, que « le poulpe » ou « le monstre incohérent » est devenu une curiosité bien connue du monde archéologique. De 1925 à 1955, plusieurs journaux voulurent justifier qu'on ait retrouvé des statuettes visiblement identiques dans les ruines d'un temple japonais du IXe siècle, dans une cabane iroquoise et dans une sépulture inca.

En 1955, alors que la communauté archéologique était sur le point de reconnaître ce lien, le programme lança l'opération LANCASTER. Des sculpteurs modernes subventionnés par la CIA créèrent des copies grossières de la statuette ; puis les agents de DELTA GREEN les disséminèrent dans des ventes aux enchères, où l'on reconnut rapidement l'œuvre d'un faussaire (lequel avait fortuitement trouvé la mort quelques semaines plus tôt). Les preuves retrouvées au studio d'art du faussaire indiquèrent qu'il avait créé et dispersé des dizaines de statuettes à travers le monde, dans une variété de styles.

Malgré cela, l'appel du rêve fait régulièrement réagir les statuettes et de nouvelles font leur apparition. Jusqu'à maintenant, personne ne s'est intéressé à la piste laissée par l'explication bien commode de 1955 ; quasiment tous les archéologues de renom connaissent l'histoire du « poulpe » et l'écartent au même titre que celle du crâne de cristal de Mitchell-Hedges. Et pourtant, certains d'entre eux ont exhumé de telles statuettes enfouies à 8 mètres sous terre, prisonnières des cendres d'éruptions volcaniques ayant précédé l'humanité. Au fond d'eux, ils connaissent la vérité.

musée Cabot, à Boston, confirmerait ses dires. Des cultes de Ghatanothoa apparaissent tout le long du littoral pacifique, du Pérou à la Malaisie occidentale, sans oublier la Birmanie, l'île de Ceylan et le Yémen. Von Junzt oppose Ghatanothoa aux Mi-Go et à Shub-Niggurath, ce qui pourrait signifier une indépendance farouche illustrée aujourd'hui par ses cultistes fanatiques de l'apocalypse.

Giliszta

Surnommé « le Ver » en hongrois, cette entité pareille à une limace monstrueuse réside au fond du lac Noir des Carpates hongroises. Ses « rêves attractifs » mènent les chercheurs et les fous jusqu'aux rivages du lac, où Giliszta les assujettit en les empalant sur ses épines quasi métalliques. Ses esclaves morts-vivants vivent des dizaines ou des centaines d'années avant de pourrir au soleil : c'est grâce à eux qu'un culte mineur du Ver existe quel que soit l'endroit où un sorcier cherche l'immortalité. Il se manifeste sous de nombreux lacs, qu'il s'agisse des lacs primordiaux de Nabta et Tushka en Stygie et en Égypte prédynastique, du lac médiéval météorique de Gloucestershire ou encore du réservoir artificiel (lac North Fork) dans le Missouri. Il se relie à lui-même à travers l'espace et le temps, probablement via le lac de Yath dans les Contrées du Rêve.

Noth-Yidik

Cette créature incroyablement repoussante est associée aux « chiens qui hurlent dans le maelström d'Azathoth » : autrement dit, les chiens de Tindalos. C'est pourquoi elle ne viendrait peut-être pas de l'espace mais du temps lui-même. Des cultes reconnus se sont manifestés au Turkestan et sur les îles Marshall.

Qu-tugkwa

Son nom vient des Païutes du sud et signifie « nuit (ou obscurité) née du feu ». Il se manifeste sous la forme d'une gigantesque boule de flammes ou d'un amas de plasmas doués de conscience et plus petits. En Amérique du Nord, sa demeure traditionnelle est l'étoile Fomalhaut, avec qui la roue médecine de Bighorn, dans le Wyoming, est alignée depuis au moins 1050 ap. J.-C. En Mésoamérique, on le connaissait sous le nom de Xiuhtecutli, « seigneur Xiuha ».

Les soi-disant « fidèles du feu » de l'Arabie préislamique auraient compté dans leurs rangs certains cultistes de Kheshthogha. Ils ont pu être influencés par les « êtres de feu sans fumée » qu'ils appelaient djinns ou effrits et que les théosophistes surnommaient « Enfants du brouillard de feu ». La plupart de ses apparitions modernes sont dues à des sorciers isolés, sans lien aucun avec un culte ; toutefois, le programme maintient des agents au Moyen-Orient et dans le Midwest si jamais cela venait à changer.

Rhan-Tegoth

Cet amas de globes, d'yeux et de filaments serpentins régnait autrefois à l'ouest de Lomar, pendant l'ère glaciaire. Selon les estimations du PISCES, après que Rhan-Tegoth eut sombré dans un état léthargique, l'artiste et occultiste George Rogers découvrit son corps et l'envoya à Londres. Suite à la disparition de Rogers, au moins un décès et de nombreuses plaintes, il disparut en 1932. Von Junzt affirme que les Mi-Go ont ramené Rhan-Tegoth sur Terre, ainsi peut-être que Ghatanothoa, afin de les utiliser comme super-armes. Tout comme Cthulhu, son culte (qui vivote dans la vallée supérieure du fleuve Noatak) requiert des sacrifices humains.

Dieux terrestres

Si Cthulhu et « Ceux des étoiles » s'entourent souvent de sectes apocalyptiques, Tsathoggua et « Ceux de la terre » attirent plus souvent des sorciers ou des fous isolés. De temps en temps, un culte social (ou assimilé) de Tsathoggua se répand dans une communauté ou un quartier. Bien souvent, il finit par se désagréger car les déments qui se voient confier des pouvoirs paranaturels ne peuvent pas s'empêcher de les exhiber, s'attirant ainsi les représailles de cultes rivaux ou de la religion dominante. Très rarement, il arrive qu'un culte maintienne sa stabilité au cours des siècles, comme les cultes miniers hittites d'a-Abhi ou le culte des sorcières en Auvergne.

En termes anthropologiques, Tsathoggua et « Ceux de la terre » qui lui ressemblent sont des héros culturels, des totems ou des objets de quête : ils offrent des savoirs ou des bienfaits (ou en sont les gardiens) qui pourraient changer le monde entre les mains d'une personne visionnaire. Dans les cultures chamaniques comme celles des Inuits et des tribus de Sibérie ou amérindiennes, ce genre d'entité « transactionnelle » peut être vénérée (ou a minima crainte) par beaucoup : c'est le cas pour Itla-shua et Yig.

La majorité des *al-Ard* d'Alhazred sont soit étroitement associés à une ou deux créatures terrestres, soit ils adoptent comme apparence emblématique la silhouette noire et informe de Tsathoggua. Pour l'instant, le programme pense que les Grands Anciens suivants font partie « de la Terre ». De fait, ils sont peut-être plus vulnérables aux armes matérielles ou à celles qui utilisent les énergies conventionnelles de notre espace-temps.

Tsathoggua

DELTA GREEN pense que Tsathoggua repose actuellement dans la grotte secrète de N'Kai, à environ 5,5 km sous l'Oklahoma (si l'on suppose

qu'il est possible de placer N'Kai sur une carte terrestre). La seule présence physique d'un Grand Ancien sous le territoire continental des États-Unis suffit à augmenter le facteur risque de Tsathoggua, mais ce n'est pas tout : l'entité est réputée (d'après von Junzt et, surtout, le *Livre d'Eibon* hyperboréen) pour partager (ou reproduire ou sporuler) son savoir en géométrie non-euclidienne avec des chercheurs fous.

Toujours selon le *Livre d'Eibon*, Tsathoggua serait arrivé sur Terre avant Cthulhu et venait probablement de Saturne. Alhazred classe Tsathoggua parmi les Grands Anciens « terrestres » et décrit sa conjuration par des « larves stellaires » noires et étranges, « pires qu'informes », après leur arrivée à N'Kai depuis la planète Kythamil.

N'Kai correspond aux descriptions des « enfers les plus bas » de nombreuses légendes, se trouvant elle-même sous un enfer de moindre importance, à savoir « les grottes rouges de Yoth ». Les sources occultes situent Yoth et N'Kai sous la zone s'étendant de Guanajuato à l'Allemagne. Cela serait dû à un réseau de fissures naturelles sans comparaison qui traverserait la croûte de l'hémisphère nord ou à une caractéristique de géométrie non-euclidienne propre à l'architecture de N'Kai. Quoi qu'il en soit, le culte de Tsathoggua, comme celui de Cthulhu, est répandu dans le monde entier.

Tsathoggua s'est manifesté aux sorciers d'Ouganda (en tant que Tsadogwa), aux chamans groenlandais et algonquins (en tant que respectivement Saaktoq et Sadogowah), et aux guérisseurs pawnees (en tant que Tiráwa). Les légendes de tous ces peuples décrivent le dieu comme une masse informe et protéenne, soit noire comme de l'encre, soit invisible (pour les Pawnees). Dans les grandes lignes, cela correspond à la nature des Kythamila, « les rejetons de Tsathoggua » et à la description de l'entité qui est faite dans le *Necronomicon*.

Au contraire, les statues du dieu gallo-romain Sadoqua et de Sadoguë, la divinité du culte des sorcières auvergnat, suivent la tradition hyperboréenne en représentant une créature accroupie semblable à un crapaud ou à une chauve-souris, entièrement recouverte d'une fourrure épaisse. Cela correspond au Tlaltecuhtli aztèque, « seigneur de la Terre », engendré par le dieu-crapaud olmèque de l'éternité et de la terre, souvent représenté avec deux énormes oreilles comme celles d'une chauve-souris.

Tout comme Cthulhu, Tsathoggua possède plusieurs rejetons ou avatars inférieurs, dont on ne sait pas grand-chose : Yabou, Ossadagowah, Zuilphagua et d'autres encore. Mais contrairement à Cthulhu, certains indices laissent à penser que les Mi-Go vénèrent (ou du moins cherchent à apaiser) cet être pendant qu'ils sont sur Terre.

A-Abhi

Le nom de ce dieu hittite des enfers (aussi appelé al-Abhi) signifie littéralement : « la fosse sacrificielle ». Son nom partage une racine avec le mot hébreu « Oboth » (« fosses nécromantiques » ou « fantômes »), ce qui suggère un lien avec les morts, plus particulièrement avec les nécromanciens. Le culte d'a-Abhi est logiquement lié aux fosses communes et à la maladie ainsi qu'à la saleté et à la corruption du pourrissement. Ses cultistes le représentent soit par un bloc de pierre noire, soit par une substance grise et noirâtre dont des corps réanimés peuvent se relever.

Crom Cruach

« Celui qui se courbe et qui saigne », ou « celui qui ploie sur la colline » conserva son culte local en Irlande jusqu'au Ve siècle et demeura apaisé grâce à des sacrifices sanglants, en échange de victoires guerrières. Crom Cruach et le dieu de la guerre cimmérien Kagh (ou Kaghya) seraient liés ; les rites des deux entités nécessitent de verser du sang sur des pierres sacrées. Crom-Kagh serait une intelligence minérale ou une conscience multiple à base de silicone qui hante le paysage géologique européen, de l'Irlande jusqu'en Azerbaïdjan.

Itla-shua

Son nom signifie « Maître du ciel » en inuktun groenlandais, mais ce Grand Ancien est plus connu en Amérique du Nord sous le nom de Wendigo, l'esprit arctique des terres désolées, de la terreur et du cannibalisme. Il apparaît dans les légendes babyloniennes sous le nom d'Enil ; il était Sila chez les Inuits canadiens, Ina'hitelan chez les Koriaks sibériens et Pethakhuweh dans le Delaware. La tradition le décrit comme une bête terrifiante ou puissante : au Moyen-Orient, c'est un taureau ; dans le nord du Canada, c'est un élan ou un homme doté d'andouillers.

On le dit retenu prisonnier en Arctique par le Temple des vents, mais Itla-shua aurait enlevé des malheureux bien plus au sud, jusque dans le Wisconsin et en Iran, pour les emporter dans le ciel, soit jusqu'à un royaume boréal inconnu, soit jusqu'au plateau de Leng. On retrouve parfois ces malheureux complètement gelés, comme s'ils avaient été lâchés depuis une très haute altitude, leurs pieds brûlés et fondus par la vitesse de rentrée dans l'atmosphère. Après une recrudescence de disparitions de masse et de prédation à Manitoba dans les années 30, l'activité d'Itla-shua a considérablement baissé. C'est peut-être lié au retour de températures plus froides dans l'Arctique.

Mormo

En 1925, le kabbaliste et occultiste Robert Suydam voulu ressusciter l'entité sous Red Hook, à Brooklyn, et s'unir à elle. Effectuer des recherches dans des grimoires classiques et des

papyrus magiques révèlerait des rites similaires : « elle » était connue des Grecs pour être une démone vampirique tueuse d'enfants. Selon la poétesse Érinna, c'était une métamorphe qui pouvait probablement prendre l'apparence d'une louve. « Celle qui se délecte du hurlement des chiens et du sang versé » est associée aux carrefours et à « la lune aux mille visages » ; on l'identifie parfois à Lilith, Hécate et d'autres déesses funestes. Les bêtes lunaires des Contrées du Rêve la vénèrent. Elle pourrait être un avatar de Nyarlathotep.

Nug et Yeb

Les « jumeaux profanes » sont représentés sous la forme de deux ovales lisses, ou de jumeaux draconiques (probablement issus de légendes galloises ou chinoises). Nug et Yeb seraient les rejetons de Yog-Sothoth et de Shub-Niggurath, capables de remodeler la matière lors de « rites orgiaques et subtils ». On trouve des temples à leur nom enfouis profondément sous l'Arabie, la Nouvelle-Guinée et le K'n-Yan. Les Tcho-Tcho vénèrent Nug-Yeb sous d'autres noms secrets qu'ils s'interdisent de répéter aux étrangers.

Nyogtha

Nyogtha serait le rejeton de Tsathoggua : il a l'apparence d'une créature noire et amorphe, pareille à un ver et pourvue de cornes en forme de croissants. La « Chose qui ne devrait pas exister » creuse des tunnels de géométrie non-euclidienne pour ses fidèles, y compris le culte des sorcières de Salem et de nombreux groupes de goules.

Tleche-Naka

La Grande araignée serait soit la compagne soit la rivale de Tsathoggua, selon la mythologie hyperboréenne ; son nom fait penser à Tseche-Nako, la « Grand-mère araignée » des Pueblos. Dans l'antiquité, les Phéniciens et les Lydiens vénéraient Tleche-Naka sous le nom d'Omfalé, sûrement en rapport avec le mot grec *omphalos* qui signifie « nombril du monde ». Les araignées violettes de Leng seraient ses enfants et elle-même habiterait sous le plateau. On dit que ses toiles relient toutes les dimensions : sa « forme arachnéenne » pourrait n'être qu'une formule occulte (ou un mythe né de l'ignorance) pour désigner une entité hyperspatiale.

Yith

Le culte du Père des serpents est présent dans toutes les tribus des plaines d'Amérique du Nord et provient certainement du culte de Yig de K'n-Yan. Le K'n-Yan pourrait également être à l'origine des cultes des dieux-serpents Kulkulkan et Quetzacoatl en Mésoamérique. Il est difficile de faire la différence entre les rituels ophidiens « conventionnels », tel que la possession par Damballah dans la religion vaudou ou la manipulation de serpents dans la religion chrétienne, et le culte intentionnel voué à Yig (à moins de l'infiltrer volontairement pour procéder à des observations minutieuses).

Si ne serait-ce qu'une fraction des cultes ophidiens et des dieux serpents de l'histoire humaine représente le culte de Yig, alors Yig est de loin le Grand Ancien le plus répandu. Yig serait un symbole animiste du peuple serpent dont les rituels lui auraient conféré un pouvoir cosmique ; ou alors il serait une gigantesque arme douée de conscience, que les Mi-Go ou les Lémuriens auraient déployée contre Ghatanothoa. Quelle que soit son origine, il fait s'abattre sa vengeance funeste sur ceux qui offensent ses avatars ophidiens.

Dieux oniriques

L'Acéphale apparaît dans des visions, des œuvres d'art difformes et des textes sacrés avilis, mais il doit corrompre un instrument humain pour influencer le monde. Il partage ces caractéristiques avec « Ceux qui rêvent »... du moins, dans le monde réel. Dans les Contrées du Rêve, ces êtres font office de dieux protecteurs des villes et des cultes, capables aussi bien de répandre leurs fléaux que d'offrir leurs bénédictions. Certains d'entre eux peuvent également protéger (de manière fugace) leurs fidèles des dieux cosmiques, comme Nyarlathotep ou Yog-Sothoth.

C'est sûrement pour cette raison qu'Alhazred a pris la peine de classifier les *al-'Ahlam*. C'est aussi pour cela que DELTA GREEN continue de chercher les « faibles dieux du rêve » sur les inscriptions archéologiques, dans les journaux intimes suisses voire, de temps en temps, au cours de missions opiacées.

L'Acéphale

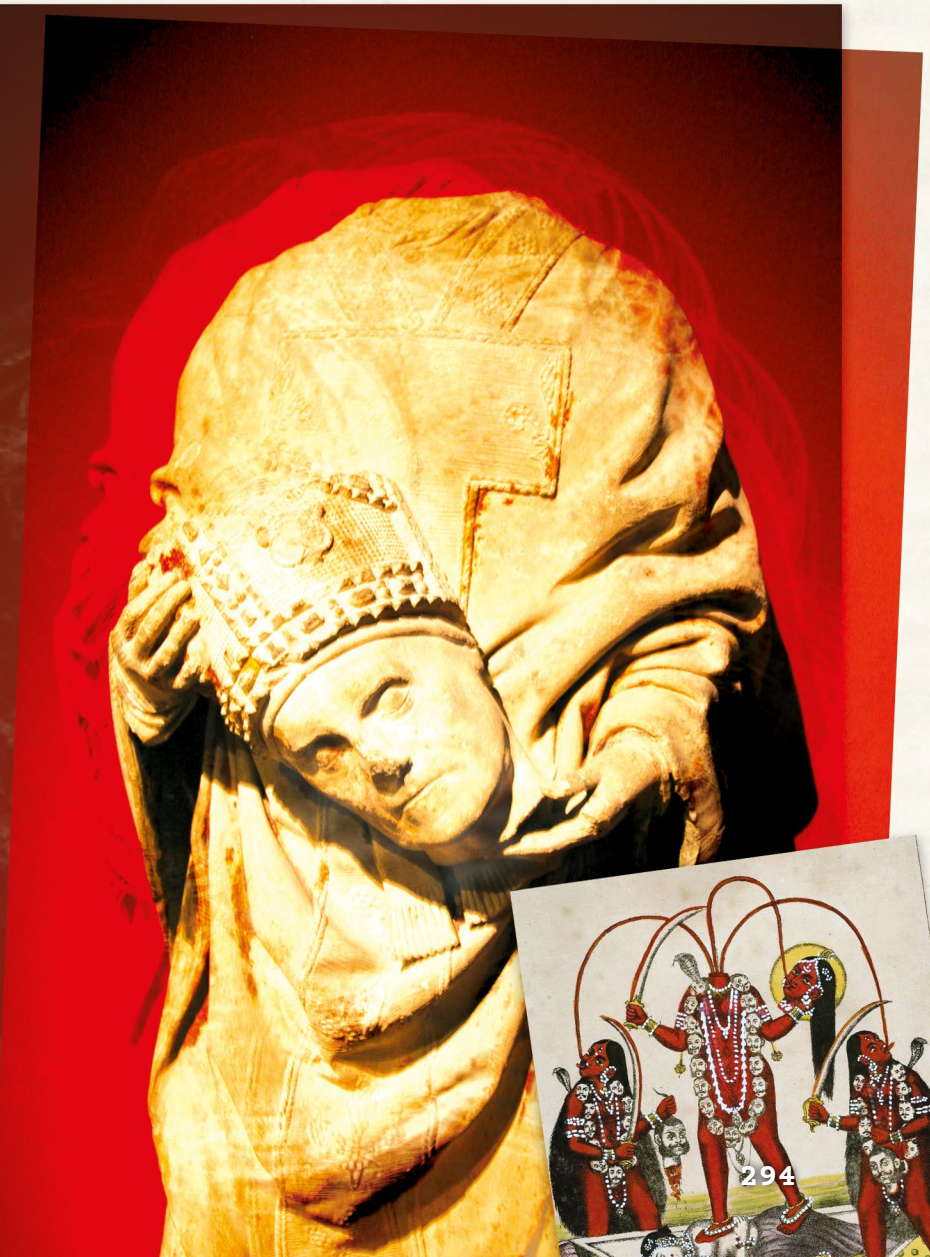
L'Acéphale cherche à corrompre et à influencer les humains, créant des pistes pour attirer à lui les personnes immorales. Si on lit ses textes sacrés, que l'on accomplit ses rituels ou qu'on « endure ses étreintes », on s'expose à la possession et à finir remplacé par le monstrueux Avatar sans tête (cf. page 239). La perspective d'un sociopathe corrompu potentiellement capable de manipuler les pouvoirs d'un Grand Ancien est tout bonnement apocalyptique.

Les papyrus magiques gréco-égyptiens mentionnent « l'Acéphale » Osoronnophris comme étant le roi des démons, prisonnier ou enchaîné dans « le vide » derrière un mur ou dans un labyrinthe. Aujourd'hui, les magiciens rituels se référant aux traditions de l'Aube dorée et de Crowley le surnomment « le Non-né ». D'autres textes font référence à la phrase magique

IA-GOLOG-AI qui, comme tant d'autres formules, est un palindrome renfermant un nom secret. Golog, ou Golen, ainsi qu'il est décrit dans *La Magie sacrée d'*Abramelin, est un serviteur démoniaque d'Astaroth dont le nom signifie « cavernicole ».

L'Acéphale apparaît également sous la forme de Chinnamasta, déesse hindoue sanguinolente et sans tête de la sexualité débridée, et de Hsing T'ien, musicien chinois gigantesque qui poursuit son combat contre l'Empereur de jade même après avoir été décapité. DELTA GREEN a rencontré des cultes des deux divinités démontrant un comportement immoral caractéristique et des tendances polymorphes enseignées par l'Acéphale à ses esclaves et ses méprisables fidèles.

La représentation traditionnelle du Grand Ancien apparaît ici et là dans l'histoire de l'art humain : du pétroglyphe représentant une silhouette acéphale pourvue d'un pénis démesuré retrouvé dans les grottes de Kalabera, à Saipan sur les îles Mariannes, aux féroces akephaloi d'Hérodote et les Blemmyes sans tête qui représentent la gourmandise dans l'art médiéval chrétien, en passant par l'icône acéphale du surréaliste Georges Bataille. Les analystes du programme pensent qu'une imagerie aussi répandue relève forcément de connaissances transmises par les rêves, comme pour le culte mondial de Cthulhu.



Les Grands Anciens de Sarnath

La trinité divine de Sarnath (cité maudite de Mnar) apparaît encore dans les Contrées du Rêve, en particulier à ceux qui s'endorment et rêvent dans les Contrées. Ils offrent leur protection autant que faire se peut, indiquant parfois l'emplacement d'une pierre étoilée cachée ou d'un autre trésor. S'inspirant des travaux de Dumezil, le programme ARCHINT a pour le moment associé ces Grands Anciens aux dieux des Mitanniens, civilisation perdue qui, aux alentours de 1400 av. J.-C., régna brièvement sur le Kurdistan actuel.

- Δ **Lobon :** Ses symboles sont l'œil ouvert, la lance et la couleur blanche. Il est associé à Mitra, dieu mitannien de la vérité et des promesses.
- Δ **Tamash :** Il serait l'un des dieux souverains du tonnerre et de la conscience altérée ; sa couleur est le rouge ou le doré. Il est associé à Indra, dieu et archer solaire mitannien.
- Δ **Zo-Kalar :** Sa couleur est le noir ; il porte un fouet ou une corde. Il pourrait s'agir de jumeaux. Il est associé à Nashatiyana, dieu mitannien du bétail, des chevaux et de la terre.

Hypnos

Le dieu grec du sommeil réside dans une grotte sans lumière sur les rives du fleuve Léthé, où des pavots le gardent. Il s'infiltre dans l'esprit des drogués ou des quêteurs du transcendantal et les plonge dans une torpeur plus profonde encore. Pour des raisons inconnues, Hypnos craint la constellation de la Couronne boréale.

Les alliés de DELTA GREEN en rétablissement dans les hôpitaux ont aperçu Hypnos alors qu'ils étaient sous morphine ; selon leurs descriptions, « il » ressemble à Edgar Allan Poe. Souvent, ils fabulent des souvenirs ou des histoires entières pour expliquer « sa » présence dans leur vie.

Nath-Horthath

Le dieu protecteur de Celephaïs, dans les Contrées du Rêve, dont s'occupent 80 prêtres immortels drapés d'orchidées dans un temple turquoise, répond rarement aux invocations des hommes dans le Rêve. Il offre sa protection et ses conseils en modifiant les souvenirs, voire en gelant ou en altérant des pans entiers de flux temporels personnels. Son temple et ses prêtres existent non pas à l'intérieur du temps, mais à l'extérieur.

Nodens

Nodens était le maître de la guérison, de la chasse et de la mer pour les Anglais, les Irlandais (qui l'appelaient Nuada) et les Gaulois (qui le nommaient Noadatus). Les Britanno-romains vénéraient peut-être Nodens sous le nom de Pan et son titre « Seigneur des Abysses ». Un temple majeur de Nodens se développa aux IVe et Ve siècles ap. J.-C. à Lydney Park, dans le Gloucestershire, sur l'estuaire de la Severn. Là, les malades dormaient dans des *incubatio,* sortes de chambres sacrées qui attirent les rêves de Nodens et servent de remède.

Si « le gris et primitif Nodens » apparaît rarement dans le monde réel, il n'en demeure pas moins un dieu puissant dans les Contrées du Rêve et autres « lieux doux » du paranaturel se chevauchant, comme Kingsport, dans le Massachusetts. Nodens est le maître des Maigres bêtes de la nuit, qui ne craignent pas même Nyarlathotep. Quiconque est touché par Nodens subit généralement des bouleversements neurologiques à même de modifier leur personnalité, probablement provoqués par l'exposition aux véritables géométries du Rêve ou des Abysses.

Dieux oniriques extraterrestres

Certains dieux du Rêve ne protègent pas les hommes.

- **Bokrug :** Sous sa forme d'iguane, Bokrug protège les humanoïdes visqueux et amphibiens d'Ib, ce qui pourrait faire de lui un avatar onirique de Cthulhu. On a retrouvé des amulettes en stéatite verte à son effigie dans le bassin du Congo et en Mésopotamie : ces dernières représentaient probablement les poissons-démons de Babylone, du nom de kulullû.
- **La Brume sans Nom :** La « Nebulum Innominandum » protège les Gugs des Contrées du Rêve. Elle pourrait être un rejeton (ou un simple effet secondaire) d'Azathoth.

Personnaliser les Grands Anciens

Lovecraft n'utilisa que quatre dieux dans ses histoires majeures, en emprunta un à Clark Ashton Smith et en cantonna trois de plus à l'arrière-plan des révisions de ses livres, sans compter une poignée de noms disséminés ici et là. Même en ajoutant les dieux qu'il a empruntés à d'autres mythologies (Nodens, Dagon, Hypnos et Mormo), on dépasse à peine le nombre porte-bonheur de treize divinités au panthéon pernicieux de cette physique non-euclidienne impitoyable.

Dans cet ouvrage, nous en avons ajoutées une ou deux sous des formes qui apaiseront les singes aveugles de la propriété intellectuelle. C'est plus que suffisant. Les Grands Anciens dépassent de loin la vision d'un seul homme. Pensez à tout ce que vous pouvez faire avec une entité cosmique, ce qu'elle pourrait signifier ou symboliser, en particulier aux yeux des maniaques apophènes qui rédigent des grimoires ou assassinent des enfants au cours de rituels.

Cthulhu n'est pas qu'un kraken titanesque et océanique qui repose sous le Pacifique, c'est aussi le dieu mort des déserts et des montagnes chinoises, l'incarnation ailée des cieux empoisonnés du Paléozoïque et de l'apocalypse, l'abîme iridescent du chaos et des hallucinations, ayant pris forme via la pierre, le métal et la théorie des supercordes. Cthulhu est le géniteur des hommes-poissons violeurs, l'auteur des rêves, l'inspiration des assassins et le vengeur des rebuts de la société.

Voilà pour un seul dieu.

Si vous avez besoin d'une entité spécifique et sur mesure pour votre opération et qu'aucune des mille formes de Nyarlathotep ne vous convient, alors inventez la vôtre. Partez d'un thème ou d'un symbole fort : l'océan, le vent du Nord, une robe en lambeaux, un pharaon. Agrandissez-en l'échelle dans l'espace-temps jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une image déformée. Vous avez déjà le scénario dans lequel la divinité apparaîtra, donc vous savez déjà qui serait susceptible de l'invoquer. Ensuite, déterminez pourquoi votre cultiste, sorcier, agent du gouvernement ou scientifique corrompu voit Cthulhu, Tsathoggua ou Ghatanothoa sous *cette* forme spécifique, à travers ce prisme en particulier. Cela vous évitera aussi de donner à votre divinité un nom qui ne sonne pas original pour un sou.

Ou alors, utilisez un dieu humain « classique » tiré des brumes de la mythologie ou de l'anthropologie et décidez quel Grand Ancien il représente *vraiment.* La déesse vierge Diane n'est-elle qu'une version « édulcorée » de Shub-Niggurath ou d'Obboth ? Une version incomprise de Yig, à la jeunesse éternelle et dont la peau mue ? Une version féminisée de Nodens des Limiers ? Après tout, depuis la Préhistoire jusqu'au postmodernisme, toutes les religions mortelles ne sont, en définitive, que le déni acharné de la vérité cosmique. Les Grands Anciens sont suffisamment nombreux pour influencer n'importe quelle croyance humaine imaginable, alors n'hésitez pas à relier votre culte à la dynamo trépidante d'un Grand Nom créé par Lovecraft.

Les dieux cosmiques

Alhazred établit également une distinction en apparence subjective entre les Grands Anciens, tels que Cthulhu et Tsathoggua, et les *al-Alihat al-Kuniya*, ou « dieux du cosmos » : Azathoth, Yog-Sothoth, Shub-Niggurath et Nyarlathotep. Contrairement aux Grands Anciens, ces dieux sont vénérés et adorés (ou a minima reçurent une forme subtile de reconnaissance) par des espèces extraterrestres comme les Mi-Go, les Profonds et autres.

Alhazred a également relié les quatre divinités cosmiques aux quatre éléments (l'eau, l'air, la terre et le feu), comme pour les intégrer à un code alchimique obscur plutôt qu'essayer délibérément de réifier ces forces incompréhensibles. Pourtant, les physiciens de MAJESTIC ont fait état de résultats étonnants suite à la connexion mathématique expérimentale entre les quatre dieux cosmiques et les quatre forces fondamentales (la gravité, l'électromagnétisme et les interactions nucléaires faibles et fortes). Aussi, peut-être que l'univers énergique dans son ensemble est en fait activement composé d'intelligences néfastes.



Azathoth

Azathoth réside « au centre de l'univers », solution imbécile et dénuée de sens à toutes les équations de géométrie non-euclidienne. Entouré de danseurs amorphes et de flûtistes stridents (probablement une image symbolique médiévale de figures fractales et d'ondes quantiques), il s'agite, hurle ou mastique avidement dans le noir.

Dans certains folklores, Nyarlathotep parvient à bercer le Sultan des Démons afin de mieux s'approprier son pouvoir. Le nom « Azathoth » vient sans doute de quelque œuvre occulte, un dérivé probable de l'égyptien User-Thoth (« force de Thoth », c'est-à-dire le pouvoir qui anime Nyarlathotep). Quant au véritable Nom Terrible d'Azathoth, il relève précisément de l'invocation.

Heureusement, seuls quelques fous solitaires cherchent à communier avec Azathoth, le Sultan des Démons, le Chaos stupide niché au centre de l'univers. Même les quelques cultes voués à Azathoth finissent souvent par se déliter, dans un chaos idiot fort approprié. Les plus grands dirigeants du Culte de la Transcendance cherchent à être reçus à la cour d'Azathoth, mais en attendant, ils se livrent à d'insignifiants jeux politiques mettant en scène leurs protégés respectifs et des puissances terrestres sans importance. Le culte des sorcières rédigea le *Livre d'Azathoth* mais vénérait Nyarlathotep.

Malheureusement, même la plus brève communion avec Azathoth sur son plan d'existence équivaut à une détonation atomique de 15 mégatonnes, car le « chaos nucléaire monstrueux qui dépasse l'espace géométrique » perturbe l'énergie de l'espace-temps ambiant. Cela fait longtemps que les analystes du programme imputent l'événement de Toungouska de 1908 à l'exaltation distraite d'un ancien cultiste d'Azathoth.

Une « erreur de calcul » similaire de la Karotechia, en janvier 1945, fit exploser le sommet d'une montagne bavaroise et détruisit le château de Naudabaum. L'incident de Naudabaum était une sorte de « déchirure » inter-dimensionnelle de l'espace, créée par la science paranaturelle. Une chose indicible se mit à se répandre dans notre monde, aplatissant le château et la forêt avoisinante et empoisonnant les eaux du lacs, avant que la déchirure ne se referme d'un seul coup. Hitler déclencha alors l'Aktion GÖTTERDÄMMERUNG : il ordonna à la Karotechia d'attirer à nouveau « l'Œil du Sultan des Démons » mais, cette fois-ci, de laisser la déchirure ouverte afin de détruire les Alliés victorieux — en même temps que la planète. Heureusement, lors de l'été 1945, l'opération désespérée de DELTA GREEN, LUNACY, évita cette catastrophe existentielle.

Nyarlathotep

Contrairement au dieu aveugle et stupide qu'il sert, Nyarlathotep cherche en permanence à corrompre l'humanité ou, peut-être, à la faire évoluer pour qu'elle soit digne des Grands Anciens. Le Chaos rampant a réveillé le Culte de la Transcendance, fondé le Destin et encouragé les efforts de la Karotechia, tout cela en l'espace de 25 ans.

Au XIXe siècle, Nyarlathotep donna naissance aux cultes de la Sagesse stellaire à Providence et ailleurs sous les traits de Celui qui hantait les ténèbres ; au XVIIe siècle, l'Homme noir dirigea des sabbats sur deux continents ; en Égypte ancienne, il régna sous le nom de Nephren-Ka, le Pharaon noir dont les actions « valurent à son nom d'être rayé de tous les monuments ». Les mille formes de Nyarlathotep apparaissent partout sur la planète, là où le malheur ou l'orgueil des Hommes sont si grands qu'ils sont prêts à accueillir l'inhumain.

Nyarlathotep est le Puissant messager, l'âme et le héraut d'Azathoth, capable de transformer les soubresauts du Sultan des Démons en actes néfastes. Il dirige les Mi-Go, qui se considèrent comme « les Favoris par millions » de Nyarlathotep et envoie ses horreurs chasseresses à la poursuite de quiconque s'oppose à lui. Selon la description la plus complète du culte voué à Nyarlathotep, écrite par Ludwig Prinn dans *De Vermis Mysteriis,* Nyarlathotep attend la fin des temps pour venir parmi les Hommes, accomplir des miracles et inspirer les foules ; puis il redressera des continents engloutis tandis que de « folles aurores » détruiront les villes.

DELTA GREEN ne croit pas forcément tout ce qu'a écrit Prinn, mais vu ce dont est capable Nyarlathotep en secret, le potentiel retour non dissimulé du Pharaon noir a tout d'une menace apocalyptique qui mettrait fin à la civilisation. Et le programme ignore totalement comment l'arrêter.

Shub-Niggurath

Shub-Niggurath, rejeton d'Azathoth et de l'Obscurité, est vénéré à travers le cosmos par quantité d'êtres dans des mots qui, pour une oreille humaine, ressembleraient à « la Chèvre noire des bois aux milles chevreaux ». Le cri « Iä ! Shub-Niggurath ! » résonne lors des cérémonies et des rituels jusqu'aux oreilles de tous les dieux et Grands Anciens, laissant sa marque sur ses victimes. C'est pourquoi ce nom possède un lien plus profond avec la sentience ou peut-être avec la perception.

Le programme ne possédait pas d'ARCHINT avant le Xe siècle av. J.-C., lorsque des mages babyloniens voulurent à tout prix invoquer, en gravant son nom, le « terrible et scintillant Mystère de la terre » (ou Shuba-Nígur-Urash en sumérien, langue morte depuis un millénaire). Les textes sumériens qui précèdent l'époque de Gilgamesh mentionnent un être terrible, le Másh-Ngi, deux mots qui signifient aussi bien « chèvre noire » que « rêve prémonitoire ». Par la suite, cet être se dissimula sous l'identité de la déesse Ningal (« la grande dame »).

Shub-Niggurath a également assisté (soit parce qu'il était explicitement nommé, soit parce qu'on l'invoquait en secret) aux cérémonies dédiées à toutes les déesses de la fertilité de l'histoire des hommes, voire de l'histoire du monde. Dans l'espace, les Mi-Go entretiennent sur la Lune un grand autel en sa faveur. Les prêtres de K'n-Yan et de Mu le vénéraient ; Astarté, Cybèle, Freyja, Durga, Coatlicue, Hauméa : toutes ont servi de masques à Shub-Niggurath, de même que nombre d'autres dieux, comme Osiris, Voltumna et Makémaké. En tant qu'incarnation et représentation de la pourriture et du poison qu'est la vie, Shub-Niggurath transcende les genres : en savoir occulte, « le Bouc noir de la forêt aux milles chevreaux » est une traduction valide du titre du dieu.

La fertilité toxique et difforme de Shub-Niggurath comprend des substances psychoactives, des hormones de croissance et toutes sortes de substances biologiques exotiques. Les chercheurs de MAJESTIC, tout comme divers cultes modernes, s'abreuvent timidement (ou avidement) du lait de Shub-Niggurath pour obtenir de tels armes et élixirs, voire des portails donnant sur l'Espace intérieur.

Lorsque les spores, le lait ou la sueur de Shub-Niggurath pénètrent un humain, celui-ci rejoint alors le jardin divin, prêt à être cultivé ou récolté à tout moment. Étant donné qu'au moins une demi-douzaine de cultes de Shub-Niggurath se sont lancés dans l'industrie de l'alimentation saine au cours du siècle dernier, la Chèvre noire des bois pourrait posséder des millions de chevreaux dont le sang n'a pas encore reçu l'invitation à se réunir.

Yog-Sothoth

Yog-Sothoth, le Tout en Un, demeure dans les interstices qui séparent les dimensions ; l'hyperespace plie autour de ses conglomérats de sphères. Le *Necronomicon* le décrit comme étant « la Clé de la Porte, là où les sphères se rencontrent ». Ainsi, Yog-Sothoth garde et contrôle tous les passages d'un plan de l'existence à un autre, ce qui fait de lui à la fois la Clé et la Porte.

Ce rôle combine les concepts occultes de Gardien du Seuil et de Guide du Chemin : cela signifierait que pour atteindre une connaissance véritable de la géométrie non-euclidienne, il faut à la fois implorer et défaire Yog-Sothoth. En raison de ses infinies combinaisons, Yog-Sothoth peut par exemple être invoqué pour contrer Nyarlathotep.

Yog-Sothoth offre aux sorciers humains le pouvoir de vie et de mort : le mage Joseph Curwen invoqua Yog-Sothoth pour apprendre non seulement à ressusciter les morts, mais aussi à préserver sa force vitale dans

ses sels essentiels et ainsi orchestrer sa propre résurrection. Ceci n'était qu'une partie du savoir potentiel que le groupe de Curwen cherchait à récupérer ; d'autres cultistes de Yog-Sothoth se virent confier l'accès au passé ou à des royaumes entièrement impossibles par le biais de rosaces, de boules de cristal et autres.

Yog-Sothoth existe n'importe quand et n'importe où : c'est d'ailleurs à ça qu'il doit son surnom arabe de Tawil at-'Umr, « Celui dont la vie est prolongée ». Malgré cela, du moins ici et maintenant, sa présence quasi-matérielle sur Terre reste limitée à quelques minutes et kilomètres : lors des nuits de Walpurgis et d'Halloween de certaines années, à l'intérieur de certains cercles mégalithiques.

Tout comme les dieux cosmiques, Yog-Sothoth est activement vénéré par les Mi-Go et d'autres êtres extra-terrestres, comme les égrégores vaporeux des nébuleuses spirales. Cependant, les Choses Très Anciennes en ont peur, peut-être parce que ses globes iridescents leur rappellent trop la forme sphérique de leurs propres ennemis jurés, les shoggoths. Ou peut-être qu'à un moment donné de leurs expériences millénaires, elles réifièrent un avatar de Yog-Sothoth près du pôle Sud magnétique.

Elijah Whateley fit peu ou prou la même chose en 1912, en accouplant Yog-Sothoth à sa fille, Lavinia, lors d'un court instant de tangence entre le dieu et Sentinel Hill, près de Dunwich. Seule l'intervention rapide d'une clique d'universitaires empêcha les jumeaux de Lavinia de pénétrer dans les cités invisibles de Dho-Hna et d'invoquer leur père pour qu'il éradique toute vie physique sur la planète. Sans eux, les habitants de Dunwich auraient invoqué Yog-Sothoth pour qu'il se mette lui-même en échec : peut-être est-il préférable que la Clé et la Porte n'aient jamais livré de bataille apocalyptique au-dessus des champs du Massachusetts.

Créer le cosmique

En général, les conseils qui s'appliquent aux Grands Anciens s'appliquent d'autant plus ici. Les dieux cosmiques sont plus immenses encore que les Grands Anciens et présentent davantage de multitudes contradictoires. Nyarlathotep possède mille formes, mais les autres sont tout aussi divers et variés. Shub-Niggurath expulse toute vie, tandis que Yog-Sothoth n'est autre que la Clé et la Porte menant sur toutes les dimensions. Bien sûr, à leur fin et à leur commencement, on trouve Azathoth, le vide hurlant où toute existence prend fin.

Mais hors du cadre des lois de la physique lovecraftienne, il n'est pas impossible que vous vouliez explorer d'autres dimensions littéraires avec vos horreurs. Une lecture simpliste des dieux cosmiques de Lovecraft pourrait les définir comme des peurs qui englobent tout : Azathoth serait l'absurdité insignifiante du cosmos scientifique, Nyarlathotep la destruction de toute civilisation et Yog-Sothoth l'incarnation de l'orgueil faustien. C'est à peine si Lovecraft fait mention de Shub-Niggurath, mais dans cet exemple, on peut « la » définir comme étant sa terreur notoire de l'hybridation ; et dans notre version du mythe, Hastur incarne le désespoir même.

Ainsi, quelles autres choses vous terrifient ? On ne parle pas d'un frisson ou d'une phobie, mais d'une terreur existentielle. La solitude ? Le vide ? Imaginez-vous un dieu aveugle, un dieu muet, un dieu dont même les fidèles les plus fous doutent de son existence. Son visage ou son Signe apparaît et disparaît au hasard. C'est un dieu d'incertitude, de déconstruction, de néant. Il détruit les relations humaines sans s'impliquer, enseignant l'obsession, le doute ou la cruauté à ses fidèles. Un tel dieu ne ressemble en rien à nos divinités ou titans actuels. Éventuellement, vous pourriez utiliser Hastur ou Hypnos à la place, voire l'Acéphale, tapi là, derrière, mais ils ne remplaceront pas votre propre vision.

Si vous parvenez à créer une histoire d'horreur qui tient la route avec pour thème l'effet que votre dieu a sur un être humain, alors vous ne l'inventez pas pour rien. Mais pour commencer, il vous faut un nom. Évitez les apostrophes : Lovecraft ne les utilisait pas pour nommer ses dieux. Au lieu de ça, passez en revue les démons de la goétie ou les princes Rakshasa et modifiez les syllabes jusqu'à obtenir un résultat qui convienne : pensez « difforme mais reconnaissable », pas « monstre de série B ».

Idéalement, ajoutez quelques détails totalement aléatoires au culte ou à la symbologie du dieu pour rendre inutile toute allégorie et pour atténuer les interprétations simplistes de quelques mots à peine, du style de celle que j'ai faite deux paragraphes au-dessus. Essayez de fournir à votre nouveau dieu une identité, voire une particularité, tout en le laissant suffisamment informe pour donner lieu à des obstacles dans toutes sortes de scènes. Après tout, vous pourriez bien lui trouver une seconde histoire d'horreur.

Le mythe d'Hastur

Hastur n'a ni personnalité, ni identité, ni conscience. Hastur est la force entropique, le principe cosmique destructeur d'ordre. Étant donné que cette destruction se produit à tous les niveaux, de l'atome au cosmos, l'influence de la « divinité » Hastur s'étend aussi à tous les niveaux de la réalité. L'exposition à la force d'Hastur, souvent sous la forme du Signe jaune ou de la poésie pernicieuse de la pièce de théâtre *Le Roi en Jaune* (cf. page XXX) peut inspirer des cultes ou saper la perception de la réalité fondamentale. Ou les deux.

Il est impossible de trouver volontairement Hastur, mais on peut le rencontrer de façon fortuite, voire le comprendre, autant que le cerveau humain puisse le tolérer. Lorsque les Hommes provoquent de l'entropie, ils font écho à Hastur et vice-versa : notre désespoir lui donne une voix, nos ravages une forme, notre autodestruction un nom. Quand des cultistes humains conçoivent une divinité dont les propriétés évoquent le principe d'entropie, ils communiquent alors directement avec leurs visions, nourrissant une compréhension bien plus grande (quoique démente) que celle dont sont capables de simples physiciens.

Pour résumer, Hastur est une force éminemment subtile qui encourage ou compose la destruction insidieuse. Elle inflige une destruction non pas extérieure mais intérieure. Hastur opère sur et à l'intérieur de l'esprit humain : les nombreuses subtilités de pensées et de substances chimiques qui composent notre personnalité sont les champs dans lesquels œuvre Hastur. Ses micro-ajustements moléculaires créent des penchants pour une folie destructrice (souvent autodestructrice).

L'influence d'Hastur se répand le long d'un vecteur de maladie mentale contagieuse, transmise aussi bien par la parole ou les images que par des caractères imprimés ou des œuvres musicales. La fièvre entropique qui bout dans cette influence suffit à détruire la perception humaine de la réalité et, à un niveau quantique, elle réorganise (ou désorganise) la réalité autour des sujets. Les immeubles se déplacent, les peintures changent, les lumières vacillent, les statues prennent de nouvelles formes, mais seulement en présence de ceux ayant été touchés par Hastur. Autour d'eux, l'ordre est Farceur et le chaos est Roi.

Le Roi en Jaune

L'avatar taciturne et pernicieux connu sous le nom de Roi en Jaune se manifeste là où l'intensité de champ d'Hastur augmente : le vice et la mélancolie sont l'entropie sociale qui désintègre l'ordre humain. Le Roi règne aléatoirement sur l'horrible cité alien de Carcosa (cf. page 230), qui incarne le désespoir et la paranoïa (soit d'autres éléments d'entropie que l'on retrouve dans la vie humaine au quotidien).

Peut-être a-t-il été une personne ordinaire dont la compréhension de l'entropie atteignit un niveau cosmique et qui, en conséquence, acquit une sorte d'immunité à celle-ci. Ainsi placé à l'écart du reste de la réalité, il obtint des pouvoirs et une compréhension particuliers ; c'est alors qu'il devint le Roi en Jaune.

Ou alors, peut-être que toute la foi et la volonté des disciples d'Hastur furent aspirées de leurs esprits désespérés pour nourrir l'ombre vivante du Roi en Jaune. Les explications sont nombreuses, mais les faits sont rares. Potentiellement doué d'une intelligence limitée, le Roi repose simplement sur sa nature d'incarnation du désespoir. S'il possède une personnalité, celle-ci n'a aucune importance.

Le Spectre de la vérité

Cet être étrange, vêtu d'une robe et d'un masque pâle qui n'est pas un masque, se rend dans les cités sur le point d'être englouties par Carcosa. Le Spectre détermine si la ville doit être engloutie ou non en fonction de son état de mélancolie et de désespoir. À chaque fois, le Spectre prend possession d'un habitant de la ville et s'en sert comme réceptacle.

Croiser le chemin des entités

Rencontrer (au cours d'un rituel ou d'un rêve ou, pire encore, sur un îlot du Pacifique recouvert d'algues) un Grand Ancien ou un dieu extérieur occasionne une perte d'Équilibre mental et de Santé mentale plus importante encore que la simple vision de n'importe quel monstre immense et terrifiant. Ces êtres existent à bien des niveaux, dont nombre dépassent ceux de la perception humaine. Ils irradient un mal invisible, discréditant toutes nos précieuses croyances en matière de logique, d'observation ou de morale. En général et étant donnés les immenses pouvoirs pyschiques de ces êtres, leur apparition en rêve n'est pas moins dangereuse que l'observation de leur chair protéenne et liquide. Mais les rêves ou les visions, au moins, peuvent être niés (cf. page 130).

Effets des entités

Les effets de la rencontre avec un dieu ou un titan cosmique ne sont pas totalement mesurables. Ils ne possèdent ni niveaux de Santé ni réserves de compétences ; ils sont aussi aléatoires que gigantesques. Une chose est sûre, ils ont un effet sur ceux qui les rencontrent et certains Agents pourraient avoir un effet sur eux.

Attribuez des valeurs à d'autres entités en vous référant au tableau des Effets des entités page 301.

Perte d'Équilibre mental et de Santé mentale

Si l'on rencontre de telles entités, les pertes de points de la réserve d'Équilibre mental se font *en plus* de celle à laquelle on s'expose en faisant une rencontre indiquée sur le tableau des stimuli paranaturels (cf. page 127). Certaines entités sont si terrifiantes qu'elles occasionnent une perte automatique même si l'Agent réussit son test d'Équilibre mental ; ces pertes sont indiquées entre parenthèse après le premier chiffre.

Quant à certaines d'entre elles, elles épuisent les points des réserves de Santé mentale et d'Équilibre mental. Les pertes automatiques de la réserve de Santé mentale apparaissent aussi entre parenthèses après le premier chiffre.

L'Officier doit définir une perte spécifique pour chaque entité en fonction de la terreur qu'elle suscite lors de la rencontre : Nyarlathotep possède mille formes, dont certaines sont humaines et d'autres indiciblement monstrueuses.

Aura de pouvoir

À cette échelle, les entités réduisent à néant la perception des humains et leur volonté d'agir. Tout humain présent au moment où l'entité se manifeste subit une augmentation de la Difficulté pour toutes ses actions (cf. le tableau ci-après).

En plus d'effets supplémentaires, les personnages qui échouent à un test d'Équilibre mental en raison de la présence d'une entité ne peuvent plus agir pendant 2d6 tours, si ce n'est regarder fixement, avec un émerveillement teinté de folie, cette horreur transcendante.

Attaques

Si vous avez l'imprudence ou la malchance d'attirer l'attention d'une entité, elle pourrait condescendre à vous tuer sur place. Ses coups vous touchent automatiquement (il ne s'agit pas d'une règle absolue).

Révocation

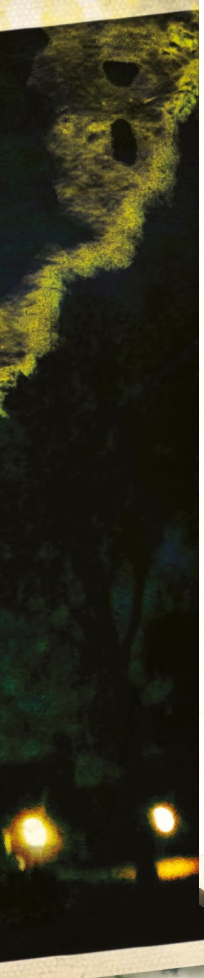
Voici le sacrifice *supplémentaire* de *niveaux* de Santé mentale nécessaire pour révoquer une entité, utiliser le rituel Sceller la brèche ou un autre. Ce sacrifice nécessite un témoin oculaire qui connaît le rituel ou, dans certains cas, un témoin prêt à faire couler son sang en sacrifiant sa Santé à hauteur du double de points nécessaires (au moins un témoin oculaire doit connaître le rituel approprié). L'Officier peut ajuster le coût selon le rituel, mais ne comptez pas trop dessus : le simple fait de toucher ces horreurs, même au niveau mathématique, suffit à plonger l'esprit humain dans une folie primaire.

Au moins Cthulhu peut-il être physiquement révoqué tant que l'alignement des étoiles n'est pas le bon. Toute attaque lui infligeant des dégâts de niveau L4 ou supérieur (par exemple, s'il est frappé par un objet de 300 tonnes ou plus lancé à pleine vitesse) lui fait perdre sa forme et le renvoie à R'lyeh. De même, d'autres entités peuvent avoir un « point faible » selon le bon vouloir de l'Officier.



Effets des entités

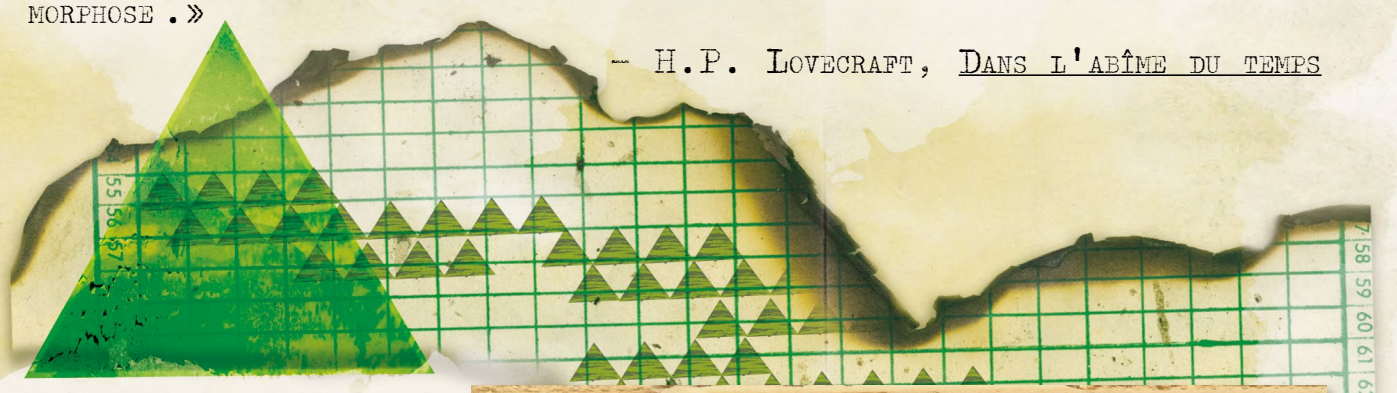
Entité	Perte supp. d'Équilibre mental et de Santé mentale	Aura de pouvoir	Attaques	Révocation	Particularités
Azathoth	+6 (5) Équilibre mental +5 (3) Santé mentale	+3	Manifestation (L1), rayon de 10 m ; rayon x2 et +1 Létalité par tour	4 Santé mentale	
Cthulhu	+5 (3) Équilibre mental +3 (2) Santé mentale	+3 ; Cri psychique (cf. page 259)	Coup de griffe (L3*) sur 3 cibles groupées maximum	3 Santé mentale	Rater son test d'Équilibre mental donne des Cauchemars (cf. page 132)
Ghatanothoa	+4 (2) Équilibre mental +2 (1) Santé mentale	+1 ; Diff. +3 à tous les tests physiques	-2 Athlétisme par tour pour tous les témoins ; momification à 0	1 Santé mentale	
L'Acéphale	+3 (2) Équilibre mental +2 (1) Santé mentale	+2	Mains voraces (d+5) ; deux attaques par tour	1 Santé mentale	Ni perte ni Aura obligatoire pour maintenir son avatar
Itla-shua	+4 (2) Équilibre mental +3 (1) Santé mentale	+2	Frappe (L1) ; Athlétisme Diff. 7 pour éviter d'être emporté(e) dans les airs et congelé(e)	2 Santé mentale	Accompagné d'une dizaine de wendigowak (cf. page 275) et de vents glaciaux
Nyarlathotep (Homme noir)	+1 Équilibre mental +0 Santé mentale	+4 (seulement pour les attaques contre Lui)	Invocation d'horreur-chasseresse (cf. page 255)	1 Santé mentale	
Nyarlathotep (Monstre)	+5 (4) Équilibre mental +4 (3) Santé mentale	+3	Coup de griffe (L2*H)	3 Santé mentale	
Qu-tugkwa	+3 Équilibre mental +1 Santé mentale	+1	Explosion infernale (L2*H), rayon de 20 m	1 Santé mentale	
Tsathoggua	+2 Équilibre mental +2 Santé mentale	+2	Athlétisme Diff. 9 pour éviter d'être ingéré(e)	1 Santé mentale	Peut accorder n'importe quel rituel ou compétence d'Investigation à 2 points
Yig	+3 (2) Équilibre mental +2 Santé mentale	+2	Morsure (d+2 et venin L3*H)	1 Santé mentale	Accompagné d'Enfants de Yig (cf. page 265)
Yog-Sothoth	+6 (4) Équilibre mental +4 (3) Santé mentale	+3	Toucher sphérique (d+0 points du *niveau* de Santé) ; explosion (L4)	4 Santé mentale	Aucune perte supplémentaire sous sa forme déguisée Tawil at'Umr



Cibles de choix

« Et puis, il est indéniable aussi que l'activité des cultes clandestins reçut une nouvelle et néfaste impulsion à peu près au moment de mon étrange métamorphose. »

— H.P. Lovecraft, Dans l'abîme du temps



La réaction première et habituelle de l'être humain face au paranaturel est de s'effondrer. Mais de temps en temps, les nombreux instincts de notre espèce pour l'avarice, la haine et la curiosité nous prodiguent quelque résistance : certains d'entre nous, une fois le choc passé, se retrouvent pour comprendre ce qui a bien failli nous tuer et l'utiliser pour tuer nos ennemis.

Un culte n'est pas forcément synonyme de membres d'une famille consanguine qui vit isolée dans les collines ou d'un monastère solitaire qui borde Leng. Certains cultes paranaturels étendent leur emprise à travers le monde et s'en servent pour verser le poison de leur théologie corrompue. D'autres corrompent l'ordre d'antan pour gagner en pouvoir ou se contentent d'épouser pleinement l'entropie. D'autres encore cherchent volontairement à précipiter le monde dans son apocalypse prédestinée, peut-être encore plus au cours cette décennie.

Au moins cette époque est-elle quelque peu protégée par DELTA GREEN, qui veille au grain. Le programme se charge de faire disparaître les cultes isolés : s'il n'y a personne pour les voir, il n'y aura alors aucun témoin. Le programme s'attaque à l'influence rampante des cultes, détruit la corruption, combat pour préserver l'ordre et notre moment de stabilité illusoire. DELTA GREEN se dresse en rempart face à l'apocalypse et contre-attaque dès que l'occasion se présente.

LA FIN EST-ELLE VRAIMENT À NOS PORTES ?

La plupart des cultes dans cette section furent créés pour le livre originel de ***Delta Green***, à la fin des années 90. Selon « la chronologie officielle de ***Delta Green*** », les cultes survivent au moins jusqu'à cette époque avant qu'une série d'actes lancés par le complot de la période des cow-boys ne fasse place nette pour le nouveau millénaire.

Tout ça ne devrait aucunement influencer votre façon d'enquêter sur eux, de les attaquer ou même de les détruire lors de votre campagne de ***La Chute de Delta Green*** qui se passe dans les années 60. Détruisez tout ce qui suit, du moment que cela rend votre histoire plus effrayante et géniale. Certains de ces noms (Stephen Alzis, les Kuen-Yuin, le Mouvement) pourraient parfaitement se révéler intouchables même face à la toute puissance du gouvernement américain. (Pourquoi un ou deux cultes paranaturels ne pourraient-ils pas contrôler la résistance de Castro ou du Viêtnam ?) Mais même ces groupuscules étranges peuvent subir des contretemps à cause de vos Agents, contretemps dont les archives furent perdues après la chute définitive de DELTA GREEN.

Travaux inachevés

Malgré des campagnes longues de plusieurs décennies, les tout premiers ennemis du programme hantent encore les sombres recoins du monde. Officiellement, DELTA GREEN les a forcés à se cacher : mais l'ennemi qu'on croit disparu est souvent le plus dangereux qui soit.

Le culte de Cthulhu

DELTA GREEN rencontra pour la première fois le culte de Cthulhu dans le village de pêcheurs en ruines d'Innsmouth, dans le Massachusetts ; au cours des décennies qui suivirent, le

combat se répandit ailleurs dans le monde. En 1930, l'opération TALCUM anéantit une colonie de Profonds sur Piedra Negra, un îlot des Philippines près de Mindanao. En janvier 1933, l'opération BAKELITE se lança à la poursuite de gardes nationaux nicaraguayens un peu trop enthousiastes, après qu'ils eurent mis le feu au village d'Agua Verde et massacré son culte de Dagon, tout ça avant que le programme n'organise l'attaque. Des agents de la Division P contactèrent plusieurs fois des Profonds grâce à un rituel retrouvé au cours de leurs raids, pour acquérir davantage de spécimens à étudier et pour décourager les batraciens de répondre à de tels « appels ».

La guerre contre Cthulhu passa au second plan lors de la guerre contre l'Axe, même pour DELTA GREEN, mais des agents isolés fournirent les forces anti-cultes locales en cartes bathymétriques et en armes, apportant parfois leur soutien par des bombardements au large des côtes. Il en alla de même dans l'ombre de la Guerre froide. Les tribus et les peuplades locales achevèrent de faire disparaître les anciennes sociétés de Cthulhu au Groenland et dans les Philippines ; DELTA GREEN organisa des assauts directs sur une dizaine de colonies de Profonds. Cette campagne perdure avec les opérations CONTRE-COURANT (cf. page 192) et GOBLIN MARKET (cf. page 195), ainsi que d'autres manœuvres directes sur des côtes isolées. Mais au cours de cette décennie, le front de la guerre véritable contre le culte de Cthulhu se déplace dans les capitales tropicales des colonies nouvellement indépendantes.

Des agents du programme tiennent pour responsables les cultistes de Cthulhu des contre-attaques menées par les nouveaux gouvernements ou les foules influençables : ce n'est qu'un « hasard » si des cultistes de Cthulhu se sont retrouvés pris dans les feux et les lynchages de la révolution de Zanzibar de 1964, des massacres indonésiens de 1965, de la purge tribale ougandaise de 1966 et de tout un tas d'émeutes et d'escarmouches allant de Santo Domingo à Singapour. Le programme suit les guerriers secrets de la CIA en Indochine, au Guatemala, en Colombie et au Pérou, détruisant les camps de cultistes et dissimulant leurs actes au milieu d'autres atrocités.

Quelques centres de l'ancien « culte des quais » des années 20 existent encore à Buenos Aires, Valparaíso, Acapulco, Istanbul, Lourenço Marques et, à n'en pas douter, Shanghai. Le culte se venge de quiconque lui barre la route ou le dévoile, mais son influence faiblit tandis que le commerce maritime se concentre dans quelques ports où la loi n'est pas son alliée et que ses mécènes kuen-yuins sont de plus en plus distraits par ce qu'il se passe sur leur territoire natal (cf. page 313).

Le plus efficace des cultes de Cthulhu est celui du Cercle glorifié (cf. page 319) en Amérique. Cependant, même le Cercle semble préférer ses profits aux prophéties d'Alhazred. Cthulhu sommeille encore dans les profondeurs, mais ses appels n'inspirent guère plus que les artistes solitaires ou les fous.

La Genyosha

La Genyosha, ou Société de l'Océan noir, est à la fois un parti politique, une société secrète et une division d'espionnage officieuse de l'armée japonaise qui vit le jour en 1881. Elle infiltra des sociétés secrètes, des organisations criminelles et des confréries occultes à travers l'Asie et chercha avidement à établir le contact avec les Profonds. Le cœur de la Genyosha exerça son autorité grâce à ses postes officiels au sein de l'armée japonaise, des ministères du gouvernement et de la police secrète. Même après que le programme eut découvert des façades et des actifs distincts de la Genyosha, il fallut attendre de déchiffrer les codes navals du JN-25 lors de la guerre contre le Japon pour que DELTA GREEN perçoive l'échelle véritable des opérations de ses adversaires.

En février 1944, DELTA GREEN lança l'opération BROWN STUDY qui consistait en un débarquement sur l'atoll d'Eniwetok précédant l'attaque principale du corps des marines, afin de déstabiliser les défenses magiques de l'Océan noir en présence. Le bain de sang qui s'ensuivit faillit éradiquer tout le détachement de DELTA GREEN et la compagnie de marines qui lui servait de soutien. En conséquence, DELTA GREEN empêcha le débarquement prévu à Pohnpei, le temple principal de l'Océan noir dans le Pacifique. Au lieu de ça, l'opération MERITORIOUS réduisit en cendres la moindre trace de paranaturel grâce à des bombardiers B-24 et B-25, ainsi qu'à un tir de barrage prolongé sur le littoral depuis l'USS *Iowa* et l'USS *Massachusetts* lors de la nuit de Walpurgis, en 1944. Une analyse de DELTA GREEN identifia le Ministère des livres étrangers confisqués à Nagasaki comme le centre de recherche principal de l'Océan noir ; cela ne dissuada en rien la United States Army Air Force (USAAF) de cibler la ville pour un bombardement nucléaire.

Le bombardement atomique de Nagasaki fit exploser le cœur de la Genyosha et de sa branche politique, la société du Dragon noir (Kokuryukai). En sus, il ôta tout espoir à DELTA GREEN de retrouver une liste des membres de cette secte d'ultra-nationalistes portés sur la sorcellerie. Après la guerre, de nombreux extrémistes de droite rejoignirent le milieu du crime organisé, les yakuzas, et financèrent les industriels japonais et le Parti libéral-démocrate (PLD) au pouvoir : il est fort possible que les cultistes de la Genyosha ayant survécu

soient maintenant tapis tout en haut de la société japonaise, bien à l'abri.

Les yakuzas maintiennent aussi un lien spécial avec la CIA, comme filière de financement pour le PLD et comme arme contre les syndicats communistes japonais. Ces liens, en plus de l'importance du Japon dans la logistique de la guerre du Viêtnam, compliquent la tâche de DELTA GREEN dans ses recherches des survivants de la Genyosha. Quant à cette dernière, elle a étendu ses propres recherches sur Ryujin (Cthulhu) et les kappa (Profonds) à Mara-Soto (« Mal extérieur », ou Yog-Sothoth) et le Tokoyo-no-Kami (« Dieu du monde éternel », un être larvaire qui s'est manifesté brièvement dans la préfecture de Shizuoka en 644 ap. J.-C.).

En 1961, Omori Sogen, le membre connu le plus élevé du Kokuryukai ayant survécu à la guerre, fait renaître la société sous la forme d'un club étudiant. Devenu prêtre du zen bouddhiste, il est toujours aussi actif dans les cercles politiques d'extrême droite et dans les études sur le paranaturel. Nori Onishi, un ancien agent du Dragon noir arrêté en 1942 par le FBI à l'âge de 16 ans, fut relâché en 1945. Il est désormais à la tête d'un nouveau culte de la Genyosha, dont le temple se trouve au Tokio Club, à San Francisco. Onishi utilise des moyens crimino-légaux pour acquérir des livres, des journaux et des artefacts issus des propriétés des membres de la Genyosha décédés ou disparus en Amérique et de n'importe qui d'autre qu'il pense pouvoir persécuter. Il gère également un réseau de jeux d'argent et de prostitution dans la région de la baie de San Fransisco, protégé par ses gardes du corps paranaturels, les ki-yamma (Choses aux ailes noires).

La Karotechia

Heinrich Himmler, maître de la SS obsédé par l'occulte, fonda l'Ahnenerbe en 1935 et en fit un « Bureau pour la recherche sur l'héritage ancestral » afin d'enquêter sur tout et n'importe quoi, depuis l'alignement de sites jusqu'à l'Atlantide. La plupart des membres de l'Ahnenerbe n'étaient que des dilettantes et des excentriques qui mesuraient des crânes et consignaient des chansons folkloriques, mais certains prenaient la chose beaucoup plus au sérieux. Au sein de l'Office central de la sécurité du Reich (RSHA), un petit groupe de chercheurs portés sur le culte des sorcières du Moyen Âge découvrit des rituels de géométrie non-euclidienne, voulut les essayer au nom de la science excentrique nazie et se rendit compte qu'ils fonctionnaient.

En 1939, Himmler fit de ce nouveau groupe une branche officielle et spéciale des SS qu'il baptisa Karotechia. Durant la guerre, ils voulurent communiquer avec des êtres extraterrestres, maîtriser des énergies surnaturelles et percer les secrets de la vie après la mort. DELTA GREEN s'opposa à eux autant que possible, tandis que l'Amérique redoublait son effort de guerre. Par exemple, sur la fin de l'année 1942, DELTA GREEN collabora avec des partisans français et une force d'opérations spéciales britannique dénommée PISCES (cf. page 186), pour interrompre un sacrifice de masse organisé par la Karotechia au Cap de La Hague, en France.

La dernière opération de la Karotechia devait être l'Aktion GÖTTERDÄMMERUNG, l'invocation volontaire d'Azathoth grâce à un rituel tiré d'une version gothique du *Necronomicon* (cf. page 208). Durant l'été 1945, DELTA GREEN voua ses efforts à une contre-opération, l'opération LUNACY, qui avait pour but de débusquer toutes les cellules de la Karotechia restantes en Europe. Dès septembre, les commandos de Cook avaient détruit l'Aktion GÖTTERDÄMMERUNG après une série d'opérations secrètes qui coûtèrent la vie à de nombreux agents (et à davantage de membres de la Karotechia).

Plusieurs agents et chercheurs haut placés de la Karotechia fuirent l'Allemagne grâce aux passages créés par l'ODESSA et se rendirent en Afrique, en Espagne et en Amérique du Sud. DELTA GREEN lança l'opération SOUTHERN HOSPITALITY pour trouver, infiltrer et éliminer ces vestiges du bureau occulte d'Himmler. SOUTHERN HOSPITALITY, qui n'était au départ qu'une enquête officieuse (et illégale), atteignit son apogée en avril 1952 lors d'une confrontation finale en Antarctique et prit fin pour de bon en 1956.

Selon DELTA GREEN, les opérations LUNACY et SOUTHERN HOSPITALITY ont détruit la Karotechia. Le programme a presque raison : les 164 membres originels du groupe ne comptent que trois survivants. Ces trois membres ne communiquent que très peu : Galt et Frank collaborent de temps en temps ; Galt a rencontré les nouveaux Läufern (tout comme les agents de Frank) mais pas Bitterich ; pour le moment, Bitterich pense être le seul survivant. La seule personne qui les relie tous les trois est Otto Skorzeny, ancien Oberstrürmbannführer des commandos SS, qui partage son temps entre l'Espagne, le Moyen-Orient et l'Argentine. Mais pour Skorzeny, la Karotechia n'était qu'une autre des lubies occultes d'Himmler et à ses yeux, ces hommes ne sont que des criminels de guerre comme lui.

Dr Olaf Bitterich (né en 1902)

Le médium Bitterich passa la Seconde Guerre mondiale à communiquer sans le savoir avec Nyarlathotep, qui prit les formes de Frédéric le Grand, d'Arminius, d'Henri Ier l'Oiseleur et d'autres héros germaniques. Dorénavant établi en Espagne, Bitterich est au service de l'esprit du Maître ascendant Adolf Hitler (qui n'est autre que Nyarlathotep). « Der Führer » envoie Bitterich aux quatre coins du monde

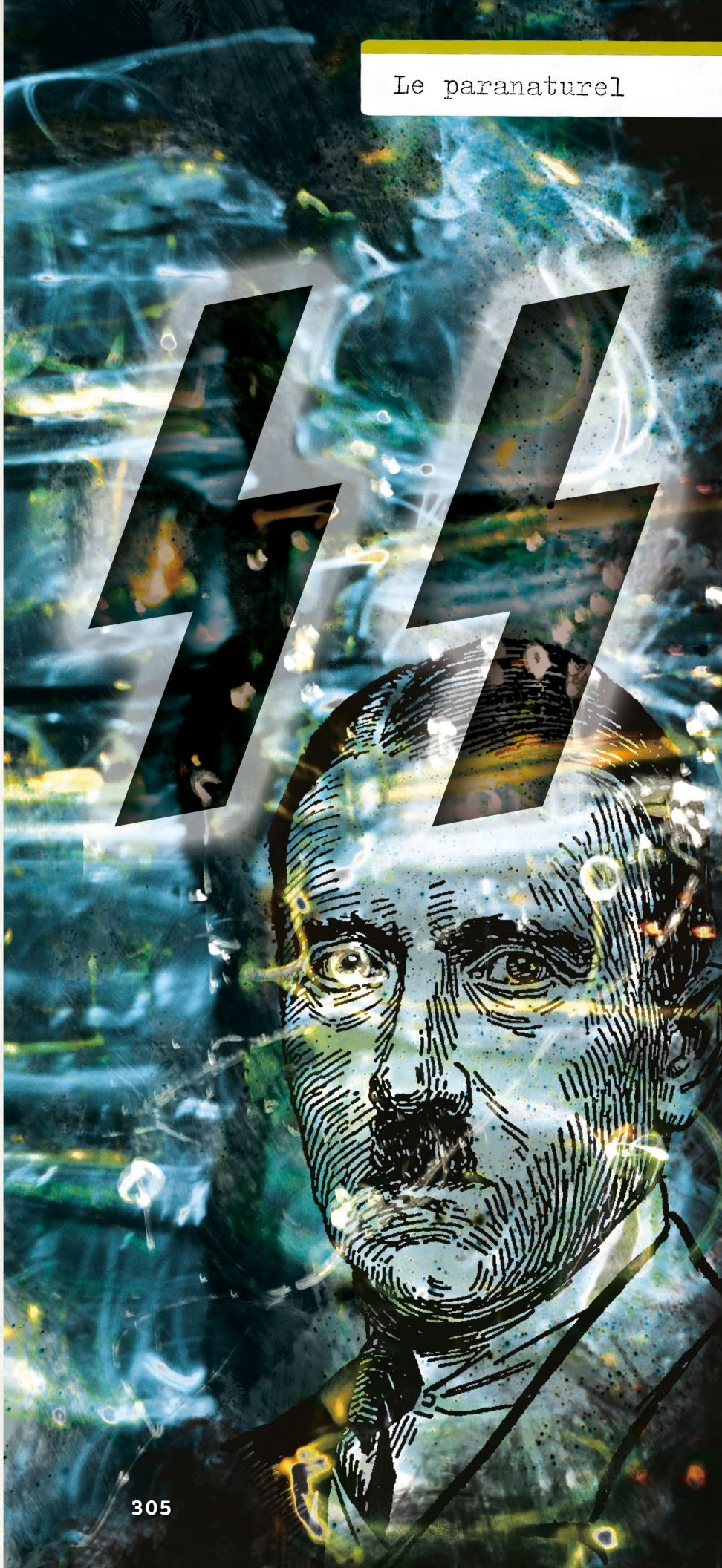
pour retrouver les outils, le savoir et les disciples nécessaires pour porter les représentants aryens à leur juste rang de Maîtres éclairés. Bitterich a recruté douze élèves de sang aryen pur pour leur enseigner la magie noire et les a baptisés ses *Läufern* (Fous).

Oberführer-SS Reinhard Galt (né en 1911)

Pendant la Guerre, Galt pilla des bibliothèques et des laboratoires au nom de la Karotechia ; lui-même tua deux agents de DELTA GREEN à Alger. En 1945, Galt rencontra la tribu des Teke au Congo belge et apprit d'eux le secret de l'immortalité, après leur avoir sacrifié ses hommes au cours d'un festin cannibale. Il rentra en Europe en 1951 et se lança dans une carrière de soldat mercenaire, de maître tortionnaire et de conseiller militaire. Il passe le plus clair de son temps en Égypte, à travailler pour l'armée de Nasser ; pendant la guerre du Yémen (1962-1970), il organise plusieurs expéditions dans le désert à la recherche du tombeau d'Alhazred.

Dr Gunther Frank (né en 1896)

Pendant la Guerre, Frank étudia la nécromancie technologique et orchestra l'Aktion DRAUGR, aussi connue sous le nom de projet « Pertes ressuscitées », qui transformait en soldats des morts réanimés (SMERSH captura son assistant Erwin Peis en 1945). Du Reich en plein effondrement, Frank fit sortir clandestinement une véritable fortune en œuvres d'art et fit l'acquisition d'une gigantesque plantation de caoutchouc, La Estancia, dans la jungle brésilienne. Il continua à étudier la réanimation, combinant ses anciens travaux avec les méthodes chimico-pharmacologico-occultes du célèbre médecin espagnol le docteur Javier Muñoz. Cela se révéla particulièrement utile lorsqu'il mourut d'un cancer en 1958.



Dorénavant, Frank est piégé dans un état d'affreuse semi-vie : son esprit demeure intact, mais de son corps éviscéré, il ne reste plus que de la viande. Il a retiré ses organes internes cancéreux pour empêcher la maladie de se propager davantage. Sa situation a eu comme effet secondaire de l'obliger à conserver son corps en permanence sous la barre des 10°C, au risque qu'il pourrisse et se liquéfie. Ses fonctions cérébrales supérieures, ses capacités cognitives et ses souvenirs sont demeurés intacts, malgré son corps mort et l'excision de ses organes internes cancéreux. Prisonnier de sa hacienda « glacière », Frank cherche à percer les secrets du transfert de l'esprit, de la résurrection des corps ou de quoi que ce soit qui lui permette d'échapper à son refuge. À cette fin, il finance voleurs et criminels du monde entier ainsi que, parfois, des opérations clandestines.

Le Destin

En 1927, la voyante Madame A et son représentant parapsychologue, le Dr Otto Schmiddt, fondèrent le Destin, un culte du développement personnel pour les New-yorkais riches et désespérés. Après qu'un horrible meurtre eut déclenché un scandale et forcé le Destin originel à la clandestinité, Madame A révéla aux rares membres loyaux qu'ils étaient les sentinelles élues de Nyarlathotep, ses hérauts de l'Apocalypse. Le Destin fit l'acquisition à prix réduit de livres et d'artefacts, soit lors des enchères qui suivirent la Dépression, soit des mains de réfugiés paniqués voulant échapper au fascisme et au communisme. Grâce à ses nouvelles acquisitions, Madame A exauça des faveurs magiques pour la mafia de New York, faveurs qui se transformèrent en requêtes.

Lorsque Madame A renouvela ses demandes après un bref sursis pendant la Seconde Guerre mondiale (afin d'éviter d'attirer l'attention du gouvernement fédéral), les Cinq familles répliquèrent. En 1951, quinze hommes vidèrent les chargeurs de leurs mitraillettes dans la voiture de Madame A : seuls deux en réchappèrent avec toute leur tête, mais leur mission était accomplie. Deux ans plus tard, Stephen Alzis prit la tête du Destin. Les membres athées du Destin perdirent la vie dans de macabres accidents ; puis vint le tour des Familles. En 1957, Albert « l'Exécuteur » Anastasia est exécuté chez un barbier ; en 1962, Joseph Profaci meurt d'un cancer ; la même année, Anthony « Tony Bender » Strollo disparaît inexplicablement ; en 1967, Tommy « les Trois doigts » Lucchese meurt d'une tumeur au cerveau.

Voilà seulement pour ceux qui firent la une : tout au long de la décennie allant de 1957 à 1967, plus d'une quarantaine de figures majeures et de consiglieri disparaissent, deviennent fous, sont dévorés par des animaux sauvages et, à au moins une occasion, sont victimes de combustion spontanée. Les chefs sont pris de visions atroces avant de voir la lumière au bout du tunnel. Dans les années 60, le Destin devient le Réseau : les écorcheurs mystérieux qui extorquent de l'argent à la mafia. Le Réseau fait et défait les capos et les membres du Congrès, tenant les rênes depuis les ténèbres les plus sombres. Alzis fait renouer le Destin avec ses anciens services de sorcellerie à louer, mais se sert également de la mafia new-yorkaise comme de son propre bureau d'embauche. C'est ainsi qu'un soldat des Gambino « décide simplement » de cambrioler la salle des références d'une bibliothèque ou qu'un membre des Colombo renverse « par accident » un érudit spécialisé dans le folklore. Réfutable, inexplicable et inévitable : sûrement un coup du Destin.

Organisation

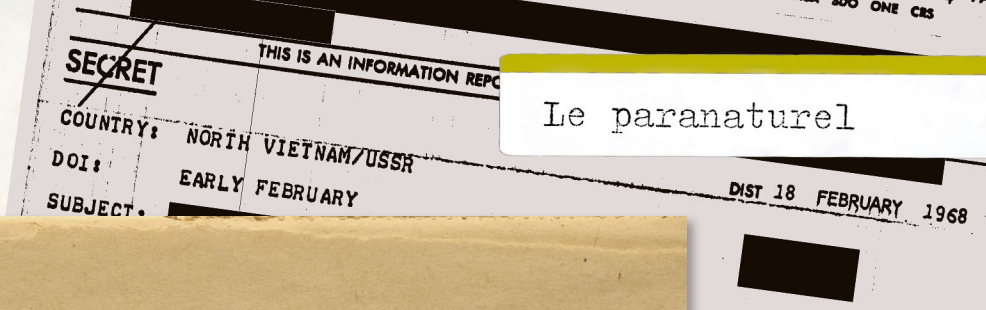
À la tête du Destin, on trouve Stephen Alzis. Juste en-dessous, Robert « Bélial » Hubert, son bras-droit. D'une certaine façon, le Destin n'est véritablement que l'incarnation de ces deux hommes : les autres ne sont que Destinés. Tous portent la Marque du Destin : une tache de naissance qui ressemble à l'œil d'Horus (à noter que la marque d'Alzis apparaît ou disparaît à volonté). Tandis qu'Alzis profite de cette décennie pour recruter des Seigneurs, il fait d'Agdesh et Hutchins des membres à part entière du Destin, bien qu'ils assistent encore parfois aux comités seigneuriaux.

Stephen Alzis

Tout comme le comte de Saint-Germain, Stephen Alzis semble faire partie intégrante de l'Histoire. Les archives remontent jusqu'au jour de sa mort au *château Morro*, le 8 septembre 1934. Il a aussi perdu la vie lors d'un accident de voiture sur le pont Robert F. Kennedy en 1938 et il serait mort quatre fois au cours de la Seconde Guerre mondiale. Dernièrement, il est mort dans le Queens en 1950 et quelque part dans la mer Jaune, en 1964 (cf. l'opération PARIA page 192). Quiconque découvre des détails sur les différentes morts d'Alzis trouve souvent la mort d'une façon incroyable, mais eux ne s'en relèvent jamais.

Alzis réapparaît toujours après quelques mois sans que son apparence n'ait changé : c'est un bel Arabe à la taille fine, la trentaine, arborant toujours son sourire compulsif et son costume griffé. On remarque rarement ses allées et venues : il est là, tout simplement. Il ne possède pas vraiment d'adresse et fréquente des dizaines de maisons de ville, de manoirs et d'appartements dans le monde entier. Les documents de ses propriétés, comme ceux de son existence, sont souvent douteux mais échappent, d'une façon ou d'une autre, au regard de la loi.

Alzis collectionne les choses étranges, notamment les informations. Il fait commerce de savoir et des livres et objets qui l'enseignent. Il négocie avec le Vatican et les tueurs en série,



ADVERSAIRES CLASSIQUES

DELTA GREEN faisant partie de la communauté des renseignements américains, il peut devenir la cible (ou cibler) des agences de renseignements extérieures.

Chine communiste : Les «Organes du jardin occidental» (une synecdoque désignant le département central d'enquête (CID) ou Chungyang Tiao-ch'a Pu) ont pour charge les renseignements étrangers et la sécurité du territoire. En 1967, de puissants rivaux se débarrassent de Kong Yang, le directeur du CID (pour affaiblir son protecteur Teng Hsiaping) et Mao (ou le général Lin Piao) dissout le CID en 1969 pendant la Révolution culturelle. Kang Sheng, impitoyable chef des services secrets de l'époque de la Seconde Guerre mondiale, prend le contrôle de ses fonctions de contre-espionnage ; le reste revient au Deuxième département de l'État-Major de l'Armée populaire de libération, le département des renseignements militaires de la Chine.

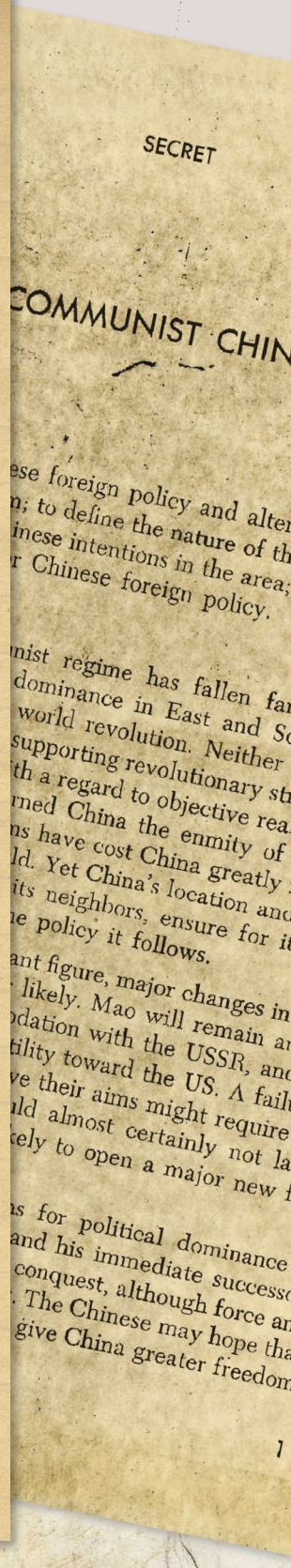
Cuba : En 1961, Castro et le KGB fondent la DGI (Dirección General de Intelligencia - Direction générale du renseignement). En plus des renseignements extérieurs et intérieurs, la DGI supervise quatre Comités de libération (les Caraïbes, l'Amérique centrale, l'Amérique du Sud et l'Afrique). Le KGB dissout le CL africain de Cuba en 1968-1969 alors qu'il dirige la DGI et se débarrasse de son directeur, Manuel Piniero.

Allemagne de l'Est : Avec Erich Mielke à sa tête, le ministère de la Sécurité d'État (la «Stasi») exerce sur ses citoyens une surveillance quasi totale. Le colonel Markus Wolf, chef légendaire des services secrets, dirige la HVA (Administration centrale de la reconnaissance) qui s'infiltre dans la politique allemande ainsi que dans les opérations américaines et de l'OTAN en Europe.

Égypte : Jusqu'en 1967, l'énergique et efficace Salah Nasr dirige le Gihaz al-Mukhabarat al-Amma (Service de renseignement général, ou «Mukhabarat»), qui espionne l'Israël et soutient les forces pro-nassséristes dans toute l'Afrique du Nord et au Moyen-Orient. Le Mukhabarat est en bons termes avec de nombreuses agences d'espionnage régionales et européennes, en particulier le KGB. Suite à la guerre des Six Jours, Nasr prend sa retraite pour des «raisons de santé» ; son remplaçant est l'ambitieux Amin Howeidi.

Viêtnam du Nord : Tran Quoc Hoan, le ministre de la Sécurité publique, contrôle les renseignements intérieurs : en 1963 et en 1967, il purge le parti communiste viêtnamien et enquête sur les activités du KGB et de la GRU au Viêtnam. Le département des renseignements extérieurs tombe aux mains du Département de la recherche militaire (Cuc Nghien Cu), affilié au ministère de la Défense.

Union Soviétique : Le KGB dirige les renseignements extérieurs (Première direction générale) et la surveillance intérieure (Deuxième direction générale). Sa Troisième direction générale surveille les signes d'insurrection parmi les forces armées soviétiques ; le KGB a droit de veto sur les affectations internes et externes de la Direction générale des renseignements (GRU) de l'armée soviétique. En 1967, Brejnev oblige V.Y. Semichastny, fonctionnaire somme toute insipide, à démissionner de son poste de secrétaire général du KGB, et le remplace par Yuri Andropov.



parfois même avec les agents de DELTA GREEN, si le prix est à la hauteur. L'argent n'a pas cours auprès de lui, mais le troc, oui : il demande des reliques étranges ou impose certaines obligations. Quiconque fait affaire avec lui obtient ce qu'il désire, mais lui obtient bien plus encore : son réseau de faveurs, de rumeurs et d'échanges lui est toujours favorable. D'un coup d'œil, il apprend le passé de n'importe qui et il connaît ses clients mieux qu'ils ne se connaissent eux-mêmes.

La seule chose que Stephen Alzis ignore, c'est... Stephen Alzis. Il sait qu'il a un rôle à jouer lors de l'Apocalypse, mais il ignore pourquoi. Il arpente les rues et les allées de sa ville, faisant son troc de réponses tout en essayant de s'intégrer à la toile de destruction qu'il tisse.

Ceux qui prétendent en savoir plus que les autres disent que Stephen Alzis est un avatar de Nyarlathotep. Ceux qui savent vraiment ce qu'il en est... savent qu'il ne vaut mieux pas poser de questions à son propos.

Robert Hubert

Au début de la décennie, Hubert n'est qu'un aspirant occultiste ; à la fin, il est à Bélial ce qu'Alzis est à Satan. En 1960, Hubert arrive à New York après avoir obtenu son diplôme du Bard College et se met immédiatement à la recherche de savoirs paranaturels. Il découvre le Destin alors qu'il met au point des formules spécialisées d'amphétamine et fait disparaître des corps pour le compte de la famille Genovese. Alzis reconnaît les motivations inhumaines d'Hubert et fait de lui son consigliere ; en 1963, il fait de lui un Seigneur (le Seigneur de la Vie) et le baptise « Bélial ». Au milieu des années 60, Hubert gère le Destin pour Alzis : il passe son temps à la Factory d'Andy Warhol et sert d'agent à plusieurs groupes en échec ou n'ayant connu qu'un seul succès.

En 1968, après une dispute houleuse avec Warhol concernant le Velvet Undergtour (Hubert veut leur faire signer un contrat mais échoue), il quitte la Factory pour les mouvements émergents du métal et du proto-punk. Valerie Solanas abat Warhol trois jours plus tard. Le 30 octobre 1969, Hubert inaugure le Club Apocalypse au coin de la 98e rue et de Lexington grâce aux fonds apportés par Stephen Alzis.

Seul Alzis semble savoir que Hubert est un ancien scientifique de la Karotechia, le SS-Hauptscharführer Dieter Scheel. En 1944, l'Armée rouge pointant à l'horizon, Scheel plongea dans le Lac noir en Hongrie, où, au fond de celui-ci, il communia avec l'entité Giliszta et s'offrit à elle. Il finit par émerger en 1954, dans le Missouri. En 1960, il noya puis remplaça le véritable Robert Hubert ; quant aux autres garçons blonds qui réveillent son monstre intérieur, il se contente de les noyer dans le détroit de Long Island. Un jour, il trouvera un autre Lac digne de tels sacrifices. Mais en attendant, il évite la lumière du jour autant que possible et fait une toilette minutieuse pour contrer tout signe de pourriture ou de vieillissement.

Les Seigneurs

En-dessous de Hubert, on trouve les autres Seigneurs, qui sont autant de maîtres de la géométrie non-euclidienne dont les services inspirent la peur et le respect chez la pègre new-yorkaise. Ils représentent le Destin lors de toute réunion extérieure, sauf si Alzis décide de se montrer en personne.

- Δ Emir Agdesh est un hériter égyptien dans l'industrie du coton, qui mène désormais la vie tranquille d'un actionnaire sur Central Park West. Il est également l'héritier (ou, du moins, la dernière incarnation) d'une lignée de fidèles de Nyarlathotep, qui remonte jusqu'au règne de Nephren-Ka.
- Δ Emmanuel Hutchins a tout de l'adolescent espagnol, mais il maîtrise une impressionnante variété de rituels non-euclidiens. On ne le voit jamais de jour. Il sent le chlore et possède une force incroyable ; il semble ignorer les concepts d'apparence soignée et d'émotion, versant dans chacun de façon tout à fait aléatoire. C'est à la fois le petit toutou d'Alzis et son chien d'attaque.
- Δ À Harlem, « Reine Marie », alors adolescente, fit ses débuts en tant que prêtresse vaudou. Mais elle découvrit rapidement les pouvoirs invisibles du monde paranaturel, bien plus anciens et terrifiants. C'est une femme noire très séduisante, dont l'affection



GRU SV-8 : L'ENNEMI DE NOTRE ENNEMI

Au cours de l'hiver 1918, pendant la guerre civile russe, le lieutenant Gregor Studnikov des renseignements de l'Armée rouge enquêta sur les rumeurs de cannibalisme dans son secteur du front sibérien. Il découvrit l'existence de *nekrofagiyisti*, ou goules. Studnikov rejoignit la GRU en 1927 après avoir oblitéré un culte de Kotura, Seigneur des vents. Dès 1931, le major Studnikov prit la tête du Spetsialni Viedotstvo 8 (SV-8 - Département spécial 8) de la GRU. Sa mission : espionner l'unité secrète de Staline en expériences occultes au sein de l'OGPU, plus tard absorbée par le NKVD. Sans surprise, le NKVD se débarrassa de Studnikov en 1938 en même temps que des autres dirigeants de la GRU.

En 1940, la GRU relança SV-8 pour mener une guerre occulte contre l'Ahnenerbe et la Karotechia. En 1942, SV-8 traqua de nouveau des goules durant le siège de Léningrad et, en 1945, croisa la route des «morts ressuscités», ou *poyavlyatsya*. Sous l'égide de son chef, le major général Sergei M. Shtemyenko, SV-8 combattit également le conseil d'administration occulte de Staline au sein du SMERSH, allant jusqu'à s'allier avec DELTA GREEN contre ce dernier lors de l'opération BRISE D'ÉTÉ, pendant l'occupation chaotique de Vienne. En 1952, SV-8 renouvela cette alliance et permit à une équipe de DELTA GREEN de détruire le laboratoire de prolongement de vie du SMERSH, mettant ainsi fin à l'immortalité occulte de Staline. En juin 1953, la GRU démantela le SMERSH et SV-8 exécuta ou récupéra ses chercheurs et agents occultes.

Lorsque les renseignements soviétiques eurent connaissance de l'affaire de Roswell, Shtemyenko (qui entretemps avait pris la tête de toute la GRU) convainquit Staline de confier l'enquête à SV-8. Le département se lança dans une vaste campagne d'espionnage contre MAJESTIC, tandis que Shtemyenko effaçait toute trace de l'existence de SV-8 des dossiers de l'armée et des renseignements. Après 1947, les membres de SV-8 n'existaient plus officiellement, même aux yeux de l'État omniscient. Même ses sources de financement provenaient de projets fictifs approuvés par Shtemyenko et son successeur à la tête de la GRU, le colonel général M.A. Shalin, vétéran de SV-8.

En l'existence de MJ-3, la GRU se découvrit un ennemi aussi mortel et impitoyable qu'elle. MJ-11 envoie ses propres espions dans le bloc soviétique pour découvrir ce que savent la Russie et SV-8 sur MAJESTIC et le paranaturel en général. Aux ordres de son dirigeant actuel, l'affable mais brutal lieutenant général G.F. Ivanov, SV-8 œuvre à extraire le même savoir de sa récolte de «recrues» de la Karotechia, de ses mesures actives à l'encontre de MAJESTIC et de ses opérations en cours : enquêter sur le meurtre magique d'un colonel cubain du DGI en 1964 ; incendier la chair à canon de l'Armée populaire viêtnamienne pour détruire une forteresse cultiste du Dao Sâm sur le chemin d'Hô Chi Minh en 1966 ; regrouper d'étranges suspects suite aux meurtres en série occultes de Kiev en 1968. Et bien sûr, infiltrer leurs anciens alliés, DELTA GREEN.





pour Joseph Anthony Colombo décontenance ses amis mafieux au style plus traditionnel. On pense que c'est en grande partie de là que provient son attachement.

Δ Otto Schmiddt en viendrait presque à regretter l'époque où il arnaquait les mafieux s'il n'était pas tant fasciné par ses nouvelles recherches. En érudit accompli, toujours aussi fringant du haut de ses quatre-vingts ans, il n'accepte un travail que quand cela lui chante (souvent lorsque son client ajoute à son paiement un tome précieux ou un grimoire unicum). « Les anciens livres ont toujours quelque nouveau savoir à livrer » dit Otto avec un accent allemand qui n'a rien perdu de son bégaiement en quarante ans.

Les Seigneurs sont toujours prêts à écouter les ambitieux amoraux qui risqueraient la destruction totale pour accroître leurs connaissances paranaturelles. Et qui soient prêts à obéir aux ordres du Destin, bien sûr. Chaque Seigneur possède toujours un ou deux Novices en formation : des étudiants en paranaturel aussi dispensables que compétents.

Les Adeptes

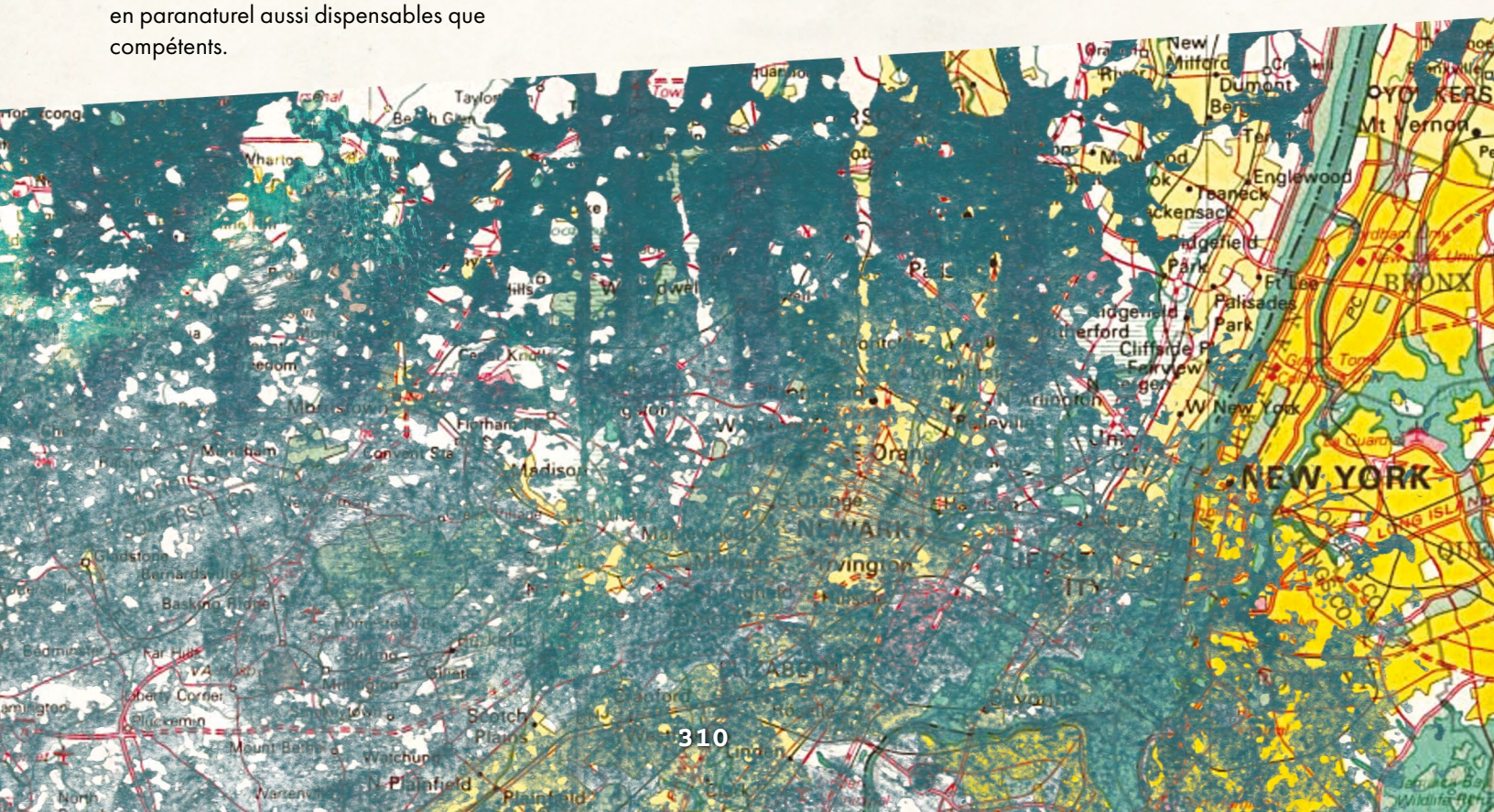
Les Adeptes sont des marginaux, des clochards, des drogués : ce sont tous les opprimés que la ville de New York a brisés. Et quand ils sont brisés comme il faut, ils entendent l'appel du Destin et lui répondent. Ils portent des messages, récupèrent les taxes de protection, répondent aux cabines téléphoniques et suivent les indices et les ordres dans leurs rêves. Ils apparaissent souvent au moment et à l'endroit où un événement d'importance occulte ou paranaturel doit se produire. Si les Agents poursuivent une opération dans le Grand New York, l'un d'eux verra un Adepte du coin de l'œil, puis une seconde fois deux jours plus tard.

Chaque Adepte a une mission qui lui est délivrée par ses démons personnels et les voix dans sa tête : nourrir les pigeons dans la partie ouest du Washington Square Park, suivre un billet de dix dollars où qu'il aille, prendre en photo un mur spécifique de Tribeca tous les samedis à l'aube, arracher les photos d'Elizabeth Taylor du *Post*. Si un Adepte a un besoin particulier pour sa « mission », le Réseau le lui fournit : un appareil photo, une carte de bibliothèque, davantage de feutres violets.

Le Réseau possède environ cinquante Adeptes en service actif. Ils peuvent sortir de n'importe où à n'importe quel moment, incarnant la poursuite invisible de l'incohérent. En plus de se livrer à leurs étranges surveillances, les Adeptes protègent le Réseau de toute activité criminelle pouvant être prouvée. Il existe un sas de confidentialité totale entre le Destin, qui opère déjà plus ou moins dans l'ombre, et le crime organisé. On ne peut déceler aucun lien concret, écrit, enregistré ou photographié entre les familles du crime et les Seigneurs du Destin. Cette protection, les Adeptes la fournissent grâce à leur anonymat et leur folie les plus complets.

Agents

Le Destin, en la personne de Stephen Alzis et grâce à de nombreuses fictions juridiques, possède de nombreuses propriétés éparpillées à travers les cinq arrondissements, Long Island et le New Jersey. Parmi les emplacements de choix, on trouve Perry Court à Manhattan, le vieux manoir de



Suydam à Flatbush, ainsi qu'une parcelle de Red Hook qui fut condamnée en 1925 après qu'un accident bizarre fit s'écrouler les bâtiments.

Le meilleur de tous sert aussi de QG au culte : il s'agit du domaine de Moritaum, à Southampton, Long Island. En 1957, peu avant sa mort, Arthur Moritaum, dilettante et ancien cultiste du Destin, légua à Stephen Alzis son manoir et quatorze acres de terres (y compris Ilium Island, à près de 4 miles marins de la côte). Il sert d'entrepôt aux livres et aux artefacts, de résidence aux Seigneurs et aux Novices prometteurs et de lieu de rituel (et d'inhumation) lors des solstices.

Gardé et administré par des cohortes de cultistes intelligents et brutaux du Pharaon noir (des immigrés égyptiens choisis par l'émir Agdesh lui-même), il possède la meilleure protection que l'argent et la magie peuvent offrir, y compris le chef de la police de Southampton. Ceci dit, puisque c'est le seul endroit où tous les membres du Destin se retrouvent, c'est aussi, paradoxalement, l'endroit où l'organisation est la plus vulnérable.

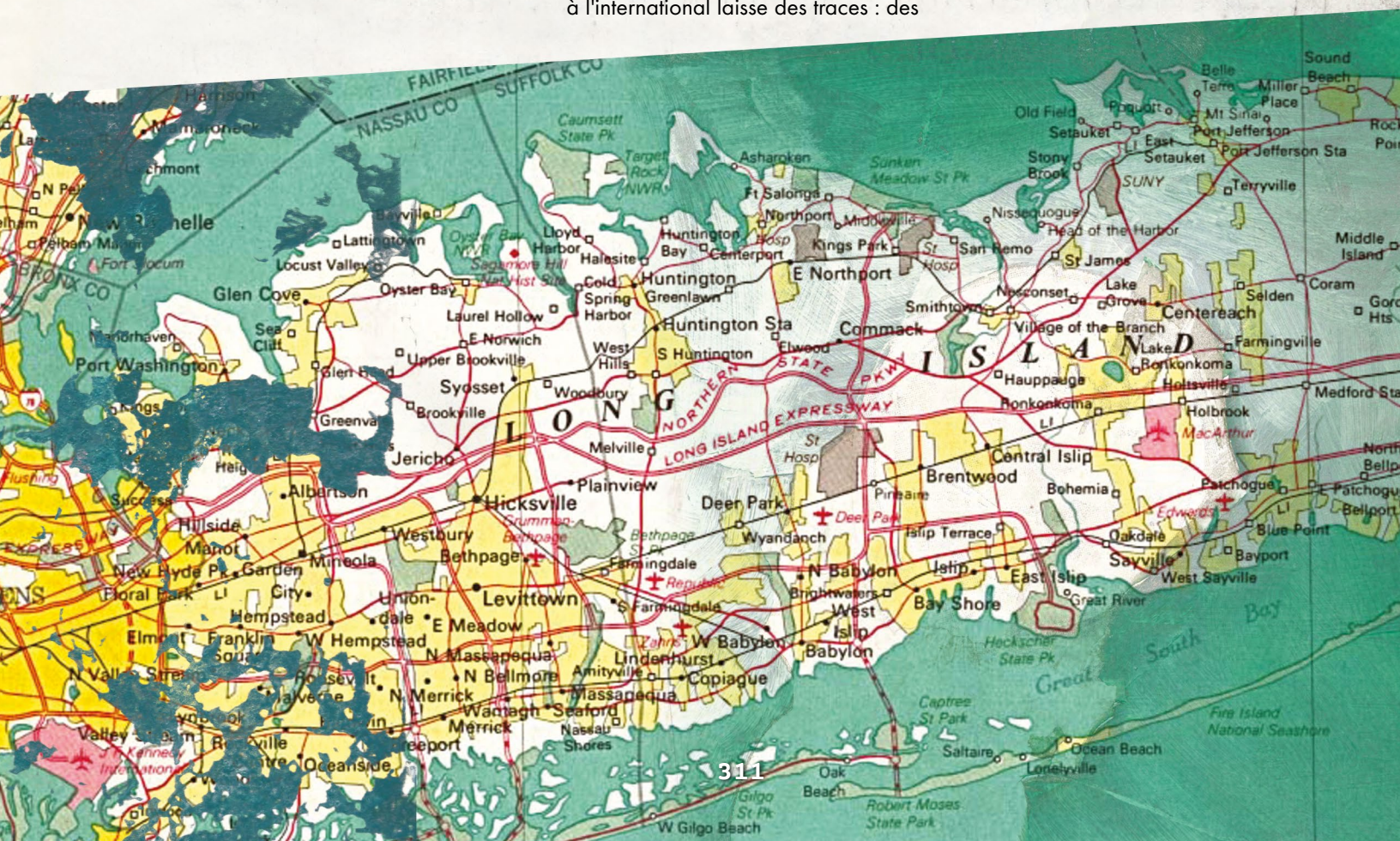
Whole Earth Enterprises

En 1961, Stephen Alzis fait déménager sa firme d'investissement, la Whole Earth Enterprises (WEE) dans les bureaux du McMahon Building, à Central Park South. Alzis demeure son seul actionnaire et la WWE continue d'opérer dans l'ombre en achetant les parts minoritaires de sociétés en pleine croissance, en fournissant un capital-investissement ou des prêts relais aux sociétés au bord de la faillite et en rassemblant quelques succursales inaperçues à l'international. Sa transaction la plus rentable à ce jour fut résumée en quelques lignes dans le *Wall Street Journal* en 1959 : il s'agissait de l'achat trilatéral complexe des plantations de coton d'Agdesh-Shaqti, en Égypte, via une société avionique d'Allemagne de l'Ouest et d'une banque suisse.

Même en faisant preuve d'une discrétion extrême, une société de 200 employés à New York et 9 000 à l'international laisse des traces : des agents de DELTA GREEN infiltrés dans le fisc en informèrent le Comité exécutif et, dorénavant, quelques comptables s'appliquent à surveiller les opérations financières de surface d'Alzis. La WEE touche à tous les domaines : napalm, opiacés synthétiques, productions télévisées, commutateurs informatisés, sirop de maïs... Un portefeuille en apparence aléatoire dont le seul point commun est la rentabilité. Outremer, la WEE gère des usines et des plantations, de Taïwan au Guatemala, mais les productions sont surtout vendues à d'autres pays étrangers : cette décision commerciale prend tout son sens si l'on considère inutile l'attention prêtée par le gouvernement américain.

Le Club Apocalypse

En 1951, la WEE fit construire un immeuble modeste sur les restes de la tristement célèbre doline de Doolittle, ayant provoqué l'effondrement de quatre immeubles et la mort de quatorze personnes dix ans auparavant. Le 30 octobre 1969, agissant





pour le compte d'un propriétaire anonyme, Robert Hubert inaugure le Club Apocalypse au sous-sol de l'immeuble. Le Club devient rapidement central pour les mouvements larvaires du métal et du punk en ville, ainsi que (grâce à la politique du Club « ni journaliste, ni photographies » qui est appliquée de façon *extrêmement* stricte) pour les célèbres fidèles de son « Green Bar », intime et sélect, ou de son « Hell Lounge », au second soubassement, encore plus sélect.

Le Club permet à l'élite occulte du Destin de fréquenter des princes mafieux et des stars hollywoodiennes et représente la meilleure chance des solliciteurs (et des Agents) de rencontrer Stephen Alzis. Bien sûr, si un invité devait outrepasser ses droits, Alzis ou Hubert l'inviterait aux niveaux inférieurs pour discuter du problème avec « le Gérant ». Tout en bas, sous le troisième soubassement, de l'autre côté d'un cordon en soie rouge, les niveaux et les chambres continuent de s'étendre en caves coloniales, tunnels de contrebande néerlandais et autres fosses et passages plus anciens encore, dans un labyrinthe d'obscurité sans fin et sans fond.

Les Kuen-Yuin

Depuis au moins un millénaire, les Kuen-Yuin forment la plus grande société de sorciers en Chine. D'après leurs propres légendes, ils remonteraient au premier Empereur Jaune, Huang-ti. Puisque l'Empereur Jaune est aussi le Dragon Jaune (Huang-Lung), cela pourrait faire référence non pas à la période historique associé à Huang-ti (vers 2650 av. J.-C.) mais à l'immanence antédiluvienne d'un Grand Ancien. Leur symbole (un globe doré parcouru de reptiles et de hiéroglyphes chinois) en est sûrement la représentation.

Une traduction approximative de leur nom donnerait « Ceux qui provoquent et suivent le pouvoir », ce qui décrit leur relation traditionnelle

avec l'État chinois : des siècles durant, ils ont renforcé la position de l'Empereur tant que celui-ci soutenait leurs objectifs. Dans le cas contraire, ils complotaient contre lui ou séduisaient puis corrompaient son successeur. Les Kuen-Yuin ont influencé des mariages impériaux et la politique, allant parfois jusqu'à insérer des mandarins ou des eunuques à la cour ou à manipuler les affaires de l'État à distance via quelque géométrie non-euclidienne. À l'époque des seigneurs de guerre, les Kuen-Yuin épanchèrent leur soif pour le sadisme et le pouvoir, pillèrent les bibliothèques impériales et établirent les bases de leur prochaine dynastie.

La révolution communiste de 1949 contraria cette pratique ancienne bien plus que tout autre changement depuis les invasions mongoles. Les communistes déclarèrent la magie contre-révolutionnaire et menèrent une chasse impitoyable contre les personnes soupçonnées de telles croyances. Les Kuen-Yuin pratiquent des versions perverties des magies taoïstes et confucianistes, mais peu importaient ces différences aux commissaires qui firent respecter l'édit de Mao. Bombardiers et voies ferrées apportèrent la destruction jusqu'aux monastères et palais les plus reculés, là où les Kuen-Yuin avaient l'habitude de s'abriter lorsqu'ils étaient persécutés. Lorsque la grande Révolution culturelle commença en 1966, les purges se muèrent en extinctions de masse.

Même les maîtres immortels des Kuen-Yuin en ressentirent la menace. Depuis 1949, ils renforcent de plus en plus leurs efforts en-dehors de la Chine : Taïwan, l'Asie du Sud-Est, l'Inde, l'Europe et l'Amérique, n'importe où pourvu qu'ils puissent y établir une base au milieu d'une population chinoise terrifiée et reprendre le contrôle. Les Kuen-Yuin ont tendance à museler, voire à éliminer les autres cultes paranaturels dans les villes qu'ils envahissent. C'est pourquoi PISCES a rechigné à poursuivre les Kuen-Yuin à Hong-Kong, leur nouveau centre d'opérations si l'on exclut leur capitale mystique de Yian-Ho (cf. page 229).

Organisation et objectifs

Chaque secte des Kuen-Yuin obéit aux ordres d'un gouverneur (kwan) qui fait partie d'un tout bureaucratique. Les communications montantes et descendantes ont lieu la nuit, dans les rêves. L'orbe emblématique du culte permet aussi de transmettre instantanément des ordres et des rapports ; il change de couleur pour signaler les désaccords ou les urgences. L'application des décisions hiérarchiques est preste et cruelle, mais rarement nécessaire étant donnée la mémoire institutionnelle explicite et détaillée au sein des Kuen-Yuin.

Yue-Laou

Le dirigeant des Kuen-Yuin s'appelle Yue-Laou, le Dzil-Nhu, le Faiseur de lunes et il réside à Yian-Ho depuis des millénaires. Yue-Laou n'est peut-être pas humain, même s'il a pu l'être autrefois : ce serait soit un tortionnaire Mi-Go renégat, soit une bête lunaire douée de magie ayant quitté les Contrées du Rêve pour notre dimension, soit le Lama jaune de Leng, soit une tout autre créature surnaturelle. La mythologie chinoise nomme Yüeh Lao le « Vieillard sous la lune », dieu d'amour véritable qui « unit d'un cordon les couples prédestinés ». Cela fait référence au pouvoir de Yue-Laou sur le destin, ainsi que, peut-être, au passé des Kuen-Yuin, qui se mêlaient aux lignées impériales et autres pour accomplir leurs objectifs.

Objectifs

L'objectif à court terme des Kuen-Yuin est la survie ; ils veulent aussi étendre leur influence sur des pays moins dangereux que le paradis meurtrier de Mao. Comme la plupart des cultes, ils accumulent du savoir paranaturel et des artefacts magiques, bien qu'ils possèdent l'arme suprême à Yian-Ho : le *Ghorl Nigral*. Bien des kwans des Kuen-Yuin font pousser des plantes mortellement vénéneuses ou des moyü-hsieh féroces et bouffis (cf. *Lung-Xin*, page 279), témoignant ainsi de l'intérêt du culte pour les lignées.

Parmi les principes primordiaux qui guident les actions du culte, on retrouve le sadisme pur et simple. La torture n'est pas seulement physique : ils suscitent du chagrin, du désespoir et un sentiment de perte, signant souvent leur acte d'une calligraphie, comme pour créer une œuvre éternelle dans le domaine de la souffrance. Comme de nombreux maîtres impériaux, ils ont recours à des alliés tcho-tcho ; mais contrairement aux maîtres, ils le font en connaissance de cause.

L'objectif ultime des Kuen-Yuin est de nourrir et créer le cruel Empire du Tsan-Chan, voué à régner sur la Terre d'ici trois mille ans. Chaque union matrimoniale entre deux familles, chaque enfant né de parents génétiquement et astrologiquement adéquats, chaque souvenir de cruauté ou chaque récit d'une horrible merveille sont autant de pierres apportées à l'édifice du Tsan-Chan. À l'ère du Tsan-Chan, l'humanité se débarrassera enfin du bien et du mal pour se façonner à l'image des Grands Anciens, pleine de cris et de réjouissance dans un holocauste d'extase.

Les Kuen-Yuin et DELTA GREEN

Le gouvernement fédéral a croisé la route des Kuen-Yuin à de nombreuses reprises, la première remontant à 1896, lors du complot « Shiner » des faussaires d'or, à New York. Les renseignements de Louisiane et des Philippines faisaient mention d'une secte de prêtres chinois immortels à la tête du culte de Cthulhu ; en 1933, une opération de reconnaissance de la Division P, l'opération THIMBLE, se solda par un désastre (cf. page 229).

D'autres agents de l'ONI et de la Division P à bord de la station fluviale américaine sur le Yang-Tsé eurent maille à partir avec les Kuen-Yuin, bien qu'ils ne reconnaissaient pas toujours les trafiquants d'opium, les meurtriers ou les kidnappeurs pour ce qu'ils étaient.

L'OSS était particulièrement présent en Chine durant la Seconde Guerre mondiale, tout comme DELTA GREEN : Martin Cook attribua aux opérations du culte la disparition d'au moins deux avions, quatre échanges de coups de feu et trois manifestations occultes majeures. Le programme repéra la maison de Stephen Alzis à Tsingtao grâce à un trafic kuen-yuin qui, de façon tout à fait inhabituelle, tourna mal et fit grand bruit en 1947. Dans les années 50, les Kuen-Yuin tentèrent d'infiltrer la hiérarchie communiste, en commençant par les services du renseignement et de la sécurité.

En conséquence, le culte croisa plusieurs fois la route de DELTA GREEN en Corée, puis à nouveau au Viêtnam, jusqu'à la retraite des forces chinoises (et l'épuration des services du renseignement chinois ordonnée par Mao) en 1968. Le Laos semble revêtir une importance capitale pour les wushi des Kuen-Yuin ; a minima, cela vaudrait la peine d'y saboter activement la présence de DELTA GREEN. Entre 1962 et 1963, puis entre 1966 et 1971, ils dépensent des ressources considérables pour guider et protéger les « routes chinoises » du Laos et organisent des rituels dans la Plaine des Jarres.

Les analystes de DELTA GREEN surveillent de très près les quartiers chinois de San Francisco, Los Angeles, New York et Chicago, au cas où ils seraient infiltrés par les Kuen-Yuin. Le programme entretient un réseau d'indics et d'alliés au sein des tongs américains, comme le Hip Sing et On Leong : il espère ainsi être rapidement prévenu en cas de guerre entre les tongs et les Kuen-Yuin.

Le secret des Kuen-Yuin

Les analystes de DELTA GREEN ont deux théories concernant le culte :

- Δ Les Kuen-Yuin seraient les « immortels des montagnes de Chine » qui contrôlent le culte de Cthulhu à l'international ou qui sont peut-être contrôlés par Cthulhu lui-même. C'est sur cette base que la Division P a lancé l'opération THIMBLE, ce qui n'invalide pas forcément la théorie.
- Δ Les Kuen-Yuin seraient le visage humain des xins (cf. page 313). Cette opinion minoritaire apparaît dans les fichiers du colonel Franklyn Barris, qui contrecarra les plans du culte à New York en 1896. L'attrait du culte pour certaines antiquités en jade, et sa présence ancrée dans l'arrière-pays, semblent soutenir cette hypothèse.

Mais les Kuen-Yuin utilisent tout un éventail d'entités paranaturelles dans leurs activités. Il existe presque autant de fichiers mentionnant des alliances entre les Kuen-Yuin et des Profonds ou des Choses aux ailes noires qu'il y a de cas correspondant à la théorie incomplète du programme sur les xins.

La vérité est à l'entre-deux de ces théories. Les Kuen-Yuin sont les descendants de l'élite dirigeante des xins, issus de l'empire déchu de Mu. Des millénaires auparavant, les opérations et les kystes temporels des xins rendirent les maîtres kuen-yuin immortels et ils souhaitent le rester. S'ils protègent les jades des xins en leur possession, ce n'est pas seulement par respect pour leur ancienne féodalité, mais parce que le pouvoir destructeur des xins se révèle souvent utile.

De même, les xins souhaitent l'avènement du cruel Empire du Tsan-Chan, voyant en lui le successeur de Mu. Et les xins pensent que réveiller Cthulhu est le meilleur moyen d'atteindre leurs objectifs : non seulement Il les débarrassera de pléthore d'électrons libres humains, mais Son influence brillante transformera les derniers spécimens en briques idéales pour fonder leur empire inhumain.

Le Mouvement

Aucun homme ne saurait appréhender le paysage du temps tel que le perçoit la Grande Race de Yith, même si « paysage » est un terme trop restrictif pour désigner une dimension que les Yiths peuvent pénétrer, surmonter, quitter et traverser selon n'importe quelle trajectoire et n'importe quelle intervalle. Cela étant, même la Grande Race de Yith possède des objectifs propres, du moins le pense-t-on : ils doivent maîtriser leurs ennemis fantomatiques et polypeux suffisamment longtemps pour leur échapper ; et ils *doivent* leur échapper, en s'abritant dans les coléoptères géants qui rampent dans un futur lointain et radioactif où l'humanité a disparu.

Une fuite aussi inévitable que risquée. Certaines puissances, qui méprisent l'Édifice des Yiths autant que les Yiths méprisent la causalité humaine, opèrent beaucoup trop près (et parfois à l'intérieur même) de l'architecture du futur choisi par les Yiths. Le chaos s'en trouve déchaîné, l'entropie se déplace et soudain même le passé des hommes devient un élément pertinent des balistiques temporelles de la Grande Race.

Le Mouvement et les Lampistes

À certains instants charnières du temps, le réseau de soutien des érudits temporels yiths devient quelque chose d'autre, capable de déplacer l'histoire de quelques radians dans la direction nécessaire. Il devient alors le Mouvement. Dans la Grèce antique, la Kinésie protégeait Pythagore et



Carnamagos l'exilé ; huit siècles plus tard, le Cultus Motionis conserva certains textes dans la bibliothèque obscure de Ravenna et en modifia d'autres qu'il laissa au grand jour ; les Tung Sheng murmurèrent à l'oreille de Kublai Khan et, sous la dynastie Ming, envoyèrent des navires vers de nouveaux littoraux.

À l'époque victorienne, ils utilisèrent le nom de Lampistes comme outil de recrutement (ce nouvel empire nécessitait de nombreux serviteurs pour ses maîtres secrets) et en référence à Georg Simon Ohm, qui découvrit que le courant électrique (mouvement) équivaut à l'intensité divisée par la résistance. En 1928, lorsque le Culte de la Transcendance (cf. page 316) prit le contrôle des branches européennes et américaines des Lampistes, le culte se réincarna tout simplement sous son appellation la plus ancienne : le Mouvement.

Organisation et répartition

Des Yiths dépend toute l'organisation du Mouvement : la Grande Race nomme un dirigeant pour chaque cellule locale et pour une période donnée de plusieurs années, puis ses recrues mènent à bien ses instructions. Les voyageurs yiths possèdent les recrues si leur cerveau est suffisamment robuste et s'occupent de tout tant qu'ils sont là.

Dans l'obligation d'entretenir un système de culte international après que les moyens de communication et de transport entre continents sont devenus plus pratiques, les Lampistes ont créé une structure internationale d'Académies (terme lampiste désignant une branche dans telle ou telle ville). Les Académies d'un continent forment une Loge, dirigée par trois Éclairés qui sont généralement les dirigeants des Académies les plus prospères (ou de celles chez qui réside actuellement un Yith). Sous les Éclairés, on trouve les Humbles, qui sont autant les cibles de possession par les Yiths que des agents de l'occulte accomplis ; en dessous d'eux, on trouve les Instruits, choisis pour leur fortune ou leurs contacts.

Le Mouvement contrôle encore des Loges lampistes entières en Australie et en Asie, ainsi que quelques Académies dans d'autres villes : Boston, Denver, Richmond, la Nouvelle-Orléans et Mexico (ces deux villes furent reprises lors de la vendetta du Culte de la Transcendance de 1947), Pretoria, Stanleyville, Alger et Moscou. Ailleurs, le Mouvement a retrouvé une structure décentralisée. Dorénavant, ses cellules (et les Académies restantes) sont reliées par un réseau Télex sécurisé par cryptographie. De nos jours, les Yiths en présence pouvant communiquer avec un serviteur du Mouvement peuvent aussi communiquer avec tous les autres sans devoir aller et venir dans le temps, ce qui n'est pas toujours commode.

Techniques et objectifs

La Grande Race n'offre pas seulement à ses serviteurs d'accomplir leurs rituels : il y a aussi des récompenses concrètes, comme la connaissance du futur ou des appareils technologiquement avancés. Seuls les Éclairés peuvent connaître le futur, car des esprits moins disciplinés pourraient vouloir le changer et, de toute façon, certains événements sont supprimés de l'esprit du prophète. Cependant, même une prophétie supprimée peut permettre à une cellule du Mouvement de faire de sages investissements ou d'éviter de dangereux engagements politiques. Après tout, il en va de l'intérêt de la Grande Race que ses outils et ses hôtes potentiels ne manquent de rien et soient en sécurité.

Technologie de pointe

Une cellule du Mouvement où réside un Yith possède plusieurs équipements yiths (cf. page 253) ; même les cellules figées dans le temps possèdent souvent un effaceur de mémoire. Tous les agents du Mouvement (ainsi que les Lampistes de rang Humble ou supérieur) savent construire un projecteur temporel (cf. page 254). Souvent, les Yiths implantent des compétences approfondies chez leurs agents : ils se « rappellent » comment construire des technologies de pointe, mais sont incapables d'analyser consciemment leur savoir ou les appareils. Parfois, un Yith passera trois ou quatre jours à construire suffisamment de matériel pour ses besoins futurs et ceux de ses protecteurs.

Communicateurs parfaits sans fil, outils de stockage de données compressées, fibres ultrarésistantes, vêtements pare-balles, générateur d'EMP, capteurs quasi-omniscients : tout ce qui pourrait exister d'ici cinquante à cent ans peut se retrouver dans le placard d'un agent du Mouvement ou dans le grenier d'une Académie lampiste. Une des priorités principales du Mouvement consiste à empêcher que ces appareils tombent dans les mains des profanes : ils ajoutent à toutes leurs inventions des mécanismes d'autodestruction, des traceurs indécelables par les fréquences conventionnelles et des systèmes de contrôle à distance.

Terminus, tout le monde descend

Le Mouvement sait que la Grand Race a ses ennemis, aux rangs desquels on compte des gouvernements éphémères pratiquant l'ingérence, ainsi que la pression constante des polypes fantomatiques et des embardées chaotiques des Dieux extérieurs. À cette époque, Yith se retrouve prise dans



un combat incessant contre les forces immatérielles des xins et de leurs complices, les Kuen-Yuin. Les xins veulent éveiller la dégénérescence et l'horreur chez l'Homme, voire libérer ou incarner les Grands Anciens pour atteindre le sombre futur de Tsan-Chan. Cette manifestation menace de faire capoter tout l'Édifice, ce qui explique l'opposition de la Grande Race.

De notre perspective limitée d'humains et aux yeux du Mouvement, la Grande Race semble vouloir protéger l'humanité en la gardant sur le droit chemin, loin des catastrophes occultes. Bien que cela soit le cas, il existe une vérité plus vaste et bien moins miséricordieuse : l'espèce coléoptère dans laquelle se réfugie la Grande Race n'existe que dans un futur irradié, car l'humanité finira par s'autodétruire. Selon une série de lemmes populaires lors des derniers siècles de Paknotis, laisser Homo sapiens profiter du dernier millénaire qui lui est alloué revient, au nom d'un conservatisme inutile, à gâcher le précieux potentiel de la décennie actuelle pour la destruction nucléaire.

Le Culte de la Transcendance

Une poignée d'adeptes corrompus et dégénérés de Nyarlathotep dirigent ce groupe singulier, complot international dans la même veine que celui du complot illuminati. Tout commença au XIII[e] siècle avec l'Alta Vendita, une cabale de banquiers italiens qui voulaient acquérir des connaissances alchimiques et un avantage magique. Après que leur agent André de Tours eut découvert le « texte brillant » *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* lors d'une croisade en Égypte, l'Alta Vendita, des siècles durant, en utilisa les sorts avec prudence dans une tentative de dominer l'Europe qui finit par échouer.

En 1919, leurs plans ayant volé en éclats, les seigneurs de l'Alta Vendita immolèrent leurs familles et s'humilièrent aux pieds de Nyarlathotep. Celui-ci entendit leur appel et leur offrit ses conseils. Depuis, les Maîtres du Culte de la Transcendance ne cherchent plus à accumuler le pouvoir dans ce simple but, ni même la richesse ou l'influence. Ils veulent être reçus à la cour d'Azathoth, au centre de l'univers. Leurs Évêques, toujours liés à la Terre, dirigent un nombre incroyable de sociétés écrans aux objectifs communs : l'érosion de l'humanité, la corruption de la société et la valorisation de la sociopathie.

Les aspirants-cultistes essaient sans cesse de se dissocier de leur humanité aux niveaux spirituel, intellectuel, moral et physique. Ils n'ont aucune pitié envers eux-mêmes ou autrui. Le bien et le mal n'existent pas pour eux ; la souffrance est une illusion, la moralité est une illusion, l'amour, la haine, la joie et la douleur sont des illusions : seul le pouvoir est réel et sa seule utilité est de briser l'humanité pour la conformer à l'image et au motif de nos dieux véritables.

La hiérarchie au sein du culte

Les Maîtres transcendantaux résident dans l'obscurité non-euclidienne du manoir Vagnoptus, un château du XVIII[e] siècle construit à Stockholm comme l'antichambre de la Salle du trône d'Azathoth. Après leur Union ultime à Nyarlathotep, des formes extraterrestres poussent de leurs parties génitales sectionnées et leur chair humaine s'anoblit ou se transforme peu à peu, tandis qu'ils implorent le Sultan des Démons de les engloutir entièrement. Ils transmettent leurs ordres occasionnels (et rarement déchiffrables) par les rêves, des compulsions magiques et parfois des moyens de communication normaux.

Les Évêques

Sous les Maîtres transcendantaux, on trouve les quatre Évêques qui dirigent le Culte et complotent les uns contre les autres : l'enseignement de la sociopathie n'est pas sans effets néfastes. Les Évêques ont passé l'Union supérieure (une union sexuelle avec la tête coupée d'un sacrifice humain) et ont de fait grandi au niveau psychique, provoquant des effets étranges et particuliers chez ceux qui les perçoivent (ou qui, parfois, se contentent de penser à eux). Comme pour le reste, cela ne favorise pas le bon déroulement des opérations du Culte.

Les Acolytes

Chaque Évêque possède deux Acolytes, à moins que l'un ou les deux ne se soient entretués, aient provoqué la fureur d'un Évêque ou attiré l'attention d'un Maître transcendantal. Dans ce culte séculaire fondé par des hommes centenaires, seuls les hommes peuvent devenir des Acolytes.

Le sacrifice humain accompli lors de leur Union mineure lie non seulement les Acolytes à Nyarlathotep, mais les détache aussi au niveau dimensionnel : ils possèdent alors un don limité de prescience et peuvent apparaître dans des angles aigus dans un rayon d'un kilomètre et demi. Les Acolytes figurent parmi les sorciers les plus dangereux et compétents au monde. Et il n'en faut pas moins que ça, puisque leurs pires ennemis sont eux-mêmes des Acolytes.

Écrans de fumée

Chaque Évêque a pour charge un Diocèse, soit un hameçon auquel on a accroché ce que le Culte considère comme étant l'une ou l'autre des motivations fondamentales de l'Homme. Les Diocèses de la peur, de la chair, de l'avarice et de la haine répandent leur corruption par le biais de nombreuses sociétés écrans et organisations fantoches. Ils créent des société écrans et prennent le contrôle de celles qui

semblent prometteuses. Ces organisations passent pour des organismes indépendants, mais elles forment un tout qui finance le Culte, prodigue des agents de terrain, récolte des informations et, surtout, augmente la misère mondiale en exploitant les faiblesses humaines.

Les leurres récupérés par ces sociétés écrans, tout comme leurs dirigeants, découvrent rarement la présence à plus grande échelle du Culte. Il arrive que certains s'élèvent au-dessus du lot et aspirent à rejoindre le Culte véritable. Si un postulant survit à son ambition, il pourra devenir un Acolyte si un poste est vacant. Sinon, il lui suffit d'attendre un peu.

Diocèse de la peur

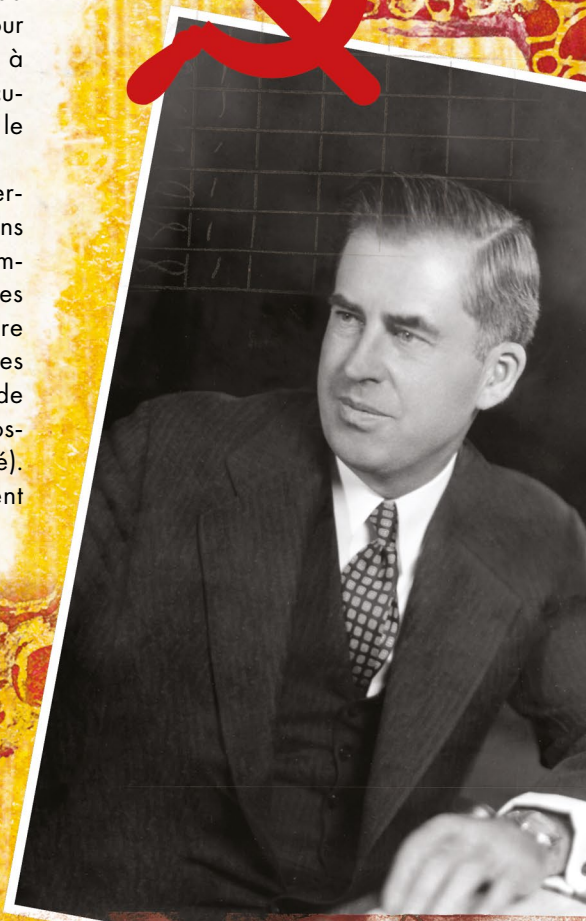
Le Diocèse de la peur attire ceux qui sont motivés par leurs phobies, qu'il s'agisse de menaces réelles ou imaginaires, voire de responsabilités. Depuis 1948, l'Évêque de la peur s'appelle Dwight Reynolds, un tyran des Contrées du Rêve qui siège sur le trône de basalte de Dylath-Leen. Son enveloppe terrestre plongée dans le coma (celle d'un ancien pompiste) gît dans l'Académie lampiste de Détroit, protégée par une escorte de bêtes lunaires ayant revêtu l'apparence de sorciers humains.

Ses Acolytes, Matthew Hanna et Tadeusz Mazurkiewicz, dirigent le Diocèse plus ou moins comme bon leur semble. Du moment qu'ils ne dorment pas beaucoup.

L'Amérique contre le communisme clandestin

Un groupe d'hommes d'affaire ayant juré de vaincre Henry Wallace, et par extension le communisme à l'international, fondèrent l'ACCS à Leylan, en Illinois, en 1948. En 1956, Hugh Brandt, propriétaire d'une distillerie dans le Tennessee et membre du Cercle glorifié, devint président de l'ACCS et remit l'organisation aux mains du Culte. Le Culte se sert de l'ACCS pour appliquer une pression politique à court terme sur les États-Unis, particulièrement au niveau étatique, dans le Midwest et sur la côte ouest.

Protéger l'Amérique d'un renversement signifie espionner ses voisins pour s'assurer qu'ils ne sont pas communistes. De nombreuses branches de l'ACCS mènent leur propre COINTELPRO (cf. page 191) sur les mouvements hippies et pacifistes (de nombreux membres de l'ACCS possèdent un permis de détective privé). Toutes ces informations remontent



jusqu'au Culte, qui s'intéresse tout particulièrement aux acteurs du paranaturel susceptibles d'être recrutés.

Amici Domitiani

Ce complot policier à l'échelle mondiale tient son nom de l'empereur romain Domitien, célèbre pour avoir dit : « Qu'ils me haïssent pourvu qu'ils me craignent ». L'A.D. (ou « Amis de Dom » dans certaines circonscriptions américaines) fournit (légalement ou non) soutien, couvert, financement, alibis et protection aux policiers qui contournent la loi pour terroriser ou tuer les criminels. L'Amici utilise ses liens avec Interpol, des alertes et des communiqués de police codés et des « refuges » officieux pour entretenir les communications.

À la fondation de l'Amici en 1924, Alphonse Markham, ancien Évêque de la peur, voulait créer un culte meurtrier au sein de la Branche spéciale britannique ; en 1925, l'Amici annexa un culte acéphale de Mormo établi au sein du NYPD (service de police de New York). Ses cercles « indépendants mais fraternels » ont infiltré les « Red Squads » aux États-Unis et ailleurs, puis se sont propagés lors de la recrudescence des crimes après la guerre. Certains de ses escadrons de la mort dédient leurs victimes non pas à Mormo mais à Nodens, dieu des chasseurs, ce qui risque d'attirer l'attention hostile du Culte.



Skorlupa Koshcheiya

Ce culte (« les coquilles d'œuf de Koschei ») naquit en Union soviétique en 1918, d'un groupe d'officiers corrompus de la Tchéka qui protégeaient les gens des premières purges de Lénine moyennant rémunération. Lorsqu'ils furent purgés à leur tour, certains se tournèrent vers une sombre entité non-euclidienne qu'ils baptisèrent Dal'Likho pour qu'elle les cache du reste de l'univers. Dal'Likho leur arracha leur identité même : on ne voyait plus d'eux que les contours et personne ne se souvenait d'eux. Il devint impossible de les enregistrer et ils se mirent à arpenter les rues tels des fantômes.

L'Évêque de la peur Lobsang Prinahu les découvrit en 1936 lorsqu'un Skorlupa tenta de dévaliser l'Académie lampiste de Léningrad. Jouant de chantage, il les recruta en 1936 (car s'il pouvait les trouver, Staline le pouvait aussi) et, depuis, ils exhortent les personnes craignant l'État soviétique (ou ses régimes marionnettes) à abandonner leur humanité pour sauver leur vie. Les victimes des Skorlupa leur offrent de l'argent, mais aussi leur famille et, enfin, leur âme, ce qui fait d'elles les « serviteurs invisibles » de Dal'Likho et du Culte.

Diocèse de la chair

Le Diocèse de la chair fait des promesses de luxe et de plaisir, physiques ou esthétiques. Son Évêque, Carlos Sanriki, qui vénère la forme de Pan de Shub-Niggurath, était autrefois le gérant d'un repaire du sexe à l'ère du cinéma muet. Même après sa nomination au rang d'Évêque en 1947, il continue de gérer son Diocèse de façon « vigoureuse », manquant de révéler le Culte à l'époque où le Studio system s'écroule et où la presse à scandale connaît son avènement.

Ses Acolytes gèrent le Diocèse à l'international : Olle Einarsson fait du trafic d'héroïne en Europe tandis que Jinji Kouzuki promeut la « nouvelle école décadente » dans la littérature et le cinéma japonais.

La Société du Délicieux banquet divin

Le premier Évêque de la chair, John Tyler Oringo, fonda cette société écran à Shanghai en 1923 pour essayer de contacter le culte de Nyarlathotep de Heng Fu-Nu, la Dame enflée. La société déménagea à Hong-Kong en 1949, car une société de gourmets décadents et fortunés ne veut point goûter au règne communiste. De riches gloutons britanniques, japonais et américains sont désormais conviés à leurs banquets dignes de Lucullus, faisant de la société un parfait relais d'informations et d'influence dans toute la zone du Pacifique. Elle n'a pas encore attiré l'attention de Heng Fu-Nu.

La Société Dorian Gray

À l'origine une maison close pour pervers nantis dans les années 1880, la Société attira des membres de l'entourage magico-sexuel d'Aleister Crowley. Partant de là, il s'écoula peu de temps avant que la Société n'invoque l'Acéphale et s'attire l'attention du Culte. Sanriki enseigna le rituel du Chemin des âmes aux membres les plus distingués de la Société, rituel permettant au sorcier de posséder et de manipuler n'importe quel corps du passé. Son potentiel de débauche inégalable finit d'asseoir le Culte à la tête de la Société.

Mais sans la plante rare qu'est la gaturia (et qui ne pousse que sur un lopin de terre en Afrique du Sud lourdement gardé par la Société), le Chemin serpente au hasard ; tandis

qu'avec la plante, le sorcier peut guider sa clairvoyance astrale. La Société fournit le Culte en gaturia, ainsi qu'en fonds et en faveurs, qui ne viennent pas tous de la haute société. Les cultes de violeurs se font des amis dans certains cercles pour le moins sinistres, comme ceux de la traite d'êtres humains, des barons de la drogue et pire encore.

Le groupe Sylphe

Cette société écran existe dans le seul but de gérer les bordels « où l'on ne refuse rien » de Paris, Londres, Tokyo, Hong-Kong, Bangkok et Washington, ainsi qu'à l'hôtel de l'élite du Parti communiste sur les berges du lac Balaton, en Hongrie. Elle opère sous couverture d'un nombre incroyable de noms et de façades. C'est un gouffre financier (en raison de ses déplacements constants et de frais généraux élevés) sans lien avec le paranaturel, mais il n'y a pas mieux pour obtenir de quoi faire chanter des employés gouvernementaux et des élus.

Verecondia Vampata, la Grande maîtresse de Sylphe, est la femme la plus haut placée du Culte. Comme on lui a refusé le statut d'Acolyte, elle s'agace des grands patrons machistes et, au cours de cette décennie, cherche à acquérir son propre pouvoir par le biais de Shub-Niggurath : pour l'obtenir, elle va jusqu'à financer ses propres cultes sexuels « Amorati di Undini » (principalement peuplés d'étudiants pauvres dans les villes occidentales sensuelles). Elle entame également une relation à distance avec le MI-6, dans le cas où le Culte s'en prendrait à elle.

Diocèse de l'avarice

Le Diocèse de l'avarice s'occupe des personnes dominées par le désir d'obtenir quelque chose, qu'il s'agisse de pouvoir, d'argent ou d'influence. Au cours de cette décennie, son nouvel Évêque (depuis 1956), un magnat italien de produits secs du nom de Vincenzo Cervelli, succombe peu à peu à l'influence grandissante de son Acolyte obsessionnel, Lionel Glass. L'Acolyte rival de Glass, le financier américain Andrew St. Claire, commence à chercher des bases de pouvoir extérieures, recrutant davantage de nouvelles sociétés écrans pour le Culte, tel que le groupe suprématiste blanc de l'opération Jour nouveau en 1970.

La Confrérie de Dion

En 1829, effarée par l'élection d'Andrew Jackson, une société de sangs bleus de Nouvelle-Angleterre emprunta son nom à Dion de Syracuse, un tyran du IVe siècle av. J.-C. qui voulut appliquer les théories de Platon sur la « république idéale » au règne de Sicile. Ils voulaient créer une élite morale et intellectuelle capable de diriger l'Amérique dans le secret en cas de besoin et de la sauver des conséquences d'une simple démocratie. Leur réseau d'alumni infiltra les cabinets d'avocats, les églises modernes, les universités et la presse, recrutant des ressources volontaires et développant des branches ferventes, y compris dans de simples universités publiques.

La plupart des dionistes sont toujours aussi dédiés à leur quête d'autoglorification, prétextant savoir ce qui vaut le mieux pour leur pays. Mais en 1894, deux étudiants de Harvard étudièrent le mysticisme platonicien jusqu'à retrouver l'exemplaire du *Necronomicon* de la Bibliothèque Widener ; depuis, un noyau interne de la Confrérie sert Nyarlathotep. En 1922, l'Évêque de l'avarice Ian Roehl leur proposa d'entrer en communion rapprochée avec Nyarlathotep et depuis, les dionistes servent aussi les intérêts du Culte.

Le Cercle glorifié

Lorsqu'il fonda le Cercle glorifié en 1838, Nathan Warrick, marchand bostonien et négrier, voulait en faire un culte de Dagon. Ses amis nantis accrurent leur fortune grâce à l'or des Profonds et participèrent à l'établissement du complexe militaro-industriel américain. Le Cercle menait ses rituels non pas dans les villes mais sur des îles isolées, ce qui (au même titre que leur fortune et leur influence politique grandissantes) les protégeait des enquêtes de la Division P (mais pas du Culte). En 1929, voulant à tout prix vaincre ce groupe qu'il pensait constitué des « grands patrons occultes » américains, le Culte décapita le Cercle lors d'une embuscade où les membres du Culte échangèrent leur corps pour celui de leurs ennemis.

Désormais, le Cercle fournit le Culte en pouvoir, influence, richesse et relations avec les Profonds tout en asséchant l'Amérique et le monde pour s'enrichir. Ses treize Gardiens vivent sur des îles privées sur toute la surface du globe, protégés par leur fortune, leur statut et une dizaine de Sentinelles chacun (lesquelles veulent toujours plus des deux ressources précédentes). Sous les Sentinelles, de simples millionnaires et sénateurs servent le Cercle en tant que Veilleurs. L'avancement se fait lors d'enchères qui durent trois jours lorsqu'un poste se libère et les postes ont tendance à se libérer avec une rapidité plutôt brutale.

Les Lampistes

Après deux coups d'État en 1928, le Culte arracha deux Loges et deux douzaines d'autres Académies des mains de la Grande Race de Yith, qui dirigeait cette société victorienne d'occultistes (cf. *Le Mouvement et les Lampistes,* page XXX). L'Ère du Verseau commençant à poindre, les aspirants et crédules « explorateurs magiques » affluent dans les académies lampistes, dont beaucoup opèrent désormais sous couverture : dojos d'art martiaux, ateliers de méditation, groupes d'étude de la « sagesse orientale », etc.

Les branches lampistes sous contrôle du Culte sont toujours aussi ouvertes à la possession (et pas seulement venant

des yithiens) ou bien envoient des acolytes sur le Chemin des âmes. Le Culte se sert des Lampistes comme d'une mine ou d'une usine pour récolter du savoir lié aux rituels et pour former des géomètres non-euclidiens. En général, sur vingt possessions expérimentales ou expéditions aléatoires le long du Chemin des âmes, une seule produit un rituel utile. Ce même pourcentage de voyage tue ou aliène à jamais les Humbles qui s'y prêtent. Les survivants s'améliorent puis y retournent.

Diocèse de la haine

Le Diocèse de la haine s'adresse à tous ceux motivés par un besoin destructeur ou une haine universelle envers l'humanité et le monde. Son Évêque, Guillaume Broche, propagandiste vichyste et historien excentrique, scella son Union majeure en 1945, principalement pour éviter les représailles françaises. Broche se consacre en grande partie à retracer la Véritable lignée de Nyarlathotep (ce qui pourrait le mener jusqu'à l'émir Agdesh et au Destin, cf. page 306) ainsi qu'à juguler ses ambitieux subordonnés.

De ses deux Acolytes, Nathan Harmati (né à Bombay, il dirige l'Église de l'entrevie) est le plus menaçant des deux. Plus cruel et impitoyable encore que le membre du Culte moyen, il massacre ses ennemis et purge les partisans pour accroître son pouvoir. À Johannesburg, Cees Van Niekerk mêle la politique du commerce de la haine de l'ancien Évêque Egbert Sharpe (cultes meurtriers, massacres de gens de couleur imputés à « l'opposition », gangs politiques) avec de la propagande à travers toute l'Afrique.

L'Église de l'entrevie

L'ancien missionnaire Angelo Hidalto fonda l'Église de l'entrevie à San Francisco, en 1844, après qu'un voyage hallucinatoire au peyotl lui a révélé les Contrées du Rêve. Après avoir ingéré un mauvais bouton, Hidalto fut projeté dans les contrées cauchemardesques du rêve et sa quête paranaturelle finit par le dévorer. Son successeur, Charles Knightsbridge, plongea l'Église plus loin encore dans le paranaturel, utilisant les Contrées du Rêve pour exploiter le monde réel. En 1933, Nathan Harmati prit le contrôle de l'Église en tuant les corps de ses rivaux et se concentra sur le cœur du gnosticisme vague de Hidalto : la haine du monde réel et des gens trop aveugles ou refoulés pour croire en la vie intérieure.

Les hippies et les lecteurs de Hesse qui se rendent par flopées vers l'Église n'héritent pas immédiatement de la haine à l'état pur de leurs Enseignants : cela commence par un vague mépris et la confirmation de leur supériorité « aux dormeurs et aux moutons ». Ils lisent *Le Miroir autoréfléchissant* (une revue psychédélique disponible dans n'importe quel head shop digne de ce nom), apprenant « l'expansion des capacités » et l'importance d'éveiller leur Soi profond en brisant les règles et les tabous du réel. Ils pénètrent dans le « Monde intérieur »

LES ENDURCIS

Tous les cultes du paranaturel ne sont pas composés d'ermites solitaires ou de familles consanguines habitant les collines. Au départ, certains cultistes entretiennent des relations avec des personnes qui ne sont au courant de rien : leur femme ou leur conjoint, leurs amis proches, voire leurs enfants. Ces malheureux font l'expérience du paranaturel par le biais du sectateur et en ressentent l'influence néfaste sur leur existence. Puis, un événement survient : une invocation, une possession, l'apparition d'une folie impossible à nier.

Une petite poignée de ces acteurs secondaires trouvent un refuge dans l'amnésie ou un semblant de normalité, allant peut-être jusqu'à déménager à l'autre bout du pays, coupant tous leurs liens avec le passé. La plupart sont pris de folie ou meurent du choc seul. Très peu encore émergent de l'autre côté, non pas sains d'esprit, mais irrémédiablement brisés. Ils n'ont qu'un désir : renouer, encore et toujours plus, avec la chose même qui a failli les détruire.

Ces derniers, l'Évêque de la haine Egbert Sharpe les surnomma les Endurcis. Il s'en servait comme hommes de main occultes, après les avoir aisément refaçonnés selon les besoins des agents locaux du complot : assassins sans pitié, catalyseurs soumis ou même recruteurs de futures victimes Endurcies. Dans le chaos et les décombres de l'Europe de l'après-guerre, le Diocèse de la haine perdit la trace du réseau d'Endurcis de Sharpe qu'il avait essaimés dans des orphelinats, des asiles, des prisons et les sous-sols humides de divers immeubles. Combien d'Endurcis errent de par le monde, se croyant les agents du Diocèse de la haine ? Personne ne le sait et encore moins Guillaume Broche.

et rêvent de bâtir une forteresse : la cité de Sarkomand, siège de l'entre-vie dans les Contrées du Rêve. Ceux qui démontrent un don véritable pour la sociopathie et le Rêve deviennent des Enseignants, puis des Anciens et maîtrisent le véritable pouvoir des Contrées du Rêve.

La Tendance Lavrenti Beria

La TLB existe depuis 1962 et est l'une des rares sociétés écrans fondées par Broche : elle a pour but d'encourager la gauche européenne à se saboter. L'argent, les armes et la propagande du Culte donnent aux pires radicaux et égotistes autocrates des mouvements étudiants européens les moyens, la pression et la justification idéologique pour faire ce qui leur chante, y compris assassiner leurs ennemis et rejeter la faute sur la police. On peut lire leurs graffitis sur les murs : *Rien à droite de Beria* [en français dans le texte]. Parfois, la TLB encourage l'une de ses cellules parmi les plus sanguines à sortir de l'anonymat sous un nouvel acronyme et à l'annoncer par un attentat à la bombe ou une mise à mort.

La TLB ne se contente pas seulement de fournir au Culte des escadrons de la mort et des nuées de contestataires agaçants qu'il peut renier après les avoir lâchés sur ses ennemis. Se faisant l'égale de son homonyme, la Tendance s'infiltre aussi dans les autres mouvements étudiants et de gauche, récolte des informations et séduit des agents à travers l'Europe occidentale et le « tendre orient kroutcheviste ».

Deux lanternes

En 1963, au cours d'un voyage de sensibilisation dans l'Amérique, van Niekerk offre un cadeau à un terroriste ambitieux du sud de Boston nommé Michael « Rags » O'Gara : deux cornées humaines ayant vu Ghatanothoa. Lorsqu'on les porte comme des lentilles, les personnes observées se retrouvent paralysées. O'Gara en fait l'arme secrète de son gang, Deux lanternes. Baptisé non seulement en référence aux « lanternes de l'âme » que sont les yeux, mais aussi en hommage aux deux lanternes accrochées en 1775 par Paul Revere, O'Gara veut avertir l'Amérique blanche de la menace « venant des mers », c'est à dire les Noirs, les Portoricains et les immigrés (sauf les Irlandais).

Deux lanternes est financé par le Culte (et le trafic de médicaments) et possède des branches dans tous les États du tiers nord de l'Amérique : en Nouvelle6Angleterre, à New York, dans le Minnesota et le long du Nord-Ouest Pacifique. À partir de 1967, les motards du Deux lanternes affrontent le Klan pour contrôler le territoire de recrutement des suprématistes blancs. O'Gara cherche à tout prix d'autres formes de « magie blanche » semblables à son regard de Méduse et des connaissances sur « la confrérie blanche » de Mu et Lemuria : il trouve plusieurs pistes à Arkham et c'est là-bas qu'en 1968, il prend contact avec les Laüfern de Bitterich.



Autres cultes

Que cette décennie marque ou non l'avènement de l'Ère du Verseau, elle voit une véritable recrudescence de l'activité des cultes. Des centaines de communautés « reviennent à la terre », des dizaines de sectes politiques extrémistes et déchaînées voient le jour, tandis que les victimes d'OVNI et les gourous louches dévoilent des vérités invraisemblables dans des pamphlets illisibles. De la Ligue de Timothy Leary pour la Recherche de la spiritualité à l'Église de Satan, de l'Association internationale pour la conscience de Krishna à la famille Manson, un millier de fleurs étranges et nouvelles fleurissent dans le paysage spirituel. DELTA GREEN doit débusquer les mauvaises herbes et les éliminer jusqu'aux racines.

Le commissariat du 11e arrondissement

Dans le West Side de Chicago, un îlot de stabilité empêche la ville de se transformer en zone de combat. Le commissariat de la police de Chicago du 11e arrondissement maintient la paix, boucle ses affaires et collabore avec la communauté. Il n'y a que les émeutes de Division Street de 1966 pour entacher la réputation du commissariat. Mais avec 500 policiers présents, difficile de rejeter la faute sur chacun des membres diligents du commissariat du 801 N. Homan Avenue, à Humboldt Park. Certes, les Portoricains qui se sont autoproclamés « militants » certifient que les dossiers d'arrestations ont été bâclés et que certaines personnes n'ont jamais refait surface, mais si l'on interroge le voisinage, personne ne viendra se plaindre et certains diront même « Bon débarras ».

Construit en 1960 sur les ruines d'un entrepôt remontant à l'époque d'Al Capone, le commissariat du 11e arrondissement resplendit de professionnalisme légal et moderne ; du moins, en surface. Au sous-sol, il y a tout ce qu'il faut de salles d'interrogatoires, d'éviers en métal et de cellules de détention « provisoires » pour accueillir les « mauvais éléments ». Une grande cave en briques se trouve juste au-dessous, le sol et les murs tapissés de grilles, l'immense pilier central orné d'anneaux en métal. Et sous la cave, un réseau de tunnels.

Si les agents du commissariat estiment qu'un suspect ne se montre pas coopératif, il se voit offrir un « procès équitable » au sous-sol qui prend la forme d'un passage à tabac avec des annuaires et des matraques, d'une cure dans les éviers pour guérir sa mémoire défaillante et d'une batterie de voiture à même de lui rappeler sa fierté civique. Sur demande, il peut « faire appel » aux rats de la cave en brique ; les malfaiteurs enchaînés leur font souvent des aveux complets. Dans les tunnels, on trouve la « cour du jugement en dernier recours » : c'est le royaume hyperdimensionnel de Nyogtha. L'Habitant de l'Ombre pourvoit Ses gardiens de certaines capacités : une vision totale dans Son obscurité et une vision des auras pour retrouver les âmes criminelles qui conviendront à Sa gueule.

La plupart des policiers du commissariat n'en connaissent que le sous-sol et la cave. Seuls ceux que Ses ténèbres ont éveillés et qui ont reçu le don de Sa vision véritable connaissent l'existence des tunnels, voire sont capables d'en trouver les entrées non-euclidiennes. Deux de ces agents ont demandé à être transférés au 7e arrondissement, dans le commissariat « Bloody Maxwell » du South Side. Ce dernier ayant été construit en 1888, son soubassement renferme donc forcément une architecture intéressante.

Enfants de Chorazin

À Chelsea, au Haight et dans tous les endroits où se rassemblent les éléments choquants de la société, le plus branché de tous les magiciens est un homme grand et incroyablement laid qui s'habille dans un style « jacobéen chic » : cape noire et chapeau démodé à larges bords. Cet être charismatique, aussi bien impresario, gourou et sorcier que tant d'autres choses, se nomme Chorazin ; ses Enfants, pâles et vêtus de noir, affluent en masse depuis la mer bigarrée comme autant de poissons Mollys et Demoiselles. Il figure dans les films d'auteurs et sur la pochette d'albums musicaux, accompagné de son assistant nain habillé d'une robe et d'une capuche, fait quelques déclarations mystérieuses, puis s'éloigne à bord de son yacht, le *Pontus Gardie*, pour rejoindre le festival de jazz de Kingsport.

Selon des archives incomplètes, Chorazin vivrait en Angleterre depuis 1863, mais l'incendie du Pantechnicon de 1870 semble avoir détruit les documents les plus importants. En général, il passe son temps à Londres et à San Francisco, ainsi qu'à Stockholm. Logique, puisque « Chorazin » est en fait le comte Magnus de la Gardie, nécromancien suédois ressuscité de son état. Il a conclu un pacte avec le « Prince de l'air inférieur » en 1599 et pour l'instant Yog-Sothoth a toujours tenu parole. Il cherche de puissants artefacts liés au dieu : la Clé argentée, l'Orbe de Borellus, l'Horloge de Marigny et autres objets similaires.

En plus de ses propres pouvoirs magiques, il possède un familier paranaturel, Celui qui chasse. Cette silhouette bouffie et ratatinée aux bras tentaculaires fournit des connaissances paranaturelles à Chorazin, lui joue de la flûte et lui apporte son aide lors de rituels. Celui qui chasse a aidé Chorazin à ranimer ses enfants véritables : une armée nazie sous-marine extraite des épaves du *Wilhelm Gusthoff* et du *DS Steuben*, que les sous-marins soviétiques avaient envoyés au fond de la mer Baltique en 1945, en même temps que les 14 000 réfugiés de la poche de Courland qu'ils transportaient. En plusieurs voyages, Chorazin a rempli

l'estuaire de la Tamise et la baie de San Francisco de bataillons de zombies nazis détrempés ; les individus les plus intacts forment l'équipage de son yacht, tandis que les autres attendent ses ordres.

Dao Sâm

Pendant l'opération SEVEN à Singapour, DELTA GREEN croisa la route de « l'Ordre du Bouddha noir ». Cette rencontre se solda comme d'habitude par une fusillade et une destruction occulte en septembre 1955. Le contre-amiral Cook, pensant qu'il ne s'agissait que d'une manifestation exceptionnelle ou d'une faction dissidente des Kuen-Yuin classa l'affaire.

Mais dès 1966, des rapports mentionnant une nouvelle religion, le Dao Sâm (« noir » ou « sombre » Dao) apparaissent dans les notes de service internes des renseignements de l'armée. Ce groupuscule de combattants endoctrinés combattent pour l'Armée populaire viêtnamienne et pour le mouvement rebelle des Khmers rouges au Cambodge. Officiellement, ils soutiennent le « bouddhisme révolutionnaire », acclamant le Bouddha qui « purge le monde des mensonges », comme l'impérialisme. Tout comme le Front national de libération du Sud Viêtnam, le Dao Sâm possède des groupes dans tout le sud du Viêtnam et dans le reste de l'Asie du Sud-Est.

Cela étant, ses fidèles prêchent que la vérité du monde est la souffrance, la mort, la honte et la douleur : leur Phat Sâm, ou « Bouddha noir », purge les mensonges en révélant cette vérité. C'est ainsi que la traîtrise, la torture, le dépeçage ritualisé et l'automutilation deviennent des actes de vénération. Les couteaux de boucher et la scarification extrême sont deux signes d'appartenance au culte. Sans mensonge, impossible de trahir : ainsi, le Dao Sâm intègre les armées occidentales et les cercles journalistiques d'Indochine tout en s'attirant leurs faveurs.

Phat Sâm est une intelligence humanoïde (probablement un avatar de Nyarlathotep, de Yog-Sothoth ou d'autre chose de moins connu) que l'on peut invoquer à certains moments et à certains endroits. Parmi ces lieux, on trouve le centre dédié au culte du Dao Sâm à Ban Talat, au fin fond du nord-est du Cambodge. En 1969, DELTA GREEN lance une opération vouée à l'échec (nom de code : OBSIDIENNE) contre la forteresse du culte, puis l'anéantit (et le Bouddha noir avec, peut-être) depuis les airs (cf. page XXX).

Les Scoptes du Maryland

Après avoir survécu aux persécutions des shi'a perses et des tsars orthodoxes, les Scoptes (des sectateurs russes hérétiques pratiquant l'automutilation génitale) fuirent les Bolchéviques en 1918. En 1935, une communauté scopte débarqua dans le Maryland, sur le littoral est de Chesapeake, où ils bâtirent leur basilique de Notre Vierge Immaculée en 1938. En 1948, une Scopte éminente du nom de Yelena Kalamatiano fonda Familles sans frontières, un programme d'adoption d'orphelins situés derrière le Rideau de fer ; nombre d'entre eux vivent à la ferme communautaire, la Corne d'abondance. Les Scoptes, par leur traditionalisme et leur respect des lois, font des immigrés exemplaires.

Et ils continueront de l'être, jusqu'à ce qu'ils retrouvent les Icônes noires dont s'est emparée cette maudite Tchéka : alors, ils rendront à Magna Mater, Shub-Niggurath, le culte qu'elle mérite, avec tout ce que cela implique de cérémonies de réincarnations paranaturelles et inhumaines. Ces cérémonies leur permettront aussi de regrossir leurs rangs qui vont diminuant : ils ne sont plus que 350, y compris leurs recrues orphelines à qui ils ont lavé le cerveau. Mais en attendant, ils doivent se contenter de simples sacrifices humains et d'animaux dans le temple immense qui se trouve sous leur basilique. Le Grand prêtre de cette secte, Jermija Bogdashkavich, est dans l'attente depuis qu'il a été expulsé du ventre de la déesse, en 1870 : sa patience a ses limites.

Le Cercle d'études de l'amour véritable

Fondé en 1965 par Richard Waugh, ancien professeur de lettres classiques à Stanford, le CEAV est une communauté païenne d'amour libre. Ils opèrent sur un grand terrain boisé au cœur du massif nord-ouest de la Sierra Nevada, en Californie, où ils vénèrent « la Déesse ». Les nombreuses étapes d'initiation sont autant de voiles qui recouvrent la véritable forme de la Déesse. À chaque voile retiré, l'initié se détache un peu plus des remords liés aux comportements anti-sociaux et se libère ainsi des chaînes de la société.

Le dernier voile consiste à offrir un sacrifice humain à la Déesse ; à ce moment-là, les initiés sont affranchis des tabous internes et des mœurs sociales au point de ne plus se rebeller. Et s'ils venaient à se rebeller, alors les arbres de la Déesse accepteraient avec joie un nouveau corps. Lorsque le dernier voile est retiré, la Déesse annonce Son nom véritable, Shub-Niggurath, et accorde Sa bénédiction phéromonale lors d'une orgie bestiale qui laisse souvent une ou deux faibles âmes parmi les arbres.

Joshua Freese et Chester Marsh, deux fidèles de Waugh, sont respectivement en charge du recrutement et de la sécurité : à l'automne, la plupart des weekends, Freese conduit un bus jusqu'à San Francisco, Sacramento ou San Jose pour la « récolte », quand les enfants des rues ont besoin d'un endroit chaud où dormir. Marsh (qui se chargeait déjà de ces besognes pour le compte de son père à Chicago, dans les années 20) graisse la patte du shérif du comté avec de l'argent et des femmes, s'assurant ainsi que personne ne viendra déranger leurs études sur l'amour véritable.

NO. 2, 3, 4 NUMERALS 1-1/2 INCHES WIDE X 1-3/4 INCHES HIGH 1/8 INCHES THICK. NO. 5 NUMERAL 1-3/4 INCHES WIDE X 2 INCHES HIGH 1/4 INCHES THICK.

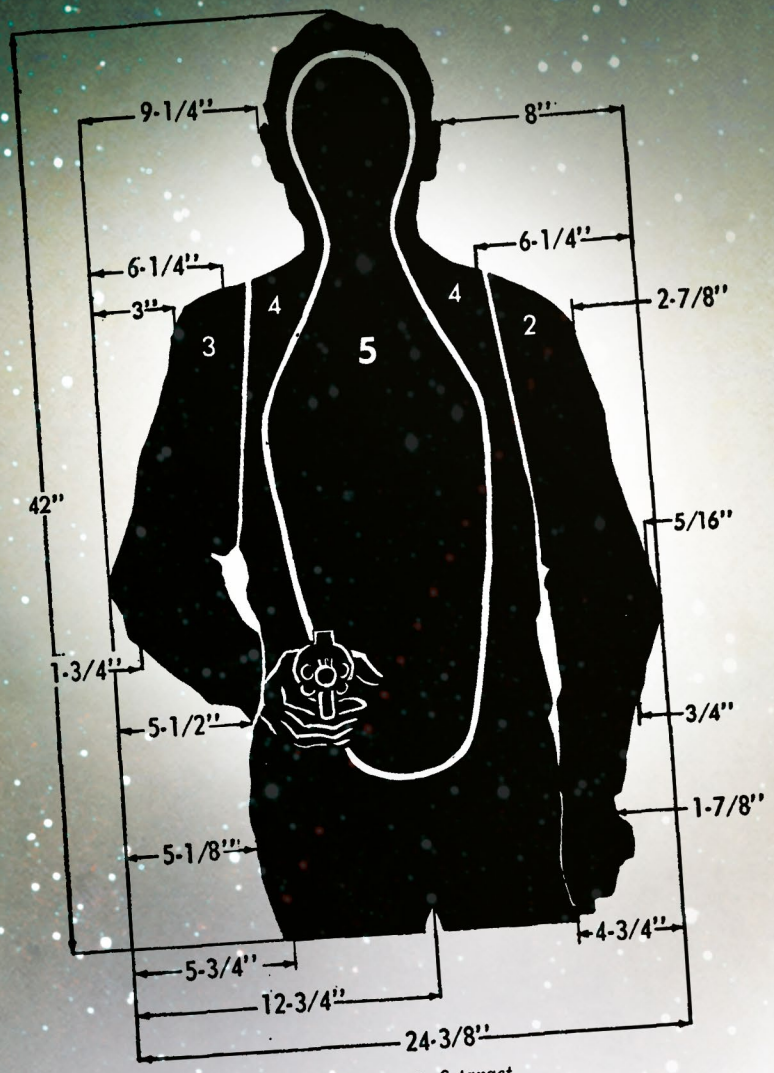


Figure 66. S *target.*

AGO 6431B

LE MANUEL DE L'OFFICIER

Les Agents de Delta Green participent à des opérations périlleuses et mortelles. Ils endurent un stress inimaginable tout en affrontant des horreurs paranaturelles afin de protéger le reste du monde. En tant qu'Officier en charge de **La Chute de DELTA GREEN**, votre rôle risque de se révéler bien plus ardu encore. Vous devrez préparer les opérations, incarner et fournir le stress et l'horreur, et décrire le monde qui entoure les Agents.

Les armes de l'Officier sont la préparation, l'imagination et une vision inébranlable de l'Apocalypse qui, tapie dans un coin, peut surgir à tout moment. Vous devrez aussi faire preuve d'indifférence face aux conséquences. Vous pourriez modifier un lancer de dé pour sauver la vie d'un Agent, comme vous pourriez lui donner une dernière chance d'éviter le pire. Refoulez ces envies. Dans **La Chute de DELTA GREEN**, vous ne trouverez ni victoire, ni réconfort, ni fin satisfaisante.

Seule compte la vérité brute : l'humanité n'est rien à l'échelle de l'univers, et des choses bien plus horribles l'attendent, dans l'espace et le futur. La vérité tue. Elle ne libère personne à part les Grands Anciens. Et elle ne se plie pas à la bonne volonté d'une équipe de cols blancs brandissant de faux insignes... à moins qu'ils ne soient prêts à verser jusqu'à la dernière goutte de leur sang.



« Il fallait accompagner ses troupes sur le terrain pour voir et entendre ce qu'il se passait. Il faut absorber les informations directement pour que l'instinct opère correctement. Et puis, c'est trop facile de faire preuve de vivacité d'esprit, de calme et de détachement à 500 mètres d'altitude ; c'est trop facile d'exiger l'impossible de ses hommes ; trop facile de faire des erreurs qui ne sont fatales qu'aux soldats tout en bas, à la merci de la boue, du sang et du chaos. »_ Lt-général Harold G. Moore, Nous étions soldats

Effets et ressenti

Chaque Officier construit sa propre campagne de ***La Chute de DELTA GREEN*** à partir des œuvres léguées par l'Histoire et ses horreurs, Lovecraft et ses successeurs, ainsi que ce livre et d'autres comme lui. Elle choisit des détails et des thèmes en fonction de ses intérêts et de ses aptitudes propres, voire, dans l'idéal, s'inspire de scènes cauchemardesques personnelles qu'elle ne peut pas évacuer autrement.

Mais avant de vous dire comment vous approprier le jeu, voyons d'abord quels aspects de l'horreur cosmique et du cadre de jeu de Delta Green ne devraient jamais changer.

Bien que le titre (et les mesures bien intentionnées prises par le gouvernement dans les années 60) vous en dissuade, vous serez sûrement tentée de rendre vos parties de ***La Chute de DELTA GREEN*** enjouées et gagnables. Ce n'est pas le propos du jeu, dont le sujet principal reste l'horreur lovecraftienne et la mythologie plus vaste de Delta Green.

En vous en détournant, le jeu devient une uchronie, un thriller, un JDR militaire ou centré sur l'espionnage comme il en existe tant d'autres. Tout ça peut donner lieu à des parties fantastiques, certes. Mais pas dans le cadre de ce JDR. Sans le désespoir lovecraftien auquel fait écho le pessimisme de la guerre d'Indochine, ***La Chute de DELTA GREEN*** perd à la fois son essence et son aspect horrifique.

L'horreur : les incontournables

Qu'est-ce qui rend ***La Chute de DELTA GREEN*** effrayant ? Trois idées clés : l'incertitude, le risque et l'absence de contrôle. Sans ces éléments essentiels, toute opération devient, quel que soit le degré de dangerosité de la créature impliquée, une simple chasse au monstre ou une exploration de donjon avec des grimoires poussiéreux en guise de trésor (au mieux, on régénère de la Santé mentale).

L'incertitude

« Les Profonds ont 9 de Santé et -1 d'Armure. Je passe en tir automatique. » C'est ce genre de déclaration qui signe la mort de votre partie d'horreur.

Lovecraft avait raison de dire que « la peur de l'inconnu » est la plus terrible de toutes. Les Agents ne doivent jamais savoir ce qui les attend, ce qu'ils affrontent, ni pourquoi. Ils ne devraient jamais pouvoir comprendre l'adversité en usant de stratégie ou grâce aux dés : les menaces devraient présenter un danger terrible et inconnu, attaquer sous couvert de l'obscurité et d'autres conditions favorables et ne jamais laisser traîner leur nom véritable (ou quoi que ce soit qui puisse les identifier). Ne mentez pas à vos joueurs. Pas toujours, du moins. Mais souvenez-vous que les sens des Agents sont humains, c'est-à-dire imparfaits et faillibles. Ne leur révélez jamais rien qu'ils n'aient pas obtenu en versant leur sang, et même ainsi, ne leur révélez que les informations de surface.

Surtout, alimentez le mystère autour des monstres : ils n'en seront terrifiants que plus longtemps. Ne leur donnez jamais de nom. N'entamez pas un combat en disant : « Cinq goules se jettent sur vous. » Indiquez-leur une piste ou des excréments, les odeurs pestilentielles et les étranges effets déformés de leur présence. Référez-vous à la section Sixième sens des fiches des créatures et créez vos propres versions :

- « Les arbres vous cachent en grande partie l'ombre clignotante et les lumières stroboscopiques. »
- « L'odeur de terre d'une tombe exhumée vous prend à la gorge, comme si elle voulait s'y infiltrer. »
- « Le bruit de la marée ne suffit pas à couvrir les susurrements rauques d'une chose qui respire sous le quai, une chose qui lutte pour se gonfler d'air. »

À ce moment-là, et seulement à ce moment-là, vous lancez l'attaque. « Quatre ou cinq formes apparaissent au milieu de votre groupe, sans que vous ne sachiez vraiment d'où elles viennent ni combien elles sont tant l'attaque est rapide. » Si les Agents ont réussi leur test de vigilance, indiquez-leur le nombre d'ennemis tandis que vous faites durer la description de leur apparence terrifiante : « Cinq des lueurs violacées s'avancent jusqu'à vous en clignotant et bégayant ; vous entendez des cliquètements graves, comme le bruit que feraient des cigales géantes et pesantes. »

Pendant le combat, donnez des impressions brèves et instantanées : griffes crustacéennes couvertes de givre, tentacules ondoyants, yeux jaunes fixes, bouche bardée de crocs qui exhale une odeur de cadavre. Et bien sûr : « Lorsque ses serres agrippent ta hanche, tu vois du sang mêlé de graisse humaine imbiber ton vêtement ». Les Agents peuvent ne pas savoir ce qui les a attaqués : « Tu ressens comme un coup de masse. Tes oreilles sonnent, tu as du mal à respirer, tu as peut-être une côte cassée » ; ou bien : « Tu ne sens plus du tout la partie inférieure de ton torse et tu tombes en avant. »

Au bout du compte, après avoir interrogé des cultistes déments ou lu des rapports tachés, les Agents apprendront que leurs attaquants

étaient « Ceux de l'extérieur », « les Grignoteurs de Shady Lawn » ou des « enfants de Dagon », etc. C'est à peine si le programme DELTA GREEN connaît le nom de ne serait-ce que la moitié des êtres qu'il combat : le *Necronomicon* n'est ni une encyclopédie, ni un livre de biologie.

Opposez-vous à ce livre de règles ou à Lovecraft : peut-être le témoin ou le cultiste avait-il tort ou était fou, ou peut-être que la Créature n'est plus la même qu'avant. C'est en accumulant les détails contradictoires et incorrects que vous développerez le malaise, plus sûrement qu'en lâchant le nom du plus terrifiant des monstres « officiels ».

Le risque

Si les joueurs pensent que vous allez ménager leurs Agents, et savent que ceux-ci ne peuvent ni mourir ni sombrer dans la folie avant le moment narratif idéal, alors vous ne jouez plus à un jeu d'horreur. La peur implique des risques et des conséquences. Les joueurs doivent ressentir que la moindre erreur peut déclencher une spirale d'événements qui finira par révéler leur équipe ou l'entraîner vers la mort. Ils doivent savoir au plus profond d'eux-mêmes que mettre un Agent en danger implique des conséquences réelles. Et lorsqu'ils le font quand même, c'est là que vous recommencez à jouer à un jeu d'horreur, avec de véritables héros.

Si les Agents voient la CIA ou le FBI (voire le commissariat de police de Boise) comme de simples acteurs d'arrière-plan, détrompez-les. Mettez-les sous le coup d'une enquête interne ; collez-leur aux basques deux types en costume élimé dans une voiture noire. Ajoutez une PNJ d'enquêtrice patriotique au bon cœur qui a d'excellentes raisons de croire que les Agents manigancent quelque chose. Qu'ils mettent leur âme en jeu en la tuant, ou qu'ils compromettent la mission pour lui échapper.

Par dessus tout, ne retenez pas vos coups quand un monstre passe à l'attaque. Utilisez tous ses pouvoirs au maximum, lancez toutes les attaques possibles ou tous les rituels injustes. Commencez par dépenser 3 points du dé de Bagarre dès le premier (et le second) tour. L'intelligence de ces créatures est souvent supérieure à celle des Hommes ; leur hostilité et leur cruauté le sont toujours. Un seul Profond ou une seule goule devrait représenter une menace mortelle, qui attaque la nuit, revient sur ses pas pour tendre une embuscade à ses poursuivants dans l'eau ou des tunnels obscurs et mène un combat de « guérilla » pour épuiser les munitions des Agents, leur Équilibre mental et leur Santé.

Les monstres n'attaquent pas en plein jour, à moins que les Agents ne soient plongés dans le sommeil, au dépourvu.

L'absence de contrôle

La stratégie de DELTA GREEN est fondamentalement réactive : quand le paranaturel survient, le programme tente de le contenir. Le programme ne sait rien de la vérité, et même si c'était le cas, il ne pourrait rien faire pour l'éviter. La meilleure victoire possible est une victoire stratégique, ou, au mieux, une manœuvre de mise en échec comme l'opération CONTRE-COURANT (cf. page 192). Mais DELTA GREEN ne peut ni inverser la cadence, ni gagner la guerre.

Représenter cette réalité en jeu relève d'un véritable numéro d'équilibriste. Les Agents peuvent et devraient essayer de modifier l'issue stratégique : préparer leur équipement, enquêter sur les manifestations, formuler un plan, s'assurer une porte de sortie ou un bombardement aérien. Toutes ces réactions normales et sensées montrent que les Agents réfléchissent et que les joueurs s'inquiètent. Mais malgré tous leurs efforts de préparation, les joueurs ne devraient jamais être certains du résultat. Ils ne peuvent pas influer sur la bataille, et encore moins sur l'espace où elle se déroule.

Tout comme la certitude, le contrôle dissipe l'horreur. La plupart des joueurs aiment le contrôle. Ce JDR sabote ce désir : le contrôle du paranaturel est corrupteur et destructeur pour qui cherche à s'en emparer et encore plus pour qui y parvient. Les joueurs doivent ressentir la sueur et le désespoir de leurs Agents. Les frissons de leurs Agents qui se démènent psychologiquement, qui s'accrochent à la vie, devraient se répercuter jusque dans les muscles et le cœur des joueurs.

Ce JDR est là pour ça. Le but même de ***La Chute de DELTA GREEN*** est de donner vie aux histoires de la mort des Agents, parsemées ici et là d'une échappée miraculeuse. Son nom ne laisse aucune place à l'ambiguïté, le jeu met le déclin sur le devant de la scène : un déclin moral, mental, physique et social dans un abîme d'horreur et de mort. Il s'agit moins de gagner quelque chose que d'obtenir des victoires éphémères tandis qu'un destin funeste et inévitable se rapproche.

Voilà la véritable question à laquelle vous répondez en jouant : non pas « Comment gagner ? » mais « Pourquoi continue-t-on à se battre ? »



Delta Green : les indispensables

Voilà pour les éléments d'horreur. Quels sont les autres éléments présents dans le spectrographe de Delta Green ?

L'humanité est la menace

DELTA GREEN se concentre certes sur le paranaturel, mais ses opérations prennent des Hommes pour cibles. Ainsi que le redécouvre le programme au cours de la décennie, le pouvoir pervertit. Et la promesse d'un pouvoir véritablement surnaturel est une source de corruption inimaginable. Ceux qui désirent ce pouvoir, le contrôle et l'immortalité n'hésitent pas à forcer les serrures du monde, sans se soucier de ce qu'elles renferment. DELTA GREEN existe pour refermer les portes de la réalité sur les doigts de ces personnes.

Remarquez que DELTA GREEN peut enquêter sur les Hommes, les comprendre et les vaincre, contrairement aux intelligences extraterrestres et extradimensionnelles vieilles de trilliards d'années.

Le quotidien est le cadre du jeu

Ancrez le jeu dans la vie de tous les jours, dans la réalité des années 60, de leur histoire et leur géopolitique. Plus vous renforcez votre histoire grâce à des éléments connus des joueurs, qu'ils comprennent et savent être vrais, plus frappante sera l'irruption de l'horreur paranaturelle. Un vagabond dimensionnel apparaît dans un supermarché ; une substance visqueuse et verdâtre recouvre un numéro du magazine *Look* avec Goldie Hawn en couverture ; oui, c'est bien une Coccinelle Volkswagen, là, recouverte de glace, sur cette calotte glaciaire groenlandaise. Le paranaturel est terrifiant car il hante notre monde réel.



Il le hante mais ne le définit pas. Le paranaturel surgit en éclats et en éclairs soudains, sans illuminer tout le décor. Voyez votre partie comme une symphonie : le crescendo arrive au moment crucial, pas tout au long du spectacle. Développez et renforcez la réalité du monde, pour que l'irréalité vienne la briser, porteuse de terreur et de souffrance.

La certitude n'existe pas

Si vos joueurs pensent comprendre ce qu'il se passe, c'est qu'ils se trompent ou que vous faites mal votre boulot. Les Agents doivent vivre dans la peur permanente de la trahison ou d'un coup monté, de prendre la mauvaise décision, de se fier au mauvais flic ou de se faire attraper. Ils commettent des délits, des crimes de guerre et sont peut-être coupables de haute trahison : du moins, c'est ainsi que les perçoivent les personnes à qui ils ne peuvent jamais rien expliquer. N'importe qui peut se retrouver en péril, que ce soit à cause de Majestic, des Russes ou d'une intelligence inhumaine ayant revêtu une peau humaine. Un dossier d'archive peut être rempli de fausses informations ou de démentis, un témoignage peut être un mensonge ou une hallucination, une piste peut être un piège.

Si le monde clandestin des Agents manque de certitudes, la santé mentale est absente de celui du paranaturel. Les Agents pourraient bien ne jamais obtenir de réponses ou d'explications. Comment nos visages se sont-ils retrouvés sur cette peinture sépulcrale ? Comment cet enfant peut-il faire valdinguer un homme d'un geste de la main ? Pourquoi cette Créature oblongue et nageuse est-elle apparue ; où est-elle allée ; reviendra-t-elle ?

La fatalité est la norme

La mort ne fait pas simplement partie de l'univers de Delta Green : elle en est le fondement. Ce n'est n'est pas pour rien si tant d'antagonistes de l'univers ne sont que des enveloppes brisées et déformées qui s'accrochent à leur immortalité paranaturelle. Le jeu impose son propre dénouement : laissez les circonstances déterminer les limites, laissez les conséquences survenir sans malveillance ni pitié.

Vos Agents participent aux opérations en sachant très bien qu'ils peuvent mourir ou souffrir de traumatismes mentaux. Survivre, c'est combattre un jour de plus. Une opération est à marquer d'une pierre blanche si aucun Agent n'est mort ou n'est revenu estropié ou aliéné. Ils font leur rapport dans l'espace négatif laissé par le désastre que tout le monde attendait.

L'alternative est pire

Car oui, il existe bien pire que la mort. Des créatures qui vous rongent l'esprit ou s'emparent de votre corps pour en faire leur marionnette, des forces cauchemardesques qui mettent votre âme à nu pour favoriser leur longévité inhumaine, des expériences qui reconfigurent votre cerveau pour vous faire aimer Dagon ou Shub-Niggurath, des endroits où aucune règle n'a cours, jamais.

Faites miroiter ces récompenses monstrueuses, montrez leur prix destructeur. Les Agents doivent ressentir la terreur qu'inspire l'issue même à laquelle ils aspirent, alors qu'ils patrouillent dans les quartiers malsains où ces choses prospèrent. Chaque coin de rue peut déboucher sur un marché impie pour une puissance qui trahit la cause même de leur combat : une existence humaine normale.

COUSINS ÉLOIGNÉS (MAIS PAS TANT QUE ÇA)

Sur certains points, La Chute de DELTA GREEN ressemble à ses cousins horrifiques du système GUMSHOE. En gros, le jeu fonctionne avec ***Cthulhu, Night's Black Agents, Terreurs*** et ***Ésoterroristes.***

Vous n'aurez pas de mal à intégrer des monstres, des mécanismes ou des règles de ces jeux GUMSHOE dans votre campagne. Vous pourriez même utiliser la technologie extraterrestre de ***Ashen Stars*** pour un laboratoire mi-go ou de MAJESTIC, voire confier à un mage un superpouvoir de Géométrie non-euclidienne tiré de ***Mutant City Blues.*** Mais un Officier qui maîtrise le système GUMSHOE saura garder en tête les différences de ces jeux.

Comme mentionné page 064, ce jeu ne possède pas de compétence Bibliothèque ou Recherche : l'Officier doit valoriser le contenu des indices plutôt que la façon dont on les trouve. De plus, les compétences ROHUM et Discrétion ont une utilisation plus vaste que leurs parallèles compartimentés des autres jeux GUMSHOE. Non content de s'inspirer des mécanismes de ***Delta Green***, cela permet aussi aux Agents de «concentrer leurs tirs» sur les activités principales du jeu : enquêter sur des étrangers et prendre le danger (ou y plonger) par surprise.

Ici, l'économie d'Équilibre mental peut sembler mince aux joueurs qui ont l'habitude de récupérer tous leurs points d'Équilibre mental dans les autres jeux GUMSHOE. C'est totalement voulu. Les Agents de DELTA GREEN brûlent leurs vaisseaux, puis se consument d'épuisement ou de rage ; ils avancent à tâtons en quête d'une prise sur leur humanité tandis qu'elle érode leur entourage. Envisagez de donner davantage de niveaux gratuits d'Équilibre mental à la création de personnage, voire de jouer en mode Lueur d'espoir (cf. page 138) si vous souhaitez atténuer l'impact de la réalité.

La Chute de DELTA GREEN se trouve à l'extrémité Puriste du spectre de ***Cthulhu,*** mais en l'absence des piliers de Santé mentale ou de l'Anagnorisis, le jeu privilégie la lente érosion de l'Équilibre mental des personnages plutôt qu'un brusque effondrement lovecraftien. Comme mentionné page 239, les monstres sont généralement plus dangereux que leurs équivalents de la période pré-Grande Dépression : c'est une nécessité dramatique liée à l'augmentation la puissance de feu des enquêteurs au cours des décennies.

Même armés de M16, les Agents de DELTA GREEN paraissent plus faibles que les chasseurs de vampire durs à cuire de ***Night's Black Agents.*** Pour utiliser les termes de ce jeu-là, ***La Chute de DELTA GREEN*** commence directement aux niveaux de jeu Burn et Dust. En comparaison, les personnages de ***Terreurs*** (si l'on omet leurs pouvoirs psys) paraissent physiquement plus faible mais probablement plus complexes psychologiquement (même s'ils souffrent souvent de traumatismes). Cela vient en grande partie de la différence entre les PJ devenus adultes dans les années 70 et ceux qui le deviennent après.

À titre de comparaison, le jeu GUMSHOE qui ressemble le plus à ***La Chute de DELTA GREEN*** est ***Ésoterroristes.*** Les deux JDR mettent en scène des complots gouvernementaux contre le paranaturel et prennent le parti d'étouffer ou de faire disparaître l'affaire dans le dernier acte de leur scénario. Étant donné les petites différences de compétence et de passé des personnages, les Agents de ***La Chute de DELTA GREEN*** ont plus d'options d'enquête que les policiers standard de l'Ordo Veritatis les ayant inspirés. Mais les combats ne devraient pas être trop dépaysants, et les parties peuvent être ponctuées d'une montée terrifiante de la Létalité.

Un asile bien rempli

L'Officier crée sa partie en utilisant des événements terribles et des personnages pires encore comme moteurs, comme soutiens, comme un kit de construction démoniaque. Vous avez déjà vu nombre de ces événements et de ces personnages plus tôt dans le livre, mais chaque Officier voudra ajouter ses propres briques à l'édifice.

Comment préparer un crime

Au cœur de ***La Chute de DELTA GREEN***, on trouve non seulement l'horreur mais aussi le mystère. Et que serait le mystère sans quelques crimes bien pensés ? Les crimes offrent aux Agents de DELTA GREEN une excuse pour enquêter sur la nature paranaturelle de l'événement et leur fournissent les meilleures pistes pour retrouver les coupables humains, qui ont les mêmes objectifs mais des idéaux moins nobles.

Il faut quatre éléments pour qu'une enquête fonctionne : une victime, un crime, un coupable et un puzzle à reconstituer.

La victime

La victime était peut-être la cible du crime, ou simplement un dommage collatéral (au mauvais endroit, au mauvais moment). C'est peut-être la première (ou la cinquième) d'une série, ou la seule erreur d'un plan qui, sans elle, serait resté invisible.

Vous pourriez donner à votre victime l'un ou plusieurs de ces éléments :

- Une raison pour les Agents d'éprouver de la compassion : la victime était-elle jeune et belle, noble et généreuse, voire un ami ou une coéquipière ?
- Une accroche qui puisse motiver une réponse gouvernementale : la victime était-elle un employé gouvernemental ou un membre de l'armée ? A-t-elle été tuée dans un bâtiment fédéral ? Peut-être s'agissait-il d'un témoin ou d'un dignitaire sous protection fédérale ?
- Une histoire intéressante : peut-être que la victime en a réchappé de peu, qu'elle appartient à un groupe intéressant (la pègre ou une religion marginale), qu'elle a laissé un carnet plein des notes de sa propre enquête sur les événements étranges, ou que son cadavre présente des blessures inhabituelles.
- Des connaissances : cet élément a moins d'importance si le crime n'était pas prévu ou sert de simple point de départ à un mystère plus vaste. Mais si le coupable a pris la victime pour cible, ce sont ses amis et sa famille qui fourniront le plus d'informations.
- Un secret : ignorez cet élément si le crime n'était pas prévu ; le secret de la victime peut donner des indices sur les motivations du coupable, servir de moyen de pression sur les témoins ou les amis, ou simplement introduire une dose de macabre dans une longue séquence d'interrogatoires.

Le crime

Le crime en lui-même doit porter la trace du paranaturel pour expliquer qu'on fasse appel aux Agents. Si les Agents sont les premiers à intervenir, fournissez des détails scientifiques et autres informations typiques d'une scène de crime, au minimum l'heure et la cause du décès (même si elles s'avèrent fausses ou erronées), parce que les joueurs sont en droit de les attendre. Si d'autres personnes (journalistes, police locale, sectateurs de la mort louches) sont arrivées sur les lieux en premier, les indices sont couverts de boue ou cachés, ont disparu, ont été négligés ou mal interprétés. Utilisez des PNJ pour le médecin-légiste, les policiers ou les criminologues : les Agents pourront les interroger, se fier à eux ou les soupçonner.

Vous devez pouvoir répondre à la question « *Que* s'est-il passé ici ? » même si personne (vous compris) ne sait *comment* cela s'est produit. Ainsi, vous pourrez improviser des réponses aux questions inévitables des joueurs.

Souvenez-vous que le crime n'est pas forcément un meurtre ou un cas de personne disparue. Il pourrait s'agir d'un casse a priori impossible, d'un incendie criminel aux flammes étranges, d'une intrusion dans un complexe gouvernemental, de plans ayant disparu, d'un potentiel agent double, d'une embuscade par les Viêtcongs, d'une rencontre avec un OVNI, ou quoi que ce soit d'autre qui pourrait attirer l'attention du gouvernement fédéral.

Le coupable

Ne pensez pas en termes de sorcier maléfique ou de savant fou, à moins d'avoir une idée vraiment excellente ou originale liée à ces thèmes. Au minimum, replacez-les dans leur contexte comme il faut : un gourou hippie dans le quartier de Haight plutôt qu'un excentrique biscornu qui vit dans les collines ; un professeur titulaire aux distinctions et aux contacts gouvernementaux multiples, en pleine crise de la quarantaine, qui se penche sur le paranaturel plutôt qu'un Allemand mégalo qui veut se venger.

Le coupable définit l'histoire, lui donne forme et lui sert de point de départ : il a une bonne (peut-être folle) raison de s'en prendre à la victime ou de commettre le crime. S'il poursuit

ses actes néfastes ou qu'ils échappent à son contrôle, il continuera ainsi de façonner l'histoire et de la faire avancer. Il pourrait même mourir avant le début de l'enquête : a-t-il été tué par son propre monstre ? A-t-il mis sa vengeance à exécution depuis la tombe ? A-t-il sauté sur une mine au Viêtnam avant de parfaire sa machination ? Dans tous les cas, l'enquête sur ses actes et son passé fournira sans doute aux Agents les indices nécessaires pour stopper la Créature ou la Force qu'il a libérée.

Concernant l'enquête, le mieux est encore de rester classique dans sa progression et votre façon de disséminer les indices :

- **Les moyens :** Comment le coupable a-t-il trouvé puis libéré le paranaturel ? Comment l'a-t-il contrôlé, ou comment pensait-il pouvoir le contrôler ? Comment en a-t-il eu vent dans un premier temps ? Dans sa précipitation ou son orgueil, quels sont les indices qu'il laisse derrière lui ?
- **Le mobile :** Pourquoi le coupable a-t-il tué la victime ou commis le crime en question ? Comment et pourquoi le coupable a-t-il choisi cette victime ? Pourquoi commettre le crime maintenant ? Quel avantage en retire le coupable ? Si la victime ne l'était que par accident, alors que voulait accomplir le coupable ? Quant aux indices, réfléchissez aux objectifs concrets du coupable plutôt qu'à ses motivations psychologiques.
- **L'occasion :** Quels autres éléments faut-il vérifier pour s'assurer qu'on tient le bon suspect ? Le coupable était-il en extérieur sous l'éclat de Fomalhaut ce soir-là ? Savait-il parler l'aklo, ou était-il à moins de sept lieues du lieu du crime ? L'enquête n'a pas besoin de reposer sur un alibi, mais réfléchissez tout de même à ce que dira le coupable si on l'accuse.

Enfin, réfléchissez à la suite des événements pour le coupable. Prépare-t-il une machination plus élaborée ? Était-ce le premier (ou le sixième) des neuf meurtres nécessaires ? Ou bien est-il l'égal des meurtriers véritables : ayant goûté au crime, peut-être ressent-il la tentation grandissante d'en commettre d'autres ? La pesanteur charnelle du paranaturel lui corrompt-elle l'esprit ? Contrôle-t-elle ses actes, ou bien l'attire-t-elle simplement de plus en plus vers la psychopathie ? Fait-il partie d'un culte ou d'une conspiration pouvant le protéger, ou qui voudrait l'éliminer avant que les Agents ne parviennent jusqu'à lui ?

Le puzzle

Pour toutes ces questions, prévoyez des indices et des pistes, voire des témoins. Pensez aux fils qui relient le lieu du crime au coupable, la victime au coupable, et le coupable au paranaturel. Chacun de ces fils traverse un élément (un témoin, un dossier d'archive, une flaque de boue) et laisse une piste. Cette piste est un indice.

Reconstituez le crime intérieurement en vous demandant : quels indices naissent de ces actes ? Quelles répercussions aura le paranaturel entre les mains du coupable ? Soyez attentifs aux questions des joueurs (« y a-t-il des empreintes ? », « y a-t-il un lien avec la famille Marsh d'Innsmouth ? », « le vendeur de journaux a-t-il vu quelque chose ? ») et essayez d'y répondre de façon logique et productive : avec un « oui » et un indice, à moins que, dans ce cas bien précis, l'antagoniste ait pris soin de brouiller les pistes.

Personnages non-joueurs

Les témoins ont des moyens et une occasion qui leur sont propres (d'avoir aperçu les lueurs étranges, entendu une menace ou senti une odeur anormale cette nuit-là). Qu'est-ce qui les pousse à en parler aux Agents ? Le patriotisme ou le respect des lois ? La peur ? Une revanche mesquine sur la personne qu'ils pensent accuser ?

Au mieux, comptez cinq à sept PNJ bien pensés qui fourniront des indices ou des pistes pour la suite de l'enquête. Vous avez sûrement pensé à utiliser des agents de police ou fédéraux. Maintenant, piochez dans la famille de la victime, dans ses collègues et ses rivaux, et quiconque d'autre déjà soupçonné par la police. Qui sont ces personnes ? Qu'est-ce qui les motive ? Sont-ils loyaux envers quelqu'un ? Ont-ils des idylles ou des allégeances secrètes ? Quelle conduite adopteront-ils vis-à-vis d'elles ? Référez-vous aux compétences relationnelles et choisissez lesquelles feront réagir vos témoins et vos PNJ.

Les fausses pistes

Dans les romans à suspense, les fausses pistes sont un outil de l'auteur pour tromper le lecteur et faire durer le mystère. Les joueurs sont parfaitement capables de se lancer eux-mêmes sur une fausse piste et de prolonger l'enquête sans votre aide. N'utilisez qu'un strict minimum de fausses pistes et de complications en tout genre. Si les joueurs commencent à résoudre vos enquêtes un peu trop facilement, alors vous pourrez introduire des rebondissements.

Quand les joueurs enquêtent sur une fausse piste, que ce soit de leur fait ou du vôtre, donnez-leur l'occasion d'utiliser leurs compétences d'investigation pour écarter leurs hypothèses erronées. Les fausses pistes doivent toujours amener une thématique intéressante ou une scène amusante à jouer. Mettez fin à une fausse piste sans que les joueurs aient l'impression d'avoir perdu leur temps ; dans le meilleur des cas, ils se diront qu'avoir écarté cette fausse piste leur a permis d'avancer dans l'enquête.

Sinon, transformez une fausse piste en indice clé au dernier moment : quand les Agents s'apprêtent à

interroger le mauvais suspect, vérifiez la liste des indices que vous avez préparés pour voir si vous pouvez introduire des informations dans cette scène imprévue.

Comment construire un culte

L'univers de Delta Green possède quantité de cultes et complots internationaux : le Culte de la Transcendance (avec, en son sein, le Cercle glorifié, les Lampistes et l'Amici Domitiani), les Kuen-Yuin et le Mouvement, sans oublier Whole Earth Enterprises ou les vestiges du culte de Cthulhu et de la Genyosha. Essayez de relier votre conspiration naissante à l'une de ces organisations.

Mais les cultes locaux peuvent bourgeonner partout et n'importe où. Une petite ville pourrait abriter (ou être) un culte, voire deux cultes en conflit. Dans les décharges toxiques du paranaturel, comme les vallées de Miskatonic et de Severn, la corruption se divise en une demi-douzaine, voire une douzaine de vecteurs de cultes. Les cultes peuvent naître dans les hôpitaux, les brigades d'aviation, les prisons du Tiers-monde, bref, à n'importe quel endroit où le stress et la mort sont des facteurs constants. Un seul artefact puissant comme le Trapézoèdre brillant fait naître un nouveau culte tous les quelques siècles tandis qu'il se déplace à travers le globe ; la lignée de sectateurs d'un Grand Ancien oublié subsiste encore dans les ruines du désert ou sur une île tropicale.

Les mégalopoles comme Londres, New York, Tokyo et Chicago abritent des centaines de sectes sous différentes formes : squats pour hippies, sociétés vaudou, cercle d'études de la Pensée occidentale, groupes hallucinogènes, églises de prédicateurs itinérants, sabbats déguisés, confréries ethniques, sphères artistiques, guildes quasi maçonniques, fraternités de l'occulte et familles de meurtriers consanguins. N'importe laquelle pourrait se retrouver influencée ou pervertie par le paranaturel.

Nommer l'innommable

La première chose à définir est le nom de votre nouveau culte. Il vous aidera à vous faire une meilleure idée de la nature de votre culte et peut-être même de ses rituels. Si vous ne parvenez pas à trouver un nom dérangeant, ce n'est peut-être pas la peine de chercher à créer un nouveau culte. En dernier recours, suivez les conseils de von Junzt et abstenez-vous de baptiser votre culte plutôt que de lui donner un nom stupide ou pas très heureux.

Ensuite, il vous reste à déterminer les ingrédients du culte les uns après les autres : quelle entité ses membres vénèrent-ils ? En ont-ils conscience ou pas ? Quelles sont leurs croyances ? Y a-t-il une information secrète connue seulement des membres importants ? S'adonnent-ils à de cruels rituels, ou se contentent-ils de s'entraider au jour le jour avec des signes et des mots de passe ? Jusqu'où iront-ils pour se protéger ? Quelle est leur méthode fétiche pour tuer ? Leur signe d'avertissement ? Leur symbole sacré ? À partir de là, vous pouvez sûrement déterminer le fondateur du culte, son passé local (ou international) et s'il a changé au fil des années.

Mais pour avoir une structure de base, commencez par exemple avec L'Échine d'Apophis. Le culte est au service de Yig ou de Nyarlathotep (Apophis était un dieu serpent et l'ennemi de Râ dans la mythologie égyptienne) et en a sûrement conscience au vu de son nom. Ses membres pensent incarner le dos même d'Apophis : ce sont eux qui transmettent la sagesse anti-Râ. Il pourrait posséder des informations cachées, si les prêtres en chef savent être au service de Nyarlathotep mais que les fidèles de base vénèrent Yig.

L'Échine d'Apophis s'adonne à d'incroyables rituels tantriques pour éveiller le serpent Kundalini dans la colonne vertébrale. Ils préfèrent le couvert de l'obscurité mais n'hésitent pas à ordonner aux serpents squelettiques sacrés de vous attaquer si la situation l'exige. Leur signe d'avertissement consiste en une spirale hachurée, pour représenter l'épine dorsale d'un serpent. Leur symbole sacré est une échine de serpent lovée autour d'une croix ansée. Le culte fut fondé soit dans l'Égypte ancienne, soit par des égyptologues fous : il a toujours été basé au Caire mais s'est récemment exporté en Floride, et a plus ou moins toujours été peuplé de meurtriers sexuels louches.



TIRÉ DES GROS TITRES (HISTORIQUES)

La Chute de DELTA GREEN se déroule à une époque historique symbolisée par des centaines des plus grands tubes de cette génération, des dizaines et des dizaines de films sur la guerre du Viêtnam, les Beatles ou la perte du rêve américain, peut-être même par les souvenirs des joueurs ou ceux de leurs parents. « Les années 60 » sont une époque de légende, bien qu'elles ne prennent vraiment leur essor qu'au faîte de l'ère du psychédélisme, de 1967 à 1973. Cette légende offre des points de référence aux joueurs sur toute la période, alors n'allez pas briser toute cette mythologie sans un minimum de réflexion. Pour conserver l'atmosphère réaliste inhérente à l'univers de Delta Green, essayez d'amincir la frontière non pas entre les années 60 légendaires et la décennie telle qu'elle était, mais entre l'histoire véritable et les horreurs ésotériques du paranaturel.

Plongez-vous dans les livres d'histoires, les biographies, les recueils de phénomènes inexplicables, les compendiums culturels et les films et feuilletons de l'époque (ou du moins et de l'année de votre campagne) pour en savoir plus sur les événements les plus inhabituels, anormaux ou atroces. Rajoutez une couche d'information pour expliquer l'implication des Mi-Go dans la rencontre avec un OVNI au lac Falcon de 1967, que l'invocation d'un dhole est responsable du séisme de 1961 dans la préfecture d'Ishikawa ou encore que Stephen Alzis a dérobé la *Nativité avec St François et St Laurent*, par Caravage, en 1969 à Palerme parce qu'il y figure. Comment le paranaturel (ou ses représentants) influence, exploite ou provoque l'événement ? Utilisez l'événement ou ses conséquences comme accroche scénaristique et vous aurez déjà écrit la moitié de l'aventure.

L'Événement déclencheur

Si un joueur souhaite revenir sur l'événement déclencheur qui a attiré l'attention de DELTA GREEN sur son Agent, voici quelques idées toutes prêtes pour l'Officier. Elle n'est pas obligée de faire jouer l'événement immédiatement. D'ailleurs, mieux vaut le réserver plus tard dans la campagne, pour renforcer (ou présenter sous une lumière effrayante) une piste en cours, une affaire classée revenue au goût du jour, ou un PNJ récurrent.

Lorsque le joueur et vous préparez le profil de son Agent, gardez à l'esprit ces quelques recommandations.

Soyez concis

L'Agent doit pouvoir raconter l'origine de son personnage aux autres Agents sans que leurs joueurs n'aient à la lire. Contentez-vous d'une phrase ou deux, ou d'un petit paragraphe, maximum.

Le paranaturel est optionnel

Le programme recrute sans cesse pour remplir les nombreux postes de terrain qui sont souvent laissés vacants. Les recrues n'ont pas toutes intégré le programme par la porte dérobée du paranaturel ; certaines ont emprunté la voie traditionnelle. Qu'il s'agisse de vétérans de la guerre du Viêtnam, de durs à cuire de la CIA ou de cyniques du FBI, ils ont tous vu (et parfois fait) suffisamment d'atrocités pour passer les auditions de DELTA GREEN.

N'expliquez pas le paranaturel

L'événement déclencheur paranaturel de l'Agent se doit d'être effrayant et plausible, mais surtout étrange et mystérieux. Un Agent ne dira jamais : « Ce Mi-Go m'a kidnappé ! » Il dira : « J'étais sur une affaire d'OVNI, mais tous les témoins étaient soit trépanés, soit lobotomisés. C'est là que j'ai vu l'orbe violet et brillant ». Soyez chiches en détails, et pas seulement parce que vous pourriez vouloir relier l'événement à la campagne en cours.

La fuite est une option

L'histoire n'a pas besoin d'être complexe : l'Agent a aperçu le paranaturel ou s'y est retrouvé confronté alors qu'il était dans l'exercice de ses fonctions, en pleine patrouille ou par coïncidence. Il s'est enfui, a effectué un repli stratégique intelligent, ou a reçu l'ordre de laisser tomber l'affaire : depuis, le mystère n'a de cesse de le tourmenter. Fin.

Certaines histoires peuvent être plus complexes ou personnelles, si le joueur et l'Officier pensent être à la hauteur. Mais ne laissez pas le passé d'un personnage prendre le pas sur l'action principale, transformer le personnage en cliché ambulant ou le rendre ennuyeux à jouer.

Voilà comment DELTA GREEN t'a retrouvé

Comment le programme a-t-il eu vent de l'incident ? Le rapport de l'Agent est-il parvenu jusqu'au bureau des analystes qui pistaient le paranaturel ? DELTA GREEN l'a-t-il secouru du paranaturel ou de l'oubli bureaucratique ? L'Agent a-t-il résolu la situation avec suffisamment de brio pour impressionner les recruteurs du programme ?

CONSOLIDATION FACULTATIVE DE L'ÉQUIPE

Certains Officiers veulent mettre l'accent sur les relations entre personnages et leur interprétation : pourquoi ne pas établir le passé des Agents ensemble ? Peut-être que deux Agents étaient coéquipiers lors du même événement déclencheur, ou que l'un d'eux a mené l'enquête sur le rapport de l'autre. L'officier référent n'a probablement pas monté une équipe de bleus pour leur première mission : qui est le vétéran du programme ?

Demandez à une ou deux paires d'Agents de collaborer et de décrire une opération ou une mission passée qu'ils ont en commun. Utilisez les recommandations des événements déclencheurs : une histoire rapide, sans explication ni conclusion nécessaire. Les Agents qui optent pour cette opération passée obtiennent une réserve bonus de 2 points d'Investigation liés à un élément spécifique de l'opération : par exemple, les Profonds, les géomètres non-euclidiens, les Kuen-Yuin, les OVNI, MK-ULTRA.

L'Agent dont la Santé mentale est la plus basse est le **vétéran** du programme. (En cas d'égalité, c'est l'Agent le plus vieux.)

- Le vétéran obtient 2 points bonus en Bureaucratie et 1 point bonus en Paranaturel.
- Remplacez l'un de ses Liens avec un autre Agent ou un PNJ de DELTA GREEN : son ancien équipier, par exemple, devenu officier référent.
- Sa réserve bonus augmente de 2 points supplémentaires : « Ça me rappelle cette affaire à Houston. »

L'Agent dont la Santé mentale est la plus basse est le **bleu** du programme. (En cas d'égalité, c'est l'Agent le plus jeune.)

- Il n'a pas d'opération passée (et donc pas de réserve bonus), mais peut avoir un évènement déclencheur.
- Si l'Officier l'autorise à acheter un niveau de Paranaturel à la création de personnage, celui-ci est limité à 1 ; s'il le souhaite, l'Agent peut échanger ce point pour 2 niveaux en compétences Relationnelles.
- Son Équilibre mental augmente de 2.

C'est aussi l'occasion rêvée pour l'Officier de semer des éléments qu'elle utilise dans sa campagne (les Gris, l'Acéphale, la Karotechia renaissante) dans une ou plusieurs opérations passées.

Créer une opération

Sous sa forme la plus simple, une opération est une série de scènes en ligne droite, depuis la première accroche scénaristique jusqu'au débriefing final (ou la tentative de dissimulation). Chaque scène fournit les informations (l'indice clé) ou la motivation nécessaire pour envoyer les Agents vers la scène suivante, jusqu'à ce qu'ils atteignent la confrontation finale et parviennent à en réchapper. La plupart des groupes trouvent cette structure simpliste, alors dissimulez-la ! Pour ça, prévoyez plusieurs voies qui relient chaque scène à la suivante, ou plusieurs chemins pour atteindre le clou du spectacle, voire les deux.

Vous pouvez parfaitement improviser une opération si vous avez une idée relativement définie de la cible (cf. *Improviser une opération,* page 345). Les Agents essaient de résoudre le mystère ou de mettre fin à l'épidémie : quoi qu'il arrive, ils progresseront vers la scène de la confrontation finale. Votre job, c'est de vous tenir prête à disséminer l'horreur et les informations tout au long de leur progression : si l'un ou l'autre de ces éléments les pousse dans une direction donnée, ils seront davantage impliqués dans la partie, qui n'en sera que meilleure.

L'ossature

Dans ce format d'enquête (qu'il soit prévu ou improvisé), les Agents suivent une série d'indices clés jusqu'à atteindre une résolution. On appelle ça **l'ossature.** Dans vos notes, cela peut prendre la forme de gros blocs d'histoire bien écrits, ou d'une liste réduite aux éléments essentiels qui doivent se produire pour recréer une expérience terrifiante un minimum satisfaisante. Référez-vous à l'introduction de l'opération incluse dans ce livre, *La caverne d'Aladdin,* pour voir un exemple d'ossature (cf. page 350).

Un assemblage de scènes individuelles entoure l'ossature et lui donne sa consistance. La plupart de ces scènes fournit soit des informations, soit de l'horreur, soit les deux. Certaines peuvent n'être que des scènes d'enquête rapides : bluffer pour rentrer dans un bâtiment, vérifier les archives dans une salle où l'écho se répercute étrangement, obtenir un indice clé, et voilà. Certaines peuvent être des scènes d'interactions un peu plus longues : soit une scène avec un PNJ et une compétence Relationnelle, soit quelque chose de plus nerveux.

Un ou deux tests de compétences générales permettent de faire progresser l'histoire ou de formuler un plan : une scène de combat et de poursuite, la mise en place d'une surveillance qui tourne mal, un casse ou une agression. Soit les Agents doivent s'échapper, soit les antagonistes possèdent des informations sur eux. Tous les indices clés d'une scène de combat doivent être trouvables (potentiellement ailleurs) même après une défaite !

Certaines scènes fournissent des informations utiles à la compréhension et à la résolution du mystère principal, sans pour autant être absolument nécessaires pour parvenir à sa conclusion. Ces scènes fourmillent de contexte et de détails ou impliquent des éléments thématiques et d'ambiance que vous souhaitez mettre en valeur.

L'effroyable vérité

Décidez de la réalité de la situation. Elle peut être étrange et peu détaillée tant que vous savez plus ou moins l'impact qu'elle a sur le monde normal et les indices et les pistes qui seront laissés.

S'il s'agit d'une incursion inhabituelle du paranaturel (*La Couleur tombée du ciel, Hors du temps*), d'une infestation tenace (*Celui qui chuchotait dans les ténèbres, Le Cauchemar d'Innsmouth*), d'une découverte fâcheuse (*Les Montagnes hallucinées*), ou de quelque chose de moins défini (*Dans l'abîme du temps*), déterminez l'entité impliquée, comment elle s'est retrouvée là, ses désirs et où elle va.

Si c'est un crime ou un complot cultiste (*Celui qui hantait les ténèbres*), un fou solitaire (*L'Abomination de Dunwich*) ou un chercheur qui joue de malchance (*L'Affaire Charles Dexter Ward*), faites de même. Choisissez la façon de les intégrer au système théologique plus vaste du paranaturel, ou aux autres cultes de l'univers (si c'est possible).

Dans tous les cas, déterminez comment l'accroche (cf. page 337) s'adapte à l'histoire dans son ensemble. Est-ce que tout a commencé par accident ou par coïncidence, délibérément ou négligemment ? Et pourquoi ?

Résultat

Déterminez ce qui se passera si l'horreur n'est pas enrayée. Les Mi-Go continuent-ils de miner le Vermont ? Simon Orne parvient-il à invoquer une armée de revenants ? Yog-Sothoth réussit-il à détruire toute trace de vie sur Terre ? Si les plans de ce dernier tombent à l'eau après « seulement » une panne de courant dans cinq États, la disparition d'un bombardier B-52 et de son chargement, la destruction mystérieuse d'une petite ville et une émeute qui fait des milliers de morts, il est peu probable que vos joueurs protestent. Est-ce qu'une autre équipe d'Agents a résolu le problème au dernier moment possible, ou bien les étoiles n'étaient-elles pas dans le bon alignement ?

Dans le même style, déterminez ce qui doit se passer pour résoudre le problème ou la situation, ne serait-ce qu'à l'instant T. Certaines opérations n'ont pas de résolution : l'entité se

contente de passer à autre chose, comme dans *La Couleur tombée du ciel*. Dans d'autres cas, le paranaturel compte bien rester où il est, et les Agents n'ont pas de meilleure solution que de planter des panneaux Défense d'entrer tout autour.

Indices clés

La plupart des scènes comportent au minimum une information capitale nécessaire pour découvrir le complot des antagonistes, menant ainsi au clou du spectacle. Comme mentionné page 335, cette information est **l'indice clé.** En général, un indice clé mène le groupe à une autre scène (souvent elle aussi une scène comportant un indice clé).

Évitez les indices clés séquentiels, qui ne mènent les uns aux autres que dans un ordre bien défini. Vous établissez *une* façon de progresser dans l'histoire jusqu'à un autre indice majeur, pas la *seule* façon de faire. En jeu, vous devrez peut-être placer l'indice majeur d'une scène dans une autre scène improvisée qui est née des actions logiques entreprises par les joueurs. D'ailleurs, c'est aussi vrai pour les scénarios officiels. Prévoir une ossature en amont garantit qu'il y aura, au minimum, une façon de suivre l'histoire, sans que cela n'empêche l'ordre des scènes d'être modifié.

De même, faites que chaque indice (en particulier les indices clés) soit trouvable non seulement par les joueurs qui utilisent la compétence indiquée par le scénario, mais également par *n'importe quel joueur utilisant une autre méthode crédible et amusante pour se le procurer.* Le scénario est une base sur laquelle s'appuyer, garantissant qu'il existe au moins une façon de progresser dans l'histoire. Ce ne doit pas être la seule façon d'atteindre la conclusion. Un groupe de joueurs aura souvent de meilleures idées que l'Officier ou que n'importe quel auteur. Abondez dans leur sens.

Si vous le souhaitez, faites une carte de votre opération en mettant les scènes dans des rectangles reliés par des flèches (les indices). Une aventure solide et bien pensée possède plus d'une flèche menant à une scène spécifique, et plus d'une façon de suivre l'accroche initiale jusqu'au point d'orgue final.

Indices clés amovibles

Il peut être utile de baser la structure d'une opération autour d'un ou plusieurs indices clés amovibles. En général, ces indices permettent de faire avancer l'histoire d'une partie à une autre. Tandis qu'un indice clé traditionnel est lié à une scène en particulier, les Agents peuvent récupérer un indice amovible dans n'importe quelle scène d'une section de l'histoire. Pendant la partie, l'Officier détermine dans quelle scène se trouve l'indice.

Les indices amovibles vous permettent de contrôler le rythme d'une opération. Ils permettent aussi aux joueurs d'apprécier toutes les expériences intéressantes ou glaçantes d'un passage de l'opération avant que l'histoire ne tourne mal. Par exemple, peut-être avez-vous envie que les Agents rencontrent les enfants soupçonnés d'avoir été enlevés par des goules avant de se retrouver prisonniers de la cimenterie abandonnée à la nuit tombée. Pour ce faire, gardez pour vous l'indice clé qui a motivé les Agents à se rendre dans la cimenterie jusqu'à ce qu'ils aient rencontré tous les PNJ concernés. Ainsi, vous les empêchez d'aller trop vite dans l'histoire, sans qu'ils récupérent toutes les informations qu'il leur faut pour apprécier pleinement la suite.

De même, un indice amovible vous permet d'endosser le rôle de l'éditrice impitoyable qui saute les scènes inutiles quand elle veut donner un coup de jus à la narration. Mettons que vous avez choisi cinq scènes possibles où les Agents peuvent logiquement obtenir un indice clé. Vous estimez que cette phase de l'aventure devrait durer environ une heure. Si les joueurs

INDICES SOUTIRÉS

Parmi les composants habituels des histoires d'enquête policière et d'espionnage, il y a l'info cruciale qui, lorsqu'elle est présentée à la personne interrogée ou au contact qui refuse de parler, le fait fondre en larmes ou se confier aux enquêteurs. Dans les jeux GUMSHOE, on appelle ça un indice soutiré.

Cet indice se compose de deux sous-indices : l'utilisation d'une compétence Relationnelle sur un PNJ et l'allusion faite à un autre indice nécessaire, récupéré au préalable. Quand vous utilisez des indices soutirés, soyez attentive si jamais un joueur mentionne l'indice nécessaire pendant la scène Relationnelle ; les joueurs ne pensent pas toujours à utiliser tous les moyens de pression à leur disposition. Ou alors, sous-entendez au joueur en charge de l'interrogatoire que le gangster se laissera peut-être amadouer s'il utilise les conclusions de l'indice de Comptabilité qu'il a récupéré un peu avant. « Tu sais, maintenant qu'on est au courant pour le bateau-casino de Vinnie, tu ne protèges plus vraiment personne... »

terminent chaque scène en dix minutes chrono, vous pouvez garder l'indice majeur pour la dernière scène. S'ils mettent plus longtemps, environ vingt minutes par scène, alors vous pouvez rendre l'indice disponible après la troisième scène.

Plus que n'importe quelle limite de temps prédéterminée, le niveau de frustration des joueurs vous indique clairement quand révéler un indice majeur amovible. S'ils s'amusent à interagir avec les PNJ que vous avez créés, ou qu'ils s'inquiètent des lueurs dans le ciel, donnez-leur davantage de ces éléments en gardant le dernier indice pour la scène finale. En revanche, si vous voyez qu'ils s'ennuient ou semblent frustrés, vous pouvez introduire l'indice amovible plus tôt dans la partie.

La structure d'une opération

Voilà la structure « standard » d'une opération de ***La Chute de DELTA GREEN***, incluant quelques scènes spécifiques possibles pour chaque élément. N'hésitez pas à rajouter du contenu dans ces scènes : un combat, une course-poursuite, une opposition de Discrétion ou toute autre forme de confrontation.

L'accroche

Un événement, un problème ou une occasion attire l'attention des Agents. Il est probable que le paranaturel fasse irruption dans le quotidien (dérangeant ?) des humains. Suivez les pistes et les conséquences de l'événement déclencheur. Représentez-vous l'accroche comme un objet concret auquel sont rattachés toutes les pistes.

- Δ Un OVNI enlève deux adolescents.
- Δ Une patrouille de la CIA découvre une étrange idole dans les collines du Laos.
- Δ Une assistante de recherche meurt d'une anémie subite.

Le voile

Les Agents enquêtent sur l'accroche en suivant leurs soupçons initiaux. L'enquête révèle un indice clé (et plusieurs fausses pistes potentielles) mais ne confirme pas leurs hypothèses. Les personnes soumises à l'enquête sont toutes innocentes en apparence ; les antagonistes commencent à riposter. C'est le moment idéal pour une course-poursuite ou une séquence d'infiltration.

- Δ Les Agents vont interroger les adolescents dans un complexe de l'U.S. Air Force.
- Δ Les Agents mènent des recherches peu fructueuses sur l'idole dans plusieurs salles d'archives et mettent au point leur couverture au Laos avec l'aide (trop arrangeante ?) de la CIA.
- Δ Les Agents vont fourrer leur nez dans les financements fédéraux louches du laboratoire de recherche.

Le réveil

Les Agents sont victimes d'un choc horrifique : souvent, cela prend la forme d'une victime atrocement mutilée ou d'une attaque menée par des forces paranaturelles. S'il n'y a pas encore eu de scène de combat, c'est le moment d'en jouer une. Ou alors introduisez quelques éléments paranaturels glauques : insérez un détail tellement bizarre dans la scène que les personnages s'en souviendront longtemps.

- Δ Les Agents voient un OVNI et oublient leur hypothèse de l'aéronef traditionnel.
- Δ Les Tcho-Tcho tendent une embuscade aux Agents quand ils arrivent au Laos.
- Δ L'enquête dans le laboratoire met tout le monde sur les nerfs.

L'obstacle

Une des pistes de l'enquête ne débouche sur rien de concret ; souvent, elle disparaît. *Il s'agit d'un élément amovible optionnel : ne l'utilisez que dans le cadre d'un scénario de série B, ou quand les Agents disposent de suffisamment d'indices pour se lancer sur une nouvelle piste.*

- Δ La famille refuse de laisser qui que ce soit parler aux adolescents, qui modifient leur version des faits.
- Δ La CIA refuse d'assigner une escorte armée à l'idole.
- Δ On retrouve le chef de projet du laboratoire mort dans sa voiture : tout semble indiquer un suicide.

La première révélation

Ce peut être une conséquence possible du réveil, où les Agents obtiennent les informations qui les rapprochent de la vérité ou des antagonistes principaux. Cela donne souvent lieu à davantage de scènes d'enquête, à la mise sous surveillance d'une cible, ou à une séquence d'infiltration.

- Δ Les Agents examinent un second site d'atterrissage et relèvent une trace de radioactivité particulière.
- Δ Les Agents infiltrent le complexe tcho-tcho dans le camp d'entraînement de la CIA.
- Δ Il apparaît que le laboratoire est financé par MAJESTIC.

Le contrecoup

Les antagonistes s'en prennent directement aux Agents, qui ont poussé leur enquête trop loin. *Il s'agit d'un élément amovible optionnel pouvant être inséré dans l'action selon vos besoins, souvent à plusieurs reprises.*

- Δ Les Gris enlèvent et interrogent un Agent.
- Δ Les Agents prennent la fuite dans les collines du Laos.
- Δ Un Homme en noir de MJ-3 prend les Agents par surprise et les avertit de lâcher l'affaire.

Le rebondissement

Une enquête plus poussée bouleverse totalement les hypothèses des Agents

et provoque un changement radical dans le cours de l'affaire. Un rebondissement fréquent consiste à éliminer une fausse piste. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un indice clé, cela permet de faire de la place pour la véritable solution ; cela implique souvent davantage de morts sanglantes.

- Δ Les Agents découvrent une tradition locale des Crows (tribu amérindienne) impliquant des « poissons-carcajous volants » sur les sites d'atterrissage des OVNI.
- Δ Les Agents passent à travers une faille temporelle et remontent jusqu'aux derniers jours de la colonie de Mu.
- Δ Le scientifique mort réapparaît pour tuer sa femme et son fils.

Le soulagement

Les Agents obtiennent une aide ou une information inespérée qui relance leur enquête. Ce peut être le résultat de leur enquête ou du contrecoup. (« Seul le capitaine Lansing savait à quelle heure on devait atterrir ».) *Il s'agit d'un élément amovible optionnel pouvant être inséré dans l'action selon vos besoin.*

- Δ L'Agent kidnappé s'attire la compassion d'un des adolescents.
- Δ Les Agents assistent à l'édification de l'idole dans le passé.
- Δ Les Agents examinent les lieux du crime et remarquent que la télévision a brûlé.

La révélation finale

Les Agents découvrent ce qui se trame : c'est bien pire que ce qu'ils imaginaient ! Cette révélation peut avoir lieu lors d'un combat ou au fil de plusieurs confrontations.

- Δ Les Gris possèdent quelque lien avec le passé extraterrestre de la Terre.
- Δ L'idole contraint ses victimes à obéir aux dieux cruels de Mu.
- Δ Le scientifique transformait la bioélectricité en électromagnétisme et vice-versa. D'ailleurs, c'est complètement impensable mais d'une façon ou d'une autre, ses travaux étaient financés par un département de biophysique top secret de la Commission de l'énergie atomique (AEC).

La préparation

Les Agents mènent à bien une action nécessaire avant la confrontation. *Cet élément n'est pas indispensable. Lorsqu'il apparaît, c'est souvent dû à l'ingéniosité des joueurs plutôt qu'aux préparations de l'Officier.*

- Δ Les Agents trouvent un chaman crow et lui « empruntent » sa hache sacrée en métal météorique.
- Δ Les Agents retrouvent la faille temporelle qu'ils ont traversée et retournent en 1964.
- Δ Les Agents recréent l'expérience pour essayer d'attirer le scientifique jusqu'au labo grâce au magnétisme.

La confrontation

Les Agents mènent une action résolue contre la manifestation du paranaturel, dans l'espoir de la vaincre, de l'emprisonner ou de la bannir... pour l'instant.

- Δ Les Agents suivent la piste radioactive et tendent une embuscade aux Gris avec la hache.
- Δ Les Agents font exploser l'idole.
- Δ Les Agents emprisonnent le scientifique dans une bobine magnétique qu'ils font fondre dans une chaudière.

La dissimulation

Le but de n'importe quelle opération de DELTA GREEN est d'empêcher au maximum la contamination des humains par le paranaturel. Quelles étapes doit suivre un Agent pour tout expliquer afin que l'enquête en reste là ? Jusqu'où doivent-ils aller pour camoufler les crimes qu'ils ont commis pour sauver des vies ? Quelles personnes sont les plus à même de contredire leur récit des événements ? Cela pourrait se produire sur le terrain ou au cours d'une série de tests de Bureaucratie une fois de retour à Washington.

- Δ Les Agents survivants laissent le soin à BLUE BOOK d'enterrer l'affaire.
- Δ Les Agents tuent l'agent de la CIA ayant succombé à l'influence de l'idole, mais font croire qu'il est mort dans une embuscade du Pathet Lao.
- Δ Les Agents fournissent un « rapport du FBI » plausible sur les différents crimes et décès, et décident de regarder de plus près les méthodes d'attribution de financement de l'AEC.

Jouez la carte de la variété

En cas de besoin, vous pouvez vous aider de cette structure, mais évitez de la suivre point par point. Chaque élément listé peut représenter une scène, plusieurs, ou n'être qu'une partie d'une scène. Vous aurez peut-être besoin du soulagement plus tôt dans l'histoire ; des fausses pistes placées ici et là vous aideront à rythmer les événements de votre scénario pour coller à la durée que vous avez fixée. Vous pouvez souvent combiner la première révélation et le rebondissement. N'oubliez pas, vous devez répondre aux initiatives des joueurs : pour ça, vous devez pousser (sans forcer) les pistes du scénario jusqu'à atteindre une structure qui convienne à tout le monde. Pendant que vous réfléchissez à l'accroche, essayez d'anticiper le rebondissement et la révélation finale.

Au bout du compte, il est rare que votre opération colle parfaitement à cette structure. Cela étant, vous pouvez vous en servir pour anticiper l'opération plus brouillonne (mais bien plus dynamique et interactive) qui naîtra au moment où vos joueurs se lanceront dans l'aventure.

Événements amovibles

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs événements amovibles pour donner de la flexibilité structurelle à l'ossature. Insérez-les dans l'action selon vos besoins. L'obstacle, le contrecoup et le soulagement sont les exemples typiques de ce genre d'événement ; parmi les autres, on trouve les scènes qui incluent la Motivation d'un Agent, une interaction avec un Lien, un rendez-vous improvisé (ou n'importe quelle autre scène qui pose les bases d'un scénario à venir), la conséquence différée d'une opération passée, ou un événement mystérieux en lien avec un lieu ou une date spécifique. Les joueurs peuvent ajouter leurs propres éléments au scénario, généralement en se lançant dans une « quête annexe » pour obtenir des infos capitales, de l'équipement ou n'importe quelle autre ressource nécessaire pour mener leur plan à bien. La préparation, par exemple, peut très bien être un élément rajouté par les joueurs.

Créer une campagne

Une campagne consiste en une série d'opérations centrées sur un seul groupe d'Agents de DELTA GREEN. Les Agents peuvent aller et venir (mourir, devenir fous ou prendre leur « retraite »), mais il y aura toujours un fil rouge. Il peut s'agir de l'officier référent de l'équipe, d'un antagoniste paranaturel récurrent (comme les Profonds ou les Kuen-Yuin), d'un lieu spécifique ou d'une base opérationnelle (comme la branche du FBI de San Francisco) ou de n'importe quel autre concept clé.

Définir la menace

Quelles menaces croiseront vos Agents durant votre campagne de Delta Green ? Certaines campagnes tournent autour d'une rencontre imprévue avec le paranaturel, sans qu'elle soit liée à quoi que ce soit hormis les Agents désignés pour mener l'enquête. D'autres se concentrent sur un ennemi particulier, comme les goules ou le culte de Cthulhu. Vous n'avez aucune limite d'échelle : si les joueurs suivent une piste qui les emmène loin du mystère des goules, suivez-les. Mais préparez-leur quelque chose de tout aussi terrifiant à découvrir.

Liens entre les campagnes

Certaines campagnes comportent des idées liées les unes aux autres. Les connaissances obtenues au cours d'une opération peuvent fournir les accroches nécessaires à la suivante, ou à toute une multitude de scénarios potentiels. Parfois, ce qui fait le lien avec le prochain scénario est « l'indice de récompense » pour avoir vaincu l'antagoniste de l'aventure ; d'autres fois, ce lien apparaît au cours de l'enquête préliminaire, ou se révèle être important a posteriori. Par la suite, en cas d'éclair de génie, vous pouvez même transformer en fil rouge deux enquêtes qui étaient autrefois distinctes.

Voici quelques exemples de liens possibles :

- Δ Des lettres ou des télégrammes envoyés d'une branche du culte à une autre ;
- Δ Une carte de visite, une boîte d'allumette ou tout autre indice menant à un endroit spécifique ;
- Δ Des photos représentant des criminels notoires dans un lieu suspect ou reconnaissable ou en compagnie d'autres PNJ reconnaissables ou mystérieux ;
- Δ Une brochure, un tract, un papier à en-tête ou tout autre indice menant à une organisation spécifique ;
- Δ Les symboles d'un culte sur un corps, un mur, une statuette ou un livre relié ;
- Δ Des rapports écrits par d'anciens enquêteurs (qui sont souvent décédés) ;
- Δ Un témoignage, un enregistrement audio, un avis d'expert, une rumeur ou un propos rapporté, des références ou des phrases énigmatiques, ou encore une confession obtenue d'un PNJ (fonctionnaire, savant, journaliste, commère, criminel, badaud, allié ou sectateur) ;
- Δ Une œuvre d'art ou un artefact, une photo, un livre ou une collection de musée ; cela pourrait mener à l'artiste, au musée lui-même, au site de fouilles ou à un cabinet de curiosités ;
- Δ Un avis ou un bordereau d'expédition, une facture ou des horaires de train ;
- Δ Des punaises (ou autre) mystérieuses sur une carte, surtout si

celle-ci représente un endroit visiblement sans rapport avec l'opération en cours ;

- Une surveillance physique ou électronique de sectateurs ou de cibles spécifiques (« Pourquoi se rend-il là-bas ? Pourquoi faire ? Pour lui parler ? ») ;
- Des liens physiques, comme une porte dissimulée menant à un portail hyperspatial ;
- Des coupures de journaux d'événements ou phénomènes similaires s'étant produits ailleurs dans le pays ou dans le monde, retrouvés dans un album, un dossier d'archives ou un casier verrouillé ;
- Des pistes retrouvées dans un livre (en particulier un volume traitant du paranaturel), une conférence ou une thèse de doctorat non publiée, y compris les notes prises en marge par les précédents lecteurs ;
- De folles élucubrations, qu'elles soient gribouillées, mises en page, hurlées ou enregistrées ;
- Des lieux, des personnes et des événements mentionnés dans un journal intime, le carnet d'un journaliste ou un grimoire.

Personnages récurrents

Consacrez du temps à inventer des « invités récurrents », c'est-à-dire des PNJ qui font avancer l'histoire ou qui interagissent régulièrement avec les Agents. Par exemple : leurs Liens, leur officier référent, leurs homologues de la CIA ou du FBI, des sources au sein de la police locale, des contacts du Réseau, un contact chez MAJESTIC bien trop serviable pour être honnête, un militant ou un journaliste agaçant (ou séduisant, voire les deux) qui semble les suivre partout, un spécialiste local de l'occultisme ou un allié de DELTA GREEN, leur barman ou encore les sections de marines de reconnaissance endurcis qu'on envoie outremer pour tout faire péter. Peut-être même que les joueurs voudront interpréter ces PNJ en tant que personnages de secours ou en alternative au leur.



Faites un résumé aux joueurs

Donnez-leur tous les détails dont ils ont besoin pour créer leurs Agents. Si tous les Agents doivent vivre sur une des bases de l'OTAN en Europe ou faire partie de la police, dites-leur. Si vous prévoyez de jouer une partie au Viêtnam ou en Amérique latine, donnez-leur à tous un point gratuit de Langue étrangère qu'ils pourront dépenser : ne les pénalisez pas parce qu'ils acceptent votre idée.

Répondez aux questions qu'ils pourraient vous poser. Aidez-les pendant la création de personnage ; assurez-vous que leurs Agents colleront à la campagne que vous créez. Si un joueur trouve une idée brillante mais qu'elle ne vous convient pas, décidez soit de modifier la campagne, soit (cas plus probable) de modifier l'Agent. Parlez-en avec vos joueurs.

Mieux vaut préparer tout ça et avoir des notes, particulièrement sur le « comment » vos Agents s'intègrent à la campagne, avant que les joueurs ne se lancent dans le processus de création de personnage.

Situations sur mesure

Peut-être aurez-vous envie de créer votre propre cadre de jeu dans l'univers de Delta Green. Peut-être voudrez-vous faire une campagnequi se déroule dans le Quartier ou qui a pour thème le MACV-SOG ou le projet PHOENIX ; peut-être remonterez-vous le temps jusqu'aux années 50 pour jouer les chasses aux Nazis de l'opération SOUTHERN HOSPITALITY ; ou alors, vous voulez faire une partie « Sympathy for the Devil » dans laquelle les joueurs jouent le rôle des agents de MAJESTIC et comprennent peu à peu le désespoir qui entoure la corruption du projet.

En tant qu'Officier, vous pouvez façonner votre campagne de ***La Chute de DELTA GREEN*** selon vos désirs. Parfois, vous voudrez explorer l'univers déjà existant avant d'y ajouter vos nouveautés. D'autres fois, vous commencerez avec une vision totalement inédite, tout en essayant de respecter le nihilisme qui définit Delta Green.

Maitriser la partie

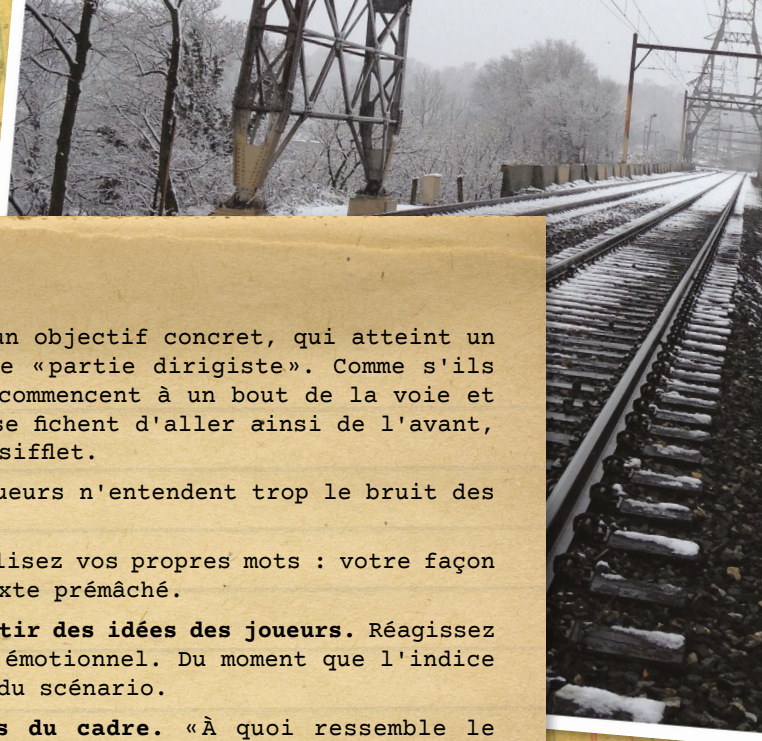
Cette section vous fournit des trucs et astuces et les meilleures méthodes pour maîtriser des parties avec le système GUMSHOE. Utilisez-les (ou pas) comme bon vous semble : ces conseils n'ont rien d'obligatoire, mais ils sont un moyen sûr d'obtenir un résultat effrayant qui fasse progresser l'histoire.

Mise en place d'une scène

Chaque scène est, en quelque sorte, un mini scénario. Une scène représente un morceau de l'histoire (un problème à résoudre, une occasion d'avancer, une question à laquelle il faut répondre) : c'est pour ça qu'elle fait partie de l'opération. Suscitez l'intérêt des joueurs avec un élément intéressant : une question, une description, un court puzzle. Ne les menez pas droit vers l'indice majeur, mais soyez prête et disposée à le leur fournir quand ils le demandent ou que le rythme de la scène y est propice. Terminez la scène lorsque l'indice leur désigne le prochain morceau de l'histoire (ou la flopée de morceaux).

Bourrez-leur le crâne

Les joueurs veulent savoir ce qui les entoure, parfois à tout prix. Décrivez une première impression : la forme de la pièce, les habits et le visage du suspect, l'agencement du bunker. Laissez-les vous poser quelques questions, ne les écrasez pas sous une quantité astronomique de détails. Ensuite, servez-vous des autres sens : décrivez le vrombissement des pales de l'hélicoptère, dites que la chaleur qui émane de l'immeuble en béton les assomme, détaillez la forte odeur d'ozone dans l'air. L'ouïe et l'odorat donnent vie à une scène ; l'odorat, en particulier, semble un terreau fertile pour l'imagination des joueurs. Appesantissez-vous sur les détails marquants et faites-en des synecdoques pour décrire le décor : le bruissement des cigales, la condensation sur une bouteille de Dr Pepper et le pollen en suspension permettent de se représenter l'été au sud de la ligne Mason-Dixon sans passer par tout un paragraphe de texte. Servez-vous des années 60 et citez les titres des chansons qui passent à la radio.



COMMENT ÉVITER LE DIRIGISME

Par son essence même, une opération qui possède un objectif concret, qui atteint un but ou qui résout un problème, ressemblera à une «partie dirigiste». Comme s'ils étaient sur une voie ferrée anonyme, les Agents commencent à un bout de la voie et finissent à l'autre. Mais la plupart des joueurs se fichent d'aller ainsi de l'avant, du moment qu'ils maîtrisent l'accélérateur et le sifflet.

Voici quelques conseils pour éviter que vos joueurs n'entendent trop le bruit des rails :

Ne leur lisez pas le scénario. Paraphrasez, utilisez vos propres mots : votre façon de parler leur semblera plus naturelle que mon texte prémâché.

Dans les scènes Relationnelles, improvisez à partir des idées des joueurs. Réagissez aux dialogues des Agents et respectez le contenu émotionnel. Du moment que l'indice apparaît, n'hésitez pas à dévier de vos notes ou du scénario.

Encouragez les joueurs à étoffer les détails du cadre. «À quoi ressemble le laboratoire ?» «À toi de me le dire, c'est toi qui a 3 en Physique.» «Y a-t-il un bateau amarré au quai ?» «Oui : décris-le-moi.» «Quelle heure est-il ?» «À quelle heure avez-vous quitté la base ?» Il est très rare que les contributions des joueurs effacent votre piste d'indices ; et si c'est le cas, contredisez-les gentiment puis passez à autre chose : «On pourrait croire qu'il y a un grand miroir derrière le bar, mais en fait, il y a un gros panneau peint en jaune. Bizarre, pas vrai ?»

Adaptez les PNJ et les situations aux Agents. Si un Agent est très respectueux de l'ordre, ses contacts pourraient l'agacer en organisant un rendez-vous dans une cafétéria étudiante ou au milieu d'une manifestation. Si un Agent (ou un joueur !) aime les bruns sculptés comme des dieux, faites-lui rencontrer un Apollon près du lac hanté.

Apportez des éléments d'histoire qui offrent aux joueurs l'occasion **d'étoffer le profil de leurs Agents.** Utilisez d'anciens camarades, des compagnons de bord, des mentors, des protecteurs politiques et des rivaux du Bureau pour vos rôles secondaires, avant même que le joueur n'utilise sa compétence Réseau.

Savoir décrocher

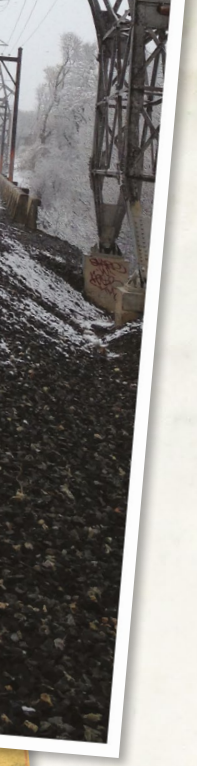
Guidez les joueurs jusqu'à la scène suivante une fois qu'ils ont obtenu l'indice clé. Ne les laissez pas s'éterniser dans une scène jusqu'à la Saint-Glinglin ; au besoin, levez une fiche où vous aurez écrit C'EST TOUT, FIN DE LA SCÈNE ou FONDU AU NOIR jusqu'à ce qu'ils comprennent.

Si les joueurs piaffent d'impatience et se ruent hors de la scène actuelle, ne loupez pas le coche et menez-les où ils pensent aller. Une scène que les joueurs ont envie de jouer sera toujours meilleure qu'une scène que vous aurez préparée dans les moindres détails. S'ils ont l'air complètement perdus, ils retrouveront facilement le rythme après quelques phénomènes bizarres ou un contrecoup instructif.

Le rythme

Tous les joueurs n'ont pas le même sens du rythme. Untel fera preuve de prudence sensée qu'un autre interprétera comme une habitude agaçante et psychorigide. Machin verra l'excellente interprétation du rôle de Truc comme un bavardage inutile. Il est probable que votre groupe développe son propre rythme de progression en fonction de la moyenne des goûts des joueurs, mais s'ils sont tous fans de *Mission : Impossible*, vous aurez plus de travail de préparation que s'ils sont tous fans de James Bond.

Essayez, au rythme des parties, de prendre en compte les goûts de chaque joueur : l'acteur appréciera une conversation longue et importante dans le parc avec un indic ; la stratège en manque de temps se délectera d'une scène d'interrogatoire aussi rapide que brutale. Mais dans tous les cas, pensez à toujours faire avancer l'histoire : grâce à Organisation et Agence, on peut éviter beaucoup de phases de surplanification. Servez-vous de la menace



imminente du paranaturel pour garder vos joueurs sous pression. Si le rythme faiblit trop, suivez le conseil de Raymond Chandler et envoyez deux types armés pour enfoncer la porte.

Le parc d'attraction d'Innsmouthland

Le meilleur modèle d'horreur (et le plus fiable) reste celui de la montagne russe. On commence par une montée lente et progressive de la tension ; au sommet, on comprend soudain toute la portée de l'horreur (« Mon dieu, ce qu'on est haut »), suivi d'une chute vertigineuse et terrifiante. On a le temps de reprendre notre souffle, puis le wagonnet se remet à grimper...

Sans surprise, les histoires de Lovecraft sont bâties sur ce même modèle : une accumulation de vraisemblance qu'il saupoudre de plus en plus d'événements étranges ou monstrueux, une prise de conscience effroyable et soudaine (« mes cauchemars étaient des souvenirs réels »), suivie d'un plongeon rapide dans le danger et l'effondrement psychologique. Parfois, il intervertit la chute avec la prise de conscience (« Mais mon Dieu, Eliot, c'était une photo d'après nature ! ») : si vous parvenez à accomplir cet effet, ne vous en privez pas.

Vous pouvez faire monter la tension grâce à tout un tas de phénomènes étranges, d'effets mystérieux ou d'éclats de paranoïa. Une impression de déjà-vu, une étrange odeur de fauve, le bruit d'un moustique au ralenti, un effet Doppler dans le ciel, un étranger furtif sur les quais, une araignée bouffie, le mot « Carcosa » sorti de son contexte : tout l'arsenal du paranaturel est là pour ficher les jetons à vos joueurs. La vérité terrible naît de la révélation finale, et l'horrible chute vaut bien la fusillade ou l'explosion de flammes qui ponctue la fin.

Avance rapide

Si le rythme le permet, laissez les joueurs sauter certaines scènes en leur fournissant des informations qu'ils auraient dû obtenir plus tard dans la partie. Si vous en êtes encore au début de la session au moment où vous pourriez faire une avance rapide et que vous ne vous sentez pas d'improviser suffisamment de nouvelles scènes pour faire durer le jeu toute la soirée, entravez les efforts des joueurs par un combat ou n'importe quelle autre diversion. Si vous arrivez bientôt au terme de la soirée, l'avance rapide peut se révéler une aubaine, mais assurez-vous d'intégrer toutes les informations secondaires (mais non moins nécessaires) que les joueurs risqueraient de louper.

Souvent, vous pouvez intervertir des scènes en plein milieu d'une opération sans provoquer de répercussions négatives sur l'intrigue. Dans ce cas-là, il est toujours préférable de laisser les joueurs s'occuper du rythme plutôt que de les forcer à suivre l'ordre des événements prévu par le scénario.

Le scénario n'est qu'une trame de fond. C'est en jouant qu'on construit l'histoire.

Bande à part

Dans les films d'horreur, les personnages font toujours l'énorme erreur de se séparer alors qu'ils affrontent un danger. C'est votre rôle d'Officier de toujours encourager vos joueurs à commettre cette erreur.

Vous pouvez aussi maîtriser des scènes solo, ou des séquences avec seulement quelques Agents présents, lors de scènes du quotidien qui permettent de développer les personnages et de définir leurs objectifs personnels.

À cette fin, utilisez la technique du changement de scène. Dirigez les projecteurs sur les actions de quelques joueurs tandis que les autres deviennent spectateurs. Dans une partie d'horreur digne de vous glacer le sang, les autres joueurs n'ont pas hâte de se retrouver menacés par le pistolet, la griffe ou le pseudopode : ils sont soulagés.

LA TROUSSE À OUTILS DE L'OFFICIER

Lorsque vous maîtrisez une partie, ayez les éléments suivants à portée de main :

- Des dés, des stylos et des crayons, du papier brouillon.
- Un alarme ou une horloge pour le rythme.
- Une liste de noms de PNJ en cas de besoin.
- Une liste de lieux intéressants ou à ambiance qui soient proches du cadre de l'action, utilisables comme toile de fond pour des scènes inattendues.
- Quelques images perturbantes ou terrifiantes et des rencontres troublantes préparées juste au cas où.
- La scène de combat la plus probable et les statistiques associées, prêtes à l'emploi.
- Votre fiche de suivi des Agents (cf. page 371) pour assurer un temps de jeu égal à tous les joueurs, et pour fournir les indices aux Agents qui possèdent les compétences les mieux adaptées.

Voici les secrets pour jouer un changement de scène réussi :

- Laissez tous les joueurs être spectateurs des changements de scène qui ne les concernent pas, du moment qu'ils savent faire la différence entre ce qu'ils savent et ce que savent leurs personnages. Savoir quels événements horribles pourraient se produire crée davantage de suspense que la surprise. Seule exception : quand vous voulez semer les graines de la paranoïa chez les joueurs.
- Les changements de scène doivent être concis. Faites vos coupes plus vite que les séries télé ne passent d'un arc narratif à un autre. Coupez lorsque les joueurs mis en avant ont besoin de réfléchir à ce qu'ils vont faire, ou qu'ils ralentissent l'action d'eux-mêmes. Dans les scènes d'action, faites des coupes brutales aux moments cruciaux.
- Il faut qu'il arrive quelque chose d'intéressant à tout le monde en même temps. Ce n'est pas une mince affaire, car un joueur méfiant aura souvent à cœur de faire en sorte qu'il n'arrive rien d'intéressant à son personnage.

Montage de séquences

Certaines opérations mettent du temps à monter en puissance, au point qu'elles rendraient obsolètes les meilleures montagnes russes. Si vous maîtrisez l'opération KURTZ, l'intrigue ne décolle qu'à partir du moment où les Agents atteignent le cœur du Congo, soit après avoir parcouru des centaines de kilomètres à l'intérieur des terres et traversé plusieurs insurrections. Plutôt que de dire de but en blanc « Votre avion décolle d'Andrews, se ravitaille à Dakar, puis atterrit à Léopoldville, où l'on vous transporte dans des barges fluviales », préférez décrire un montage impressionniste.

Décrivez l'équipage en nage qui charge les avions de transport C-130, le vol mouvementé au-dessus de l'Atlantique qui traverse un orage à des kilomètres d'altitude, la brutalité des policiers belges qui, sur les quais, passent à tabac les dockers indigènes, les crocodiles du fleuve, les cadavres après la fusillade, les marques de morsures suspectes sur une dépouille non-identifiée et, enfin, la zone d'atterrissage des hélicos au cœur de la jungle. Pour donner le ton, introduisez une séquence de combat rapide contre les conseillers cubains ou une scène du genre « une journée sur le fleuve ».

Les montages permettent aux joueurs de se plonger dans l'histoire et vous laissent créer l'ambiance, prévoir les pauses dans la narration, amplifier les thèmes et faire monter le suspense. Vous pouvez les utiliser pour les longs voyages, voire pour une enquête qui prendrait des semaines à boucler. Personne n'a envie de vivre tout le quotidien d'une affaire gouvernementale ; tant que vous ne punissez pas les joueurs parce qu'ils suivent votre tempo, vous pourrez les emmener où vous le voulez.

Utilisez les points forts du JDR à votre avantage

Le jeu de rôle sur table, ce n'est ni du cinéma, ni de la littérature. Il n'y a pas de salle de montage, pas de second jet. C'est une activité imprévisible et spontanée et c'est justement pour ça qu'on y joue. Mais à cause de ça, c'est plus difficile de réaliser certains poncifs de l'horreur. Le jump scare peut nous faire sursauter sans bande-son ni éclairage trompeur, mais il fait rarement vraiment peur. S'il y a plusieurs personnes dans la même pièce et qu'elles ont toutes leur téléphone à la main, elles auront du mal à internaliser la peur de l'isolement ; sans un zoom avant soudain, les joueurs ratent régulièrement le lapsus d'un PNJ qui, au beau milieu d'une conversation de circonstance, révèle tout.

Mais il existe d'autres clichés de l'horreur qui permettent de contrebalancer la nature du jeu de rôle.

Ça ne te semble pas naturel

Insérez l'horreur dans l'espace entre le joueur et le personnage. Dites au joueur que quelque chose *cloche* chez cet objet ou cet individu en apparence normal, qu'il dégage comme un sentiment indéfinissable d'effroi ou de malveillance, sans pour autant révéler pourquoi l'objet ou l'individu lui donne la chair de poule. Attirez l'attention du joueur sur ce détail étrange et unique. Vous pouvez y ajouter un aspect du sacré, des puissances et des menaces invisibles qui rôdent derrière la réalité, en jouant avec cette différence entre les connaissances du joueur et la perception du personnage.

Gradation de l'horreur

Plutôt que de vous lancer dans des descriptions à rallonge d'une vision horrifique, laissez les joueurs y participer en vous posant des questions et en agissant pour en apprendre plus. Plutôt que de dire « Vous retrouvez le corps de votre coéquipier : il a été éventré ! », commencez par dire aux joueurs qu'ils voient un corps face contre terre. Attendez que l'un d'eux vous dise : « Bon, je vais voir son visage » avant de dévoiler que le mort était son coéquipier. Révélez les informations au compte-goutte en réponse aux actions des joueurs : lorsqu'une joueuse déclare vouloir examiner le corps, alors seulement les intestins de son coéquipier se répandent par terre. Répondez de façon horrifique aux questions et aux actions.

Tout le monde semble réel

Faites intervenir d'autres joueurs en leur demandant de jouer des PNJ secondaires, voire des monstres métamorphes. (Bien sûr, rien ne vous oblige à leur dire ça.) Les joueurs partent du principe qu'ils sont tous traités équitablement, et qu'aucun PNJ ne compte « vraiment » comparé à leurs personnages. Il y a gros à gagner en ébranlant cette idée. Donnez à la joueuse PNJ son but et sa motivation, laissez-la discuter quelques minutes et c'est tout. Si vous voulez que le PNJ devienne fou furieux et s'en prenne à l'Agent, informez-en la joueuse au moment où cela se produit ou passez-lui un bout de papier : « Ton perso devient fou furieux et attaque l'Agent Collins lorsqu'il mentionne Steve. Jusqu'à ce moment-là, il se montre évasif et coopératif, comme s'il était naïf. »

Perception faussée

La perception relève de l'esprit, pas du « monde réel ». L'esprit de chaque Agent est différent, mais tous sont corrompus et pervertis par le contact prolongé avec le paranaturel. Au moment opportun (ou pas, du point de vue des joueurs), donnez des descriptions différentes d'un même objet à différents joueurs. « Il a l'air louche et en nage » direz-vous à l'agent du FBI ; « il a l'air seul et effrayé » direz-vous au médecin. Selon la personne qui vous pose la question, changez la couleur de l'étrange lueur. Un Agent n'entend pas le léger vrombissement ; tous les autres l'entendent, sauf l'agent de la NSA qui le perçoit comme un signal clair. Ne donnez jamais de point de vue objectif : cela n'existe pas, que ce soit dans le monde d'Heisenberg ou dans celui de Delta Green.

Improviser des opérations

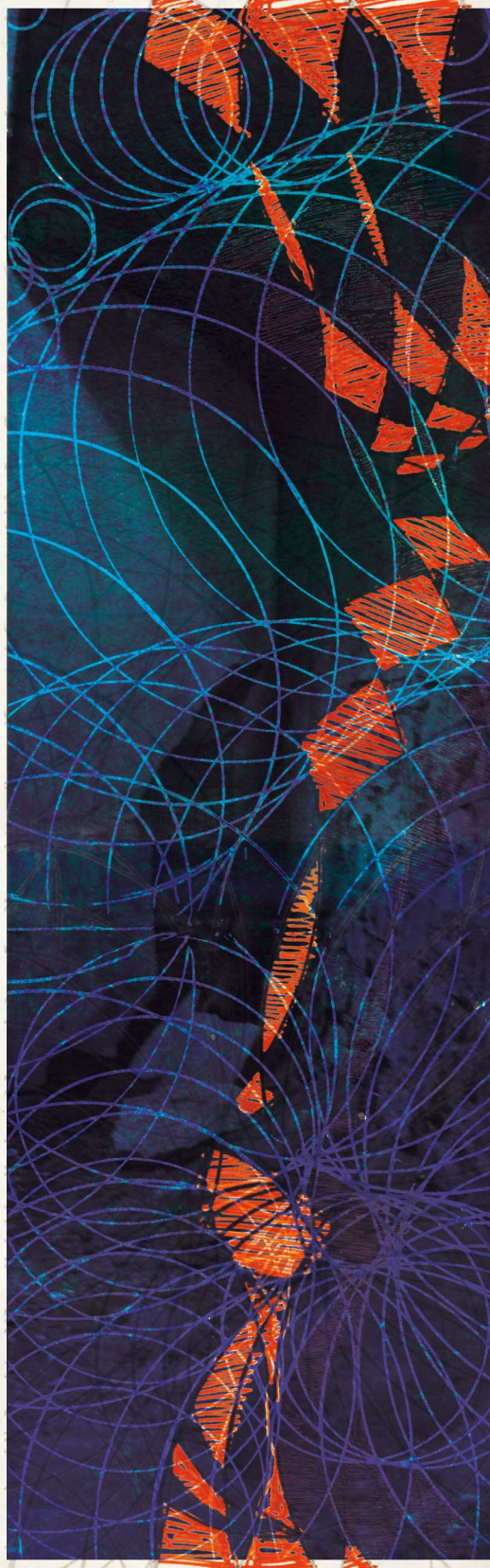
Vous pouvez parfaitement improviser une opération amusante et passionnante de A à Z. Si vous êtes du genre réactive, il vous sera peut-être plus facile de construire une aventure ainsi. Pour maîtriser une session improvisée, vous devez simplement garder en tête les éléments déclencheurs de l'histoire : que fait cette épidémie de paranaturel ici et maintenant, d'où vient-elle et pourquoi ? Tout ce que font les Agents pendant leur enquête peut les amener à découvrir ces éléments par hasard : des experts méfiants et entraînés comme eux trouveront tous les indices potentiels. L'action des joueurs crée le rythme des scènes d'investigation.

Vous n'avez pas à anticiper lesdites actions. Au contraire, attendez de voir ce qu'ils vont faire, puis construisez vos scènes et distribuez vos indices en fonction.

Quelques notes sur l'envers du décor

Si c'est la première fois que vous essayez d'improviser des scénarios d'enquête, commencez par prendre quelques notes préliminaires en vous servant de la Structure d'une opération page 337. Par la suite, peut-être voudrez-vous tout faire de tête, mais un organigramme peut quand même se révéler utile. Plus longue est l'attente entre votre planification préliminaire et la session elle-même, plus il y a de chances que vous oubliiez des détails capitaux.

Avant de commencer, pensez à tous les éléments constitutifs de l'intrigue et créez votre scène d'accroche introductive. Ensuite, créez des idées provisoires pour les autres éléments de la structure. Suivez-les tels qu'ils sont écrits ou remplacez-les par les possibilités plus intéressantes qui surviennent spontanément en cours de partie.



La première approche est plus facile à garder en tête : nous la recommandons si vous débutez en improvisation. La seconde vous permet d'exploiter l'énergie spontanée qui se dégage de la créativité impulsive du groupe.

Laissez les choses suivre leur cours

Tout d'abord, ne vous inquiétez pas si vous ressentez quelque incertitude. C'est normal et cela disparaîtra une fois que vous serez lancée dans la partie. Si vous avez un doute, inspirez profondément, revoyez vos options et demandez-vous quel choix serait le plus pertinent au moment présent. Une fois votre décision prise et intégrée à la partie, vous pouvez l'élaborer pour amener d'autres développements intéressants par la suite.

Bien improviser, c'est savoir réagir aux idées nouvelles. Chacun de vos choix développe les précédents. Bientôt, votre scénario adoptera un rythme bien à lui.

Trois scènes d'avance, ou zéro

Quand vous maîtrisez un scénario d'enquête, avoir deux ou trois scènes d'avance sur les joueurs peut vous aider. De plus, il est souvent utile d'avoir à l'esprit une séquence pour le bouquet final potentiel. Réfléchissez à un bon Rebondissement (cf. page 337) et à une Révélation finale effroyable comme il faut (cf. page 338). Cela vous permet d'anticiper suffisamment pour faire survenir la fin comme une conséquence logique des scènes l'ayant précédée.

Ne vous attachez pas trop aux éléments d'intrigues potentiels que vous gardez en tête. Gardez-les plutôt de façon provisoire, pour vous en détourner et les changer pour de nouveaux choix qui correspondront davantage aux idées de vos joueurs.

Ne vous entichez jamais de votre plan de secours. Séparez mentalement les révélations faites en cours de partie des faits liés au contexte que vous pensez (pour l'instant) être vrais. En fonction de l'intérêt des joueurs, soyez prête à laisser tomber des faits que vous n'avez pas encore présentés, même s'ils vous semblent parfaitement pertinents.

C'est stylé ? C'est approuvé !

Les fans d'impro ont un adage : ne jamais dire non. En tant qu'Officier, le vôtre dirait : « Si la version des joueurs est plus stylée que la vôtre, acceptez-la et encensez leur astuce. » Adoptez des possibilités imprévues et intégrez-les à votre intrigue. Si les joueurs détestent tel ou tel PNJ, faites-en un sectateur ou la victime d'un meurtre horrible. S'ils ont peur que le pétrolier renferme une horreur chasseresse, alors c'est probablement le cas. Si les Agents veulent ordonner une frappe aérienne ARC LIGHT sur la colonie de Mi-Go, lâchez les bombes puis collez-leur MAJESTIC aux trousses.

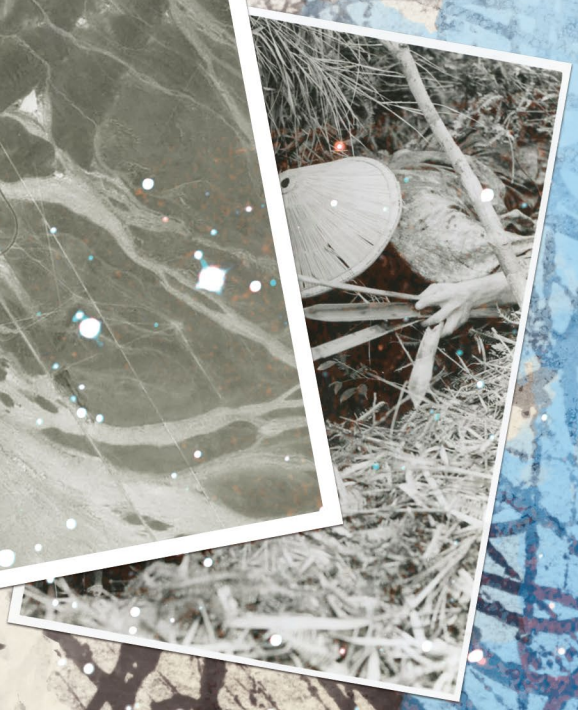
Inutile de retourner l'intrigue sur elle-même à chaque nouvelle idée qu'ont les joueurs. Au mieux, évitez les scènes dans lesquelles il ne se passe rien ou qui sont moins intéressantes que celles suggérées par les joueurs. Si un joueur dit qu'il y a peut-être un survivant des expériences menées dans ce centre de recherches de la Karotechia, évitez à tout prix de laisser le labo vide, voire d'interdire aux joueurs d'y pénétrer parce que personne n'a Langue étrangère (Allemand). Obtenir des informations importantes d'une mutante rendue démente par un traitement aux hormones malgré la barrière de la langue est plus amusant et fait davantage progresser le scénario. En revanche, cela ne veut pas dire qu'elle n'essaiera pas de s'échapper ou de réduire le labo en cendres.

Guider et encourager

L'improvisation est une technique, pas un but absolu. De temps en temps, il sera peut-être plus amusant pour tout le monde que vous preniez en main les rênes de la narration pour guider les joueurs dans une direction donnée. En général, cela arrive vers la fin d'un scénario, alors que vous essayez de rassembler tous les fils narratifs pour aboutir à une conclusion cohérente et satisfaisante.

Encore une fois, il s'agit avant tout de réagir à l'humeur et à l'attitude des joueurs. S'ils participent activement à l'histoire et proposent des suggestions amusantes, encouragez-les dans ce sens. Quand leur créativité rencontre un obstacle, reprenez les choses en main. L'improvisation est un processus naturel qui fonctionne selon le principe donnant-donnant.






No major enemy units were in the Iron Triangle at the time of the operations.
Ben Suc
AUTOMATIC
1:2.8
A
A
640
010905H
010910H
010930H
010934H
010950H
011030H
011046H
011047H
011150H
011154H
011210H
011215H
011245H
011310H
011310H
011323H
011325H
011335H
011340H
011345H
011412H
011414H
011426H
011428
011452H
A2 inside op
C-31 at CKPt
to A1 all per
of water, per
salt tabs
D-222 at CKPt
B-21 at CKPt
D-212 at CKPt
D-222 at CKPt
D-222 in CP
B-21 returned
D-212 at CKPt
C-31 at ck pt
PPD reached 22
MP Bn position
Patrol redesign
D-3 reached CP
Friendly unit i
until 1330h
B1B returned
C31 at ckpt #3
D3 in PPB
B1A departed
B1B at ck pt 1
D-233 at ck pt 2
D-32 departed
D-233 at ck pt 3
B1A at ck pt 1
B1B at ck pt 2

OPÉRATION CAVERNE D'ALADDIN



Enfin, les marins pénétrèrent dans une immense crypte en pierre, qui avait dû faire partie d'un bâtiment bien plus grand encore et qui reposait originellement dans les profondeurs de la terre... Après un court frémisssement de panique, provoqué en partie par certaines ciselures sur les murs...

— H.P. Lovecraft et Hazel Heald, Hors du temps

Cette opération peut servir d'introduction à une campagne de **La Chute de DELTA GREEN**. Elle introduit un antagoniste pouvant devenir une menace régulière, lâche les Agents en plein Viêtnam et leur démontre sans détours toute la dangerosité du paranaturel.

Lors des phases de tests, certains groupes l'ont trouvée beaucoup trop mortelle. Bien que cela soit tout à fait en phase avec la guerre du Viêtnam et DELTA GREEN, les Officiers voulant opter pour une introduction plus légère pourront diminuer les scores d'armure et de compétences des zombies, voire des Viêtcongs.

Ossature de l'opération

Les Agents sont **conviés à une journée aux courses** et se retrouvent à Da Nang pour un **briefing d'opération** secret. Transportés par hélico jusqu'à **Firebase Jonas,** ils apprennent l'existence du réseau de tunnels et remontent **la piste de Brent Moorman.** Ensuite, qu'ils se rendent **dans les tunnels** ou qu'ils soient **de retour à Da Nang**, les voilà pris dans une course contre la montre. S'ils parviennent à **récupérer la Lampe**, ils pourront effectuer **le retour à Firebase Jonas**, éviteront peut-être **l'embuscade de Charlie,** puis il leur faudra **retourner dans les tunnels** pour essayer de **sceller la jarre.** Sinon, ou s'*ils* sont suffisamment imprudents pour rapporter la Lampe aux États-Unis, ils assistent au **déclenchement de l'anarchie pure et simple** au Viêtnam, en Amérique et plus ou moins partout ailleurs entre les deux.

Conviés à une journée aux courses

Type de scène : Préambule
Suivie par : Briefing d'opération

Chaque joueur présente son Agent lors d'une courte saynète d'introduction pour le décrire dans son environnement de travail fédéral habituel : une salle d'opérations de Saïgon, la branche du FBI de Dallas, un box du quatrième étage de l'ambassade, etc.

Ils reçoivent chacun un message, par courrier, Télex, téléphone ou même via le système de courrier interdépartemental. Le message consiste en une simple phrase :

Vous êtes convié(e) à une journée aux courses.

L'Agent reconnaît qu'il s'agit d'un code d'activation de DELTA GREEN.

Le message (ou la voix) fournit une autre information : le lieu et l'endroit du rendez-vous.

Selon les missions individuelles ou l'emplacement des Agents, utilisez un point de rendez-vous logique : s'ils sont tous sur le continent américain, pourquoi pas la porte d'embarquement 13 de l'aéroport international de Los Angeles ; autrement, un lieu tout aussi anonyme et grouillant d'activité à Manille, à Saïgon ou (si tous les Agents sont en Indochine) à la base aérienne de Da Nang, au Viêtnam.

Briefing d'opération

Type de scène : Préambule (développé)
Introduite par : Conviés à une journée aux courses
Suivie de : Firebase Jonas

Une fois tous les Agents sur le lieu du rendez-vous, ils rencontrent une femme en uniforme de la marine avec des pattes de capitaine de corvette, mais sans désignation d'unité ou de navire. Elle se présente comme étant « l'Agent Carlson ». Elle leur fait le topo de la situation :

Récemment, une unité du corps des marines a capturé un réseau de tunnels viêtcongs sur le territoire du 1er corps d'armée, à Xue Than, dans la province de Quang Tri, non loin de la zone démilitarisée. Les marines auraient retiré quelque chose des tunnels. Pour étayer ces dires, la mort du caporal Paul Lewis, le photographe de l'unité rattaché à la base arrière Firebase Jonas, qui a péri suite à un « coup de feu accidentel » survenue deux jours après. Les faits se sont produits il y a trois jours.

Votre mission : enquêter sur cette émergence potentielle du paranaturel et l'empêcher de nuire davantage à l'effort de guerre, voire au monde.

L'EFFROYABLE VÉRITÉ

Alors qu'ils prolongeaient le réseau de tunnels de Xue Than, les Viêtcongs ont découvert la Lampe en débouchant sur une caverne hoabinhienne. En raison de la lumière qu'elle émettait, ils l'ont retirée de la caverne pour l'utiliser ailleurs : mauvaise idée. Il se trouve que la Lampe hoabinhienne est antérieure à la plus ancienne culture viêtnamienne connue ; c'est aussi une Clef et un artefact du règne de Ghatanothoa sur Mu. En la retirant de sa Serrure, les Viêtcongs ont ouvert un passage permettant à un tentacule de Ghatanothoa de s'immiscer dans notre espace-temps. Les effets du tentacule les ont rendus fous et ils ont abandonné le réseau de tunnels. La photo de la Lampe prise par le caporal Lewis entama le processus de corruption de Firebase Jonas : à moins que la Lampe-Clef ne soit replacée dans la Serrure (et que le tunnel ne soit détruit pour empêcher quiconque de la retrouver), le tentacule fera subir le même sort à l'Indochine, puis au reste du monde.

Sur le terrain

Carlson fournit aux Agents des documents de voyage et des affectations d'investigation nébuleuses au sein du 1er corps d'armée. Les documents civils des Agents les décrivent comme « des experts non-militaires en liaison avec le soutien naval du 1er corps d'armée », ou quelque chose dans le genre.

Si le rendez-vous n'a pas lieu à la base aérienne de Da Nang, Carlson place les Agents dans un avion de transport en partance pour la base.

À Da Nang, leurs documents les amènent à monter dans un hélicoptère « Huey » qui les transporte jusqu'à Firebase Jonas sous l'autorité du USMC (U.S. Marine Corps - corps des marines américains), dans la province de Quang Tri.

Firebase Jonas

Type de scène : Clé
Introduite par : Briefing d'opération
Suivie par : La piste de Brent Moorman, Dans les tunnels, De retour à Da Nang

Le capitaine James Rickard

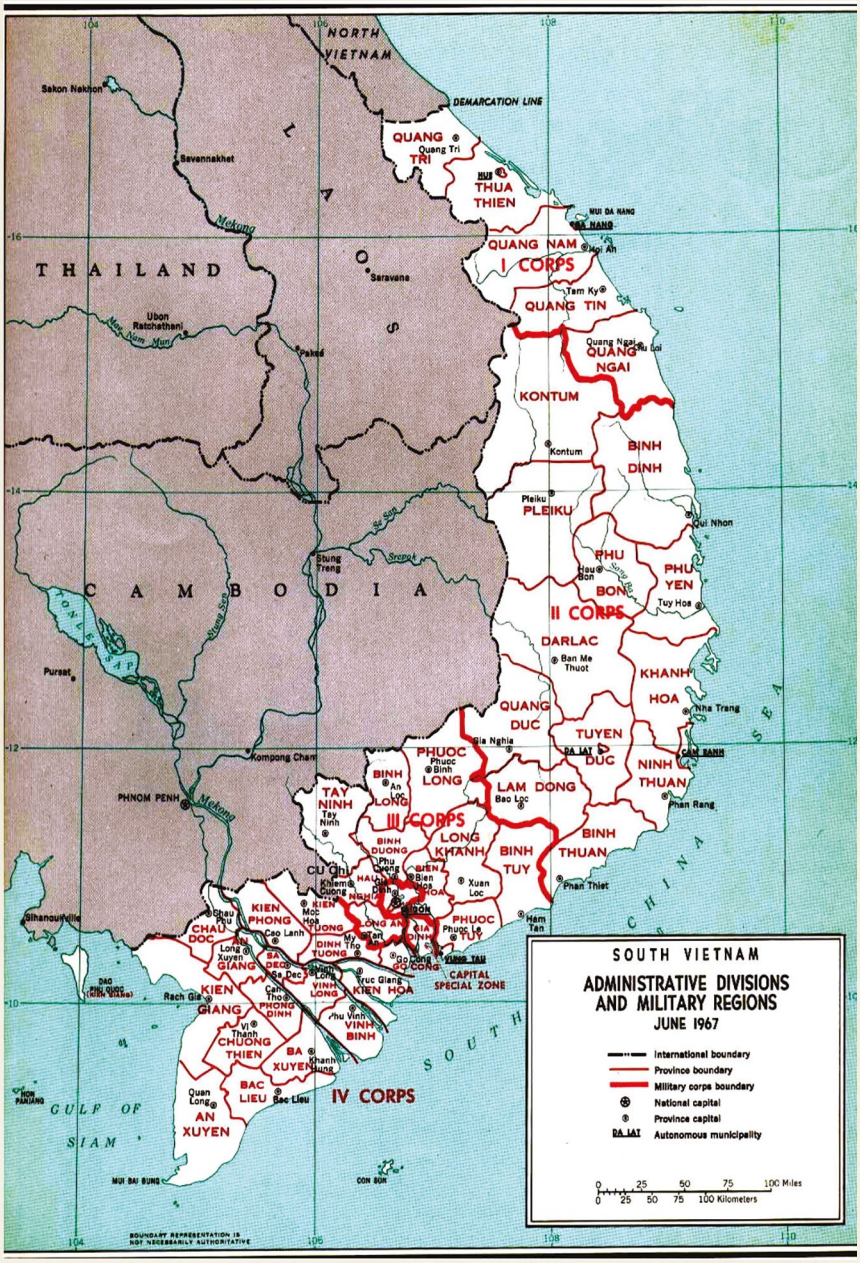
Le commandant de la base est le capitaine James Rickard. Il peut faire aux Agents un bref topo de la situation :

Il y a six jours, une section de marines en patrouille de nuit sous les ordres du lieutenant Gus van Ryn a découvert un réseau de tunnels viêtcongs, à 18 km au nord-ouest de la base et a fait fuir les forces viêtcongs sur place. Une escouade dirigée par le sergent Porter Jackson s'est rendue dans les tunnels, qui étaient vides. Ils ne semblaient pas liés à un réseau plus vaste.

Si les Agents posent la question à Rickard :

Il dit ignorer qu'on a retiré quelque chose des tunnels et ajoute que la mort du caporal Lewis était un accident.

ROHUM révèle qu'il ment à ces deux propos. Un joueur peut dépenser 1 point de ROHUM, d'Agence



(USMC) ou d'Expertise Militaire et apprendre pourquoi :

- Δ on lui a ordonné de ne rien dire concernant ce qui a été retiré des tunnels ;
- Δ révéler que Lewis s'est suicidé jetterait l'opprobre sur l'USMC et lui-même et compromettrait les allocations de survivant de sa veuve si cela venait à se savoir.

Si le joueur dépense 1 point d'**Inspiration** ou autre compétence similaire, Rickard lui décoche un clin d'œil et révèle qu'il ne peut rien dire à propos « d'un artefact qu'on a retiré, ou pas, des tunnels ».

Dépense de 2 points : mais s'il découvre quoi que ce soit d'autre, il ne manquera pas d'en informer les Agents : « Vous venez de Kirtland AFB, pas vrai ? ».

Cette phrase peut sembler surgir de nulle part, mais un Agent ayant des liens avec MAJESTIC (niveau en AEC, CIA ou Physique) ou une longue expérience au sein de DELTA GREEN sait que Kirtland AFB (Air Force Base) à Albuquerque est un site d'opération majeur de MAJESTIC. Si le profil d'aucun Agent ne correspond, donnez cette information à l'Agent possédant le niveau de Bureaucratie le plus élevé : il l'aura entendu quelque part.

Le caporal Paul Lewis

A mis le feu à la tente de photographe il y a trois jours, puis s'est suicidé par balle. (Cette information spécifique n'est disponible que si le joueur utilise **Soutien** ou une autre compétence similaire.) C'est le spécialiste DiSalvo qui a découvert le corps.

Lewis n'avait aucun antécédent de démence ou d'instabilité mentale.

On a rapatrié son corps hier à Da Nang, « à bord du même hélico qu'a pris cet enfoiré de l'Air Force pour rentrer ».

Art : Lewis avait fait une ou deux expositions de ses photos à New York avant d'être conscrit.

Convaincus grâce à **Soutien** qu'il ne s'agit pas d'une enquête officielle, les soldats expliquent comment Lewis a perdu la boule (« Maintenant que j'y pense, tout a commencé quand les gars sont revenus des tunnels »). Il racontait n'importe quoi à propos de serpents lumineux qui s'immisçaient dans les fissures du temps, qu'on ne pouvait pas en détourner le regard, enfin voilà, quoi : le Viêtnam a cet effet sur tout le monde, pas vrai ?

Le lieutenant Gus van Ryn

Même récit que Rickard, en moins utile.

« Patrouille de nuit de routine, affrontement contre les Viêtcongs dans la zone détruite par les bombardements où se trouvait Xue Than. Je les ai repoussés grâce à mon esprit tactique et le courage de mes hommes.

On a capturé un Viêtcong pour l'interroger. » Un point dépensé en **ROHUM** détecte la culpabilité de van Ryn qui a laissé un prisonnier de guerre être tué.

Le sergent Porter Jackson

Jackson répète la version de l'histoire de Rickard, ajoutant seulement que « ces Viêtcongs n'avaient pas vraiment l'air de vouloir rester. On a trouvé le tunnel pa'ce que l'un d'eux est sorti d'un trou dans le sol jus'sous mes yeux. » **Expertise militaire** (ou un Agent ayant de l'expérience de combat au Viêtnam) révèle qu'il s'agit d'un comportement très inhabituel.

Il peut faire un plan des tunnels.

En disant que l'enquête n'ira pas plus loin (dépense de 1 point de **Soutien**), il révèle d'autres détails :

Les tunnels étaient plein de Viêtcongs morts, tués de plein de façons différentes ; « un truc poussait à l'intérieur des cadavres, un genre d'algue ».

Il y avait un morceau de métal brillant dans le tunnel, ressemblant à une Lampe. Les hommes de Jackson l'ont extirpée pour empêcher les Viêtcongs de revenir la chercher. Lewis l'a prise en photo comme le reste des infos récupérées (livres de codes radio, etc.).

La patrouille n'a pas voulu provoquer l'effondrement des tunnels car van Ryn a pris peur et a ordonné la retraite. Il faut avouer que ces tunnels étaient *vraiment* flippants, « encore plus que les trous à rats habituels des Viêtcongs ».

Hier, un REMF (Rear-echelon motherfucker - enfoiré de l'arrière) à la peau blanche de l'Air Force a débarqué et posé plein de questions comme vous. Il a joué du galon auprès du capitaine Rickard, a pris la Lampe et l'a remportée au QG.

Expertise Militaire ou **Agence (USMC)** permet de savoir que pour qu'un REMF de l'Air Force supplante l'autorité d'un capitaine des marines, il doit appeler son supérieur par radio.

Le spécialiste Anthony DiSalvo

C'est le sapeur-minier qui est entré dans les tunnels avec Jackson. Il peut également faire un plan des tunnels.

Visiblement, le tunnel était une extension récente d'une caverne pré-existante ; des outils pour tailler la pierre traînaient sur le sol.

Le métal brillant venait d'une section différente des tunnels, plus loin encore. On n'aurait pas vraiment dit du métal, plutôt une veine de minerai riche en métal, « mais pas tout à fait non plus ».

Archéologie permet de savoir que les Hoabinhiens existaient déjà au Viêtnam en 10 000 av. J.-C. On ignore encore pourquoi ils s'enfouirent dans des cavernes vers 8 000 av. J.-C. Après ça, ils disparurent.

C'est également DiSalvo qui a découvert le corps de Lewis dans la

tente photo incendiée. Si le joueur dépense 1 point de **Soutien**, il confirmera que Lewis s'est suicidé par balle.

Le spécialiste Dean Wemmer

Opérateur radio. Il a contacté Kirtland AFB au sujet du REMF : il s'agissait du capitaine Brent Moorman, USAF (U.S. Air Force), détaché par l'AEC. Moorman a ensuite ordonné à Wemmer de sortir de la tente radio.

Soutien ou une autre compétence appropriée le fait parler : Moorman a convoqué Rickard dans la tente, Rickard a mis le casque pour écouter la radio et ça ne lui a visiblement pas plu. Ensuite, Moorman s'est mis à donner des ordres, il a exécuté le prisonnier viêtcong, et il est reparti à Da Nang avec la Lampe, le corps de Lewis et la bande audio de l'interrogatoire.

Si vous le souhaitez, Wemmer a pu entendre Moorman donner son code d'autorisation (« Tangente Pluton »), ce qui confirme qu'il est un agent de MAJESTIC.

Le spécialiste Raleigh (« Rolly ») Dell

Interrogateur. N'a pas réussi à obtenir la vérité de la bouche du prisonnier viêtcong « Nguyen Ca » : il a juste bafouillé qu'il les avait tués, que la lumière était partout et qu'une chose poussait dans une grotte ou un truc du genre. « Il a sûrement pété un boulon dans les tunnels. Moi, c'est ce qui me serait arrivé. »

Nul besoin de trop forcer avec Dell : il révèle sans hésitation que Brent Moorman a tué le prisonnier. Par contre, Moorman a emporté les archives audio.

Le Dr Andrew Smith

Médecin militaire. Il a examiné le corps de Lewis et confirmera auprès d'un collègue ou d'un officier supérieur que Lewis s'est suicidé.

Une dépense d'1 point en **Pharmacie** permet de remarquer la grande bouteille de gouttes antihistaminiques pour les yeux sur la table du médecin. Si on lui pose la question, le Dr Smith confirme qu'il y a de plus en plus de cas d'irritation des yeux récemment. « Sûrement une allergie ou une saloperie que l'escouade a chopée dans les tunnels. »

La tente photo

Elle n'a pas beaucoup changé depuis qu'elle a pris feu il y a trois jours. **Criminologie** (ou **Démolition** appliquée à l'enquête) révèle que c'est un incendie volontaire et non accidentel. Des éclats d'objectifs brisés et calcinés craquent sous les bottes ; un Agent possédant **Photographie** remarque l'absence d'appareil photo brûlé.

L'appareil photo de Lewis, un boîtier noir présentant des traces de brûlure, se trouve dans une tente de « fourbis et réparation » que Moorman a négligée. Le marine ayant le plus de raisons de voir les Agents d'un bon œil déclare que « L'appareil de Lewis est quelque part là-dedans, si vous voulez y jeter un coup d'œil ».

En regardant à travers le viseur, l'objectif semble présenter une éraflure ou une bosse ; mais en examinant l'appareil, l'éraflure reste là où l'Agent l'a vue pour la première fois et semble « s'étirer » ou « s'allonger » jusqu'à l'endroit où elle devrait être si l'objectif avait bel et bien un défaut. Cette



manifestation étrange et inquiétante est la marque de Ghatanothoa : test d'Équilibre mental à 3 points (Diff 5). Aux moments opportuns de l'opération, l'Agent ayant regardé à travers l'objectif voit une éraflure ou une bosse similaire sur ses lunettes, sur un pare-brise ou toute autre surface transparente ou réfléchissante. Des examens répétés entraînent des tests d'Équilibre mental à 2 points.

La piste de Brent Moorman

Type de scène : Alternative
Introduite par : Firebase Jonas, De retour à Da Nang
Suivie par : Dans les tunnels, De retour à Da Nang, Récupérer la Lampe

L'agent de MAJESTIC, Brent Moorman, a retiré la Lampe de Firebase Jonas. Il a pris l'hélicoptère pour la base aérienne de Da Nang et entreposé la Lampe dans le Bâtiment 237, l'un des gros entrepôts de fret sur place.

Firebase Jonas n'était pas sa seule mission au Viêtnam ; c'est un spécialiste itinérant en résolution de problèmes pour MJ-6 qui enquête sur les sites de ruines étranges, les OVNI, les bizarreries techniques, etc. Si les Agents parviennent à retrouver sa trace (tests de Bureaucratie conseillés ; la Difficulté augmente à mesure qu'il comprend que DELTA GREEN est sur ses talons), l'Officier peut s'en servir pour leur fournir tout un tas d'opérations potentielles en Indochine.

Grâce à **Bureaucratie** (Diff 6) (ou en subornant un agent des archives), les Agents obtiennent le dossier officiel de Moorman : caucasien, protestant. Né à Bend, Oregon en 1922. S'enrôle dans l'armée en 1942. Membre du Bureau des services stratégiques (OSS) dans le Pacifique de 1943 à 1945, puis du Service de contre-espionnage (CIC) à Manille de 1945 à 1947. Rejoint l'USAF en 1947 et obtient son insigne de pilote. Service des renseignements d'Atsugi AFB à Tokyo de 1951 à 1953 pendant la guerre de Corée ; envoyé à Holloman AFB en 1954, puis Kirtland AFB en 1958 avant d'être détaché de l'AEC. Affectations multiples aux Philippines, en Corée, à Taïwan, en Thaïlande et au Viêtnam.

Moorman entretient une excellente forme physique, aussi à l'aise dans le maniement des armes de poing qu'aux commandes d'un véhicule, mais ce n'est pas un officier de terrain.

Ses niveaux de compétences générales devraient être au moins égaux, sinon supérieurs à ceux des Agents. Il est leur homologue au sein de MAJESTIC.

Dans les tunnels

Type de scène : Alternative
Introduite par : Firebase Jonas, La piste de Brent Moorman, L'embuscade de Charlie
Suivie par : De retour à Da Nang

Peut-être que les Agents veulent voir les tunnels de leurs propres yeux. Rickard leur prête un hélicoptère et un pilote pour une mission diurne ; il n'autorise pas une mission nocturne.

Autour des tunnels, le sol ressemble à un paysage lunaire tout droit sorti de la canopée de la jungle, à jamais transformé par les obus des B-52. Si possible, faites allusion à la lande foudroyée de *La couleur tombée du ciel*.

Deux ou trois drapeaux orange battent au vent du haut de leur piquet en métal, marquant l'entrée découverte par les marines.

Il fait nuit noire dans les tunnels. On y accède par l'une des nombreuses sorties à la surface. Ils sont étroits (moins d'1 m de large) et bas de plafond, ce qui oblige souvent les Agents à ramper. Le complexe est constitué de quatre pièces principales, reliées par des tunnels creusés de façon à éviter les inondations. C'est le tunnel d'évacuation qui donne sur la caverne hoabinhienne où fut retrouvée la Lampe.

Au moins un tunnel de surface possède un piège à cons (d+3 dégâts) juste après un virage sec (Sixième sens Difficulté 4).

Les amas de cadavres en décomposition peuvent donner lieu à un test d'Équilibre mental (Violence, Difficulté 3). L'examen des corps avec **Médecine légale** révèle qu'ils se sont entretués et suicidés. Certains ont arraché les yeux des autres avec les dents ou les doigts. Les corps ont été criblés de balles post-mortem (dépense de 1 point en **Médecine légale**) par les M16 des marines qui les ont rencontrés, ce qui signifierait (**Expertise militaire**) que les corps bougeaient à ce moment-là.

L'odeur est épouvantable. Vraiment. Faites effectuer aux joueurs un test d'Équilibre mental (Paranaturel) à 2 points. C'est bien pire que l'odeur habituelle des morts sur un champ de bataille : « Tu Les reconnaîtras à Leur puanteur ».

Un feu suffisamment puissant pour brûler tous les corps brûlera l'oxygène rapidement, provoquant une suffocation quasi immédiate.

Un Agent ayant regardé à travers le viseur de l'appareil photo de Lewis pense voir de la lumière briller dans les yeux des cadavres, comme le reflet d'un métal poli.

La Serrure

Il y a effectivement quelques outils d'excavation posés contre un mur de la caverne qui semble d'origine hoabinhienne (Archéologie).

Sur ce mur, des pétroglyphes représentent des hommes poursuivis par des hommes-poissons, remontant une colline jusqu'à des grottes. Le symbole représentant la caverne centrale possède deux glyphes imbriqués l'un dans l'autre, recouverts d'une poussière semblable à du mica brillant. **Anthropologie** révèle que les

glyphes pourraient représenter la frontière du monde ou l'interprétation des mondes visibles et invisibles. *1 point dépensé* : un tel symbolisme sert de réconfort culturel, car l'on croit que l'inconnu peut être emprisonné et isolé.

Sur le mur du fond, les Agents voient un motif étrange constitué de striations et de taches réfléchissantes. **Chimie** leur apprend qu'il pourrait s'agir d'un minerai métallique, mais son apparence le rapproche davantage d'une dendrite, comme s'il s'agissait d'un épanchement de métal liquide s'étant solidifié entre les fissures de la roche. À même le mur de la caverne, il y a un profond renfoncement au centre du motif.

Les Agents ayant regardé à travers le viseur de l'appareil photo ne voient aucun motif sur le mur.

De retour à Da Nang

Type de scène : Clé
Introduite par : Firebase Jonas, La piste de Brent Moorman, Dans les tunnels
Suivie par : Récupérer la Lampe

Soit les Agents sont convoqués à la base aérienne par appel radio, soit Rickard leur fournit un hélicoptère pour les ramener à Da Nang.

La cité portuaire de Da Nang possède une gigantesque base aérienne, qui sert de plateforme logistique à tout le 1er corps d'armée et qui est l'une des principales zones de commandement des forces américaines au Viêtnam. Près des pistes d'atterrissage, de longues rangées d'entrepôts de fret renferment de l'équipement militaire, des effets personnels et, bien sûr, des corps en attente d'être rapatriés. Les Agents se fondent facilement au milieu du personnel de l'arrière qui s'affaire à avoir l'air occupé sans vraiment prendre part au conflit.

Un Agent connaissant le Viêtnam ou possédant un passé dans l'armée ou l'USMC (test d'**Agence** ou de **Bureaucratie** à 0 point) sait où s'adresser pour retrouver la piste de Moorman : les quartiers des officiers, les assignations d'officiers en transit et les responsables logistiques des bureaux administratifs en général.

Cette approche peut nécessiter des interactions entre personnages ou un test de compétence (**Agence (Armée, USMC)** ou **Bureaucratie**), voire les deux selon la façon dont s'y prennent les Agents, mais la réponse reste la même : Moorman est encore au Viêtnam mais n'est pas dans la base actuellement. On attend son retour le soir même ou le lendemain, car il a laissé un chargement dans un entrepôt de la base qui doit être rapatrié demain soir.

Le corps

Bureaucratie (dans le cadre de l'enquête) permet de retrouver le corps du caporal Lewis. On l'a entreposé dans la morgue en attendant de le ramener aux États-Unis. L'accès à la morgue se fait grâce à Premiers soins (« Je suis médecin »), Déguisement, voire Intimidation.

Le corps de Lewis a souffert de graves brûlures. La cause du décès indique : « coup de feu accidentel ».

Médecine légale : Lewis s'est tiré une balle à travers l'œil.

Quel entrepôt ?

À Da Nang, les Agents doivent retrouver la Lampe dans le bâtiment 237. Il s'agit d'un indice clé. N'importe quel plan plausible peut réussir. Par exemple :

Agence (AEC) ou **Bureaucratie** (dans le cadre de l'enquête) permet de localiser un entrepôt soit auquel Moorman avait accès, soit qui regroupe les pré-requis appropriés en matière de sécurité et de confidentialité.

Une compétence Relationnelle utilisée pour poser des questions dans la base : « Vous êtes des amis du capitaine Moorman ? Oui, il gare sa Jeep à l'arrière du bâtiment 237 quand il est sur place ».

Grâce au code d'identification de MAJESTIC qu'ils ont entendu, les Agents peuvent se faire passer pour Moorman et émettre un appel radio à Kirtland AFB (**Déguisement**) : « Mettez ça dans le bâtiment 237 avec le reste. Pourquoi me contactez-vous pour des futilités ? Qui est à l'appareil ? Comment avez-vous obtenu ce code ? »

Ou alors, **Observation** (avec **Expertise militaire**) : deux agents de la police militaire de l'USAF montent la garde devant le bâtiment 237 ; les autres agents affectés au reste des entrepôts font partie de l'armée ou du USMC.

Récupérer la Lampe

Type de scène : Clé, Danger, Conclusion possible
Introduite par : De retour à Da Nang, La piste de Brent Moorman
Suivie par : Le retour à Firebase Jonas, Répercussions

Récupérer la Lampe implique de s'introduire par effraction dans le bâtiment 237, de trouver la Lampe et de réussir à repartir avec. Si les Agents ratent leur test de **Discrétion**, l'alarme attire les policiers militaires de l'USAF (les deux à l'entrée, puis toute une Jeep).

S'introduire dans le bâtiment 237

Lorsqu'on n'y charge et décharge pas du fret, l'entrepôt est gardé en permanence par une relève de deux policiers militaires (**Observation**). Les Agents peuvent utiliser **Discrétion** pour s'introduire de nuit, ou se servir de leurs méninges pour distraire les gardes ou les mettre hors d'état de nuire.

Une caméra vidéo en circuit fermé est installée au-dessus des portes principales (**Observation**). La désactiver implique probablement un test

d'escalade difficile (**Athlétisme** Diff 4 pour se hisser sur le toit sans être vu) et un test de **Mécanique** pour simuler une panne plausible (Diff 4) ou faire tourner des images en boucle (Diff 6).

Si les Agents n'ont rien fait pour alerter Moorman de leur présence (en appelant les États-Unis, Saïgon ou le QG du 1er corps d'armée pour faire jouer leurs relations, en utilisant son code d'identification de MAJESTIC, etc.), la Difficulté du test de **Discrétion** pour s'introduire est de 5. S'ils ont alerté Moorman d'une façon ou d'une autre, la Difficulté est de 6.

Si les Agents veulent se faire passer pour des ouvriers en pleine opération de chargement, cela donne lieu à un test de **Déguisement, Expertise militaire**, voire de **Conduite** pour utiliser un transpalette. Les Agents ne disposant pas de Déguisement peuvent compter sur leur expert pour les soutenir (cf. page 087), si tout le monde est bien vêtu d'un treillis ou d'un uniforme.

N'importe quel plan réfléchi doit avoir une chance de réussir.

Trouver la Lampe

Le bureau de l'entrepôt (fermé la nuit et situé en haut d'escaliers en bois : **Discrétion** à Difficulté 5 ou dépense de Mécanique dans le cadre de l'enquête pour forcer la serrure) contient des registres listant les personnes ayant enregistré telles ou telles caisses, ainsi que l'endroit où elles sont stockées dans l'entrepôt.

Étudier ces documents prend du temps, mais un test d'**Analyse de données** permet de repérer toutes les caisses estampillées « AEC » qui furent déposées dans le bon laps de temps : il y en a quatre. (En dépensant 1 point, les Agents écartent 2 caisses ; avec 2 points, ils trouvent la bonne.) Lancez un dé : sur un 6, ils trouvent la bonne caisse... ou alors, c'est la dernière.

Les Agents peuvent retrouver et fouiller chaque caisse en 15 minutes. Pour ouvrir une caisse, il suffit d'utiliser un pied-de-biche et un peu d'huile de coude ; l'ouvrir sans faire de bruit et la refermer nécessite un test de **Discrétion** (Diff 4 ou 5 selon le degré d'alerte de Moorman mentionné ci-dessus) ; l'Agent peut dépenser des points de **Mécanique** sur ce test de **Discrétion**.

Dans les autres caisses, l'Officier peut disséminer des pistes sur d'autres opérations de MAJESTIC en Indochine : peut-être que Moorman n'est pas leur seul agent sur place.

Après 30 minutes dans l'entrepôt, les Agents doivent faire un test soutenu de **Discrétion** (Diff 4 ou 5).

Si les Agents n'ont fait que désactiver la caméra plutôt que de passer la bande en boucle (ou autre ruse similaire), ajoutez +1 à la Difficulté des tests pour simuler la possibilité qu'un garde se rende compte de l'interruption de la diffusion vidéo et envoie des policiers militaires éclaircir le mystère.

La Lampe

La bonne caisse est remplie de papier journal autour d'une boîte en métal étonnamment lourde et d'une caisse à munition fermée. La caisse à munition renferme l'enregistrement audio de l'interrogatoire du Viêtcong, ainsi qu'une carte quadrillée ordinaire montrant l'emplacement des tunnels.

La boîte de métal est en plomb (test de **Chimie** à 1 point), ou doublée de plomb, au minimum. La Lampe est à l'intérieur.

Elle émet une forte lueur : son éclat se répand dans l'entrepôt sombre et attirera l'attention d'une patrouille potentielle ; même en pleine journée, sa lumière serait visible dans le bâtiment peu éclairé. Au bout d'un moment, l'éclat faiblit de lui-même : ni les actions (ou l'inaction) des Agents ni les signaux ou les stimuli du monde extérieur n'y sont pour quelque chose.

C'est un morceau de métal tordu d'une façon pour le moins étrange : ce pourrait être une roche métallique, mais elle dégage un sentiment de vie pareil à un courant électrique ou un mouvement contenu. La **Chimie** n'est d'aucun secours. La Lampe est identique à l'éraflure sur l'objectif de l'appareil photo. Un examen approfondi empêche de se concentrer et se révèle perturbant (test d'Équilibre mental à 3 points, Diff 5). Si des Agents ont regardé à travers le viseur de l'appareil photo, la Lampe et son ombre leur apparaissent plus grandes que pour leurs collègues.

Il est à noter que la Lampe projette une ombre plutôt absurde.

Quand personne n'y prête attention, peut-être que son poids change ou qu'elle se met à flotter dans la main d'un Agent, voire qu'elle modifie sa géométrie.

Emporter la Lampe

Il est plus facile d'emporter une caisse de jour que de la transporter de nuit en toute discrétion : une fois la nuit tombée, tous les policiers militaires de la base gardent l'œil ouvert précisément pour ce genre de comportement.

Mais étrangement, emporter la Lampe se révèle plus facile que prévu. Elle est trop grosse pour tenir dans la poche d'un uniforme, mais un Agent peut déboutonner sa chemise pour l'y fourrer.

Après un dernier test de **Discrétion** (Diff 4 ou 5) pour l'emporter à un autre endroit de la base où ils auront l'air moins suspects, les Agents sont tranquilles.

L'enregistrement

Contient la longue et folle litanie du prisonnier viêtcong ; un magnétophone et **Langue étrangère (viêtnamien)** sont nécessaires pour comprendre ce qui suit :

- Δ Les Viêtcongs ont découvert la caverne il y a environ un mois et ont retiré la Lampe du mur comme s'il s'agissait d'un morceau de chewing-gum collant.
- Δ Elle brillait tour à tour d'une lueur forte et faible, jusqu'à ce que son

éclat reste collé aux murs, aux métaux, aux miroirs, au verre et aux yeux. (Les Agents se rappellent peut-être que l'intérieur de la boîte en métal semblait luire, mais ils ont dû penser qu'il s'agissait du reflet de la Lampe.)

Δ Des plants d'ombre pareils à des plants de riz poussent sur le mur et dans certains cadavres.

Δ Ça pousse encore ! Ça pousse dans la caverne ! Ça pousse dans le mur, dans le noir ! Des plants de riz ! Une magnifique récolte ! La meilleure année de toutes arrive bientôt ! L'océan abreuve la terre, l'inonde comme une gigantesque rizière !

Δ Arrache-leur les yeux ! Tue-les tous ! Ils ont vu Sa Lumière ! Ils ont profané Son Obscurité !

Δ Ga-thanh-a-tua ! GA-THANH-A-TUA ! *bruit d'une crosse de fusil contre un crâne*



Jusqu'au cou

Espérons que les Agents ont compris qu'ils doivent rapporter la Lampe dans la caverne. Sinon, référez-vous au *Déclenchement de l'anarchie pure et simple* (cf. page 361).

Le retour à Firebase Jonas

Type de scène : Clé, Réaction de l'antagoniste
Introduite par : Récupérer la Lampe
Suivie par : L'embuscade de Charlie, Retourner dans les tunnels

---

L'acte de Lewis était délibéré et courageux, mais cela n'a pas suffi. De petits éclats de lumière se reflètent sur la lunette des fusils, le pare-brise des véhicules (ils semblent tous présenter une bosse ou une fêlure étrange) et ainsi de suite. Cet effet fonctionne d'autant plus si les Agents atteignent Jonas de jour et qu'une fois la nuit tombée, ils voient la Lampe émettre de petites lueurs.

L'obscurité de la caverne s'est mise à grandir dans les ombres qui entourent la base ; d'ailleurs, les Agents remarquent que la végétation alentour a été brûlée au napalm. **Expertise militaire** permet de comprendre qu'il s'agit d'un acte inhabituel accompli avec enthousiasme. **Psychothérapie** permet d'identifier les différentes folies qui se développent chez les marines :

Δ Rickard est de plus en plus obsédé par le contrôle et souffre vraisemblablement d'un trouble obsessionnel-compulsif ou assimilé. Il demande régulièrement à ses hommes de lui faire un rapport et de répondre présent.

Δ Van Ryn hésite entre imiter Rickard et le désir secret de l'assassiner.

Δ Jackson est au bord de la démence. Il risque soit de s'effondrer psychologiquement, soit de craquer et d'arracher l'œil de quelqu'un.

Δ DiSalvo fait des réserves d'explosifs pour construire « la torpille Bangalore suprême » pour « le feu d'artifice suprême ». « Gros boum ».

Δ Wemmer est scotché à sa radio, à envoyer des messages en morse ou à marmonner, mais (**SIGINT**) il émet sur une fréquence vide ou diffuse des signaux électriques incompréhensibles dans la couche de Kennelly-Heaviside ou en direction de l'océan.

Δ Dell grave les glyphes de la caverne un peu partout, accompagnés de la lettre G. (Dell n'a pas mis les pieds dans la caverne et personne n'a pris les glyphes en photo.) L'un des glyphes ressemble plus ou moins à la Lampe, dit l'Agent ayant vu la Lampe et qui possède le plus bas niveau d'Équilibre mental.

Les autres US marines que les Agents ont rencontrés présentent aussi un comportement étrangement démesuré, comme s'ils n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes.

Un test de **Psychothérapie** (Diff 6) permet de faire revenir un marine à la raison le temps d'une nuit ou d'une journée.

Si les Agents avaient laissé derrière eux l'appareil photo brûlé sans y toucher, celui-ci est à présent infecté par la Lampe et la situation dans la base empire. Peut-être que deux marines

se sont déjà tirés dessus ou que l'escouade a déterré le Viêtcong mort pour le pendre à une croix avec des douilles enfoncées dans les orbites.

Si les Agents montrent la Lampe ou la laissent briller à l'air libre, l'escouade est prise de folie pure et tout le monde essaie d'enterrer ou de dérober la Lampe. Puis le reste de la base se mêle au chaos ambiant, d'abord pour essayer d'endiguer cette vague de folie, puis pour la rejoindre après que les soldats ont vu les ombres et la lumière eux aussi.

L'embuscade de Charlie

Type de scène : Réaction de l'antagoniste
Introduite par : Le retour à Firebase Jonas, Firebase Jonas
Suivie par : Retourner dans les tunnels, Dans les tunnels

Bien sûr, les Viêtcongs prévoient de récupérer le tunnel. La hiérarchie ignore qu'il s'agit d'un portail menant à Ghatanothoa.

Une équipe de Viêtcongs (autant de soldats que d'Agents, mais si les Agents sont accompagnés d'une escouade de marines et qu'ils utilisent Psychothérapie ou dépensent beaucoup de points d'Inspiration, les Viêtcongs se retrouvent en infériorité numérique) essaie de tendre une embuscade aux Agents alors qu'ils sont en route vers les tunnels. Si les Agents parviennent à s'y rendre en hélicoptère (malgré l'étrange bosse que la Lampe a manifestée sur le pare-brise et qui distrait tout le monde), les Viêtcongs attaquent la zone d'atterrissage.

Les Viêtcongs sont armés d'AK-47 : l'occasion rêvée d'essayer les nouvelles règles plus meurtrières de Tir automatique (cf. page 106) et de Létalité (cf. page 099).

Viêtcong

Compétences générales : Armes à feu 4, Athlétisme 3, Bagarre 3, Mêlée 3, Santé 3
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Vigilance : +0
Modificateur de Discrétion : +1 (+2 la nuit)
Attaques : coup de poing (d-2), machette (d+0), fusil d'assaut AK-47 7,62 mm (d+0 [L1 en mode automatique])



Retourner dans les tunnels

Type de scène : Clé, Réaction de l'antagoniste
Introduite par : Le retour à Firebase Jonas, L'embuscade de Charlie
Suivie par : Sceller la jarre

Dans les tunnels, la situation est pire encore.

Les cadavres des Viêtcongs se sont transformés en zombies, bien qu'ils ressemblent davantage à des épouvantails (et en aient la démarche), ou à des fagots de riz sur lesquels on aurait tendu de la peau. Ils n'ont pas d'armes et ne savent pas s'en servir.

Viêtcong zombie

Compétences générales : Athlétisme 3, Bagarre 4, Santé 7
Seuil de Blessure : 2 (lent)
Modificateur de Vigilance : -1

Modificateur de Discrétion : -1

Attaques : morsure (d-1)

Armure : Résistance (Armes à feu) ; les autres armes infligent moitié moins de dégâts

Perte d'Équilibre mental : +0

Saisie : Plutôt que de mordre l'ennemi, un zombie peut s'en saisir grâce à Saisie monstrueuse (cf. page 238).

Tandis que les Agents combattent les zombies, ils aperçoivent des lueurs qui dansent dans les yeux des cadavres, et d'autres qui s'élèvent hors des corps morts, comme des myodésopsies lumineuses. Les lueurs vont et viennent dans le champ de vision des Agents au beau milieu des tunnels. Elles sont relativement grosses, car elles semblent flotter juste devant eux. (Test d'Équilibre mental (Paranaturel) à 4 points (Diff 5).)

Quiconque dans le réseau de tunnels devient Brisé(e) s'en prend aux vivants pour leur arracher les yeux.

Si l'opération vous semble encore trop facile, c'est le moment opportun pour que le tentacule de Ghatanothoa s'écoule à travers le mur de la caverne.

Tentacule

Compétences générales : Santé 8, Bagarre 8

Géométrie non-euclidienne : 18 ; au lieu de porter une attaque normale, le tentacule peut ranimer un zombie mort pour un Coût de 3.

Seuil de Blessure : 3

Attaques : perforation (L1)

Armure : Transcendance (coups de feu et métaux réfléchissants)

Perte d'Équilibre mental : +2

Sceller la jarre

Type de scène : Conclusion
Introduite par :
Retourner dans les tunnels

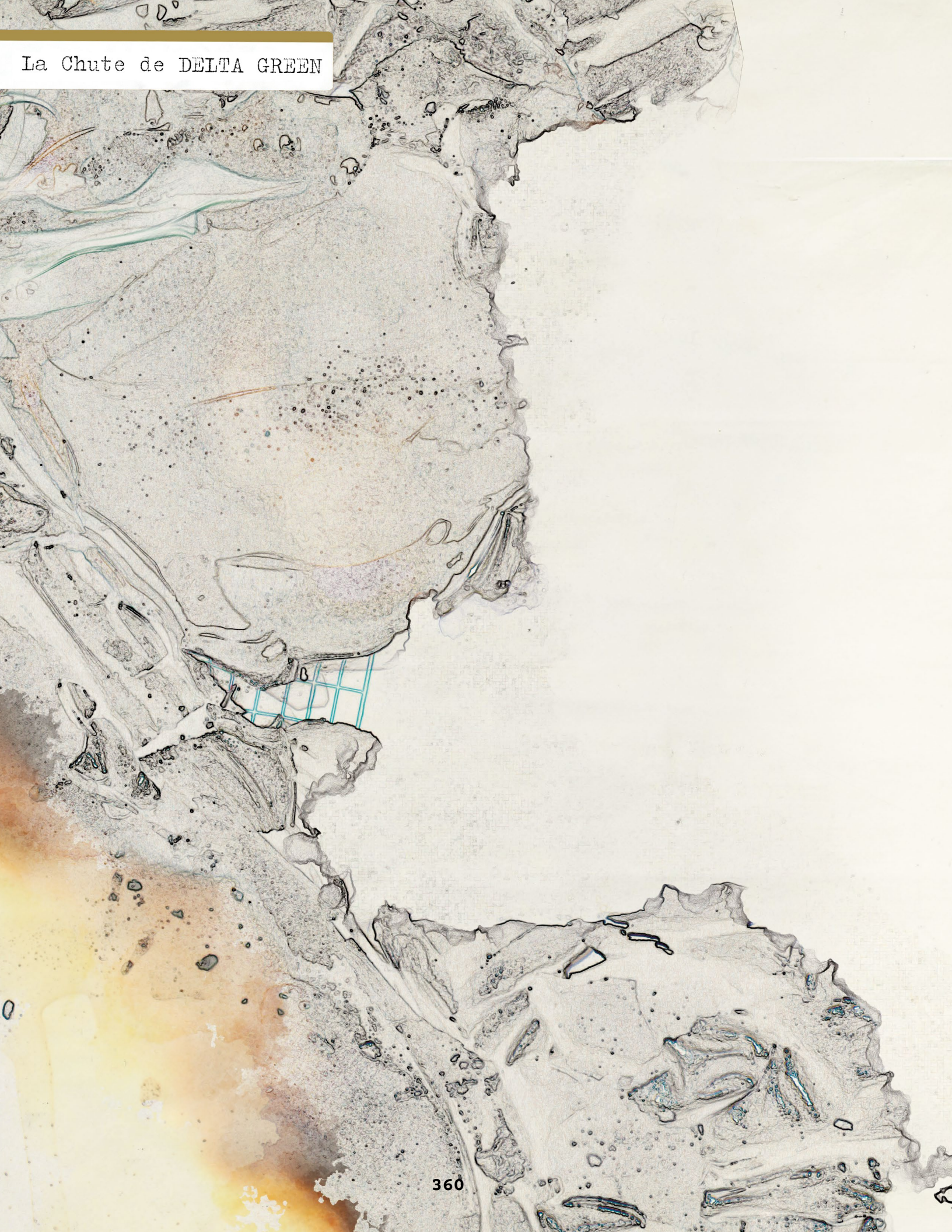
Pour mettre fin à cette horreur, les Agents doivent détruire les tunnels en replaçant la Lampe contre le mur du fond de la caverne, comme à l'origine.

Détruire un réseau de tunnels viêtcong est extrêmement compliqué : il arrive par exemple que les bombardements des B-52 n'y suffisent pas. Heureusement, l'approche directe fonctionne toujours : en plaçant des charges explosives à chaque entrée (après les avoir minutieusement localisées grâce à **Architecture** dans chaque pièce principale), il est alors possible de faire imploser le réseau entier. (Test de **Démolition**, Diff 7.)

Si les Viêtcongs n'ont pas encore attaqué ou que certains soldats sont sortis vivants de l'embuscade déjouée, c'est l'occasion rêvée d'attaquer les Agents tandis qu'ils se préparent à faire s'écrouler les tunnels.

Le spécialiste DiSalvo a 8 en Démolition, mais sa folie est si avancée que s'il perd la tête, il déclenchera les torpilles Bangalore trop tôt et fera s'effondrer les tunnels sur les Agents.





Répercussions

Si les Agents ont fait s'écrouler les tunnels et ont scellé la Lampe comme il fallait dans le mur de la caverne, chaque Agent ayant survécu récupère 1 point de Santé mentale.

Déclenchement de l'anarchie pure et simple

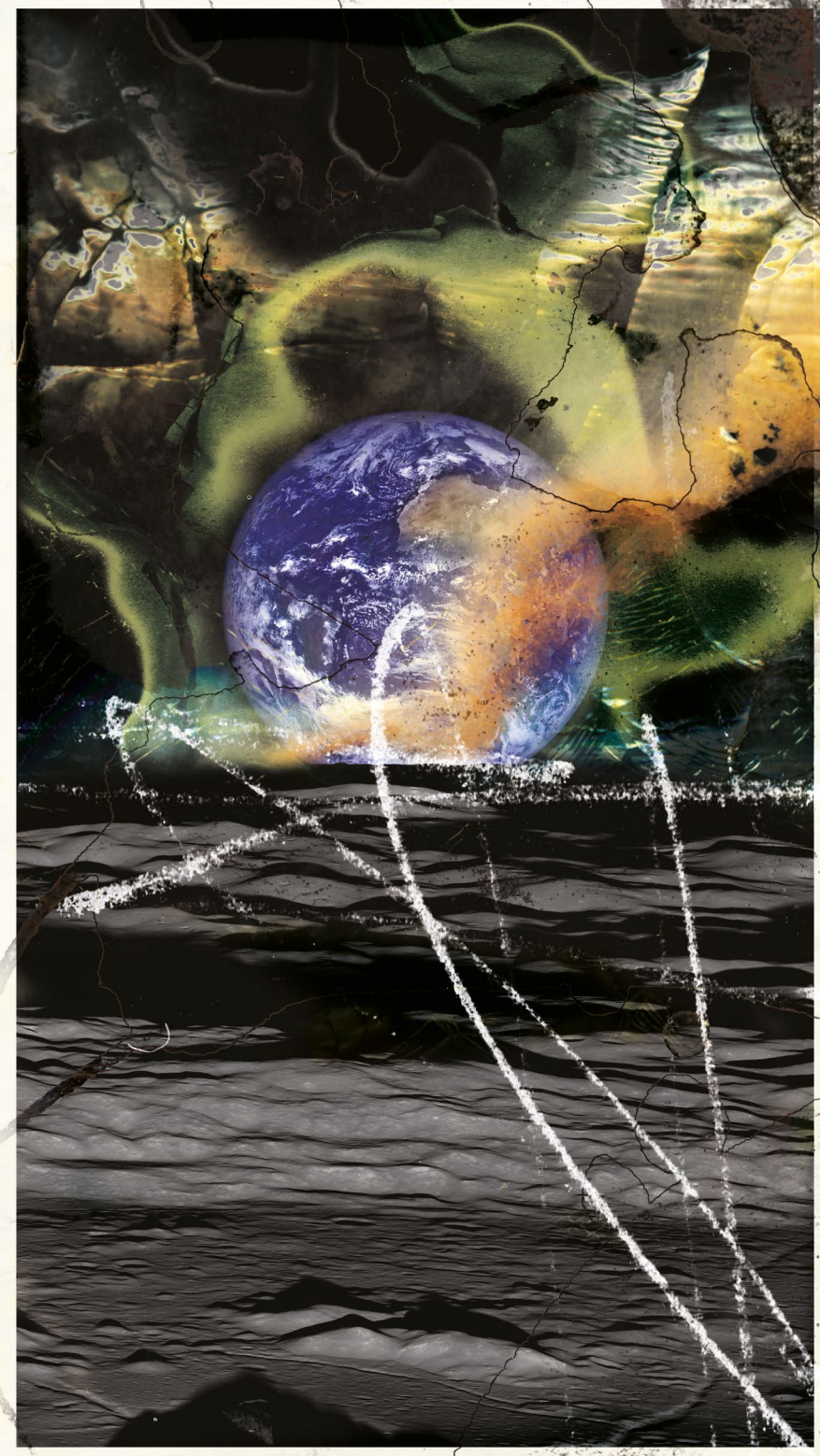
Si les Agents ou Moorman rapportent la Lampe aux États-Unis, la conclusion est plus amère.

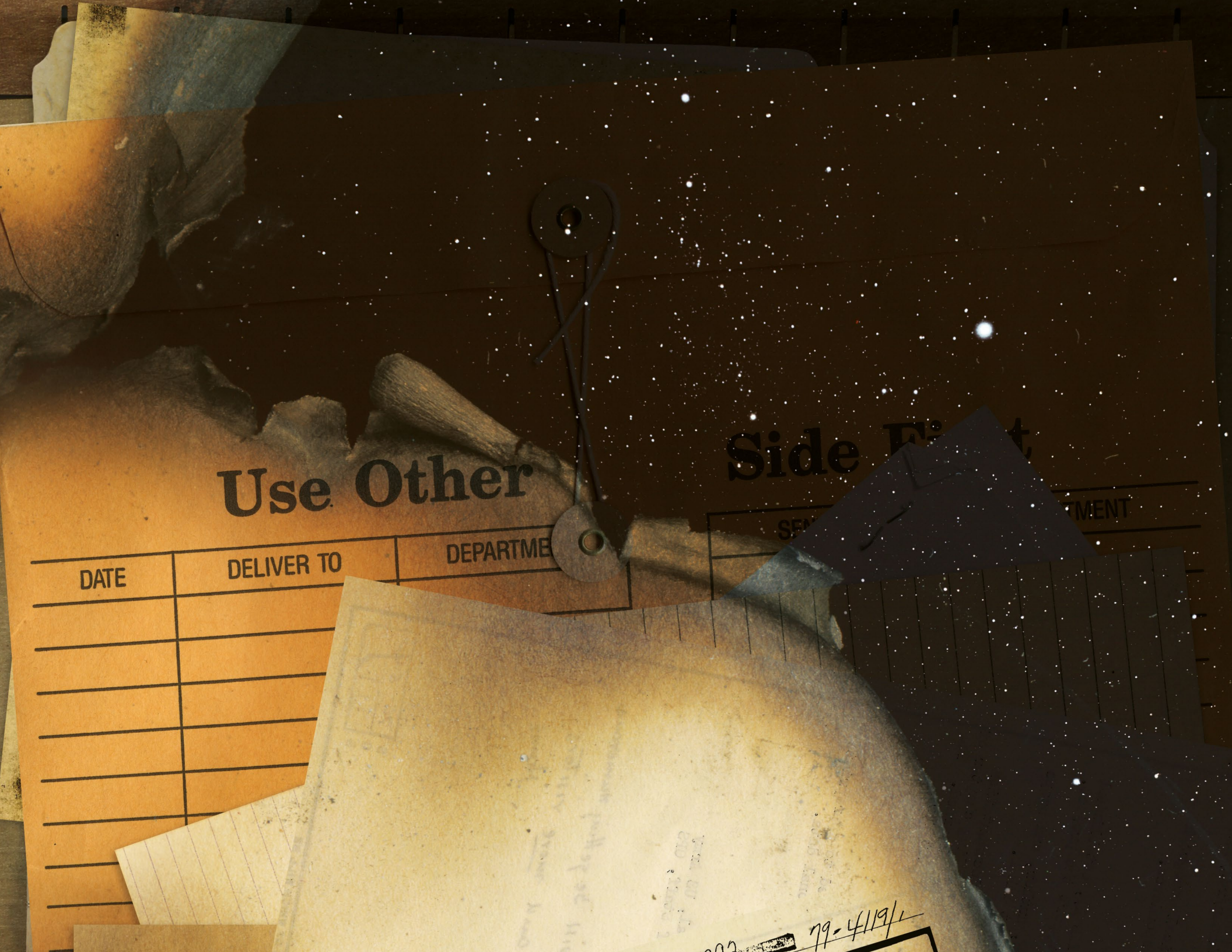
Si les Agents rapportent la Lampe à DELTA GREEN, l'Officier décide si elle corrompt le programme et contribue à sa folle autodestruction en 1970. Ou peut-être que DG détruit la Lampe selon le principe : « un bon artefact est un artefact inexistant ».

Bien sûr, MAJESTIC essaiera d'en faire une arme : sa lueur, sa pesanteur et sa composition métallique ressemblent à celles de la soucoupe volante de Roswell ou de quelque chose d'autre de même importance. Cela contribue évidemment à leur volonté jubilatoire de trahir la race humaine dans les années 80 et 90.

(D'ailleurs, les Mi-Go savent que la Lampe est une sorte d'amortisseur pour Ghatanothoa et ils exigeront plus tard que MAJESTIC la leur remettent.)

On apprend que Firebase Jonas a été submergée par l'ennemi ; les B-52 peuvent à nouveau décoller et la jungle est davantage transformée en paysage lunaire. La caverne s'écroule sous le second bombardement (bien plus terrible que le premier), ralentissant légèrement les tentacules. Peu à peu, le monde sombre dans la folie et la corruption, jusqu'à être incapable de reconnaître son propre sombre reflet en la personne du dément qui se tient de l'autre côté de la caverne, baigné d'une lueur vacillante.




Use Other
DATE
DELIVER TO
DEPARTME
Side
TMENT
79-4119/


Annexes
ANNEXES
The Fall of
DELTA
GREEN
CLASSIFIED
INTERNAL
DELTA GREEN 1968/
CONFIDENTIAL
TOP SECRET
70029-0
EXECUTIVE 9895
COMMITTEE
DG FORM
1 JAN 68

Notes de conversion

Les conseils qui suivent vous permettent de convertir les scénarios existants de ***Delta Green*** (les vôtres comme les officiels) et les Agents correspondants pour les utiliser dans ***La Chute de DELTA GREEN***. Attention : il n'existe pas de système de conversion parfait. Si vous rencontrez un obstacle qui devrait être géré différemment dans votre partie, n'hésitez pas à faire vos propres bidouillages.

Arrondissez les fractions à l'entier supérieur.

Agents

Cette partie permet de convertir les Agents de façon impressionniste, ce qui donnera probablement des personnages ne correspondant pas tout à fait aux résultats des modèles de profils. Par rapport à celles de ***Cthulhu*** pour ***L'Appel de Cthulhu***, les conversions de ***La Chute de DELTA GREEN*** privilégient les compétences afin de représenter le niveau d'entraînement plus élevé des Agents de DELTA GREEN comparé à celui d'Enquêteurs lambdas des années 30.

Caractéristiques

- Ignorez FOR, DEX, CON et CHA.
- Si votre profil de Département comporte Analyse de données et qu'il s'agit d'une compétence obligatoire, alors Analyse de données = INT divisé par 6.
- Organisation (niv. de compétence) = (INT+POU)/4.
- Équilibre mental = Volonté/2.
- Santé mentale (niv. de compétence) = Santé mentale/10. Si le résultat est supérieur à Volonté/2, utilisez-le aussi pour Équilibre mental.
- Santé = PV/2.
- Ignorez le Point de Rupture.

Compétences des Agents

- Toutes les compétences inférieures à 6 % sont réduites à 0.
- Divisez les compétences suivantes par 25 pour obtenir les niveaux de compétence correspondants : Anthropologie, Archéologie, Comptabilité, Criminologie, Expertise militaire (utilisez la compétence la plus élevée), Histoire, Loi, Médecine, Médecine légale, Occultisme, Pharmacie, ROHUM.
- Divisez toutes les compétences de Science par 30 et assignez les quotients aux compétences correspondantes : Astronomie, Biologie, Chimie, Physique. Pour les compétences multiples (par exemple, Biologie regroupe Botanie et Zoologie), additionnez les quotients.
- Divisez les compétences suivantes par 8 pour obtenir les niveaux de compétence correspondants : Armes à feu, Bagarre, Bureaucratie, Conduite, Déguisement, Démolition, Équitation, Mêlée, Psychothérapie, Vigilance (devient Sixième sens).
- Divisez les compétences Paranaturelles par 20 pour obtenir le niveau de compétence en Paranaturel. Soustrayez le résultat à 10 et baissez le niveau de Santé mentale si nécessaire pour correspondre à la limite.
- Divisez Persuasion par 10. Répartissez ces niveaux comme vous le souhaitez entre Flatterie, Inspiration, Interrogatoire, Négociation et Soutien.
- Observation = Recherche/25. Camouflage = Recherche/8.
- Divisez SIGINT par 15. Répartissez ces niveaux comme vous le souhaitez entre Cryptographie et SIGINT.
- Divisez Discrétion par 6. Répartissez ces niveaux comme vous le souhaitez entre Escamotage et Discrétion.
- Divisez Bureaucratie par 20 et ajoutez 2 au résultat pour obtenir le nombre de points de création d'Agence disponibles. Dépensez-les comme d'habitude : les autres Agences coûtent le double (cf. page 055).
- Art = Art (compétence la plus élevée)/20. Si le nombre de compétences d'Art est supérieur à ce résultat, utilisez ce nombre à la place.
- Photographie = Art (Photographie)/25.
- Choisissez la compétence la plus élevée entre Athlétisme, Esquive et Natation : Athlétisme = la compétence choisie/8. Ajoutez 1 niveau pour chaque compétence restante à +70 %.
- Récupération de données = Informatique/30.
- Choisissez la compétence la plus élevée entre Premiers soins et Chirurgie : Premiers soins = la compétence choisie/8. Ajoutez 1 niveau si la compétence restante est à +70 %. Si vous possédez la compétence Chirurgie, utilisez-la comme une compétence Formation spécialisée (cf. page 072).
- Ajoutez 1 à Langue étrangère pour chaque compétence Langue étrangère de n'importe quel niveau que vous possédez. Ajoutez 1 niveau si vous possédez une langue étrangère à +90 %. Ajoutez 2 niveaux si vous possédez trois langues étrangères ou plus à +90 %.
- Choisissez la compétence la plus élevée entre Artillerie et Armes lourdes : Artillerie = la compétence choisie/8. Ajoutez 1 niveau si la compétence restante est à +80 %.
- Choisissez la compétence la

plus élevée entre Artisanat (n'importe quelle compétence) et Engins lourds : Mécanique = la compétence choisie/8. Ajoutez 1 niveau pour chacune de ces compétences supérieures à 80%.

- Δ Pilotage = Pilotage (compétence la plus élevée)/8. Si le nombre de compétences de Pilotage est supérieur à ce résultat, utilisez ce nombre à la place.
- Δ Choisissez la compétence la plus élevée entre Navigation et Survie : Survie = la compétence choisie/20. Ajoutez 1 niveau si la compétence restante est à +80%.
- Δ Si vous êtes un Agent du FBI, un US Marshal ou tout autre représentant de la loi ou si votre profil de Département comporte Jargon policier et qu'il s'agit d'une compétence obligatoire, alors Jargon policier = Persuasion/25.
- Δ Si vous êtes un Agent de la CIA, de la DIA, de l'ONI ou de toute autre agence de renseignement ou si votre profil de Département comporte Technique professionnelle et qu'il s'agit d'une compétence obligatoire, alors Technique professionnelle = ROHUM/30.
- Δ Si votre profil de Département comporte Science alternative, vous pouvez déplacer 1 à 3 points de n'importe quelle(s) compétence(s) d'investigation vers Science alternative.
- Δ Si votre profil de Département comporte Connaissance de la rue, alors Connaissance de la rue = ROHUM/40.

Géométrie non-euclidienne

- Δ Déterminez la réserve de points potentiels d'un Agent en Géométrie non-euclidienne d'après les livres et les sources qu'il a étudiés, en vous référant aux valeurs page 211.
- Δ Pour chaque rituel que l'Agent a lancé en jeu, ajoutez 1 à son niveau de compétence en Géométrie non-euclidienne.
- Δ Si son niveau dépasse sa réserve, augmentez sa réserve d'autant de points.

Liens

- Δ Vous pouvez soit re-déterminer les Liens en utilisant les règles page 047, soit diviser les scores actuels de Liens par 5 pour obtenir les forces de Liens.

Créatures

- Δ Athlétisme = FOR/2.
- Δ Divisez les PV de la créature par 2 ; ajoutez 1 au quotient pour obtenir son score de Santé.
- Δ Bagarre = compétence d'attaque innée la plus élevée/4.
- Δ Mêlée ou Armes à feu = compétence d'arme la plus élevée/4.
- Δ Si la créature dispose d'un niveau de Géométrie non-euclidienne, celui-ci équivaut à peu près à la moitié de son POU ou de ses Points de Volonté.
- Δ Le Seuil de Blessure est de 4, sauf exception (taille, vitesse, avantages innés).
- Δ Si la créature possède une compétence de Vigilance ou de Discrétion, divisez-la par 40 pour obtenir le modificateur approprié.
- Δ Si la perte de Santé mentale minimum qu'inflige cette créature est de 0, la perte d'Équilibre mental supplémentaire est de +0 (+1 si la créature est visiblement non-humanoïde) ; si la perte de Santé mentale minimum est de 1, la perte d'Équilibre mental supplémentaire est de +1 ; si la Perte de Santé mentale minimum est un lancer de dé, la perte d'Équilibre mental supplémentaire est de +2 ; la perte d'Équilibre mental supplémentaire est de +3 ou supérieur pour les dieux ou les titans.
- Δ Si nécessaire, ajustez ces scores en ajoutant ou soustrayant 1 ou 2 points pour bien différencier les différentes créatures, pour réussir un test olfactif ou créer une règle précise.

Dégâts

Référez-vous au tableau de correspondance des dégâts ci-dessous, mais rappelez-vous que les dégâts du système GUMSHOE sont restreints. Dans ***La Chute de DELTA GREEN,*** les dégâts ne dépassent +1 que si l'attaque inflige plus de 2D6+3 dégâts dans ***Delta Green***.

Correspondance des dégâts

Delta Green Dégâts	***La Chute de DELTA GREEN*** Dégâts
1D3, 1D4	d-2
1D6	d-1
1D8	d+0
1D8+1, 1D10, 2D6	d+1
3D6, 4D6	d+2
5D6	d+3
6D6	d+5
10D6	d+12

Létalité

Niveau de Létalité = pourcentage de Létalité d'une attaque/17. Déterminez les résultats de * et H à partir des exemples du livre de règles.

Armure

Référez-vous au tableau de correspondance d'armure ci-dessous :

Correspondance des armures

Delta Green **Points d'Armure**	***La Chute de DELTA GREEN*** **Valeur d'Armure**
1	-1
2	-2
3-4	-3
5-7	-4
8-11	-5
12-16	-6
17-22	-7

Grimoires

Seul l'*Al-Azif* rapporte 4 points en Paranaturel ; seul le *Necronomicon* rapporte 3 points en Paranaturel. Les grimoires majeurs rapportent 2 points et les mineurs, 1 point.

Exception faite de grimoires spécifiques, la plupart rapportent entre 1 et 2 points de potentiel en Géométrie non-euclidienne. Les Officiers généreuses peuvent octroyer 1 point de potentiel en Géométrie non-euclidienne par tranche de trois ou quatre rituels présents dans un texte.

Rituels

Déterminez le coût et les autres valeurs des rituels en vous référant au tableau page 216 et aux exemples contenus dans ce livre. En règle générale, le Coût d'un rituel équivaut plus ou moins à 40 % de son coût en Points de Volonté. Souvenez-vous que ***La Chute de DELTA GREEN*** réduit les scores de SAN, des Points de Volonté et de POU en réserves dont le niveau maximum avoisine 10-12.

Sources

Les textes fondateurs

Si vous ne l'avez pas déjà fait, commencez par les histoires d'horreur fondamentales de H.P. Lovecraft. Toutes ses œuvres relèvent du domaine public et sont disponibles dans différents formats, sur papier ou en ligne. Voici quelques-uns de ses textes fondateurs :

- Nouvelles : *L'Appel de Cthulhu, Le Cauchemar d'Innsmouth, Dans l'abîme du temps, Celui qui chuchotait dans les ténèbres, La Couleur tombée du ciel, Le Modèle de Pickman, De l'au-delà* ;
- Romans : *Les Montagnes hallucinées, L'Affaire Charles Dexter Ward, La Quête onirique de Kadath l'inconnue.*

Lisez aussi les deux meilleures histoires du Mythe de Cthulhu des années 60, *Le Retour des Lloigors* de Colin Wilson et *Ceux des Profondeurs* de James Wade.

Delta Green

Delta Green existe depuis 1992, ayant fait sa première apparition dans le numéro 7 de *The Unspeakable Oath* (revue en ligne anglophone spécialisée dans le Mythe de Cthulhu). En sus de ***Delta Green*** , dont est tiré ***La Chute de DELTA GREEN***, de nombreux autres livres et suppléments de JdR sont disponibles pour cet univers, qu'ils explorent bien plus en profondeur que n'en est capable ce seul livre de base.

À quelques exceptions près, vous pouvez facilement transposer tous les monstres, rituels, personnages et objets de ces livres dans ce système de règles.

- Suppléments de JdR : ***Delta Green, Delta Green: COUNTDOWN, Delta Green: EYES ONLY, Delta Green: Targets of Opportunity*** ;
- Œuvres de fiction : *Delta Green: Alien Intelligence, Delta Green: Dark Theaters, Delta Green: The Rules of Engagement, Delta Green: Denied to the Enemy, Delta Green: Through a Glass Darkly, Delta Green: Strange Authorities, Delta Green: Tales From Failed Anatomies, Delta Green: Extraordinary Renditions*



James Ellroy

Enfin, vous devez absolument lire la trilogie de romans policiers « Underworld USA », par James Ellroy : *American Tabloid, The Cold Six Thousand,* et *Blood's a Rover.* Ellroy illustre à merveille la sombre face cachée des années 60 : il faut à tout prix voir DELTA GREEN par le prisme crasseux posé par Ellroy.

Les années 60

Pour le meilleur et pour le pire, les années 60 ont donné naissance à une bande-son inoubliable. J'en ai d'ailleurs écouté la majeure partie pendant tout le processus de rédaction. À la fin, je me suis rendu compte que j'aimais beaucoup plus Bob Dylan et The Beach Boys qu'au début. Et quand j'en avais marre des tambourins, j'éprouvais une gratitude abjecte à savoir que The Velvet Undergtour avait enregistré quatre albums entre 1967 et 1970.

La meilleure façon de se plonger dans une époque ne consiste pas forcément à lire des livres d'histoire, mais à s'immerger dans les œuvres de la période. Étudiez les vêtements, les bâtiments, les voitures, les scènes de rue. Si vous cherchez l'inspiration pour ajouter une touche des « Sixties » à votre partie de ***La Chute de DELTA GREEN***, commencez par là :

- Δ À la télévision : Pour les histoires d'espionnage, *Mission impossible, Chapeau melon et bottes de cuir, Des agents très spéciaux, Destination Danger* et *Les Espions* vous fourniront des idées de scénarios géniaux et décalés (véritable marque de fabrique des séries policières des années 60) à la limite du plausible, ainsi que du suspense et des visuels d'époque.
- Δ Œuvres de fiction : Les douze premiers romans policiers « Parker », de Richard Star, frisent la perfection ; les romans policiers en général procurent la meilleure immersion possible dans les mœurs et les réalités d'une époque. Le succès des films James Bond a inspiré de nombreuses histoires d'espionnage des années 60 : au hasard, je vous conseille les séries de romans *The Assignment,* de Edward S. Aarons, et *Nick Carter : Killmaster.* La première est mieux écrite, tout comme ses personnages ; les intrigues de la seconde sont plus intéressantes.
- Δ Films : Voici une liste incomplète de possibilités : *Brûle, sorcière, brûle !* (Sidney Hayers, 1962), *Bons baisers de Russie* (Terence Young, 1963), *Ipcress, danger immédiat* (Sidney J. Furie, 1965), *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1966), *Les Monstres de l'espace* (Roy Ward Baker, 1967), *Destination Zebra, station polaire* (John Sturges, 1968), *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968), *Vanilla* (Nicolas Roeg, 1970) et *French Connection* (William Friedkin, 1971).

Histoire

1968, l'année qui ébranla le monde, de Mark Kurlansky, a pour sujet l'année à laquelle tout le monde pense quand on dit « les années 60. » Les livres d'histoire politique (plus ou moins gauchistes) de Rick Perlstein sur Goldwater et Nixon, *Avant la tempête* et *Nixonland,* sont un bon début concernant l'histoire des États-Unis.

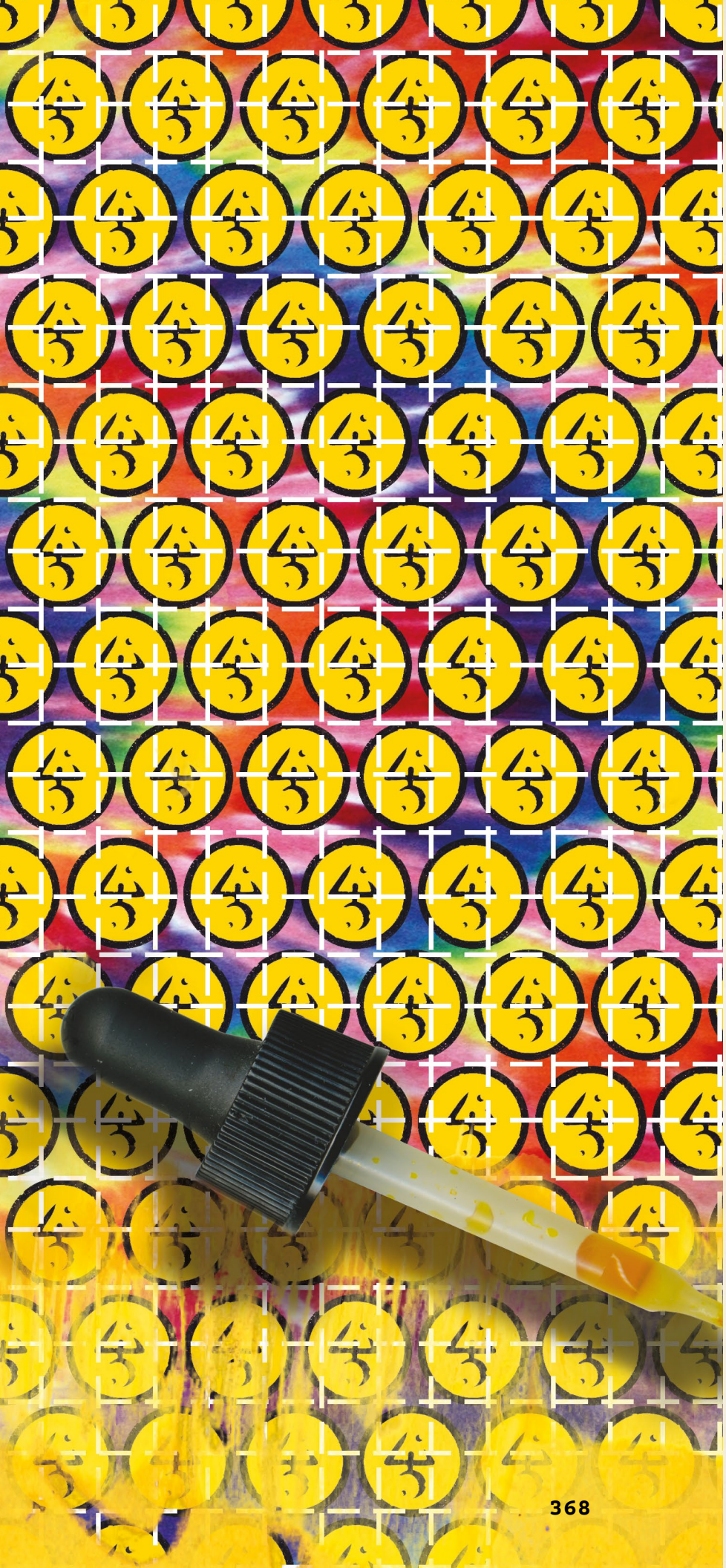
Ailleurs dans le monde, c'est la guerre du Viêtnam qui domine. *Viêtnam: A History,* de Stanley Karnow, retrace le consensus traditionnel en détail ; mes amis vétérans du Viêtnam disent que *Putain de mort* (Michael Herr) est le meilleur livre jamais écrit sur cette guerre. Parmi les nombreux livres de guerre de Osprey Publishing, *U.S. MACV-SOG Reconnaissance Team in Viêtnam* (Gordon L. Rottman) semble particulièrement pertinent.

Si vous n'avez pas vu *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), vos joueurs, eux, oui. Alors regardez ce film qui dépeint un Viêtnam mythique. Vos joueurs ne connaissent peut-être pas ***Tour of Darkness,*** le cadre des « guerres étranges » du Viêtnam pour ***Savage Worlds,*** par Teller.

Les ombres

The American Intelligence Community, publié en 1967 par le général de brigade Monro McCloskey, USAF, permet un survol assez complet de la période. Je vous recommande aussi *The Real Spy World* (Mile Copeland, 1974) pour une plongée détaillée au cœur de la CIA, ainsi que le livre de Victor Marchetti, *La CIA et le culte du renseignement,* paru la même année et qui lui porte un regard moins favorable. Dans le même genre, *Le Cambriolage,* de Betty Medsger, qui raconte le cambriolage des bureaux du FBI en 1971, permet d'avoir une vision du Bureau à travers un sombre prisme. *Black Ops Vietnam,* de Robert Gillespie, apporte un éclairage détaillé sur le MACV-SOG.

Je dois aussi vous recommander *JFK* (Oliver Stone, 1991), véritable film d'époque pouvant servir de base à toutes vos conspirations.



Là où sommeillent les ombres

Si je ne devais vous recommander qu'un seul livre sur l'occulte et tout ce qui s'y rattache de près ou de loin, il s'agirait de *UFOs and the National Security State: Chronology of a Coverup, 1941-1973,* par Richard Dolan. Il contient la dose parfaite de paranoïa des OVNI et d'histoire bureaucratique pour donner un aspect convaincant à votre MAJESTIC.

Concernant le deuxième livre, il s'agirait certainement d'une vue d'ensemble de l'occulte, tel que *Turn Off Your Mind: The Mystic Sixties and the Dark Side of the Age of Aquarius,* par Gary Lachman ; *Le Matin des magiciens,* livre de Louis Pauwels et Jacques Bergier ayant amorcé la renaissance de l'occulte lors de cette décennie, après sa traduction en anglais en 1963, serait tout aussi adéquat.

Parmi les autres possibilités riches en éléments d'époque, on trouve :

- Δ *Les soucoupes volantes, affaire sérieuse,* Frank Edwards ;
- Δ *Dans le sillage des monstres marins,* Bernard Heuvelmans ;
- Δ *The Dragon and the Disc,* F.W. Holiday ;
- Δ *La Prophétie des ombres,* John Keel ;
- Δ *The View Over Atlantis,* John Michell ;
- Δ *Invisible Residents,* Ivan Sanderson ;
- Δ *Visa pour la Magonie : du folklore aux soucoupes volantes,* Jacques Vallée ;
- Δ *L'Occulte,* Colin Wilson.

Lisez ces livres et d'autres du même genre : puisez votre inspiration dans ces textes d'époque pour l'atmosphère et le thème de vos parties, ou pour en faire l'exosquelette du secret interne gardé par DELTA GREEN.

Parmi les autres œuvres modernes dignes d'être mentionnées, on trouve la trilogie des *Forces obscures,* de Peter Levenda, et *Weird Scenes Inside the Canyon,* de David McGowan.

HANDLER INITIALS | EXTENSION | NO.

La Chute de DELTA GREEN

FICHE DE SUIVI DE L'AGENT

ÉTAT CIVIL								
Nom du joueur :	**États de service :**							
Nom de l'Agent :	Service militaire :							
Âge/Né(e) le :	Compétence (formation spécialisée) :							
Nationalité :	Arme (formation spécialisée) :							
Agence/Département :	**Géométrie non-euclidienne :**							
Profession/Grade :	Potentielle :		Niveau :					
Éducation :	**Apte à :**							
Motivation :	Violence				Impuissance			

ÉTATS DE SERVICE/BIOGRAPHIE

ÉVÉNEMENT DÉCLENCHEUR :

SANTÉ MENTALE

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Armes à feu		
Artillerie		
Athlétisme*		
Bagarre		
Bureaucratie*		
Camouflage		
Conduite		
Déguisement		
Démolition		
Discrétion		
Équitation		
Escamotage		
Mécanique		
Mêlée		
Organisation		
Pilotage		
Premiers soins		
Psychothérapie		
Réseau		
Sixième sens		

*Le niveau de base par défaut d'Athlétisme, Bureaucratie et Agence est de 2.

ÉQUILIBRE MENTAL

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SANTÉ

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

Compétences académiques			Compétences Relationnelles			Compétences techniques		
Anthropologie			Agence* ( )			Analyse de données		
Archéologie						Architecture		
Astronomie						Art		
Biologie			Connaissance de la rue					
Comptabilité			Flatterie					
Criminologie			Inspiration			Chimie		
Expertise militaire			Interrogatoire			Cryptographie		
Histoire			Intimidation			Médecine légale		
Langue étrangère			Jargon policier			Observation		
			Négociation			Pharmacie		
			ROHUM			Photographie		
			Soutien			Physique		
Loi			Technique professionnelle			Récupération de données		
Médecine						Science alternative		
Occultisme						SIGINT		
Paranaturel						Survie		

La Chute de DELTA GREEN

FICHE DE SUIVI DE L'AGENT

LIENS

Liens		Liens au sein de DELTA GREEN	

TROUBLES

	Diff +

CONTACTS DE RÉSEAU

Nom	Notes
Réserve restante de Réseau	5

MATÉRIEL/ARMES

NOTES

Croyances, passe-temps, obsessions, goûts musicaux ou équipes sportives préférées. Que boit votre Agent ? Qu'est-ce qu'il/elle fume ?

Quelque chose que vous admirez chez l'Agent.

Quelque chose que vous n'aimez pas chez l'Agent.

Pourquoi DELTA GREEN fait confiance à votre Agent pour faire face aux menaces paranaturelles et les garder secrètes ?

Pourquoi votre Agent pense qu'aider DELTA GREEN et garder ses secrets nourrit sa Motivation ?

La Chute de DELTA GREEN

FICHE DE SUIVI DES AGENTS DE L'OFFICIER

Joueur				
Agent				
Service militaire				
Département				
Motivation				
Lien 1				
Lien 2				
Lien 3				
Lien 4				
Santé				
Équilibre mental				
Santé mentale				
Maladie mentale				
Réseau				
Contact 1				
Contact 2				
Contact 3				
Contact 4				
Agence				
Analyse de données				
Anthropologie				
Archéologie				
Architecture				
Art (Spécialité 1)				
Art (Spécialité 2)				
Astronomie				
Biologie				
Chimie				
Comptabilité				
Connaissance de la rue				
Criminologie				
Cryptographie				
Expertise militaire				
Flatterie				
Histoire				
Inspiration				
Interrogatoire				

RDP86-00601R000300060700

La Chute de DELTA GREEN

FICHE DE SUIVI DES AGENTS DE L'OFFICIER

Joueur				
Agent				
Intimidation				
Jargon policier				
Langue étrangère				
L étrangère 2				
L étrangère 3				
L étrangère 4				
Loi				
Médecine				
Médecine légale				
Négociation				
Observation				
Occultisme				
Paranaturel				
Pharmacie				
Photographie				
Physique				
Récupération de données				
ROHUM				
Science alternative				
SIGINT				
Soutien				
Survie				
Technique professionnelle				

NOTES

RDP86-00244R000300060700

Fiche des modificateurs de Seuil de Blessure

Dans les parties qui utilisent toutes les options et règles tactiques, les Seuils de Blessure peuvent changer du tout au tout. Essayez d'ajuster ces valeurs si vous le pouvez : si un combattant possède un Seuil de Blessure de 7 et que celui d'un autre est de 9, gérez leur combat comme s'ils avaient un Seuil de Blessure respectif de 3 et 5. Cela permet de raccourcir les combats tout en les rendant plus dangereux et donc plus palpitants.

Niveau de compétence en Athlétisme

Athlétisme 8+ : Seuil de Blessure 4
Athlétisme 7- : Seuil de Blessure 3

Couvert

Défenseur à découvert : -1
Défenseur en partie à couvert : +0
Défenseur à couvert : +1

Éclairage

Si le personnage tient une lampe-torche allumée, qu'il est recouvert de peinture phosphorescente, éclairé par un viseur laser ou localisé (ou blessé) par une balle traçante, son Seuil de Blessure **diminue** : -1

Effet de surprise

Ennemis pris au dépourvu : +2

Armes de jet

Si l'attaquant lance son arme à moyenne portée : +1

Coup précis

Endroit visé	Modificateur du Seuil de Blessure
Objet volumineux transporté (lance-roquettes, mallette, sac à dos)	+1
Torse, *pare-brise*	+1
Poitrine (si l'attaquant fait face à la cible)	+2
Ventre, *une fenêtre précise, rotor anticouple*	+2
Tête ou membre	+2
Main ou pied, articulation, *pneu*	+3
Cœur, gorge, bouche ou visage	+3
Arme ou tout autre objet tenant dans la main	+3
Œil, *phares*	+4
Poitrine (si la cible tourne le dos à l'attaquant)	+4

Obscurité

Niveau d'obscurité	Portée			
	À bout portant	Courte	Moyenne	Longue
Nuit			+1	+1
Ténèbres		+1	+2	+2
Obscurité totale	+1	+2	+3	+3

Blessures

Attaquant Blessé : +1
Attaquant aveuglé (gaz lacrymogène, projecteurs, etc.) : +2
Défenseur aveuglé : -2

État mental

Attaquant Choqué : +1
Attaquant en Dépression (crise aiguë) : -1

Poursuites

Si l'attaquant grimpe sur un véhicule : +1
Si l'attaquant est assis côté passager : +1
Si l'attaquant est un poursuivant (à pied ou en véhicule) : +1

Obscurité

Niveau d'obscurité	Modificateur de Discrétion de l'adversaire	Modificateur de Vigilance de l'adversaire	Seuils de Blessure	Modificateurs de tâches visuelles
Nuit	Augmente de +1	Diminue de -1	+1 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +1
Ténèbres	Augmente de +2	Diminue de -2	+1 à Courte portée ; +2 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +2
Obscurité totale Difficulté +1 aux tests d'Équilibre mental	Augmente de +3	Diminue de -3	+1 à Bout portant ; +2 à Courte portée ; +3 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +3

Armes et explosifs

Type d'arme	Dégâts
Coup de poing/de pied	d–2
Matraque, poing américain, petite arme improvisée, crosse de pistolet, gourdin, pointe punji, couteau	d–1
Machette, batte de baseball, crosse de fusil, gros gourdin, arme improvisée volumineuse, carreau d'arbalète, petite arme à feu (pistolet cal. .32 ou inférieur, fusil 6,5 mm ou inférieur, fusil d'assaut, fusil à pompe cal. 20 ou inférieur)	d+0
Épée, hache à incendie, baïonnette attachée, flèche, couche de pointes punji, arme lourde (pistolet 9 mm ou supérieur, fusil cal. .30 ou supérieur, mitraillette, fusil à pompe cal. 12 ou supérieur)	d+1
Arme très lourde (mitrailleuse cal. .50, fusil antichar)	d+2

Pour les armes à feu, ajoutez un +2 supplémentaire en cas de tir à Bout portant. Tous les fusils à pompe ajoutent un +1 supplémentaire aux dégâts à Courte portée.

Létalité

Si l'attaque possède un niveau de Létalité (par ex., L2) :

- Δ Lancez un dé de dégâts.
- Δ Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de Létalité, la cible meurt.
- Δ Si le résultat est supérieur au niveau de Létalité, alors les dégâts infligés à la cible équivalent à (Létalité x 5 + résultat du dé).

Si le niveau de Létalité comporte un astérisque (par ex., L2*) :

- Δ Lancez un dé de dégâts comme ci-dessus.
- Δ Si le résultat est supérieur au niveau de Létalité, la cible devient Grièvement blessée (sa Santé passe à -6).
- Δ Si la cible était déjà Blessée ou pire, elle meurt.

Si le niveau de Létalité comporte un H (par exemple, L2H) :

- Δ Lancez un dé de dégâts comme ci-dessus.
- Δ Si le résultat est supérieur d'un point au niveau de Létalité, la cible est Blessée (sa Santé passe à 0).
- Δ Si la cible était déjà Blessée, elle devient Grièvement blessée.
- Δ Si la cible était déjà Grièvement blessée, elle meurt.

Si le niveau de Létalité comporte un astérisque et un H (par ex., L2*H) :

- Δ Lancez un dé de dégâts comme ci-dessus.
- Δ Si le résultat est supérieur d'un point au niveau de Létalité, la cible devient Grièvement blessée (sa Santé passe à -6).
- Δ Si le résultat est supérieur de deux points au niveau de Létalité, la cible est Blessée (sa Santé passe à 0).

Exemple :

Un jet de dégâts de 2 signifie que la cible :

Subit 7 points de dégâts de Létalité L1.

Est Blessée par une Létalité L1H.

*Est Grièvement blessée par une Létalité L1*H.*

Meurt d'une Létalité L2H.

Type d'arme	Niveau de Létalité
Fusil d'assaut ou mitraillette en mode automatique, grenade à phosphore	L1
Mitraillette légère ou SAW (cal. .30, BAR, M60), grenade à main, grenade à fusil, lance-grenades M79, lance-flammes	L1*
Mitrailleuse lourde (cal. .50), lance-roquettes (M72, RPG-7), roquette d'hélicoptère (FFAR de 69,85 mm), obus de mortier léger (60 mm max.), canon automatique (20 ou 40 mm), obus à phosphore	L2
Mine Claymore, obus de mortier lourd (+61 mm), obus « canister », lance-grenades automatique (M75, M129), lance-flammes monté sur véhicule	L2*
Canon de char d'assaut, fusil sans recul, sacoche explosive	L3
Obus hautement explosif d'artillerie, frappe aérienne au napalm	L3*
Bombardement aérien	L4*

Explosifs

Niveau de Létalité	Exemples	Portée létale	Portée des dégâts	Portée des débris
L1*	Grenade, bombe artisanale, bâton de dynamite	Bout portant	Courte d+5	–
L2	Roquette de lance-roquettes/d'hélicoptère, pain de C-4 ou de plastic, 2 m de cordon détonnant, obus de mortier léger (60 mm max.), bouteille de gaz	Bout portant	Courte d+10	Moyenne
L2*	Mine Claymore, mine terrestre, obus « canister »	Bout portant	Courte d+10	Moyenne
	Obus de mortier lourd (81 mm), gazoduc	Courte	Moyenne d+10	Longue
L3	Obus de canon antichar, cartouche de fusil sans recul, sacoche explosive, missile air-sol léger (AGM-12, AGM-22)	Courte	Moyenne d+15	–
L3*	Obus hautement explosif d'artillerie, roquette à sous-munitions, véhicule piégé	Courte	Moyenne d+15	Longue
L4	Missile air-sol lourd (AGM-65)	Moyenne	Longue d+20	–
L4*	Bombe multi-usages pour frappe aérienne	Moyenne	Longue d+20	220 m

Résumé des options de combat

Tir automatique

Rafales de trois coups : Dépensez au minimum 3 points supplémentaires d'Armes à feu, que vous ajoutez à votre test. Pour chaque tranche de 3 points qui dépasse le Seuil de Blessure de la cible, ajoutez un dé de dégâts supplémentaire.

Tir automatique : Dépensez au minimum 5 points supplémentaires d'Armes à feu, que vous ajoutez à votre test. Vous pouvez dépenser des points d'Athlétisme et d'Équilibre mental pour atteindre 5, mais ils ne s'ajoutent pas au total. Les dégâts deviennent L1 pour toutes les cibles dans votre rayon de tir (2 m depuis le point de visée).

Tirer en avançant : Dépensez 2 points d'Armes à feu (ou 1 point d'Armes à feu et 2 points d'Athlétisme) pour toucher une autre cible à 3 m max. de votre première cible. Quand vous tirez en avançant, votre premier résultat doit toucher toutes les cibles.

Vider son chargeur : Sur un 6 naturel, vous videz votre chargeur puis devez recharger. Vous pouvez lancer deux fois les dégâts répartis sur deux cibles ou trois fois sur une seule cible.

Enrayage : Deux 1 naturels successifs sur un test d'Armes à feu enrayent une arme automatique. Un test d'Armes à feu ou de Mécanique (Diff 4) permet de la désenrayer en un tour, en deux pour une Diff 3 ou en trois pour une Diff 2.

Artillerie : Utilisez Artillerie plutôt qu'Armes à feu pour les mitrailleuses. Les mitrailleuses tirent en mode automatique sans que vous ayez à dépenser 5 points supplémentaires.

Coup critique

Sur un 6 naturel et si vous dépassez le Seuil de Blessure de +5, infligez deux fois les dégâts.

Désarmer

Nécessite un tir précis sur l'arme (Difficulté +3). L'effet dépend de la compétence utilisée :

- Armes à feu : cible désarmée.
- Mêlée : cible désarmée si son arme était plus légère ; sur un 6 naturel, la cible est désarmée même si son arme était plus lourde.
- Bagarre sur une arme en main : Bagarre en opposition pendant un tour, le gagnant récupère l'arme.
- Bagarre sur une arme dans son holster : dépensez 3 points d'Escamotage ou de Mêlée pour récupérer l'arme.

Esquive

Déclarez votre esquive, dépensez 2 points d'Athlétisme pour augmenter votre Seuil de Blessure de +1, pour un maximum de +3. Contre vous, le Seuil de Blessure de vos ennemis augmente de +2 par dépense, pour un maximum de +6.

Viser

Prérequis : Armes à feu 8+ ; tirer avec un fusil.

Passez au minimum un tour à viser pour réduire le Seuil de Blessure d'un adversaire.

- Ennemi alerte : Seuil de Blessure -1
- Ennemi pris au dépourvu : Seuil de Blessure -2

Portée étendue : dépensez 2 points d'Armes à feu ; gratuit si votre fusil possède une lunette.

Tir de couverture

Test d'Armes à feu. La Difficulté dépend de l'étendue de la zone couverte (Diff 3 [embrasure de porte] à 6 [route à trois voies]).

Maintenez le tir pendant 2 tours max. (semi-automatique) ou 5 tours max. (automatique).

Traverser la zone couverte nécessite un test d'Athlétisme de Difficulté équivalente au résultat du test d'Armes à feu pour le tir de couverture.

Fiche récapitulative de régénération des compétences

Compétences d'investigation

Régénération totale à la fin d'une opération ou à la fin d'une pause durant une longue opération en plusieurs étapes.

Santé

Récupérable grâce à Premiers soins :

- 2 points par point de Premiers soins dépensé par d'autres personnages.
- 1 point par point de Premiers soins dépensé par soi-même.
- 1 point par scène si la réserve de Premiers soins du soigneur est vide.

L'Agent régénère 2 points par jour de repos à moins d'être Grièvement blessé.

Grièvement blessé : L'Agent doit passer 1 jour à l'hôpital pour chaque point manquant en-dessous de 0. Cette période passée, il récupère la moitié de sa réserve de Santé. Il régénère toute sa réserve de Santé le jour suivant.

Santé mentale

La Santé mentale ne se régénère pas, mais les Agents peuvent la restaurer grâce au *Déni* (cf. page 130), à l'*Évanouissement* (cf. page 130) et à la *Destruction du Paranaturel* (cf. page 130).

Équilibre mental

L'Agent récupère 2 points par point de Psychothérapie dépensé par d'autres personnages.

Tableau des coups précis

Endroit visé	Modificateur du Seuil de Blessure	Dégâts supplémentaires
Objet volumineux transporté (lance-roquettes, mallette, sac à dos)	+1	
Torse, *pare-brise*	+1	
Cible dans une foule : à Bout portant ou dans un petit groupe resserré (3-6)	+1	
Poitrine (si l'attaquant fait face à la cible)	+2	+2 (arme)
Ventre, *une fenêtre précise, rotor anticouple*	+2	
Tête ou membre	+2	+2 (arme ; uniquement à la tête)
Cible dans une foule : à longue portée ou dans un grand groupe resserré (7+)	+2	
Main ou pied, articulation, aine, *pneu*	+3	+2 (sans armes ; uniquement à une articulation ou à l'aine)
Gorge, bouche ou visage	+3	+3 (arme ; uniquement à la gorge) +2 (sans armes)
Cœur	+3	+3 (arme)
Arme ou tout autre objet tenant dans la main	+3	Cf. Désarmer, page 110
Œil, *phares*	+4	+2 (arme, aveuglé pendant 2 tours) +3 (sans armes)

L'Agent récupère 1 point par tranche de 2 points de Lien dépensés *immédiatement* après une perte.

Une fois par session, l'Agent peut :

- Régénérer 1 ou 2 points s'il suit sa Motivation et que cela le met en danger ou amène une complication scénaristique.*
- Régénérer 1d points d'Équilibre mental en dépensant des points de manière impressionnante.* *Ne s'applique pas en mode Éprouvant.*
- Régénérer un nombre de points d'Équilibre mental équivalent à la Santé mentale restaurée par la Destruction du Paranaturel. *Ceci s'applique seulement en mode Lueur d'espoir.*

Entre deux opérations, l'Agent :

- Régénère 2 points en s'adonnant à son Addiction (s'il en possède une).
- S'adonne à sa Vie privée (cf. page 137).

Autres compétences générales

Une fois par session :

- L'Agent régénère 1 ou 2 points de n'importe quelle réserve s'il suit sa Motivation et que cela le met en danger ou amène une complication scénaristique.*
- Un avantage de recherche tactique permet de régénérer une partie des points (le plus souvent d'une compétence de combat).*
- L'utilisation de compétences d'investigation lors d'une course-poursuite permet de régénérer une partie des points (le plus souvent d'une compétence de poursuite).*
- Après avoir passé une heure dans un Refuge (cf. page 135), l'Agent régénère tous les points de trois compétences générales (sauf Bureaucratie, Santé, Réseau, Santé mentale et Équilibre mental).

S'il s'est écoulé 24h depuis la dernière dépense :

- L'Agent régénère tous ses points en Athlétisme, Conduite, Armes à feu, Artillerie, Mêlée, Pilotage et Bagarre.

On ne peut pas régénérer des points de Bureaucratie et de Réseau pendant une opération.

Un Agent Épuisé (cf. page 091) ne peut pas régénérer ses points en Athlétisme, Conduite, Armes à feu, Artillerie, Mêlée, Pilotage et Bagarre.

À la fin de l'opération :

- L'Agent régénère tous ses points de compétences générales (sauf Santé, Santé mentale et Équilibre mental).

*Au bon gré de l'Officier.

Souscripteurs à la campagne française sur Game on Tabletop

Patrick ABITBOL, Antoine AGOSTINI, Richard AGUENIER, Malik ALLAOUA, Thomas AMIRAULT, Joffrey ANDRIEU, Bertrand ARLABOSSE, Nicolas AUDEBERT, Clément AUMONT, Marc AXCERIAS, Clément BACA, Vincent BAILLARD, Lionel BALZAN, Stephan BARAT, Christophe BASTIN, Vincent BECKER, Dany BERNASCONI, Aymeric BESSET, Alexandre BEYLS, Grégory BIDAULT, Serge BILLARANT, Jean-Luc BLANC, Thibaut BLEGER, Sylvain BONNEAU, Éric BONNET, Marc BOSSUT, Marc BOUALAM, Jean-Charles BOUDIER, Nicolas BOYAT, Gilles BRESSOUD, Philippe BRIFFAULT, Florent BRUYERS, Gaël BULTEAU, Éric CABANNE, Pascal CAILLAUD, Matthieu CARBON, Clément CARPENTIER, Fabrice CARREGA, Simon CAVALIE, Antonin CHAMPION, Sylvain CHAPDELAINE, Denis CHAPPERON, Stéphane CHAPUS, Jérôme CHARTIER, Guillaume CHERON, Yann COLLETTE, Christophe CORSO, Yves COSSART, Laurent COURNAULT, Fabrice CRÉZÉ, Christophe CROCE, Pierre DE SOLA, Clément DEBITON, Alexis DECRETTE, Alban DEGARDIN, Cyprien DELPUECH, Jean-François DELROISSE, Pascal DEMIRTAS, François-Olivier DESMET, Marc DIEU, Maxime DROUOT, Nicholas DUBOIS, Benoît DUBOSCQ, Frédéric DUFLOT, Alexis DUFRENOY, Denis DUNOYER DE SEGONZAC, Sébastien DUPUIS, Jean-Pierre DUVIGNEAU, Patrice ESMIEU, Matthieu FÉNOT, Edwin FARES, Fabien FARGES, Julien FAURE, Philippe FENOT, Jérémie FERNANDES, Gaël FILHOL, Aurélien FONTANEAU, Valentin FOURNY, Damien GALBAN, Antoine GANDILHON, Franck GARNIER, Pierre-Marie GAVAT, Stéphane GELGOOT, Noël GILLAIN, Sylvain GODEL, Axel GOTTELAND, Jean-Paul GOURDANT, Sébastien GRAS, Benoît GUILLAUMOT, Asheesh GULATI, Pierre-Yves HAINAUX, Camille HALLER, Raphaël HAMIMI, Adrien HANUS, Damien HARDY, Jean-François HAUTIN, Thibaud HECQ, Gaël HENRY, Gaël HERBIN, Philippe HEREDIA, Olivier HEZEQUES, Yannick HIMBER, Jérôme HOFFECARD, Fabrice HUBERT, Antoine IMHOFF-RAMPILLON, Olivier JACQUEMIN, Michael JASMIN, Denis JEAN, Frédéric JOLY, Élise KLAY, Didier KURTH, Jacques LABYE, Jolan LACROIX, Jérôme LACROUTS, Véronique LAGARDE, Yannick LALAGUE, Julien LALOI, Denis LALOY, Christophe LAPASSOUSE, Morgan LATERRADE, Nurthor LE NOIR, Stéphane LECHENNE, Romain LECLERCQ, André LECOANET, Arnaud LECOINTRE, Antoine LEJEUNE, Jean-François LEMIRE, Fabrice LEVRON, Laurent LIMOUSY, Mathieu LORANGE, Lionel LORENZINI, Morgan LOUARN, Sébastien MALANGEAU, Antony MALIN, Rémi MANTOVANI, Christophe MARINIER, Sébastien MARTINS, Julien MATA, Sébastien MATTLER-BOHRO, Marc MERCADIER, Pierre MICHELET, Cyril MIMOUNI, Alexandre MIRZABEKIANTZ, Julien MONDOLONI, Christophe MONTASTIER, Matthieu MORANDEAU, Éric MOREL, Ghislain MOREL, Cyril / Elias MOULARD / AFLAK, Mickaël MOUTOT, Pascal NICOLETTE, Pernic NORI, Elric NOTHIAS, Stéphane NOUAILHAS, Thomas OLLIER, Hugues PAUGET, Matthieu PERIN, François PERSEVAL, Sylvestre PICARD, Arnaud PICHON, Mickaël PINVIN, Manuel PONCE, Éric POUPARDIN, Thomas PROVINI, Cyril PUIG, Frédéric QUANTIN, Nicolas REGNIEZ, Stéphane RENARD, Olivier RIBON, Vincent RITT, Olivier ROBINEAU, Jean-Michel ROGER, Olivier ROHLAND, Olivier RONDIER, Quentin ROQUIER, David ROSSELLO, Frédéric ROUSSEAUX, Florent RUARD-DUMAINE, Julian SEGAIN, Aurélien SIGNAT, Thierry SILHOL, Nicolas SWIATEK, Samuel SZYMANSKI, Christophe TASSIAUX, François TAVIN, Olivier TETAZ, Stéphane THIRION, Jérôme THOMAS, Thierry TRANCHINA, Damien TRAVAILLARD SOL, Pierre TROTIN, Nathan VAN EES, Frédéric VELASCO, David VIAL, Olivier VILELLA, Jonathan VOLZ, Nicolas ZINDO

Boutiques

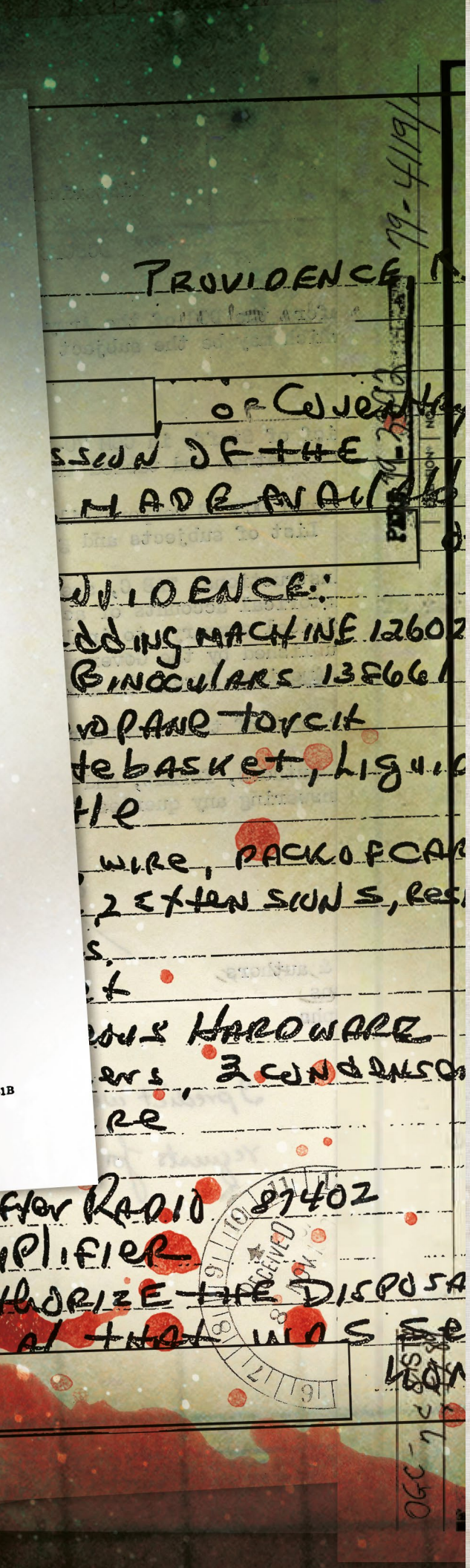
La Librairie du Manoir (6, rue Henri René, 34000 Montpellier)
Grimgaard (515, faubourg Montmélian, 73000 Chambéry)
La Crypte du jeu (7, cours Lieutaud, 13006 Marseille)
Philibert (12, rue de la grange, 67000 Strasbourg)
Bazar du Bizarre
L'Œuf Cube (24, rue linné, 75005 Paris)
Troll2jeux (15/17, place d'Aligre, 75012 Paris)
L'Autre Monde (20, rue Hors Château, 4000 Liège)
Jeux Descartes (52, rue des Écoles, 75005 Paris)
Cellules Grises Album (C.Cial Évry 2, 91000 Évry)
Trollune (25, rue Sébastien Gryphe, 69007 Lyon)
Boutique Casus Belli
Ludocortex
Espace culturel Leclerc Quimper (3, avenue de Gourvily, 29000 Quimper)
Le Temple du jeu à Nantes (4, rue Neuve des Capucins, 44000 Nantes)



Index

A

À couvert 102
A-Abhi 292
Années 60 187–203, 328
  Nouvelles inventions 148
  pouvoir d'achat 147
  prix 144
Accoutumance 128, **132**
  récupération de l'Équilibre mental 135, 136
  rituels de Géométrie non-euclidienne 214
  wendigoïsme 275–276
Acéphale **293–294**, 301
  avatar 239
Achats 144
Acronymes
  ACS/I 036
  AEC 032
  AFOSI 031
  ARCHINT 177
  ARPA 031
  ATC 156
  BNDD 039
  CDC 036
  CDSC 044
  CGI 036
  CIA 032
  CIC 184
  CID 307
  DGI 307
  DIA 036
  DS&T 035
  FBI 037
  FBN 039
  GCHQ 044
  GRC 044
  INR 043
  KGB 307
  MACV-SOG 038
  MCI 036
  MI-5 044
  MI-6 044
  MRE 044
  NASA 040
  NCDC 036
  NID 044
  NRO 040
  NSA 040
  OHS 176
  ONI 042
  ORD 035
  OSS 033
  P4 042, 172
  PAD 034
  PISCES 174
  PRO 044
  PSYOP 029
  ROEM 035
  ROHUM 065
  SAS 044
  SBS 044
  SEI 035
  SIGINT 066
  SOD 032
  SOE 176
  SOSUS 198, 289
  SY 043
  TF157 042
  TSD 033
  USAFSS 028
  USAIC 029
Action sous-marine 118
Activiste 045
Advanced Research Projects Agency (ARPA) **031**, 181
  chercheur 031
Agence (compétence) 054
  plusieurs 055
  OSS 033
Agent (antécédent)
  CIA 032
  Forces spéciales 030
Agent des Affaires étrangères 043
Agents 017–079
  Bureau de sécurité du Département d'État 043
  CIA 032
  conseils 165–168
  consolidation de l'équipe 334
  conversion à partir de ***Delta Green : Le Jeu de Rôle*** 364–366
  détails personnels 051–052
  en tant que terme de jeu 013
  événement déclencheur 333–334
  introduction de nouveaux 020
  FBI 037–039
  FBN 039
  NSA 040–041
  ONI 042
  passé 051–052
Agents étrangers 044
Agents non fédéraux 044–047
Ai-apa **242-243**, 281
Air America 046
Air Force, É.-U **027-028**, 031, 180, 303
  39e escadre de Sauvetage et de Récupération Aérospatiale 181
  56th Air Commando Wing 038
  1127e Groupe d'Intervention 181
  6594e Centre d'essai aérospatial 198
  BLUE TEAM 181
  Centre de Contrôle des Satellites 198
  Commandement du Matériel Aérien 176, 178, 181
  Division Technologie Étrangère 181, 184
  Office of Special Investigations **031**, 198
  opérateur de surveillance 028
  Laboratoire de l'Armement 181
  Service de sécurité 028
Alaska 224, 228, 247, 248, 266
Aldébaran 215, 231, 233, 258
Alhazred, Abdul 208, 226, 288, 292, 296
Allemagne 152, 172, 194, 209, 292, 304, 307, 311.
  Voir aussi Karotechia
  Berlin 184, 189
  est 307
    service des renseignements 307
  ouest 152, 194, 307
Alzis, Stephen 192–193, 302, 306, **308**, 310, 311, 312, 314, 333
Amérique contre le communisme clandestin 317
Amici Domitiani 318
Amnésie 133
Analyse de données 056



Analyste (antécédent)
CIA 032
Département d'État 043
DIA 036
ONI 042
Analystes (DELTA GREEN) 176
Annexe 174
Antarctique 201, 224, 226, 227, 304
Antécédents 021. *Voir aussi Antécédents spéciaux*
civil 031–043
étranger 044
militaire 025–030, 042
non fédéral 045–047
Anthropologie 056
Appareil photographique Minox 152
Arabie 208, 214, 226, 227, 234, 258, 291, 293. *Voir aussi Yémen*
Arabie saoudite.*Voir Arabie*
Archéologie (compétence) 056
Archéologue 045
ARCHINT 177, 185, 196, 229, 294, 297
Architecture 056
Argent 147
Argentine 201, 227, 304
Armes à Feu
(compétence) 067
acheter 144
coups précis 108–110
dégâts 098–099
enrayement 108
formation spécialisée 077–079
silencieux 151
tir automatique 106–107
tir de couverture 111, 113
viser 111
Armée, É.-U *passim* 019, 025–030. *Voir aussi Branches spécifiques*
7e Hôpital de campagne 189
attaché 037
aumônier 025
CIC 184
conscription en temps de paix 025
Corps du Renseignement 029
discrimination 019
Forces spéciales 030, 038, 175, 199
G-2 036
grade 026
Groupe des opérations psychologiques 029
marin 027
Marine 028
médecin 026
officier de renseignement 028
opérateur de surveillance 028
pas de service 025
pilote 027
pilote de chasse 026
psychiatre 026
PSYOP 029
Rangers 030, 175, 195, 198
Service de santé 026
soldat 028–029
spécialiste du renseignement urbain 029
Armure 101–102
créatures 285
protection contre les accidents 117–118
véhicules 154
Arrestation 162
Art 056
Artillerie
(compétence) 068
attaques 105–106
dégâts 100
Asphyxie 118
Astronomie 058
Athlétisme 068
Atomic Energy Commission (AEC) **032**, 338
enquêteur 032
Laboratoire Scientifique de Los Alamos 178
Aumônier 025
Aura de pouvoir 300
Australie 044, 184, 186, 201, 202, 224, 226, 228, 251, 263, 315
Bureau Unifié du Renseignement 184
Autorisation MAJIC 178, 181–182, 183
Autres dimensions 229–232
créer 235
Avantages Tactiques Complémentaires (ATC) 156–158

Avion-espion U-2 040, 078, 079, 182, 188
Azathoth 186, 208, 228, **296**, 298, 301
Azathoth et autres poèmes 208

B

Bagarre
compétence 068
coups précis 108–109
dégâts 098–099
saisie 099
Balise de pistage 152
Baltimore 174, 209
Base aérienne de Thule 198, 201, 226, 228. *Voir aussi Hyperborée*
Terres du nord légendaires 210, 228
Site yithien 228, **229**, 248
Base aérienne de Wright-Patterson 036, 178, 181, 183, 202
Bâtons de Punji 150
Bêtes lunaires 293, 313, 317
Bibliothèque du Congrès 037, 174, 240
Chercheur de la DRD 037
Biologie 054
Birmanie 226, 272, 292
Bitterich, Olaf **304**, 321
Black-bagger (antécédent)
CIA 035
FBI 039
NSA 041
Blessure 100–101
Blessure et mort 100–101
Boîtes vertes 144–145
Bokrug 295
Boston 174, 291, 315, 321
Brésil 184, 305
Brewster, Thalia 181
Brisé 121
Brûlure 115
Brume sans Nom 295
Bureaucratie 068–069
Bush, Vannevar 178, 181

C

Cambodge 188, 195, 196, 199, 200, 323
Camouflage 069
Camp, Joseph **175**, 192
Campagne
création 339–341
MAJESTIC 185
modes 138
Canada 184, 186, 228, 292
Carcosa 210, 214, **230–231**, 299, 343
Carter, Randolph 206, 227, 228, 231
Cauchemars 132
Cavanaugh, Edwin Forbes 181
Central Intelligence Agency (CIA) 019, **032–036**, 159, 174, 176, 180, 181, 182, 185, 187, 188, 189, 190–191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 212, 232, 272, 290, 303, 304, 327, 337, 338, 340
agent 032
Air America 046, 192
analyste 032
« Boutique » 035
Bureau du Renseignement Scientifique 182
Direction des opérations 032, 034
Direction des sciences et technologies **033**, 035, 181
Direction du renseignement 032–031
discrimination 019
Division des opérations nationales **032**, 180, 197
Office of Research and Development (ORD) **035**, 196
Office of Strategic Services 033
officier référent 034
Political Action Division 034, 176
programme U-2 040, 180, 182
Special Operations Division (SOD) **033**, 038, 188, 193
spécialiste de l'entrée clandestine 035
Technical Services Division **033–034**, 152, 176
Transmetteur SRT-3 152
Centre YY-I 172
Cercle d'études de l'amour véritable 323
Cercle glorifié 303, 317, **319**, 332
Ceux d'ailleurs 196, **240–241**
Chaleur 119
Chercheur (antécédent)
ARPA 031
Bibliothèque du Congrès 037
CDC 036
CIA ORD 035–036
DRD 037
laboratoire du FBI 037
non fédéral 045
Chicago 176, 196, 197, 314, 322, 323, 332
Chien de garde 113
Chiens de Tindalos 223, **241–242**, 281, 291
Chili 189, 201, 203
Chimie 058
Chine, communiste 175, 188, 190, 192, 194, 197, 201, 210, 225, 229, 271–272, 276, 279, 293, 312–314. *Voir aussi* Taïwan
agences de renseignements 307
Tsingtao 192
Choqué 121
Chorazin
Enfants de 208, **322–323**
ville 229
Chose-rat 243–245
Choses aux ailes noires **242–243**, 304, 314. *Voir aussi Ai-apa*
Choses Très Anciennes 211, 224, 227, 258, 281, 298
Cité sans Nom 214, **226**, 258
Club Apocalypse 308, **311–312**
Coleman, Isaac 184
Colombie 175, 198–199, 202, 254, 303
Combat 095–113
conditions 101–106
coups critiques 110–111
options 106–113
pendant une poursuite 093–094
résumé des options 112
Combattant tribal 047
Combiné de monteur de lignes 149

Comité de pilotage 179
Comité des chefs d'état-major interarmées 012, 033, 038, 173, 175, 179, 199
Comité exécutif (ExComm) 165, 173, 175–176, 177, 200
  salle de réunion 174
Comment préparer un crime 330–332
Commissariat du 11e arrondissement 322
Commission géologique, É.-U 177, 190
Communicable Disease Center (CDC) 036
Compétences 054–077. *Voir aussi Compétences d'investigation et compétences générales, compétences spéciales*
  acquérir 022–024
  compétences particulières 022
  générales 024, 067
    liste 024
  investigation 054–067
    liste 023
  utilisation relationnelle 054
Compétence (formation spécialisée) 077–079
  acquérir 079
  armes 079
Compétences d'investigation 054–067
  acheter 022–023
  ATC 156
  liste 023
  poursuites 092
  récupération 126
Compétences générales 067–077
  acheter 024
  liste 024
  niveaux expliqués 024
  récupération 134
  tester 086–088
  utilisation comme compétence d'investigation 067
Compétences Relationnelles
  liste 023
  tuer 101
  votre personnalité 051
Comptabilité 058
Compulser les grimoires 207
Connaissance de la rue 058
Conduite 070
Confrérie de Dion 319
CONGÉLATEUR 178–179, 182, 193, 262
Congo 044, 119, 186–187, 189, 193, 228, 248, 254, 295, 305
Contrées du Rêve 227–228, **231**, 280, 287, 291, 293–295, 313, 317, 320. *Voir aussi Leng, Kadath, Sarnath*
Contrefaçon 057
Cook, Martin 013, 172–173, 175, 185, 187, 314, 323
Coopération 087–088
Corée 044, 192–193
  du Nord 196
  Guerre de Corée 025, 028, 052, 175, 177, 227, 314
Corps des Marines, É-.U 027, 028–029, 043, 172, 177, 192, 195–196, 200, 203, 303, 350
  42e Bataillon 210
  antécédent 028–029
  Force Recon 030, 038, 340
  renseignement 036
Couleur tombée du ciel 254–256
COUNTRY CLUB 180, 181, 183, 185
Coups critiques 110–111
Coups précis 108–110
  tableau des modificateurs 110
Création de personnages 020–053
  résumé 018
Créatures 237–287
  conversion à partir de ***Delta Green : le Jeu de Rôle*** 365
  créer 282–287
  défenses 238–239
  faiblesses 287
  investigation 239
  mélange 282
  personnaliser 280–282
  règles générales 237–239
Criminel 045
  Mafia 306
  tongs 314
  Yakuza 303–304
Criminologie 059
Crom Cruach 292
  Crom-Ya 224
Cruel empire de Tsan-Chan 225, 313–314, 316
Cryptographie 059
Cthulhu 206, 224, 242, 257, 266, 268, 269, 288, **289–290**, 292, 295, 300–301. *Voir aussi Profonds*
  culte 198, 226, 229, 242, 288, 294, **302–303**, 313–314, 332
  idole 290
  larve stellaire **258–259**, 286
Cthulhu (JdR) 237, 329
  comparatif des créatures 237
Cuba 028, 044, 102, 190, 193, 202, 309
  Crise des missiles 190
  service des renseignements 307
Culte de la Transcendance 296, 297, 315, **316–321**, 332. *Voir aussi Cultes individuels*
Cultes 302–323. *Voir aussi Comment construire un culte 332*

D

Dagon 176, 269, 303, 319
  Appel de 218
  Livre de 209–210
  Ordre ésotérique de 266
Dal'Likho 318
Dao Sâm 196, 200, 309, **323**
De Retour dans le Monde 137–141
  opérations illégales 146
  suivre une formation spécialisée 078
De Vermis Mysteriis **208**, 254, 297
Défis longs 088
Dégainer rapidement 096
Dégâts 098–101
  brûlure 115
  créature 284
  électricité 118
  entités 300
  explosion 106
  Létalité 099–100
  non-létal 099
  tableau des armes 098
Déguisement 070–071

Département d'État **043**, 180, 185
Destin 297, **306–312**, 320
  Adeptes 310
  Seigneurs 308–310
Détecteur de mensonges 163
Defense Intelligence Agency (DIA) **036–037**, 159, 184
  analyste 036–037
  Attaché militaire 037
Defense Research Division 037, 174, 175
  chercheur 037
DELTA GREEN
  passim 012, **172–177**
  archives 174
  attirail de compétences des ressources 041
  bases 173–175
  Comité exécutif 165, 173, 175–176, 179, 185, 200
  couvertures 159
  désactivé 200
  éléments d'histoire importants 328
  Liens 047
  MACV-SOG 038
  MAJESTIC 185
  origine 172
  procédures 167
  quartier général 174
  structure d'opération standard 165
  usage 013
Démolition 070. *Voir aussi Explosifs*
Déni 130
Départements 031–043. *Voir aussi Agences spécifiques et antécédents*
Dépenses 084–085
  générales 085
  tests généraux 086
Désarmer 110
Deux lanternes 321
Dho-Nha 198, **226**, 298
Dieux cosmiques 296–299
  créer de nouveaux 298
  croiser le chemin 300
Difficulté 086
  Bureaucratie 068
  dépenses 144
  modificateurs d'ATC 156
  planques 160
  tir de couverture 111
Discrétion 071–072
  équipement 151–122
  modificateur 091
    pour les créatures 283
Discrimination institutionnelle 019
Division P **172**, 175, 229, 303, 313
Douglass, John 180

E

Échanger des points 022
Écosse 186, 198, 201
Eibon. *Voir aussi Livre d'Ivon*
Égypte 195, 208, 225, 264, 291, 293, 297, 305, 307, 311, 316, 332
  Grande Pyramide 214
  service des renseignements 307
  Sphinx 225
Effet de surprise 096
  ATC 156
Effrits **246–247**, 284, 286, 287, 291
Église de l'Entrevie 320–321
Électricité 118
émeutes 029
Endurcis 320
Épisodes aigus 131–132
Enquêteur (antécédent)
  AEC 032
  AFOSI 032–033
  agent du FBN 039–040
  agent spécial du FBI 038
  contre-espionnage FBI 039
  U.S. Marshal 043
Épuisement 091
Équilibre mental 121–128
  compétence 072
  économie 329
  jouer les pertes 122
  perte 121
  perte due aux entités 300
  récupération 135–136
  tuer 101
Équipement 148–153
  acquérir 144–147
  réquisitionner 145–146
  véhicules 154–155
Équipement de communication 149
Équitation 072
Escamotage 072–073
Espace intérieur 232
Espace profond 233–234. *Voir aussi Mi-Go, NASA*
Espagne 114, 198, 304
Espionner 160
Esquive 111
Essaim de rats 244–245
Estuaire de la Severn 186, 226, 295, 332
Évanouissement 130
Évènement déclencheur 333–334
Expérience 136. *Voir aussi De Retour dans le Monde, récupération*
  révélation 053
  suivre une formation spécialisée 078
Expertise militaire 059–060
Explosifs 104–106
  équipement 149–151
  Extraterrestre. *Voir Créature, espèces spécifiques*

F

Faiblesses 287
Faire disparaître les preuves 160
Fairfield, Reginald 144, **175**, 187, 193, 200
Federal Bureau of Investigation (FBI) 019, 032, **037–039**, 052, 102, 114, 144, 153, 159, 176, 180, 185, 189, 191, 304
  agent spécial 038
  agent sous couverture 038
  black-bag jobs 039
  COINTELPRO 191
  discrimination 019
  Domestic Intelligence Division 039
  Domestic Security Division 039
  Laboratoire 037–038
Federal Bureau of Narcotics (FBN) 039–040
Feuilleter les grimoires 207
Fibroscope 152
Filature. *Voir Prendre en filature*
Filtre psychologique 127–128
Financements illégaux 146
Flashbacks formatifs 158
Flatterie 060

Forces spéciales (antécédent) 030. *Voir aussi Forces spéciales de l'armée*
Formation, compétence spécialisée 077–079
acquérir 079
armes 079
Fouilles. *Voir aussi Camouflage*
mandats 162
simple 084
France 039, 114, 175, 176, 184, 189, 190, 194, 198, 208, 210, 230, 231, 304, 320
Paris 196, 251, 319
Frank, Gunther 305
Freis, Daniel M. 208
Fréon liquide 151
Froid 118

G

Gaither, Horace 180
Galt, Reinhard 304–305
Garde-côte, É.-U 027
Garrots 109
Gendarmerie Royale du Canada (GRC) 044, 186, 228
Genyosha 172, **303–304**
Géométrie non-euclidienne 211–222
(compétence) 073
addiction 215
apprendre 211
extraterrestre 237
objets 214
potentiel 211
quelques rituels 218–222
utiliser 214
Gérer les ressources 162
Ghatanothoa 224, 228, 281, **290–291**, 293, 295, 301, 321, 350
tentacule 350
Ghorl Nigral 209, 229, 313
Giliszta 291, 308
Gnoph-keh **247–248**, 287
Gnophkehs 224, 228, 235
Gorilles blancs 193, 224, 228, 248–249, 284–285
Gottlieb, Sidney 176
Goules 099, 182, 189, 208, 220, 225, 231, 232, 237, **249–251**, 280–281, 284–287, 293, 309
Cultes des Goules 208
Nitocris 225
rituel de contact 220
Grade militaire 026
Grand Race de Yith 061, 190, 211, 224, 225, 228, 232, 248, **251–254**, 263, 284, 314, 319
Culte du Mouvement 314–316
équipement 253–254, 315
Les hommes étranges 252–253
Grands Anciens 288–295. *Voir aussi Entités spécifiques*
croiser le chemin 300–301
personnaliser 295
Graves, Lucas 179–180
Gray, Gordon 184
Grenades 105
fusil 149, 151
Grièvement blessé 101
Gris 178–182, 184–185, 201, 213, **261–262**, 337
vérité 179
Groenland 172, 198, 224, 226, 228, 233, 247, 258, 289, 292, 303
Groupe des opérations psychologiques 029
Groupe OUTLOOK 190
Groupe Sylphe 319
GRU 172
GRU SV-8 208, 251, **308**
Guatemala 052, 303, 311
Guerre du Viêtnam *passim* 025, 027–030, 052, 192–199, 303, 349–361
GUMSHOE 015, 082. *Voir aussi Indices, tests*
côté joueurs 165–166
dés 015, 086
mener 341–346

H

Haedi nigritiae **254–255**, 260, 283–287
Hall, Virginia 176
Harvard 175, 181, 319
Hastur 206, 210, 228, 230, 233, 298, **299**. *Voir aussi* Roi en Jaune
Histoire 060
Hong Kong 229, 313, 318, 319
Hongrie 186, 283, 308, 319
Horreur
notes importantes 326–327
Horreur chasseresse **255–256**, 260, 284–287, 297
Horreur vivante 221, **256**, 285. *Voir aussi Zombies*
Hubert, Robert 306, **308**, 312
Hyperborée 209, 224, **228**, 232, 276, 292, 293
Hyperzones 181, 214, **231–232**, 243, 259–260, 293. *Voir aussi Yog-Sothoth*
Hypervision 266
Passage vers ailleurs 218–219
Hypnos 294

I

Impact 116–117
Improvisation 345–346
Impuissance 123–125
s'habituer 128
révélation 053
troubles 133
Indices 082–085
clés 084
amovibles 336–337
conception 336
inaperçus 084
passifs 084
soutirés 336
tests de sécurité 085
Ingénieur (antécédent)
CIA 033–034, 035
NASA 040
non fédéral 045
NRO 040
Initiative 096–097
Innsmouth, Mass. 192, 265–266, 268, 289, 302. *Voir aussi Profonds*
assaut 172, 183, 208, 210
conseils 167–168
hybrides 266, 268
prisonniers 172, 175, 178, 182
Inspiration 060
Interrogatoire 162–163
(compétence) 060–061

Intimidation 061
Inukgaklinut 248
Iran 052, 176, 246, 292
Irak 134, 196, 182
  Babylone 292, 295, 297
Irlande 197, 201, 292
Irem 225, **226–227,** 235
Italie 039, 114, 175, 194, 197, 230, 251, 316, 319, 333
Itla-Shua 224, 228, 247-248, 263, 275, 291, **292**, 301

J

Japon 052, 176, 193, 266, 290, 304, 318. *Voir aussi Genyosha*
Jargon policier 061
Jeux de dupes 137, 139
Journée aux courses 013

K

K'n-Yan 224, **227**, 236, 256, 293, 297
  K'n-Yani 212, **256–257,** 282
Kadath 226, **227**, 231, 234
Karotechia 172, 176, 186, 227, 228, 296, 297, **304–306**, 308
Kellaway, James H. 184
Keravuori, Michael 175
KGB 114, 203, 307
  MGB 175
  NKVD 309
Khmers rouges 195, 200, 323
Kohler, Rudolf 181
Ku Klux Klan 189, 191, 192, 321
Kuen-Yuin 188, 229, 276, 303, **312–314**, 316, 323
  Et DELTA GREEN 313–314
  secret 314
Kythamila 233
  êtres informes 224, 257, **258**, 292

L

Lampe torche 090
Lampistes 314–315, 317, 319–320
Lance-flammes 115
Langue étrangère 061
Lansdale, Edward 176
Laos 047, 188, 200, 272, 314, 337
Leng 187, 209, 210, 227–228, 231, 233, 234, 262, 272, 282, 292
  araignées 293
  Lama jaune 228, 313
Leningrad 213, 309, 318
Lepus, Adolph 177, 200
Létalité 099–100
  réduite contre les créatures 238–239, 285
Li 177, 193
Liens 047–049
  consolider 137
  créer un nouveau 137
  début 047
  définir 047
  DELTA GREEN 048
  emprunter 146
  griller 128
  renforcer 137
  rompre 049
  tuer 101
Lieux
  créer et modifier 234–236
  paranaturel 225–234
Livre d'Ivon 207, **209**, 214, 255, 292
Loi 062
Lomar 224, **228**, 235, 247, 276, 291
Londres 202, 210, 227, 251, 291, 319, 322
Los Angeles 193, 196, 314, 350
LSD 054, 064, 196, 201, 232
  effets 120
Lune 180–181, 182, 197, 202, 223, 232, 293, 297
Lunettes de vision nocturne 152
Lung-xin 279

M

MacAllan, Benson 185
Mafia 045, 174
MAJESTIC 031, 033, 035, 040, 172–173, 176, **178–185**, 186, 192, 230, 232, 261, 282, 296, 297, 309, 328, 329, 340, 352
  dans vos parties 185
  et DELTA GREEN 185
  mission 178
  structure 178–179
MAJESTIC-12. *Voir Comité de pilotage*
Malaisie 186–187, 228, 230, 272, 291
Mandats de perquisition 162
Manuscrits pnakotiques 210, 227–228, 232–233, 247, 252
Marijuana 128
Marin 027
McKay, Olivia Jackson 182
McNamara, Robert S. 173, 174
Mécanique (compétence) 073
Médecin 045–046
Médecin (antécédent) 026
Médecine (compétence) 062
Médecine légale 062-063
Mégalomanie 133–134
Mêlée 108–110
  (compétence) 073
  dégâts 098
  formation spécialisée 079
  garrots 109
Metoh-kangmi 188, **262–263,** 287
Mexique 175–176, 256, 315
  Aztèques 257, 289, 292
MI-5 (Service de sécurité britannique) 186
  Agents 044
MI-6 (Services secrets de renseignements britanniques) 186, 319
  Agents 042
Mi-Go 070, 176, 179, 188, 212, 218, 224, 229, 232, 247, 257, **259–263**, 281–282, 284, 286, 287, 291, 293, 296, 297, 298, 313, 329, 361
  équipement 260–261
  plus terrifiants 262
  rituel de contact 220
  voir aussi Gris



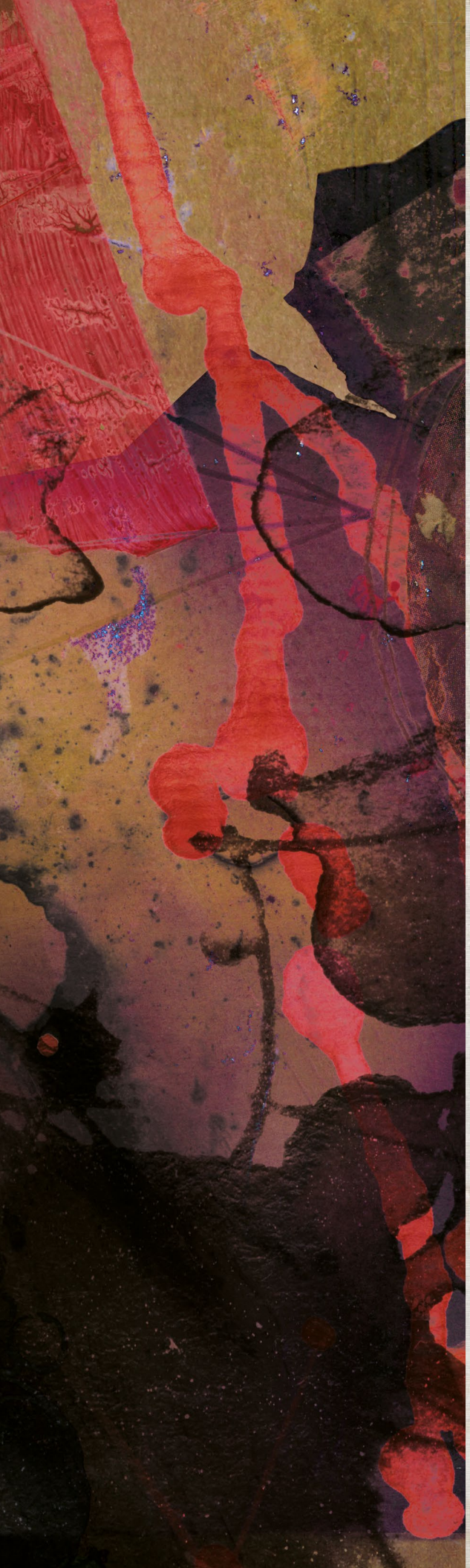
Miles Copeland, Jr. 176
Military Assistance Command Vietnam 174, 190
  Studies and Observations Group (MACV-SOG) **038,** 181, 196
Mission sous couverture 159
Mitchell, Marcus 175
Modes 138
Mode de campagne Lueur d'espoir 131, 136, 138
Mode de campagne Éprouvant 131, 136, 138
Modificateur de Vigilance 089
  pour les créatures 283
Monstres. *Voir Créatures*
Moorman, Brent 354
Mormo **292–293,** 318
Mort et conséquences 101
Mouchards 153
Mouvement 252, **314–316,** 332
  Lampistes 314–315
Motivations 049–051
  changement 050
Mu 061, 209, 224, 230, 235, 276, 290, 297, 314, 321, 338, 350
Munition
  capacité 103–104
  spéciales 098
Muuruup 223, 224, 228, 263–264

N

N'Kai 224, 226, 227, 291–292
Napalm 115
Nath-Horthath 295
National Air and Space Administration (NASA) **040**, 173–174, 181, 184, 201, 202, 233
  Bureau de planification 184
  ingénieur 040
National Reconnaissance Office (NRO) **040**, 176, 180, 184, 228
  DELTA de la NRO 180, 185
  ingénieur système 040
National Security Agency (NSA) **040–041,** 176, 179, 185
  Bureau de Recherches et d'Ingénierie (ORD) 181
Navy, É.-U 027, 190, 192, 198
  Centre de Soutien Scientifique et Technique de la Marine 181
  Hôpital naval de Portsmouth 172
  Hôpital naval de San Diego 209
  marin (antécédent) 027
  SEALs 030, 038, 079, 118, 151
  Voir aussi Bureau du renseignement de la Marine, Division P
Necronomicon **208**, 211, 226, 228, 258, 288, 292, 297, 304, 319, 327
Négociation 063
Nephren-Ka 225, 297, 308
Névrose anxieuse 133
New York
  goules 251
  nord 200, 201, 229, 233, 313, 321
  ville 191, 193, 197, 231, 292, 306, 308, 310–311, 314, 318, 332
Nicaragua 229, 303
Night's Black Agents 095, 106, 107, 329
Niveaux gratuits 020–021
Nodens 206, 228, **295**, 318
Noth-Yidik 291
Nouveaux personnages 020
Nouvelle-Guinée 200, 293
Nouvelles inventions 148
Nouvelles tentatives 087
Noyade 118
Nug et Yeb 227, **293**
Nyarlathotep 206, 211, 228, 233, 243, 255, 260, 282, 283, 293, 295, 296, **297**, 298, 300, 301, 304, 306, 308, 316, 318, 319, 320, 323, 332
  Heng Fu-Nu 318
  horreurs-chasseresses 255–256
  Mauti 193
  Voir aussi Alzis, Stephen
Nyogtha 263, **293**, 322

O

Obscurité 090
Observation 063
Obsession 132
Occultisme 063
Océan noir. *Voir Genyosha*
Office of Naval Intelligence (ONI) 036, **042**, 172, 192, 200
  analyste 042
  officier référent 042
  TF157 042
Office of Strategic Studies (OSS) 033, 175, 176, 239
  Agence (OSS) (compétence) 033
  antécédent 033
  DELTA GREEN 172
Officier
  conseils 325–346
  terme de jeu 013
  trousse à outils 343
Officier de renseignement (antécédent)
  CIA 032–033
  contre-espionnage 039
  militaire 028
  officier référent 034–035, 042
  ONI 042
  spécialiste du renseignement urbain 029
  USAIC 029
Officiers référents 177
  antécédents 034–035
Oklahoma 202, 224, 227, 291–292
Opérateur de surveillance 028
Opérations et projets. *Voir aussi Projets au sein de MAJESTIC*
  AJAX 176
  AQUARIUS 179–180
  ARC LIGHT 200
  ARCHINT 185
  ARTICHAUT 232
  ASSISTANT 184
  BAKELITE 303
  BARREL ROLL 200
  Big Eye 028
  BINGO 200
  BLUE BOOK 176, 180, 200–202, 338
  BOLIDE 184
  BRISE D'ÉTÉ **172**, 175, 184, 309
  BRISTOL 173, 176, 190–191, 230
  BROWN STUDY 303
  CAVERNE D'ALADDIN 349–361
  CHAOS 197
  CHICKWIT 196
  CHIEN DE CHASSE 189–190
  COINTELPRO 191
  College Eye 028
  CONTRE-COURANT 174, **192**, 303
  Corona 040, 188
  CÔTE D'IVOIRE 199
  DELPHES 185
  DÉMENCE 172, 175, 184, 208, 304
  DRAUGR 305
  FREEDOM DEAL 200
  GABRIEL 181
  GERONIMO 180
  GLADIO 175
  GLEEM 179, 303
  GOBLIN MARKET **195**, 303
  GOOD LOOK 200
  GÖTTERDÄMMERUNG 296, 304
  GRENAT 180
  HOMME DE DEMAIN 227
  HOSPITALITÉ DU SUD 172, **304**
  IMPAYÉ 192
  JM-WAVE 189
  KLINGSOR 186–187, 229
  KURTZ 175, **193–194**, 227
  LIBRETTO 190–192
  LUMIÈRE ROUGE 181–182
  MAJESTIC. *Voir Entrées distinctes*
  MALLORY 187–189
  MÉLOPÉE 175
  MENU 200
  MERITORIOUS 303
  MIROIR (opération DG) 198–199
  MIROIR (projet MJ-11) 184
  MK-SEARCH 033–034, 035, 232
  MK-ULTRA 033–034, 035, 174, 180, 212, 232
  MONGOOSE 176
  MOUCHE BLEUE 181
  MOUFETTE 175
  OBSIDIENNE 187, **200**, 323
  OHS 176
  OUTLOOK 232
  PARIA **192–193**, 306
  PARSIFAL 228
  PHARE DU NORD **198**, 226
  PHOENIX 196, 200
  PLATON 180
  PLUTON 180
  POMPÉE 198
  POPEYE 195
  PORLOCK 196–197
  POUSSIÈRE LUNAIRE 181
  PRENEZ UN DOUGHNUT 182
  PUZZLE 232
  PUZZLEBOX 172, 174, 183, **210**
  RANCUNE 176
  SIC SEMPER TYRANNIS **175**, 309
  SIGMA 180–181
  SIGNE 176
  SOSUS 198
  SOUVENT 196
  ST-BARNUM 187–188
  ST-CIRCUS 187–188
  STARFISH PRIME 190
  SUDDEN SAM 175, **197**
  SURVOL 182–184, 234
  TALCUM 303
  TARQUIN 186, 228–229
  THIMBLE 229
  TUMULTE 176
Opérations (terme de jeu)
  créer 335–339
  exemples 349–361
  ossature 335–336
  structure 337–339
  terme de jeu 013
Opposition 113–114. *Voir aussi Entités, cultes, organisations spécifiques*
  restauration 135
Oppositions 089–095. *Voir aussi Combat, tests*
  avantage 092
  course-poursuite 092–095
  dramatique 091–092
  simple 089
Organisation (compétence) 073–074
Organisation du Traité de l'Atlantique Nord (OTAN) 082, 114, 184, 194, 198, 307
Ossature d'une opération 335–336



Où est Bibliothèque ? 064
OVNI 065–066, 173, 176, 178, 180, 184, 186, 197, 200–203, 232, 254, 261–262, 322, 330, 333, 334, 337, 338. *Voir aussi Gris*

P

Paranaturel 205–323. *Voir aussi Cultes, entités spécifiques*
  chocs 129
  compétence 063–064, 129–130
  découverte 129
  détruire 131
  étudier 139, 207
  pays 225–229
  perte d'Équilibre mental 126–127
  révélation 053
  tomes 207–211
  troubles 133–134
Paranoïa 132, 175–176, 190–191
Payton, David 173
Pénalités sur le Stress 049
Pérou 193, 242, 291, 303
Personnalité 051
Personnalités multiples 134
Peuple serpent 061, 224, **264–265**, 281, 284, 293
  dégénéré 265
Pharmacie 064
Philippines 052, 172, 176, 199, 289, 303, 313, 354
Phobie 133
Phosphore blanc 115
  grenades 151
  munition incendiaire 098
Photographie 064
Physique 064
Pièges 150
Pilotage (compétence) 074–075
Pilote (antécédent)
  militaire 027
  non fédéral 046
Pilote de chasse 027
PISCES **186**, 227, 231, 291, 304, 313,
  Création de personnages 044
Pistolet lance-fusée 149
Pistolet ouvre-serrure 151
Planques 159–160
Pluton 184, 232, 259
Pnakotis 228-229, **236**, 251, 316
Poe, Donald 177
Pohnpei 214, 289, 303
Points de création 020
  extra 021
  inutilisés 021
  points d'expérience 136
  réattribuer 136
Polypes spectraux. *Voir Muuruup*
Portée 103–104
  étendue 104
  explosifs 104–105
Poursuites 092–095
  percuter 094–095
Poursuites judiciaires 141
Pouvoirs psychiques 212
  Chirurgie 277
  cri 259
  extraterrestres 238
  Frénésie virulente 278
  Gris 261–262
  Hypnose yithienne 252
  K'n-Yani 256–257
  Nom invasif 240
  PNJ 213
  Télékinésie 213, 278
  URSS 213
Préhistoire 223–225
Premiers soins 075
Prendre en filature 160–162
Primacord 149
Prinn, Ludvig 208, 254, 273, 297
Profonds 089, 118, 131, 172, 173, 175, 178, 182, 183, 189, 192, 195, 196, 198, 210, 212, 217, 218, 238, 250, 258, **265–269**, 270, 280, 281, 282, 283, 284, 286, 287, 289–290, 296, 303, 304, 314, 319, 326, 327, 334, 339. *Voir aussi Innsmouth*
  Ancêtre 268–269
  hybrides 266–268
  plus terrifiants 267
  rituel de contact 218
  supérieur 268
Projets au sein de MAJESTIC
  MJ-1 (AQUARIUS) **179–180**, 181, 184
  MJ-2 (PLATON) 178, 180

MJ-3 (GRENAT) 178, 179, **180**, 183, 185, 198, 309
MJ-4 (SIGMA) 180–181
MJ-5 (POUSSIÈRE LUNAIRE) **181**, 182, 185, 186, 202
MJ-6 (PLUTON) **181,** 354
MJ-7 (LUMIÈRE ROUGE) **181–182,** 183
MJ-8 (DANSEUR) 181, **182,** 212, 254
MJ-9 (SURVOL) 182–184
MJ-10 (ASSISTANT) 179, **184**
MJ-11 (PROJET MIROIR) **184,** 309
MJ-12 (DELPHES) 178, **185**
Psychiatre 026–027
consulter 137–139
non fédéral 045–046
Psychothérapie 127–128, 137, 139
(compétence) 075

Q

Qu-tugkwa 197, 246, 291, 301
Quartier **174–175,** 192

R

R'lyeh 214, 224, 258, **289**, 290, 300
Radio de terrain 149
Raid sur la paroisse de St. Bernard (Louisiane) 226, 229, 288, 290
Réaction brutale au stress 132
Récupération 134–136. *Voir aussi Premiers soins*
ATC 156
convictions 049
créatures 222
Équilibre mental 137–139
opposition 135
Organisation 074
Santé mentale 130–131
Récupération de données 065
Recycleur 151
Refuges 135. *Voir aussi Planques*
Renvoyer une entité 300
rituel 219–220
Réquisitionner 145–146
Réseau 075 –076
emprunter du matériel 146
culte Voir Destin
Réserve de points dédiés 083
Révélation 053
Rhan-Tegoth 224, 228, 247, 248, **291**
Rituels 214–222. *Voir aussi Géométrie non-euclidienne*
accomplir 215–216
addiction 215
apprendre 215
conception 216–218
exemples 218–222
invocation 217
ROHUM 159, 162
(compétence) 065
Roi en Jaune 191, **210**, 231
entité 230, **299**
Roswell 172, 176, 178, 182, 309
survivant 182, 262
Russie. *Voir Union soviétique*
Rythme 342–344

S

S'enfuir 097–098
S'habituer aux traumatismes 128
Sacrifice humain 216
Saïgon 174, 200
Saisie 099
saisie monstrueuse 238
San Francisco 195, 304, 314, 320, 322, 323
Sanctions disciplinaires 139–140
Santé 100–101. *Voir aussi Dégâts*
(compétence) 076
Premiers soins 075
récupération 135
Santé mentale 128–129
compétence 076–077
paranaturel 063–034
perte due aux entités 300
Sarnath 225, 231, 234
Grands Anciens 294
Saturne 201, 224, 232, 292
SaucerWatch 184
Schizophrénie 134
Science alternative 065–066
Scoptes 323
Se débarrasser d'un corps 164
Se faire virer 140
« Seau » 178, 181–183. *Voir aussi Roswell*
Seconde Guerre mondiale 025, 028, 052, 304, 314
DELTA GREEN 172, 303–304
Section M 186
Sels essentiels 221
Sérums de vérité 163
Service actif 025–030
Service des Marshals, É.-U **043,** 190
Seuil de Blessure 097
Athlétisme 068
coups précis 108–110
couverture 102–103
dégâts 100–101
effet de surprise 096
esquive 111
fiche des modificateurs 373
obscurité 090
poursuites 093–094
Sevrage 132
Shanghai 210, 303
Shoggoth 192, 224, 226, 258, **270–271,** 282, 284–287, 298
Shub-Niggurath 200, 219, 254, 282, 291, 296, **297**, 298, 318–319, 323. *Voir aussi Haedi Nigritiae*
SIGINT (compétence) 066
Signe des Anciens 221
peur 287
Silencieux 151–152
Singapour 289, 303, 323
Sixième sens 077
Skorlupa Koshcheiya 318
SMERSH 172, 305, 309
Société Dorian Gray 318–319
Société du Délicieux banquet divin 318
Soldat 028–029
Sorcières 186, 231, 243, 250, 291, 292, 293, 296, 297, 304
Soutien 066
Spécialiste du renseignement urbain USAIC 029
Spectre de la vérité 299
Stabilisation 138
Stillman, Michael **176,** 187, 200
Stimulants 091
Structure d'une opération 337–339
Suède 316, 322

Surveillance 160–162
échelonnée 162
équipement 152
mouchards 153
Survie 066

T

Taïwan 192, 311, 313, 354
Tallmage, Arthur K. 180
Tate, Harlan 182
Tcho-Tcho 150, 177, 186, 188, 196, 200, 209, 224–225, 228, 235, **271–273**, 284, 293, 313, 337
Technique professionnelle 159–164
compétence 066–067
Températures Extrêmes 118–119
Tendance Lavrenti Beria 321
tendances agressives 132–122
Tests 086–088
Conscience 100
coopération 087
défis longs 088
Équilibre mental 123
nouvelles tentatives 087
sans niveau de compétence 088
sécurisés 085
simple 086
tirer parti les uns des autres 087
Thaïlande 039, 181, 188, 200, 319, 354
Thermite 151
dégâts 115
Tibet 188, 210, 226, 228, 231, 262
Tir automatique 106–107
Tir de couverture 111–113
Tirer en avançant 107–108
Tirer parti les uns des autres 087
Tleche-Naka 293
Tomes 207–211
lecture 207
Torture 163
Toxines 119–120
différences entre les venins 280
Tcho-Tcho 272
Traitements médicaux 164. *Voir aussi Quartier*
hospitalisation 101
Premiers soins 075
Tranquillisants 128
Pistolet tranquillisant 152
Trouble de conversion 133
Trouble dépressif 133
Trouble dissociatif 133
Troubles mentaux 131–134
Tsathoggua 209, 211, 224, 228, 230, 232, 233, 258, 263, 281, 288, 291–292, 293, **295**, 296, 301
exsudation **258,** 294
Twining, Nathan **176,** 182

U

Ultraviolet 196**,** 232
Dévoreur 196**, 240–241**
Unaussprechlichen Kulten 211**,** 227**.** *Voir aussi von Junzt*
Une arme, deux combattants 102
Union soviétique 032, 040, 042, 118, 172, 175, 188–192, 194, 196, 198, 202, 213, 248, 251, 266, 289, 309, 318**.** *Voir aussi GRU SV-8*
Expéditions de l'Antarctique 227
service des renseignements 307
Universitaire 046
USS Scorpion 198, 266
USS Thresher 192, 266

V

Vagabond dimensionnel **273–274,** 275
Vallée de Miskatonic 192, 208, 226, 227, 228, 332
Arkham 208**,** 321
Kingsport 231, 295, 322
voir aussi Innsmouth
Valusie 224**,** 264**.** *Voir aussi Peuple serpent*
Vampire stellaire **274**, 275, 284, 286, 287
Véhicules 154–155
accidents 117–118
poursuites 092–095
prendre en filature 160–162
Ver qui marche **274–275,** 286
Vermont 147, 202, 225, 227
Vider le chargeur 108
Vie personnelle 137–139
Viêtcong 113, 150, 195, 196, 323, 358
Vietnam (nord) 200, 307, 323
Vietnam (sud) 176, 191, 192, 193, 195, 196, 199, 350–351
carte 351
Direction Technique Stratégique 038
Violence 123–125**.** *Voir aussi Combat*
s'habituer 128
révélation 053
troubles 132–133
Von Junzt, Friedrich Wilhelm 209, 211, 227–228, 240, 290–291, 292
Voorii 224, 228, 262–263, 265, 281
Signe de Voor **222,** 269**,** 272
Viser 111

W

Wackenhut Security 173–174
Wade, Satchel 177**,** 200
Warren, Augusta 176
Wendigo 186, 247, **275–276**, 287, 292**.** *Voir aussi Itla-Shua*
Wenger, Joseph 180
Whole Earth Enterprises 311
Wisconsin 192, 201, 292

X

Xin 198, 209, 224, 229, **276–279**, 282, 283, 286, 313–314, 316**.** *Voir aussi Kuen-Yuin*
Xinaián**.** *Voir K'n-Yan*

Y

Yémen 226, 291, 305
Aden 192
Yéti 187, 203, **262–263**
Yian-Ho 209, **229**, 313
Yig 224, 257, 265, 282, 288, 291, **293**, 295, 301, 332
Enfants de 265
Yog-Sothoth 198, 206, 211, 226, 227, 280, 286, 293, **297–298**, 301, 304, 322, 323
rejetons **269–270**
Yoth 224, 227, 264, 292
Yue-Laou 269**, 313**



Yuggoth 224, 232, 236, 259, 261. *Voir aussi Mi-Go*

Z

Zombies 209, **279–280**, 285. *Voir aussi Horreur vivante*
nazi 323
vietcong 358–359
Zone 51 180, 181, 182

TABLES

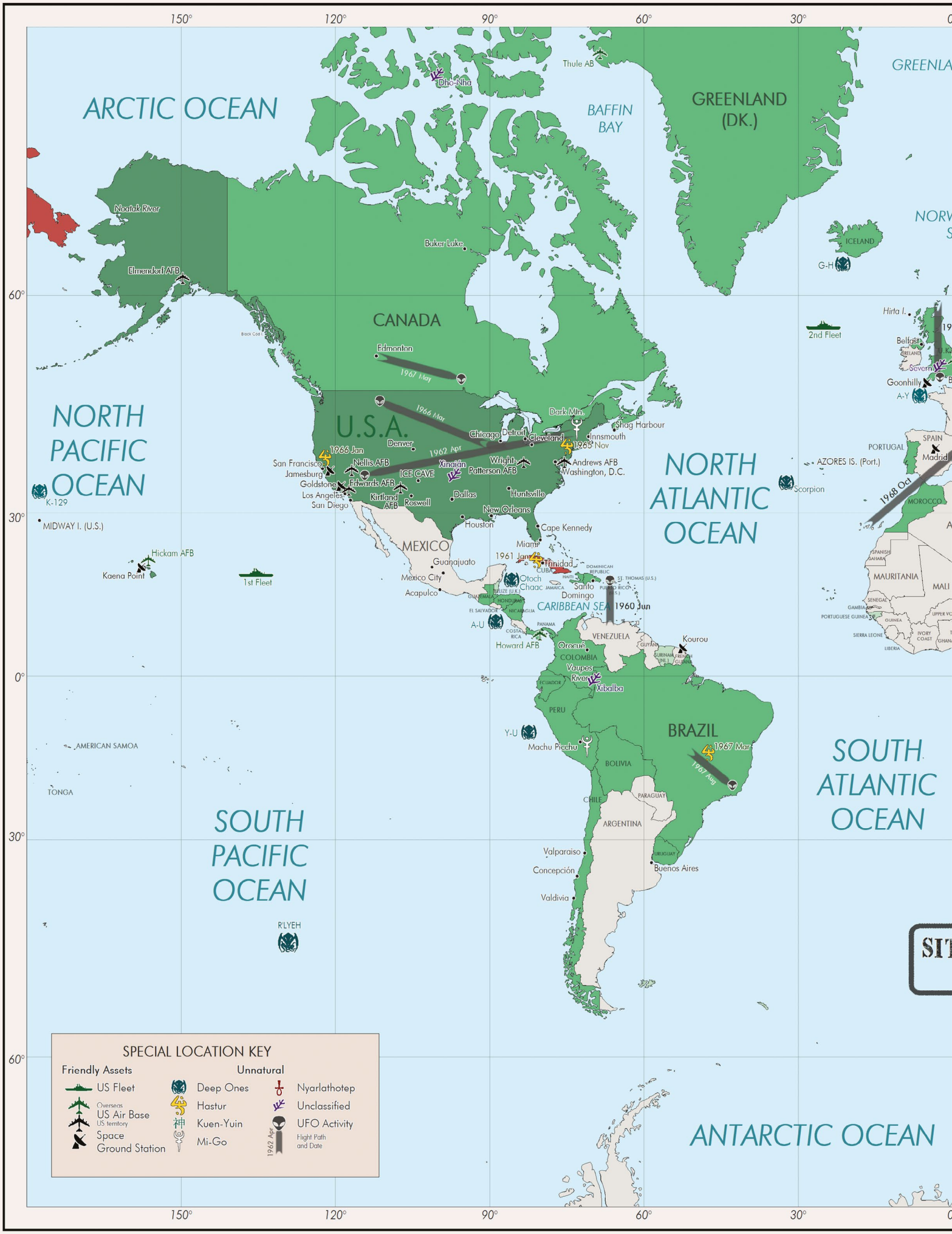
Complexité des rituels 214
Correspondance des armures 366
Correspondance des dégâts 365
Découverte d'une vérité paranaturelle 129
Dégâts causés par un impact 116
Dégâts causés par une brûlure 117
Dégâts de la lumière contre les horreurs-chasseresses 255
Dégâts des armes 098
Dépenses 144
Difficulté d'un Tir de couverture 111
Effets de l'obscurité 090
Effets des entités 301
Équivalences d'armure 285
Équivalence entre les agences britanniques et américaines 044
Invasions d'Échange de Personnalité 220
Létalité d'une arme 100
Modificateur d'impact 116
Modificateurs de coups précis 110
Modificateurs de collision 117
Modificateurs de réquisition 145
Paramètres de conception d'une créature 281
Paramètres des rituels 216
Points de création d'investigation 020
Portée et dégâts des explosifs 105
Stimuli d'Impuissance 125
Stimuli de Violence 125
Stimuli paranaturels 127
Toxines 120
Véhicules 155

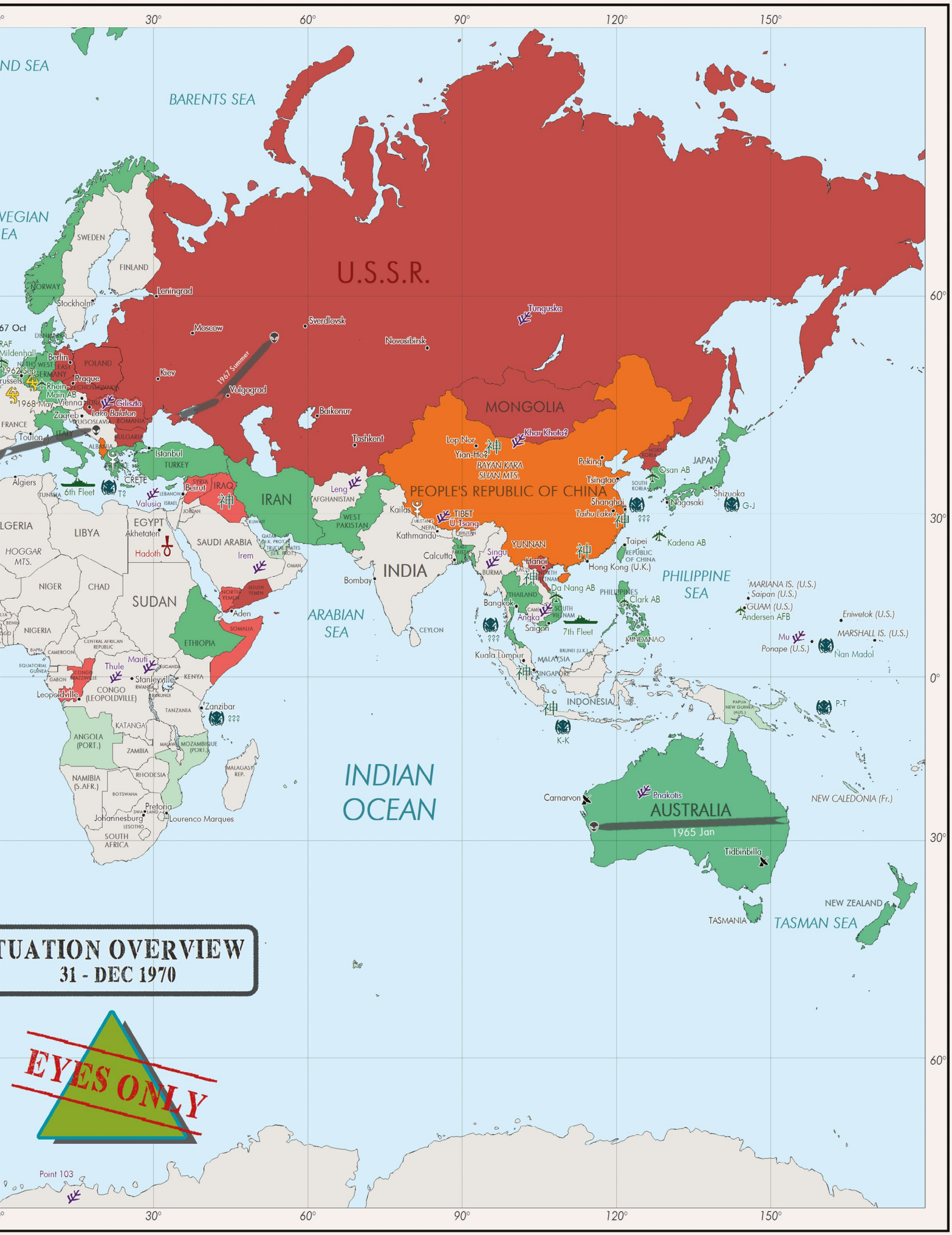
Rapport de mission n° 0824 :

Rapport de mission n° 0825 :

États de service de l'Agent - Rapport n°2828




ARCTIC OCEAN
BAFFIN BAY
GREENLAND (DK.)
Thule AB
Dho-Nha
Noatak River
Baker Lake
Elmendorf AFB
CANADA
ICELAND
G-H
2nd Fleet
Hirta I.
Belfast
Severn
Goonhilly
A-Y
NORTH PACIFIC OCEAN
U.S.A.
Edmonton
1967 May
1966 Mar
Dark Mtn.
Shag Harbour
Chicago
Detroit
Cleveland
Innsmouth
1965 Nov
Denver
1962 Apr
1966 Jan
San Francisco
Jamesburg
Nellis AFB
ICE CAVE
Xinaián
Wright-Patterson AFB
Andrews AFB
Washington, D.C.
Goldstone
Edwards AFB
Los Angeles
San Diego
Kirtland AFB
Roswell
Dallas
Huntsville
New Orleans
Houston
Cape Kennedy
Miami
K-129
MIDWAY I. (U.S.)
Hickam AFB
Kaena Point
1st Fleet
MEXICO
Guanajuato
Mexico City
Acapulco
1961 Jan
Trinidad
CUBA
Otoch Chac
Santo Domingo
CARIBBEAN SEA
1960 Jun
A-U
Howard AFB
VENEZUELA
Kourou
Orocué
COLOMBIA
Vaupes River
Xibalba
PERU
Machu Picchu
Y-U
BRAZIL
1967 Mar
1967 Aug
BOLIVIA
PARAGUAY
CHILE
ARGENTINA
Valparaiso
Concepción
Valdivia
Buenos Aires
NORTH ATLANTIC OCEAN
AZORES IS. (Port.)
Scorpion
1968 Oct
PORTUGAL
SPAIN
Madrid
MOROCCO
MAURITANIA
MALI
SENEGAL
GAMBIA
PORTUGUESE GUINEA
GUINEA
SIERRA LEONE
LIBERIA
IVORY COAST
SOUTH ATLANTIC OCEAN
AMERICAN SAMOA
TONGA
SOUTH PACIFIC OCEAN
R'LYEH
ANTARCTIC OCEAN
150°
120°
90°
60°
30°
0°
60°
30°
30°
60°
SPECIAL LOCATION KEY
Friendly Assets
US Fleet
Overseas US Air Base US territory
Space Ground Station
Unnatural
Deep Ones
Hastur
Kuen-Yuin
Mi-Go
Nyarlathotep
Unclassified
UFO Activity
1962 Apr
Flight Path and Date


30°
60°
90°
120°
150°
BARENTS SEA
U.S.S.R.
SWEDEN
FINLAND
NORWAY
Leningrad
Stockholm
Moscow
Sverdlovsk
Novosibirsk
Tunguska
Kiev
Volgograd
1967 Summer
Baikonur
Tashkent
MONGOLIA
Khar Khota?
Lop Nor
Yian-Ho?
BAYAN KARA SHAN MTS.
Peking
JAPAN
Osan AB
Tsingtao
Shizuoka
G-J
Nagasaki
Shanghai
Taihu Lake
PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA
Kailas
TIBET
U-Tsang
Kathmandu
Leng
AFGHANISTAN
WEST PAKISTAN
IRAN
IRAQ
Beirut
SYRIA
Istanbul
TURKEY
CRETE
6th Fleet
Valusia
Hadoth
EGYPT
Akhetaten
LIBYA
ALGERIA
HOGGAR MTS.
SAUDI ARABIA
Irem
INDIA
Calcutta
Bombay
YUNNAN
Singu
Hanoi
Da Nang AB
Taipei
Kadena AB
Hong Kong (U.K.)
PHILIPPINE SEA
Clark AB
PHILIPPINES
MARIANA IS. (U.S.)
Saipan (U.S.)
GUAM (U.S.)
Andersen AFB
Eniwetok (U.S.)
MARSHALL IS. (U.S.)
Mu
Ponape (U.S.)
Nan Madol
Bangkok
THAILAND
Angka
Saigon
7th Fleet
SOUTH VIETNAM
MINDANAO
Kuala Lumpur
MALAYSIA
SINGAPORE
INDONESIA
K-K
P-T
ARABIAN SEA
CEYLON
NIGER
CHAD
SUDAN
Aden
SOMALIA
ETHIOPIA
NIGERIA
Thule
Mauti
Stanleyville
KENYA
CONGO (LEOPOLDVILLE)
Leopoldville
Zanzibar
TANZANIA
KATANGA
ANGOLA (PORT.)
ZAMBIA
MALAWI
MOZAMBIQUE (PORT.)
NAMIBIA (S.AFR.)
RHODESIA
BOTSWANA
MALAGASY REP.
Pretoria
Johannesburg
Lourenco Marques
SOUTH AFRICA
INDIAN OCEAN
Carnarvon
Pnakotis
AUSTRALIA
1965 Jan
Tidbinbilla
NEW CALEDONIA (Fr.)
NEW ZEALAND
TASMANIA
TASMAN SEA
Point 103
TUATION OVERVIEW
31 - DEC 1970
EYES ONLY
0°
30°
60°

À BRÛLER APRÈS LECTURE

Il y a une quarantaine d'années, en 1928, le gouvernement américain réduisit en poussière la petite bourgade d'Innsmouth, Massachusetts.

Le raid d'Innsmouth avait mis à jour le culte de Cthulhu menaçant la réalité elle-même. Mais bien d'autres horreurs aussi innommables se terrent encore : des sorciers nazis, des Mi-Go friands de matière grise, des goules nécrophages, des dimensions cauchemardesques et un dieu sans tête pratiquant des rituels apocalyptiques. Et ce n'est pas le pire : par l'intermédiaire du programme MAJESTIC, le gouvernement fédéral compte bien, dans son inconscience, exploiter la puissance de ces secrets extraterrestres.

Vous êtes un Agent de DELTA GREEN, un programme classé secret défense, autorisé mais non reconnu par la sûreté des États-Unis.

Votre mission : rechercher et détruire le paranaturel sur le territoire américain et à l'étranger, à tout prix. Quoi qu'il en coûte.

L'APOCALYPSE VOUS ATTEND

Des cultes de la Mort voient le jour au Moyen-Orient et en Californie. Des émeutes contre la réalité elle-même paralysent Paris. Des espions russes sapent des gouvernements.

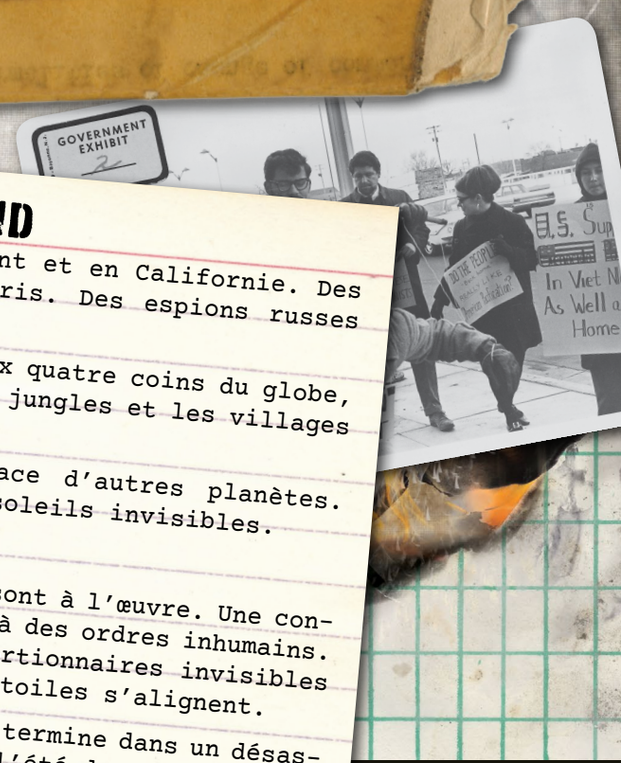
Les forces américaines font secrètement la guerre aux quatre coins du globe, et déversent un torrent de feu et de poison dans les jungles et les villages du Viêtnam.

Des sondes spatiales atterrissent à la surface d'autres planètes. La population commence à sentir les rayons de soleils invisibles.

En 1968, ce ne sont là que les gros titres.

Dans l'obscurité, des forces autrement plus terribles sont à l'œuvre. Une conspiration offre la Terre à Nyarlathotep. La mafia obéit à des ordres inhumains. Un Signe jaune luit à Cuba et à San Francisco. Des tortionnaires invisibles quittent la Chine. Le monde ne tourne plus rond. Les étoiles s'alignent.

La décennie commence dans un optimisme ensoleillé et se termine dans un désastre crépusculaire dans les jungles d'Indochine. Après l'été des années 1950, voici venir l'automne, voici ***La Chute de DELTA GREEN.***



La Chute de DELTA GREEN

La Chute de DELTA GREEN adapte le célèbre ***Delta Green : Le Jeu de Rôle*** au système primé GUMSHOE. Bien qu'il soit entièrement compatible avec ***Cthulhu*** et ***Night's Black Agents***, ce livre de base contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer des aventures mortelles, que ce soit sous forme de one-shots ou de campagnes de plusieurs années retraçant la chute irrémédiable de l'espoir vers la folie pure.

DCDG01 54,90€

ISBN : 978-2-490197-40-8

9 782490 197408

GUMSHOE

Pelgrane Press

DEADCROWS STUDIO