



«Si nous parlions de la partie
- Pourquoi les pièces n'ont-elles qu'une couleur ?
- Pourquoi pas des blancs et des noirs, ils me
posent tous la question. Par leur disposition et
par leurs mouvements, vous savez ceux qui sont
pour vous et ceux qui sont contre.»

— Le Prisonnier

Les Insectes de Shaggai

En 1643, au fait de la guerre civile anglaise, un groupe de réfugiés se frayèrent un chemin jusqu'à la vallée de la Severn en Angleterre et à une petite forêt dense connu sous le nom de Goatswood, le Bois de la Chèvre. Ces réfugiés ne fuyaient pas une guerre, un tyran, la peste ou la famine. Ils fuyaient la destruction de leur monde, Shaggai. Il ne s'agissait pas d'une catastrophe naturelle ; ce monde avait été anéanti par Ghroth, «l'Annonciateur et le Scelleur», une entité de la taille d'une planète traversant les espaces glacés de l'obscurité interstellaire. En approchant de notre monde, ces fugitifs – qui se nomment eux même les Shans – s'y sont involontairement retrouvés échoués. Leur choix est simple : la conquête ou la mort.

Origines

Shaggai, le monde natal des extraterrestres arthropodes connus sous le nom de Shans, était en orbite autour d'une étoile binaire bleue située dans la galaxie que nous appelons Andromède. De par les forces gravitationnelles particulières en jeu dans le système solaire double de Shaggai, deux planètes seulement ont pu s'y former : Shaggai et Xiclotl. Les résidus du système emplissaient leurs deux orbites de poussière et d'astéroïdes et ce nuage filtrait les rayons des deux étoiles bleues, les faisant paraître verts comme l'émeraude.

Les forces gravitationnelles imposaient des trajectoires complexes aux orbites des planètes. Lorsque l'astre compagnon écliprait l'étoile principale, le puits de gravité ainsi créé attirait Shaggai très près. Quand le compagnon se trouvait derrière l'astre principal, l'orbite de Shaggai s'étendait loin dans l'espace. Une conséquence de cette orbite était que la température grimpeait et redescendait dramatiquement à la surface de la planète – environ la différence existant entre Venus et Mars. La rotation de Shaggai subissait aussi l'influence des étoiles jumelles. La présence de l'astre compagnon du même côté de l'astre principal et les forces marémotrices inclinaient l'axe de la planète de 14° vers

l'intérieur du système. L'oscillation de l'axe et le tracé complexe de l'orbite provoquaient de dramatiques changements climatiques rendant presque impossible l'apparition de la vie sur Shaggai.

L'atmosphère acide de Shaggai plongeait la planète dans l'obscurité, ne laissant qu'une faible partie de la lumière émeraude des soleils atteindre la surface. La seule énergie électromagnétique à passer était constituée de rayons X et gamma émis par les astres jumeaux. L'accumulation et les décharges d'électricité statique provoquaient de fréquents orages.

La vie sur Shaggai

La forme de vie la plus simple et la plus importante de Shaggai n'était autre que ses «mers» noires et huileuses, un composé organique complexe, peut-être un organisme protoplasmique unique, couvrant pratiquement un tiers de la surface de la planète et tiré d'un côté et de l'autre par les gravités des deux étoiles. Les rivages en étaient incrustés, on aurait dit des enchevêtrements de lichens semblables à des lianes dégoulinant de fluides de ces mers qui les recouvraient au gré des marées montantes et descendantes. Ces lichens mouraient lorsque la planète se rapprochait du soleil, libérant des spores au sein des flots, pour qu'ils germent lorsqu'ils seraient rejetés à la côte une fois les conditions redevenues favorables. Un cycle difficile mais régénérateur.

Des formes de vie plus avancées apparurent dans les océans, engendrées par des ouvertures volcaniques sous-marines qui répandirent les éléments nutritifs nés des hautes températures et des hautes pressions vers la surface. Des chaînes alimentaires complexes se mirent en place autour de ceux-ci mais les quantités élevées de radiations et les variations du climat et des marées empêchèrent un développement important de formes de vie complexes en dehors des eaux de profondeur moyenne des océans. C'est ainsi qu'au départ, la vie névolua que dans une fine couche où les conditions extrêmes des deux côtés s'équilibraient plus ou moins. La compétition était rude dans cet environnement restreint.



ou autre, seront un peu moins désavantagés, étant donné qu'ils opèrent toujours à l'étranger mais ils n'auront pas le recours d'invoquer leur immunité diplomatique, à moins qu'ils ne soient spécifiquement affectés à l'ambassade à Londres. Si les agents de Delta Green doivent agir en Angleterre contre PISCES, ils seront dans la situation de personnes «illégales» — des espions travaillant sans le bénéfice d'un statut diplomatique. Ils devront apprendre à penser et à agir comme des criminels en fuite. Et le fait qu'ils parlent anglais ne permettra pas à des américains de passer inaperçus où qu'ils aillent.

Delta Green peut-elle détruire PISCES ? Le devrait-elle ? Si PISCES peut être délivrée des Shans, ce pourrait être le meilleur allié imaginable, bien financé, pleinement accrédité, ayant accès à des tonnes d'informations sur les cultes des Grands Anciens. Mais à qui Delta Green peut-elle se fier ? Qui sont les traîtres ? Une enquête sur PISCES pourrait être une des missions les plus dangereuses entreprises par Delta Green.

Une autre façon d'enquêter sur PISCES consiste à ce que les PJ soient des citoyens ordinaires qui apprennent qu'il existe des forces conspirationnistes à l'œuvre dans le gouvernement de Sa Majesté. Dans ce genre de campagne, les investigateurs peuvent provenir de n'importe quelle profession, à l'exception de PISCES. Ils peuvent être des élus, policiers, journalistes ou simplement des individus moyens qui ont remarqué d'étranges activités à Whitehall et essaient de dénouer ce mystère. Peut-être se sont-ils révélés trop curieux au sujet de l'Armée du Troisième Œil (page 46) ou bien pensent-ils que la firme Severn Aerospace, en plein essor est liée d'un peu trop près au Ministère de la Défense. À mesure que leur enquête progresse, l'attente initiale d'une conspiration menée par des hommes s'effacera lorsque les maîtres secrets seront dévoilés. Les investigateurs pourront-ils dévoiler la vérité et stopper les Shans ?

La troisième option est la campagne de l'ennemi intérieur. Les investigateurs seront alors des membres de PISCES qui prennent lentement conscience que quelque chose ne va pas dans leur propre organisation. Pourquoi des agents disparaissent-ils régulièrement ? Pourquoi des agents de PISCES sont-ils affectés à des missions de surveillance à l'encontre de membres du Parlement ou de personnel de l'ambassade des États-Unis ? Pourquoi le major Smith, le superviseur des agents, a-t-il été brusquement remplacé ? Et pourquoi son remplaçant insiste-t-il sur le fait que «pour tout ce qui concerne notre organisation, je suis le major Smith à partir de maintenant». Dans une campagne de ce type, les investigateurs sont des agents sains de PISCES qui devront d'abord découvrir la conspiration à l'œuvre au sein de l'agence puis l'éliminer. Ils ne seront jamais sûrs de savoir à qui ils peuvent se fier, ne sachant pas qui a été pris par l'ennemi. L'avantage qu'ils auront est de débiter à l'intérieur de l'agence. Bien sûr le danger croît en proportion de la proximité du centre de la toile des Shans. Contrairement aux enquêteurs de Delta Green, les agents de PISCES ne disposeront pas d'une agence derrière eux. Ils agiront pour leur propre

Lady Marjorie Rittingham

Lady Rittingham est la fille unique du Duc et de la Duchesse de Staffordshire. Elle a toujours été passionnée par l'occultisme et a étudié plusieurs matières qui y sont liées à l'université. Après la mort de ses parents dans un accident de voiture, Lady Rittingham consacra une partie de son énorme héritage à l'étude des phénomènes psychiques, en particulier ceux liés au contact avec le monde des esprits. Ces menées l'amènèrent en contact avec la Fondation Parangon, une des branches de PISCES chargées d'identifier et de recruter pour le gouvernement les vrais détenteurs de pouvoirs psychiques. PISCES reconnut rapidement en Lady Rittingham un élément de valeur et la recruta en 1980. Les porteurs de Shans la recrutèrent pour la protection et la déférence dont les ferait profiter une Pair du royaume dans leurs rangs. Elle gravit rapidement les échelons et se retrouva à la tête de l'une des organisations de façade chargée du recrutement de Talents. Elle remplit sa tâche à merveille, tranquillement et discrètement, obtenant des financements privés d'autres Pairs du royaume de même disposition d'esprit qui ne savaient rien de PISCES ni des Shans.

En 1994, le directeur de PISCES termina sa désagrégation mentale causée par l'influence du Shan qui habitait son cerveau. Le cercle intérieur dut choisir un nouveau chef et Lady Rittingham fut choisie, encore avec l'idée que ses entrées dans la noblesse anglaise et la Famille Royale protégeraient les Shans et leur marionnette, PISCES. Elle fut présentée à son nouveau «locataire» dans le vaisseau-temple au cœur de Severn Aerospace.

Le Grand Prêtre d'Azathoth commença à faire fléchir la volonté de Lady Rittingham en parcourant son subconscient à la recherche de désirs inavoués. Il y découvrit un besoin inassouvi de contrôle, résidu de l'époque où sa vie semblait si inutile après la disparition de ses parents. De ce germe, le Shan tissa une toile liant son sentiment d'impuissance à sa sexualité refoulée avec pour résultat que l'esprit de Lady Rittingham est maintenant corrompu par des fantasmes sexuels à caractère sadique où elle contrôlerait totalement ses partenaires. Elle satisfait ce besoin ailleurs que chez elle. Sa nouvelle personnalité, pervertie par le Shan, peut-être décrite, charitablement, comme «dominatrice» et combinée à l'esthétique dépravée du Shan, cette psychose s'exprime en «chasses au renard» bimensuelles, dans sa résidence privée de Colombie Britannique, au Canada. Suivies par nombre de dirigeants de PISCES porteurs de Shans, ces chasses se déroulent selon les traditions de la chasse au renard à l'anglaise, hormis le fait que le renard est remplacé par une victime humaine, sortie d'une prison, d'un asile d'aliénés ou d'un refuge pour sans-abri. Leurs disparitions sont attribuées à leur décès ou une évasion, à moins qu'ils ne soient purement et simplement oubliés, ces victimes étant souvent choisies parce que nul ne les pleurera. Les chasses se terminent toujours par la mort du «renard», qui doit endurer la terreur de la traque et l'horreur de ce qui lui arrive une fois capturé.

Aujourd'hui, Lady Rittingham est une esclave volontaire et enthousiaste des Shans. Dans la

journée, elle a le contrôle de ses actes pour mener à bien les visées des Shans. La nuit, son parasite devient actif et l'esprit de Rittingham est submergé par le contrôle total du Shan. Cette perte de contrôle ne fait qu'exacerber ses troubles psychosexuels, le rendant encore plus dominatrice et obsédée par l'idée de diriger les autres.

Folie permanente

Désordres psychosexuels, sadisme.

Description

Lady Rittingham a l'air sérieuse, du haut de son 1,65 mètre pour une soixantaine de kilos. Ses cheveux argentés sont coupés courts, de façon professionnelle et ses traits fins lui donnent un air aristocratique. Elle porte peu ou pas de bijoux ni de maquillage au bureau, préférant les costumes très conservateurs. Chez elle ou dans sa résidence privée, elle s'habille avec opulence et une extravagance extrême. Seules les individus les plus malchanceux ont pu la contempler vêtue de son costume de chasse au renard.

Le parasite de Lady Rittingham Grand Prêtre d'Azathoth

FOR 3 CON 2 TAI 1
INT 22 POU 27 DEX 31 PV 2

Mouvement : 4/40 en volant

Attaques :

Fusion 60%, dégâts : contrôle progressif après que l'insecte ait pénétré le cerveau de sa victime.

Neurofouet 50%, spécial

Armure : Aucune

Bonus de dégâts : Aucun

Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, Contacter Azathoth, Créer un Portail, Terrible malédiction d'Azathoth, Epuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Atrophie d'un membre, Tourmenter.

SAN : 0/1D6

Notes : Le Shan qui habite Lady Rittingham est le grand prêtre du vaisseau-temple, l'un des Shans arrivés sur Terre au seizième siècle. Il a occupé les trois derniers dirigeants de PISCES. Cette créature dégénérée est un fanatique religieux dont les conseils et la direction ont été en partie responsables de l'expulsion des Shans du monde de L'gr'hx. C'est lui également qui a mis en place le culte de sorcières parmi les humains de Goatswood et c'est son esprit malade qui a conçu le plan de conquête de la Terre et d'esclavage pour la race humaine afin d'en faire les ouvriers pour la construction de portes multidimensionnelles destinées à permettre l'entrée d'Azathoth dans notre espace-temps. Avec la défaite du culte de sorcellerie au dix-septième siècle, la créature a changé ses plans. Elle considère maintenant que le but des Shans doit être d'échapper à l'étroitesse de notre globe et d'appeler leurs frères des autres colonies Shans pour conquérir cette planète. Les limitations imposées par la nocivité de la lumière solaire et l'incapacité du vaisseau-temple de se téléporter loin de ce monde et la quantité des humains auxquels ils doivent faire face, ont émoussé l'arrogance du prêtre. Il sera nécessaire de réduire dramatiquement la population humaine pour faire de ce monde un paradis pour les Shans.



PISCES

Lady Marjorie Rittingham, duchesse de Staffordshire

Directrice de PISCES, 63 ans

Race : Caucasienne (anglaise)

Éducation : Université de Cambridge, licence d'archéologie

Profession : Directrice de PISCES

Caractéristiques

APP 08	Prestance	40 %
CON 10	Endurance	50 %
DEX 10	Agilité	50 %
FOR 08	Puissance	40 %
TAI 09	Corpulence	45 %
ÉDU 21	Connaissance	99 %
INT 14	Intuition	70 %
POU 14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Crédit	78 %
Écouter	38 %
Équitation	63 %
Négociation	49 %
Occultisme	71 %
Persuasion	66 %
Pister	48 %
Sciences humaines	
Archéologie	54 %
Droit	21 %
Histoire	46 %
Trouver Objet Caché	39 %

Langues

Anglais	95 %
Français	47 %
Latin	47 %

Combat

• Armes de chasse	42 %
Ithaca 37, dégâts 1D10+6 (balles)	

GRU SV-8

Chapitre 2

Adam Scott Glancy



LA PLUPART DE CEUX QUI DEVDRAIENT LES MORTS DANS LEUR
TOMBE N'ETAIENT PAS HUMAINS, JU ETAIENT PROCHES DE NE PLUS L'ETRE.
IL APPARUT QUE CEUX QUI SUIVAIENT UN REGIME STRICT A BASE
DE VIANDE HUMAINE FAISANDEE "DEVOLUAIENT"
POUR DEVENIR D'EPJUVANTABLES MONSTRES.

de recherches spéciales. Toutes les études dont il fut le précurseur à la fin des années 1970 furent classées sous le nom de code SOMA et les États-Unis les utilisèrent largement pendant la Guerre Froide.

Au fil des années, les recherches de Yrjo devenaient plus baroques et plus coûteuses. Durant cette période, il perfectionna un processus qu'il appela «ingénierie de la personnalité». Les sujets de l'expérience étaient soumis à une simulation complète de la vie quotidienne, en utilisant des stimuli étranges et des événements bizarres et apparemment aléatoires pour titiller et aiguillonner les sensations du sujet (et donc de son esprit) vers des directions précises et planifiées. Vivant à l'intérieur d'un établissement de recherche, ces sujets étaient surveillés vingt-quatre heures sur vingt-quatre et chaque action et réaction étaient soigneusement enregistrées par des équipes de médecins. Grâce à cet important catalogue de réactions, Yrjo put concevoir des «modèles de personnalité» qui pouvaient, jusqu'à un certain point, prévoir les actions futures de sujets dotés de personnalités similaires.

Les quatre premières fois que ce processus a été utilisé dans des buts pratiques par le gouvernement, trois sujets ont réagi selon les prévisions et le quatrième a fait une grave dépression. Cependant, les trois agents étrangers compromis sont devenus des sources de renseignement parmi les mieux disposées et les plus compétentes jamais capturées.

Majestic-12

En 1978, Yrjo fut contacté par le Dr Abner Ringwood. Celui-ci était le directeur du projet PLATON de Majestic-12 et il se préparait à coordonner la première rencontre en face-à-face avec les Greys. Ringwood n'a rien dit à Yrjo, sauf que s'il s'engageait dans un nouveau projet secret de la CIA appelé ARGOS, ses crédits seraient illimités et ses recherches ne seraient pas gênées par «la morale populaire».

Yrjo accepta volontiers. Il s'attendait à une résistance de la part de l'Air Force ou de l'Armée, mais il fut stupéfait de constater que d'une façon ou d'une autre, Ringwood l'avait déjà délié de ses nombreux contrats et que ses précédents employeurs étaient restés en bons termes avec lui.

Le nouveau complexe du Dr Yrjo était situé à Bountin dans le Maryland et s'appelait le Groupe PERSPECTIVES. Le Groupe PERSPECTIVES original – un *think-tank* militaire oublié – avait cessé ses activités au début des années 1960 après l'invasion de la Baie des Cochons, mais la désignation avait été reconduite pour les travaux de Yrjo.

Les expériences demandées par Ringwood étaient très spécifiques et devaient être menées sur des sujets, fournis par lui, qui provenaient presque tous des milieux militaires. La plupart des expériences mettaient en scène des simulations d'invasions et de premiers contacts extraterrestres et autres variations sans fin sur les mêmes thèmes. Grâce à sa nouvelle source de financement et à l'assurance qu'il n'y aurait rien

de trop cher pour ce projet, Yrjo créa certaines des plus réalistes simulations jamais conçues. Une fois, il est même parvenu à convaincre une salle entière de militaires et de scientifiques qu'un extraterrestre était présent dans la pièce.

L'obsession de Ringwood pour un sujet aussi spécifique n'est pas passée inaperçue auprès de Yrjo. Comme ses soupçons croissaient et que tout les confirmait, excepté une preuve tangible, il commença à tenir un journal personnel détaillé pour enregistrer toutes ses simulations, dans l'espoir qu'un schéma émergerait.

En réalité, les sujets des expériences fournies par Ringwood étaient des membres du personnel de Majestic-12 et son vrai programme avec Yrjo était d'empêcher les personnes atteintes de psychoses vulnérables de tenir ces emplois. Les processus de Yrjo étaient exceptionnellement précis, et prévoyaient souvent qui craquerait sous la pression avant le début de la simulation, juste par l'analyse de leurs traits de caractère.

Le Dr Yrjo pouvait souvent s'occuper comme bon lui semblait et il était autorisé à poursuivre ses propres recherches avec son nombreux personnel, peu importe qu'elles fussent illégales ou immorales. Beaucoup de personnes sont entrées dans le complexe de PERSPECTIVES et ne l'ont jamais quitté vivantes. Beaucoup y sont encore.

RICOCHET

En 1991, en raison de sa mauvaise santé, Yrjo déplaça ses opérations à Porto Rico (le complexe du Groupe PERSPECTIVES dans le Maryland reste en activité et les tests psychologiques s'y poursuivent sans que le Dr Yrjo les supervise directement). Yrjo y continue ses recherches sur les modèles comportementaux et fait passer des tests au personnel important pour Majestic-12. Les individus qui sont considérés comme une menace pour la sécurité sont souvent laissés au Dr Yrjo pour interrogatoire, et jusqu'ici il a bénéficié d'un taux de réussite de 98% pour l'obtention d'informations à partir de sujets initialement peu coopératifs.

En 1992, Yrjo avait reconstitué l'essentiel de l'histoire de Majestic-12, de l'accident de Roswell et du premier contact direct avec les Greys. Il avait recueilli la majeure partie des informations lors des tests psychologiques des nombreux sujets de Majestic-12 considérés comme des risques pour la sécurité. Il informa Ringwood qu'il voulait intégrer le groupe ultra-secret et, par l'intermédiaire de Justin Kroft (MJ-1), l'accréditation MAGIC et l'accès à une petite partie des données de Majestic-12 lui furent accordés. Grâce à un accès limité aux dossiers du sous-projet ARC REVE, les recherches de Yrjo ont pris de nouvelles, et bien plus complexes, orientations. Il proposa directement au comité de coordination de Majestic-12, et avec succès, un nouveau projet de recherche ARC REVE, créant ainsi le sous-projet RICOCHET.

Yrjo et son équipe RICOCHET perfectionnèrent l'utilisation d'une nouvelle série d'agents chimiques découverte en étudiant le *Livre de Cuisine* des Greys. Ces drogues avancées



Dr Albert Yrjo

Scientifique comportementaliste, 84 ans
Type : Caucasiens

Éducation : Doctorat de psychologie et de science comportementale, université Johns Hopkins. Diplômé en médecine, université de Columbia.

Profession : Chef d'équipe du sous-projet RICOCHET de Majestic-12

Caractéristiques

APP 10	Prestance	50 %
CON 06	Endurance	30 %
DEX 07	Agilité	35 %
FOR 04	Puissance	20 %
TAI 08	Corpulence	40 %
EDU 25	Connaissance	99 %
INT 16	Intuition	80 %
POU 11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	07
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	30 %
Comptabilité	13 %
Conduire automobile	31 %
Culture artistique	
Écriture	39 %
Hypnose	71 %
Interroger	67 %
Médecine	61 %
Métier	
Chirurgie	39 %
Premiers soins	44 %
Psychanalyse	91 %
Psychologie	84 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	56 %
Sciences formelles	
Chimie	52 %
Sciences humaines	
Anthropologie	76 %
Histoire	49 %
Littérature	42 %
Trouver Objet Caché	69 %
Vigilance	57 %

Langues

Anglais	99 %
Espagnol	84 %
Latin	61 %
Français	48 %
Allemand	12 %

Combat

• Bagarre	14 %
-----------	------

Description physique

Yrjo ressemble à une petite taupe contrefaite. Son corps voûté est couvert de rides et de taches de vin, et il est souvent frappé de légers accès de paralysie. Ses cheveux, ou ce qu'il en reste, sont d'un blanc pur vaporeux. On le voit rarement sans sa blouse de médecin.

Sonja Dewey



Sonja Dewey

Journaliste, 34 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de journalisme, université de Boston
Profession : Journaliste à *Phénomène X*

Caractéristiques

APP 16	Prestance	80 %
CON 13	Endurance	65 %
DEX 10	Agilité	50 %
FOR 11	Puissance	55 %
TAI 09	Corpulence	45 %
ÉDU 15	Connaissance	75 %
INT 16	Intuition	80 %
POU 14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	67

Compétences

Baratin	44 %
Bibliothèque	53 %
Comptabilité	14 %
Conduire automobile	37 %
Contacts & Ressources	54 %
Culture artistique	
Écriture	25 %
Écouter	33 %
Métier	
Informatique	28 %
Production vidéo	27 %
Vidéographie	31 %
Négociation	22 %
Persuasion	56 %
Sciences humaines	
Histoire	32 %
Trouver Objet Caché	37 %
Vigilance	51 %

Langues

Anglais	77 %
---------	------

Combat

• Bagarre	20 %
-----------	------

Il faut bien commencer quelque part, et la première division vaut mieux que la division régionale. C'était du moins ce que pensait Dewey, avec en poche son diplôme de journalisme de l'université de Boston et une terrible envie de journal télévisé. Pendant que ses camarades de promotion trouvaient de petits postes de journalistes sous-payés dans des télévisions locales minables, Dewey obtenait un poste relativement bien payé à *Phénomène X*. Elle effectue sa deuxième saison avec l'émission et reçoit plus de courrier de fans qu'aucun autre journaliste : son physique et son adhésion apparemment totale aux théories conspirationnistes des marginaux lui ont gagné de nombreux adorateurs ; ils lui ont consacré trois sites web sur Internet.

C'est le physique de Dewey associé à son apparence à l'écran de nana fûtée et coriace qui lui ont permis d'en arriver là. Ce que personne n'a remarqué à l'exception de Frank Carincola, c'est son réel sens de la répartie. Dewey est encore une débutante, mais Carincola a suffisamment visionné ses séquences brutes pour voir qu'elle a les qualités d'une fantastique intervieweuse, et son travail préparatoire pour les missions sur le terrain est excellent. Si vous lui demandiez si elle croit aux histoires dont elle rend compte pour *Phénomène X*, Dewey ne réussirait pas à tromper un détecteur de mensonges. Cependant, elle considère *Phénomène X* comme une émission de divertissement plutôt que comme une émission d'information, une distinction douteuse mais capitale qui soulage sa conscience de journaliste pure et dure. Son plan est de faire sensation avec *Phénomène X*, puis d'utiliser son statut comme tremplin pour accéder à un travail de vrai journaliste dans une grande chaîne. À l'université elle a feuilleté avec attention les magazines d'offres d'emplois de la profession et a découvert tous les excellents postes décrochés par les membres de *Phénomène X*. Elle n'a pas encore fait le rapprochement et ne s'est pas rendu compte qu'il pourrait y avoir une sinistre raison à tous ces bons boulots.

Carincola ne l'a pas encore admise dans le cercle d'intimes : il considère qu'elle est trop jeune et trop inexpérimentée pour cela. Cependant, au fil du temps il lui confiera des histoires de plus en plus extraordinaires, pour l'évaluer et voir si elle vaut la confiance qu'il lui accorde. Carincola a l'impression que si Dewey était introduite dans le monde des vrais croyants, elle pourrait être celle qui dévoilera effectivement le Groupe et emmènera *Phénomène X* au cœur de la vérité ; il pourrait bien avoir raison.

Bien qu'elle ne soit pas foncièrement manipulatrice ou aguicheuse, elle connaît les petites variations du ton de la voix et les gestes apparemment inconscients qui peuvent impressionner favorablement un homme et l'inciter à répondre à ses questions. Dans sa vie privée, Dewey se considère comme bisexuelle.

Description physique

Sonja Dewey est une jeune femme d'une beauté saisissante, avec des cheveux noirs et courts et une allure piquée à la Winona Ryder. C'est une droguée de l'information et elle passe ses loisirs à regarder CNN, et à lire le *New-York Times*, le *Washington Post* et toute une flopée d'obscurs magazines de science politique et de journalisme. Avec le personnel de *Phénomène X*, Dewey se comporte comme une professionnelle enjouée et obsédée par son travail qui jure comme un charretier et suit avidement les Lakers ; avec les personnes qu'elle interviewe démarre l'entreprise de séduction.

Notes

Dewey est très consciente de son apparence physique et de l'effet qu'elle fait aux hommes.

La terre promise

Au-delà de l'East River, une grande communauté de goules entretient plusieurs énormes terriers sous certains des plus grands cimetières du monde. Ces goules sont celles qui, craignant leur découverte par l'humanité, se sont enfuies de Manhattan lors de l'incident de Red Hook, il y a des décennies. Elles se sont établies dans les cimetières vierges de Long Island qui s'étaient étendus et combinés au cours des années, couvrant des kilomètres de terrain. Quelques cimetières sont aussi grands que de petites villes. Comme leurs cimetières, ces communautés goules ont proliféré et prospéré, suivant les enterrements et savourant un festin nocturne de chair décomposée.

Ces communautés goules vivent dans plusieurs secteurs différents, mais leur terrier central est établi sous une série combinée de cimetières en bordure les uns des autres et séparés de la ville environnante par des échangeurs autoroutiers et des voies de chemin de fer. Situé à Glendale, dans le Queens, cet énorme cimetière englobe les cimetières suivants : cimetières Union Field, Beth-El, Mach-Pelah, Mont Carmel, Mont Neboh, Cypress Hills, Mont Lebanon, des Evergreens, Trinity, National, Salem Field, Mont Judah, Knollwood Peak, Hongrois, Mont Hope, Maimonides et de B'nai Jeshurum et Shereth Israel.

Long de plus de huit kilomètres, sur trois en son point plus large, ce secteur comprend également le réservoir Ridgewood, un grand bassin cimenté qui alimente en eau deux villes voisines. Sous ce colossal cimetière s'étend une métropole goule concurrencée uniquement par les autres grands terriers du Nouveau Monde comme ceux sous Boston. Ici les goules sont grandes et puissantes, gorgées de tout ce qu'elles peuvent manger et ont depuis longtemps oublié leurs sœurs perdues de l'autre côté du fleuve. Elles ne recrutent pas de nouveaux membres, n'interfèrent pas dans les affaires humaines ou ne tuent pas d'humains pour se nourrir. Il n'y a aucun Hérétique ici.

Elles ne feront rien qui risquerait de les faire repérer, sauf pour sauver l'une des leurs. Durant toutes les années passées sous les pieds des humains qui ne se doutaient de rien, il n'y a eu que deux incidents impliquant des démêlés avec «le fruit vert» de l'humanité. L'incident de Red Hook a implanté une profonde crainte d'être découvertes dans leurs cœurs et leurs méthodes sont aussi prudentes qu'elles sont clandestines. Cependant, si elles sont découvertes, elles ne reculeront devant rien pour préserver leur secret.

compétences plus que médiocres provoquent une coupure de courant dans le secteur. Une équipe de maintenance de la compagnie Edison descend étudier le court-circuit et, après plusieurs transmissions radio paniquées, ne donne plus aucun signe de vie.

Une équipe de la police de la Transit Authority (Société de transports en commun) envoyée en bas ne donne plus de contact après plusieurs rapports aussi alarmistes. Tandis que l'équipe SWAT est mise en alerte, un sympathisant de Delta Green du NYPD (*New York Police Department* ou Département de la Police de New York) appelle les investigateurs. Quelque chose d'étrange se passe. Les investigateurs peuvent-ils proposer une excuse plausible pour entrer en scène et sauver la situation ?

La marque de Mordiggian

Un homme agressé sur la ligne de métro de Lexington devient fou furieux alors qu'il est en observation à l'hôpital Saint Vincent et tue deux infirmiers. Il s'enfuit après en avoir en partie mangé un. L'homme, un brave gars aux manières douces sans casier judiciaire, dérouta la police par ses actions. On pense qu'il souffre d'une sorte de traumatisme provoqué par son

agression. Les photographies du thorax de la victime révèlent une marque bizarre incisée dans la peau par ses agresseurs inconnus.

En réalité, l'homme est sous l'influence de Mordiggian. L'attaque était un rituel du culte qui a mal tourné. La pauvre victime est maintenant un avatar involontaire de Mordiggian. Craignant la lumière et mangeant de la chair, il ne s'arrêtera pas avant d'être tué.

Les informateurs

Si les agents de Delta Green peuvent apprendre qu'une guerre oppose les Gardiens et les Hérétiques, ils pourraient souhaiter forger une alliance avec un camp ou l'autre. La valeur d'une alliance avec les Hérétiques est discutable (sauf comme préparation à une trahison ultérieure), mais une alliance avec les Gardiens pourrait être d'un immense profit. Correctement manœuvrés, les Gardiens pourraient renoncer à tous leurs secrets sur la nature de la société et des coutumes goules. Naturellement, l'élaboration d'une telle alliance sera une affaire très délicate. La nouvelle "Crise d'Identité" dans l'anthologie Delta Green : Alien Intelligence explore cette possibilité.





Dr Stephen Santorini

Médecin légiste curieux, 56 ans
Type : Caucasien

Éducation : Docteur en médecine de l'Université de Boston
Profession : Médecin légiste du comté de Suffolk

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	22	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Bureaucratie	30 %
Conduire automobile	49 %
Criminalistique	60 %
Médecine	50 %
Métier	
Chirurgie	47 %
Photographie	37 %
Premiers soins	39 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	31 %
Sciences formelles	
Chimie	41 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	55 %

Langues

Anglais	99 %
Latin	55 %
Grec	31 %

Combat

• Bagarre	24 %
-----------	------

Description : Santorini est un type débraillé avec une incroyable tignasse rousse en bataille qui grisonne sur les tempes. Il porte à tout instant une vieille paire de lunettes bon marché sur le front : il les utilise uniquement pour lire. Il porte des habits démodés assez éclectiques et souvent affligeants, et une partie de ses vêtements de tous les jours ferait rougir quiconque dispose d'un minimum de goût. Franc et exigeant, Santorini pourrait facilement devenir un sympathisant de Delta Green, ou la prochaine victime de Majestic 12.

Victime 2 : Vanessa Hatvan

Vanessa Hatvan (41 ans) a été trouvée le 7 octobre, suspendue à un arbre dans l'enceinte du lycée de Glenridge, où elle travaillait comme bibliothécaire. Son corps était plus ou moins dans le même état que celui du Dr Maretti, y compris la substance sous ses ongles ; cependant sa tête n'a pas été retrouvée. Elle était célibataire et ne fréquentait personne depuis des années ; ses parents habitent à Orlando en Floride. Les registres de l'école montrent qu'elle avait mis Thomas en retenue pour avoir bavardé pendant l'étude.

Victime 3 : Lauren Harrogate

Le 21 octobre, Lauren Harrogate (17 ans) a été enlevée de force dans sa chambre au deuxième étage. Le kidnappeur est entré en brisant une porte-fenêtre du balcon et est apparemment sorti par le même chemin. Sa mère est entrée dans la pièce pendant l'enlèvement et a apparemment assisté à l'événement, mais en raison de problèmes psychiatriques elle n'a pas été en mesure de fournir un témoignage. Aucune marque d'échelle, de cordes ou d'autres méthodes d'accès au balcon n'a été découverte. L'alarme qui s'est déclenchée lors de l'enlèvement a alerté la police.

Le corps de Harrogate a été retrouvé le matin suivant, suspendu à un grand pylône électrique près de l'autoroute 31, à presque dix-huit mètres de haut. Son état était similaire à celui des deux premières victimes et sa tête n'a pas été retrouvée.

Mme Sandra Harrogate

Mme Harrogate a été découverte par la police, en état de catatonie, la nuit où sa fille a été enlevée. Depuis la mort de son mari d'un cancer du poumon l'an passé, elle prenait plusieurs médicaments sous ordonnance à cause de problèmes de dépression et d'anxiété. Elle a vu un psychiatre pendant plus de huit mois avant l'enlèvement et on pense qu'elle a définitivement perdu la raison quand sa fille a été kidnappée.

Elle a été internée sous tutelle de l'État, au moins jusqu'à ce qu'elle récupère, au prestigieux et avant-gardiste Institut Psychiatrique Swansea. Elle y est toujours, passive et silencieuse, à l'exception des cris stridents qu'elle pousse dès qu'on l'effleure. Elle est inaccessible par n'importe quel moyen. L'état de Mme Harrogate est dû à l'apparence du Byakhee et sa Santé Mentale a dangereusement chuté.

Les Dengler

Les Dengler – Mark (45 ans), Eloise (43 ans) et leur fils Thomas (16 ans) – vivent dans la partie nord de Glenridge, dans une maison de trois étages face à la Grande Baie de Peconic.

Mark Dengler travaille chez Grumman comme ingénieur modulaire pour leurs programmes aérospatiaux. Eloise tape des rapports médicaux pour les hôpitaux des alentours. Thomas Dengler fréquente le lycée de Glenridge. Leur vie de famille est agréablement ordinaire.

Récemment, Éloïse a reçu, par sa sœur habitant Eugene dans l'Oregon, une boîte contenant des affaires appartenant à son père. Parmi les objets contenus dans la boîte, il y avait le pendentif de l'Ai Apa, qu'Eloïse a donné à Thomas pour son seizième anniversaire comme héritage familial. Depuis Thomas s'est découvert une fascination pour l'archéologie et les anciennes religions péruviennes, ainsi que pour les nombreuses investigations de son grand-père. Il a vidé le contenu entier du coffre dans sa chambre et a commencé à écrire dans son carnet une série de notes, d'idées et de rêves.

Les nuits des meurtres, Thomas était chez lui.

Thomas Dengler

Thomas est un adolescent moyen. Il n'est pas particulièrement beau, mais il ne souffre pas de l'acné qui touche beaucoup de ses camarades. Sa petite stature et son manque de coordination lui ont valu un statut de «loser» au lycée de Glenridge ; son amour des livres ne l'a pas aidé non plus. Tourmenté et subissant les quolibets des nombreux membres des équipes de sport du lycée, Thomas a supporté les coups, les brimades et autres sévices des clans de l'école. Thomas récupère actuellement d'une longue et complexe intervention chirurgicale du canal radulaire ; sa mâchoire est enflée et il prend des analgésiques sous ordonnance.

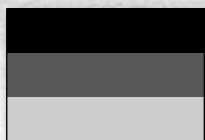
Thomas n'avait pas de but dans la vie jusqu'à ce que sa mère lui offre le pendentif de l'Ai Apa pour son seizième anniversaire. Après avoir fouillé dans les biens hétéroclites de son grand-père et lu les comptes rendus de ses aventures au Pérou, Thomas a été séduit par l'idée de devenir archéologue.

Il rêve parfois de l'Ai Apa et de ses agissements, bien qu'il ne se rappelle pas de ces rêves. La nuit de l'assassinat de Lauren Harrogate, Thomas s'est réveillé en hurlant, mais les détails du cauchemar se sont effacés très rapidement.

Jusqu'ici, il n'a pas conscience de son implication dans les massacres. Il reste un adolescent normal en tout point, à l'exception d'un seul : son âme est liée à celle de la créature inhumaine connue sous le nom d'Ai Apa qui tue en fonction des ordres de son subconscient.

L'amulette de Thomas

L'amulette de l'Ai Apa est un objet sculpté en argile de la civilisation de Chavin (voir p. 227). Elle représente deux figures entrelacées : un humain et une bête avec des ailes. Sa provenance d'Amérique du Sud ou Centrale est facilement identifiable (test d'*Archéologie* ou d'*Anthropologie*) et un succès critique révélera qu'elle appartient à la civilisation de Chavin. Il n'y a aucune inscription sur l'amulette car cette civilisation n'avait pas de langue écrite.



Police Fédérale des Frontières (BGS)

(Bundesgrenzschutz)

République fédérale d'Allemagne

Exemple de personnage

Ulrich Schmidt

30 ans

Type : Caucasien (Allemand)

Éducation : Formation de police du BGS et entraînement du GSG-9

Profession : Chef d'équipe du GSG-9

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	46 %
Conduire automobile	50 %
Explosifs	30 %
Imposture	31 %
Métier	
Mécanique	29 %
Orientation	63 %
Parachutisme	40 %
Plongée sous-marine	25 %
Premiers soins	51 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines	
Droit	31 %
Trouver Objet Caché	56 %
Vigilance	60 %

Langues

Allemand	85 %
Anglais	47 %
Français	22 %

Combat

• Bagarre	65 %
• Close combat	57 %
• Armes de poing	66 %
Heckler & Koch USP calibre .45, dégâts 1D10+2	
• Armes d'épaule	53 %
Heckler & Koch PSG-1, dégâts 2D6+4	
• Armes automatiques	51 %
Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10	

Date de fondation :
1949.

Mission originelle :
Contrôle des frontières de l'Allemagne de l'Ouest.

Mission actuelle :
Responsabilités supplémentaires de maintien de l'ordre dans les transports aériens et ferroviaires, ainsi que le maintien de l'ordre international sous l'égide de l'ONU.

Juridiction :
À l'intérieur des frontières allemandes.

Quartier Général :
Bonn.

Effectifs :
39000 (y compris les stagiaires) et 6250 civils supplémentaires dans les services d'appui.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le *Bundesgrenzschutz* (BGS) est la Police de l'Air et des Frontières de l'Allemagne. Chargé de contrôler les frontières et d'empêcher les criminels et la contrebande de passer en Allemagne, le BGS est au premier rang des forces de police en Allemagne depuis 1949. Rattaché à l'origine aux forces armées allemandes, le BGS est devenue une agence indépendante dans les années 1950. L'organisme était principalement utilisé pour contrer l'Allemagne de l'Est et ses alliés soviétiques, en empêchant les infiltrations hostiles à l'Ouest. En plus de ces missions liées à la Guerre Froide, le BGS s'occupait régulièrement des immigrants illégaux, des contrebandiers, des trafiquants de drogue et des éléments du crime organisé.

L'agence s'est agrandie et a changé avec le temps. À la fin des années 1980, les premières femmes ont été admises au BGS. Quand le Rideau de Fer s'est effondré et que la réunification a eu lieu, le BGS a de nouveau été en première ligne, aidant de toutes les façons possibles les deux pays à redevenir un. Ces temps nouveaux ont aussi apporté des responsabilités supplémentaires. En 1989, des éléments du BGS ont assisté les Nations Unies pour des opérations de police en Namibie. Ils ont depuis été déployés un peu partout dans le monde pour continuer d'aider l'ONU. En 1992, le BGS a pris la direction du maintien de l'ordre sur le réseau ferré national et le transport aérien. Opérant tant en civil qu'en uniforme, le BGS s'occupe de tout, des graffitis au terrorisme et au sabotage. Aujourd'hui, avec les nouvelles frontières, rigoureuses, imposées par l'application en 1995 de l'Accord de Schengen, le BGS a vu son rôle de garde-frontière s'étendre à nouveau.

Les missions du groupe ne s'arrêtent pas là. Il aide également l'Office Fédéral de Police Criminelle (BKA) pour la protection des bâtiments gouvernementaux et des personnalités importantes. Il vient aussi en aide à d'autres forces de police quand des situations de grande ampleur ou dangereuses se produisent,

comme des manifestations de masse, des émeutes ou des visites officielles étrangères. Il se met au service de l'Allemagne lors de catastrophes naturelles et de grands accidents.

Le plus récent scandale concernant le BGS est l'accusation, tant en Allemagne qu'à l'étranger, de racisme de la police allemande. Plusieurs incidents graves ont impliqué des membres du BGS et des ressortissants étrangers, surtout des Turcs. Le gouvernement allemand examine le problème de près.

Grenzschutzgruppe 9 (GSG-9) : le GSG-9 a été créé après le Massacre des Jeux Olympiques de Munich en 1972 qui a coûté la vie à huit athlètes israéliens. La réaction de la police, mal préparée, a montré aux Allemands qu'ils avaient besoin d'une équipe antiterroriste d'élite. Le GSG-9 a officiellement commencé son existence en avril 1973.

Tous les membres du GSG-9 viennent du BGS. Ceux qui sont sélectionnés subissent 22 semaines de formation dans tous les types de combats urbain et rural. Ceux qui viennent à bout de cette formation rejoignent l'un des trois groupes du GSG-9 : le GSG-9/1 (antiterrorisme), le GSG-9/2 (antiterrorisme naval) ou le GSG-9/3 (aéroporté). Il existe également un Détachement de Commandement et une Cellule de Négociation pour les prises d'otage. Le groupe comporte environ 250 membres. L'unité a établi son quartier général à Hanglar, où elle partage les lieux avec une unité régulière de la BGS. Elle dispose d'un gros budget, dont le montant est confidentiel, qui lui permet d'avoir accès à un équipement et à des formations de première qualité. Régulièrement, elle procède également à des exercices conjoints avec la plupart des forces antiterroristes du monde occidental.

L'épisode le plus célèbre du GSG-9 s'est déroulé en 1977, quand il a procédé avec succès au sauvetage d'un avion de la Lufthansa aux mains de terroristes à Mogadiscio, en Somalie. L'assaut est considéré comme un cas d'école dans les manuels des opérations antiterroristes réussies. Des scandales plus récents ont fâcheusement attiré l'attention sur l'unité. Il y a même eu une rumeur de démantèlement, au profit des équipes d'intervention régionales de la police. Ce qui va advenir de cette célèbre unité reste inconnu.

Professions possibles

Policier de la BGS

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Baratin, Bureaucratie, Conduire Automobile, Langues Étrangères, Pister, Premiers Soins, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Membre du GSG-9

Armes à feu : Armes de poing, Armes de chasse & Armes automatiques, Athlétisme, Baratin, Corps à corps : Arts martiaux, Imposture, Langues Étrangères, Orientation, Parachutisme, Plongée, Premiers Soins, Sciences humaines : Droit, Vigilance.



Services de Police Irakienne (IPS) République d'Irak



Date de fondation :
2003

Mission originelle :
Maintien de l'ordre public et à l'exécution et au respect des droits civil irakien sur le territoire.

Mission actuelle :
Inchangée

Jurisdiction :
Partout en Irak

Quartier général :
Bagdad

Effectifs :
Environ 30 000

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Fondés par les forces de la coalition américano-britanniques après l'invasion de l'Irak et le renversement du régime de Saddam Hussein en 2003, les services de police irakienne ont été créés en remplacement de toutes les anciennes forces de sécurité du pays dissoutes par les Américains, afin d'assurer la liaison entre l'armée et le peuple. L'IPS se compose

d'anciens policiers et militaires opposés à l'ancien régime politique de Bagdad, mais aussi de civils, souvent autodidactes, qui ont pris les armes contre l'armée irakienne à l'arrivée des chars américains. Bien qu'utilisant largement des armes locales, souvent d'origines soviétiques, l'armée américaine s'occupa d'entraîner et d'équiper ces unités en matériel et armement et s'occupa également de leur formation dans les missions de police et de maintien de l'ordre. Sous l'égide du Ministère de l'Intérieur, l'IPS devra assurer seule le maintien de l'ordre en Irak après le départ des troupes de la coalition.

Autre unité de police à avoir été créé, la Police Fédérale (PF) est une structure paramilitaire entraînée à des opérations spéciales d'intervention, de répression ou de soutien à l'IPS en cas de besoin. Elle est entraînée et armée par les Forces Spéciales et les Marines américains.

Professions possibles

Agent de l'IPS

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Langue Étrangère, Orientation, Pister, Premiers soins, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Hussein Kassem

43 ans
Race : Arabe

Éducation : centre d'entraînement de la police de Mossoul
Profession : Agent de police de l'IPS

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	64 %
Contacts & ressources	49 %
Écouter	57 %
Orientation	40 %
Premiers soins	27 %
Sciences humaines	
Droit	45 %
Trouver Objet Caché	32 %
Vigilance	61 %

Langues

Arabe	70 %
Kurde	35 %
Anglais	11 %

Combat

• Armes de poing	59 %
S&W Modèle 39, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	37 %
AK-47 Kalachnikov, dégâts 2D6+2	



Depuis 2006, les branches spéciales de certaines unités de police ont été supprimés, ce qui réduit très sensiblement leurs effectifs. Néanmoins d'autres unités britanniques affectées à des endroits sensibles, ont décidé de maintenir en place leurs Branches Spéciales.

Professions possibles

Policier de la Branche Spéciale

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Agent de surveillance Azur

Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Métier : Électricité, Électronique & Informatique, Photographie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Officier traitant d'informateurs

Baratin, Contacts & Ressources, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Psychanalyse, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché.

Agent sous couverture

Baratin, Écouter, Imposture, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Vigilance et plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Arme de Poing, Corps à corps : Arts Martiaux, Sciences de la vie : Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Histoire.



Annexes

Le Néo-tissu recule sous la chaleur. Il se liquéfie jusqu'à finalement se dissoudre en une flaque sans vie. Cette propriété est une preuve considérable de la valeur de mes recherches. Tout comme je suis capable de m'occuper rapidement de tout Néo-tissu errant avec un chalumeau à gaz.

Pouvoirs psychiques

CETTE ANNEXE FOURNIT DES INFORMATIONS ET DES REGLES DE JEU pour utiliser des pouvoirs psychiques dans une campagne de *L'Appel de Cthulhu*. Elle couvre également les compétences de connaissances occultes sans composant surnaturel, compétences que les *psys* et les médiums devraient posséder, mais qui peuvent aussi être utiles à des investigateurs de professions diverses.

La présente documentation est principalement destinée à être utilisée dans des campagnes *Delta Green* en rapport avec PISCES, le service britannique de renseignements paranormaux décrit précédemment dans ce livre. Les «Talents» et les chercheurs de cette organisation ont étudié les compétences psychiques et l'occultisme, et les personnages de PISCES – personnages non-joueurs et, éventuellement, investigateurs – pourraient bien posséder certains des pouvoirs décrits dans ce chapitre, ou connaître des gens dont c'est le cas. Des personnages qui n'ont rien à voir avec PISCES pourraient également en avoir, bien entendu, mais le Gardien est entièrement libre de ce choix.

Le Don

Beaucoup de ceux qui prétendent être psy ou posséder des pouvoirs ou des talents paranormaux déclarent qu'ils ont un «Don». Ce Don peut être acquis ou développé d'un grand nombre de façons différentes. Sa source peut être un accident physique (comme subir un traumatisme crânien ou être frappé par la foudre), une tension émotionnelle ou psychologique, ou même une force supérieure comme Dieu. Certains prétendent que tout le monde possède des pouvoirs psychiques, mais dans notre monde rationnel et scientifique, le scepticisme et l'incrédulité devant le paranormal limitent notre compréhension du surnaturel, et donc inhibent notre habilité à développer divers pouvoirs.

Indépendamment de la façon dont il est

acquis, le Don peut être d'une grande utilité dans un jeu de rôle d'horreur. Bien que l'auteur de ces lignes fasse partie de ceux qui croient que le Don devrait être réservé en priorité aux personnages non-joueurs, il existe de nombreuses possibilités intéressantes si les joueurs *psys* sont autorisés, particulièrement s'ils sont utilisés dans des scénarios spécialement conçus pour eux.

Ce chapitre fournit un catalogue et une description d'un assortiment de pouvoirs paranormaux. Les mécanismes de jeu sont donnés pour *L'Appel de Cthulhu*, mais ceux qui veulent utiliser ces ressources avec un autre système de jeu devraient facilement pouvoir en faire la conversion. Cette liste est destinée à être assez complète, même si certains pouvoirs ont sans aucun doute été omis.

Un pourcentage de base est donné entre parenthèses pour chaque pouvoir : il s'agit de la chance de l'utiliser avec succès dans n'importe quelle circonstance. Comme les compétences, ces pouvoirs s'améliorent avec l'usage selon les règles habituelles de récompense de l'expérience. D'autres informations sur l'amélioration de ces capacités sont données plus loin.

Chirurgie psychique (POU/2) : c'est une version plus perfectionnée de la Guérison psychique, où le guérisseur, sous certaines conditions, plonge ses mains à l'intérieur d'un patient (généralement dans son abdomen) pour enlever le corps étranger ou la tumeur responsable de ses douleurs. Des saignements se produisent durant l'opération, mais aucune douleur n'est ressentie et la blessure guérit instantanément, sans laisser de cicatrice. Si le Gardien autorise ce pouvoir, les vrais praticiens devraient être extrêmement rares. Beaucoup d'autres prétendent posséder cette faculté, mais ce seront en réalité des escrocs (voir la compétence Chirurgie psychique à la page 428).

Effectuer une Chirurgie psychique ne requiert aucun instrument, à l'exception d'une surface plane pour que le patient s'allonge. L'opération

Extraits des dossiers du Professeur Emerson



Professeur Grant Emerson

Conseiller et chercheur en
microbiologie et en génétique,
59 ans

Type : Caucasien

Éducation : Licence de zoologie,
Cambridge ; doctorat de biochimie,
Edimbourg ; doctorat ès sciences en
virologie, Londres.

Profession : Professeur de virologie et
de médecine tropicale, UNC Chapel Hill

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	22	Connaissance	95 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	79

Compétences

Bibliothèque	89 %
Conduire automobile	32 %
Crédit	74 %
Médecine (Maladies infectieuses)	77 %
Métier	
Informatique	21 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Négociation	22 %
Orientation	21 %
Persuasion	44 %
Photographie	24 %
Pister	27 %
Psychologie	32 %
Sciences de la vie	
Biologie	84 %
Histoire naturelle	73 %
Pharmacologie	11 %
Sciences formelles	
Chimie	47 %
Sciences humaines	
Anthropologie	06 %
Sciences occultes	16 %
Trouver Objet Caché	67 %
Vigilance	30 %

Langues

Anglais	95 %
Espagnol	76 %
Français	27 %
Arabe	06 %

Combat

• Bagarre	28 %
-----------	------

CETTE ANNEXE CONTIENT QUATRE RAPPORTS DE RECHERCHE destinés à la Cellule A sur divers sujets paranormaux, dont la protomatière de Groversville, les Goules, les Profonds et le gel bleu laissé derrière eux par les Chiens de Tindalos. Tous sont du professeur Grant Emerson, virologiste et sympathisant de DG.

Le Professeur Grant Emerson

Né à Epsom en Angleterre en 1952, Emerson a été diplômé de zoologie à Cambridge en 1973 et a ensuite passé un an comme volontaire au Kenya. Après avoir observé les problèmes associés aux maladies «exotiques», il est retourné en Grande-Bretagne, à l'université d'Edimbourg, où il a obtenu en 1977 un doctorat dont la thèse portait sur la reproduction du virus de la peste bovine. Son travail post-doctoral l'a amené à étudier les virus de la dengue et de la fièvre jaune à l'École d'Hygiène et de Médecine Tropicale de Londres et plus tard, à travailler sur les virus de la fièvre hémorragique au CBDE de Porton Down. Par la suite il a reçu une bourse de voyage pour l'Hôpital Militaire Walter Reed à Bethesda, où il a obtenu un poste d'enseignant et a travaillé sur les arénavirus du Nouveau Monde. En 1990, il a accepté une chaire au nouvel Institut de Médecine Tropicale de l'Université de Caroline du Nord, à Chapel Hill, où il travaille à présent. Ses recherches actuelles concernent les mécanismes de transmission pathogène entre espèces et la pathogénie du choc et de la fièvre hémorragiques. Il effectue de temps en temps un travail de consultant pour d'autres organismes (notamment l'UNSCOM, où il est impliqué dans le programme de contrôle des armes biologiques) et voyage fréquemment à l'étranger pour des conférences et pour effectuer des recherches.

Sa première implication avec Delta Green date de l'été 1992. Alors qu'il enquêtait sur une possible épidémie de fièvre hémorragique virale au fin fond du Nouveau Mexique, il a été témoin de l'attaque d'une créature gazeuse qui semblait aspirer le sang de ses victimes dans un nuage : l'aide qu'il apporta à l'équipe Delta Green a préparé le terrain à son engagement dans d'autres opérations, et sa profession en a fait un allié de valeur pour Delta Green. Emerson a beaucoup de relations et d'accréditations auprès de diverses agences de recherche biologique

dans le monde entier (dont le CDC, l'USAMRIID et Walter Reed aux Etats-Unis ; le CBDE, le CAMR et le PHLS au Royaume-Uni ; l'OMS en Suisse et l'Institut Pasteur en France). Son expérience dans le traitement des risques biologiques extrêmes est peu commune et souvent inestimable, et il peut disposer d'un des rares laboratoires civils habilités au Niveau 4 de Biosécurité du pays, dans lequel réaliser des recherches peu conventionnelles est plus facile que dans une installation gouvernementale.

Emerson participe rarement directement aux opérations, travaillant plutôt en laboratoire et jouant un rôle d'appui. Il n'est pas médecin et ne porte jamais d'arme. Sa vie privée est tranquille, après un pénible divorce. Il vit à Raleigh en Caroline du Nord avec ses deux Border Colleys, Watson et Crick.

Description physique

Grant Emerson mesure 1,83 m, pèse 70 kg et a les yeux bleus et une tignasse de cheveux noirs indisciplinés qui commencent juste à grisonner. En dehors du laboratoire, il s'habille en jeans et porte un vieux T-shirt de la tournée des Rolling Stones sous une veste en cuir. Il a le nez cassé et des cicatrices le long du bras conséquences de l'attaque d'un babouin il y a plusieurs années. Il conserve son fort accent anglais et marmonne fréquemment entre ses dents, malgré une légère phobie de prendre la parole en public.

Rapport sur les Souterrains de Manhattan

Professeur Grant Emerson

3SEP96 04:20:17 -0600

[3JUN98 08:37:23 -0600 les annotations de GE basées sur le nouveau matériel de recherche apparaissent entre crochets]

Alphonse,

J'ai achevé une analyse raisonnablement détaillée du matériel que vous m'avez envoyé. J'ai bien peur que les résultats soient assez peu concluants. Je commencerai par les échantillons de tissu prélevés sur le sujet qui a été tué pendant une enquête à Manhattan (date du décès 11JAN96). J'ai étudié les épreuves photographiques de cet individu et je peux confirmer les découvertes du légiste initial lors de l'autopsie superficielle. Le sujet est de sexe masculin, mesure environ 170 cm et montre une constitution vigoureuse. L'âge est difficile à déterminer, mais probablement entre 30 et 50 ans. Le menton avance considérablement en raison de la surcroissance très prononcée des canines et des incisives [notez qu'il s'agit des dents destinées à déchirer la viande]. Les mains paraissent griffues, bien que cela puisse être dû à un manque de soin des ongles, mais les pieds semblent presque fourchus, probablement en raison d'une absorption et d'une reconstruction osseuse ; je devrais physiquement examiner le cadavre pour en avoir la certitude, mais je comprends que ce n'est pas possible à cause de l'incinération rapide ordonnée par le Conseil Sanitaire de la ville de New York. La posture paraît bossue, peut-être à la suite d'une malformation spinale. De nouveau, un examen physique serait nécessaire pour une analyse définitive, mais à l'examen des photographies, plusieurs vertèbres semblent être fusionnées. La peau est tachetée et décolorée, comme incrustée de lichen (ce qui est corroboré par l'examen microscopique du tissu dermique. Du lichen et des structures fongiques sont visibles, mais l'identification des espèces [même des genres !] exigerait quelqu'un de plus expert sur ces sujets).

Un examen plus détaillé des tissus a permis de recueillir les données suivantes – je résumerai rapidement les points mineurs. L'analyse chromosomique et la séquence des gènes des ARN-r sont apparues comme humaines [exactement comme nous nous y attendions]. L'ADNmt paraît normale. On n'observe aucun signe d'infection virale en cours (bien que des traces sérologiques d'exposition aux hépatites A, B et C soient présentes dans l'échantillon sanguin). Le sang est apparu comme négatif au test VIH : l'agent qui a été blessé dans l'échauffourée peut donc être rassuré à cet égard. La toxicologie a révélé des traces tant de chlorhydrate de diacétylmorphine (héroïne) que de morphine dans le sérum ; cela correspond vraisemblablement aux traces d'aiguille observées par le légiste. Sinon il n'y avait aucune modification inattendue de la chimie du sang ou du taux de sédimentation. Les CSF sont apparus normaux à tous égards. Le foie contenait de nombreuses douves et les selles renfermaient divers parasites intestinaux parmi la flore intestinale normale. Cependant, étant donné l'habitat dans les égouts et la nature cannibale du sujet, ce n'est pas surprenant.

Le tissu neural est un peu plus inhabituel (et significatif). À l'examen histologique, les sections cérébrales ont montré de grandes plaques spongiformes qui se coloraient avec le rouge Congo. Par grandes, je veux dire que le cerveau en était criblé, particulièrement dans le cortex préfrontal et le cervelet. Cet individu devrait être mort depuis longtemps [je veux dire qu'après un coma et une paralysie progressive, il devrait être mort d'un arrêt respiratoire – et non en subissant plus d'une douzaine de blessures par balles !]. Je me suis concentré sur cet aspect neurologique, car c'était la seule particularité pathologique véritablement anormale que je pouvais déceler. Mon idée initiale était qu'il s'agissait de la maladie de Creutzfeldt-Jakob, mais peut-être devrais-je m'expliquer un peu.

La MC-J est l'une des nombreuses maladies appelées encéphalopathies spongiformes transmissibles (EST). Celles-ci comprennent le syndrome de Gerstmann-Straussler-Sheinker (GSS), l'Insomnie Fatale Familiale (IFF) et le Kuru chez les hommes, et la Scrapie et l'Encéphalopathie Spongiforme Bovine, respectivement chez le mouton et le bœuf. Il est intéressant de noter (à la lumière de cette affaire) que l'ESB comme le Kuru sont associés à la consommation de tissu neural infecté. Dans le cas du Kuru, c'était du tissu humain consommé (surtout par des femmes et des enfants, car les hommes adultes se réservaient les muscles) lors des rites funéraires des indigènes Fore habitant les hauts plateaux orientaux de la Nouvelle-Guinée. Cette pratique (une partie d'une cérémonie rituelle du culte des ancêtres) a maintenant été proscrite et le Kuru a pratiquement disparu [c'est une fascinante histoire, autant du point de vue anthropologique que scientifique : Carl Gajdusek doit son Nobel à ces travaux].

La pathogénie de ces maladies est toujours débattue avec ardeur, mais l'avis actuel favorise «l'hypothèse du prion». La protéine prion (PrP) est codée par un gène hôte ; elle est présente dans les tissus neuraux normaux [probablement aussi sur les cellules B et les CD, d'où des implications pour les transfusions sanguines] et ne cause normalement aucun problème – elle peut même être essentielle pour la fonction cérébrale. Dans les EST, la PrP se transforme en une isoforme structurelle différente (PrP^{sc}) qui s'agrège en de grandes fibrilles amyloïdes qui forment les plaques spongiformes. La réaction PrP^{sc} entraîne le changement structurel de la PrP^c, avec la transformation des hélices en structures β , lequel est apparemment amorcé par la PrP^{sc} bien que d'autres cofacteurs (probablement des HSP et des chaperonnes) jouent probablement un rôle [un cofacteur viral ? De nouveaux virus sont détectés avec une régularité alarmante !]. Le mécanisme en est inconnu, mais cette conversion a été réalisée *in vitro* sous conditions dénaturées. La PrP^{sc} purifiée (traitée pour retirer les acides nucléiques) semble être capable de provoquer la maladie quand elle est injectée dans le cerveau d'animaux. C'est-à-dire que la protéine PrP^{sc} seule peut transmettre la maladie – les agents infectieux conventionnels doivent disposer soit d'ADN, soit d'ARN. Mais pas les prions. Cela semble aller à l'encontre de toute la biologie moléculaire conventionnelle : sans acide nucléique, il ne devrait y avoir aucun moyen de transférer l'information nécessaire à un agent pour se reproduire [quoique logiquement, comme une protéine est codée par l'information portée par l'acide nucléique, la protéine elle-même doit contenir une partie de cette information]. Je dois aussi mentionner que l'infectiosité de la PrP^{sc} est hautement résistante à une variété de protocoles de désinfection (formaldéhyde, -propiolactone, protéases, détergents doux et rayonnements, et [pour ne pas mentionner la cuisson]). L'infectiosité est conservée pendant 3 ans après inhumation du matériel infecté [intéressant de notre point de vue : cimetières ?] ; il est vraiment difficile de détruire ces choses !

Les EST se rencontrent sous plusieurs aspects. L'IFF, la GSS et quelques MC-J sont dues à des mutations de la lignée germinale (mutations P102L, D178N et M129) dans le gène PrP, ce qui en fait des maladies génétiques héréditaires. Notez que les gènes PrP sont un peu polymorphes, mais tous conservent certaines particularités comme l'octa-séquence penta/hexamérique PH/QGGG(G)WGQ et la riche région AG après la dernière octa-séquence. Certaines MC-J sont iatrogènes (transmises à l'occasion d'opérations de chirurgie cérébrale ou par des hormones de croissance purifiées provenant de cadavres), mais la majorité (~ 80%) est sporadique – sans signe direct de transmission (ce qui implique que cette mutation du gène PrP peut survenir spontanément pour produire la PrP^{sc}). Il faut aussi noter que tandis que certaines mutations du gène PrP existent et sont associées à la maladie chez des individus, les différences du gène PrP existent aussi entre espèces. C'est un facteur important du phénomène de «barrière entre espèces» : certaines EST ne se transmettent pas aussi aisément d'espèces à espèces que d'autres. En effet, la génétique de la sensibilité est remarquablement sélective même à l'intérieur d'une espèce : certaines races de moutons sont très sensibles à la scrapie, d'autres sont totalement résistantes. Fondamentalement, l'inoculation de PrP^{sc} purifiée de sources différentes à des souris déclenche la maladie avec des périodes d'incubation variables selon la source, mais ces périodes sont constantes pour chaque source donnée de PrP^{sc}. Ceci indique qu'il y a plusieurs souches de PrP^{sc}, malgré des séquences très similaires ou identiques de la protéine PrP^{sc} [de nouveau, c'est contraire à la biologie conventionnelle]. Incidemment,