

Delta Green :

2001 Etat du Wyoming, la **Caldeira**, Parc national de Yellowstone.

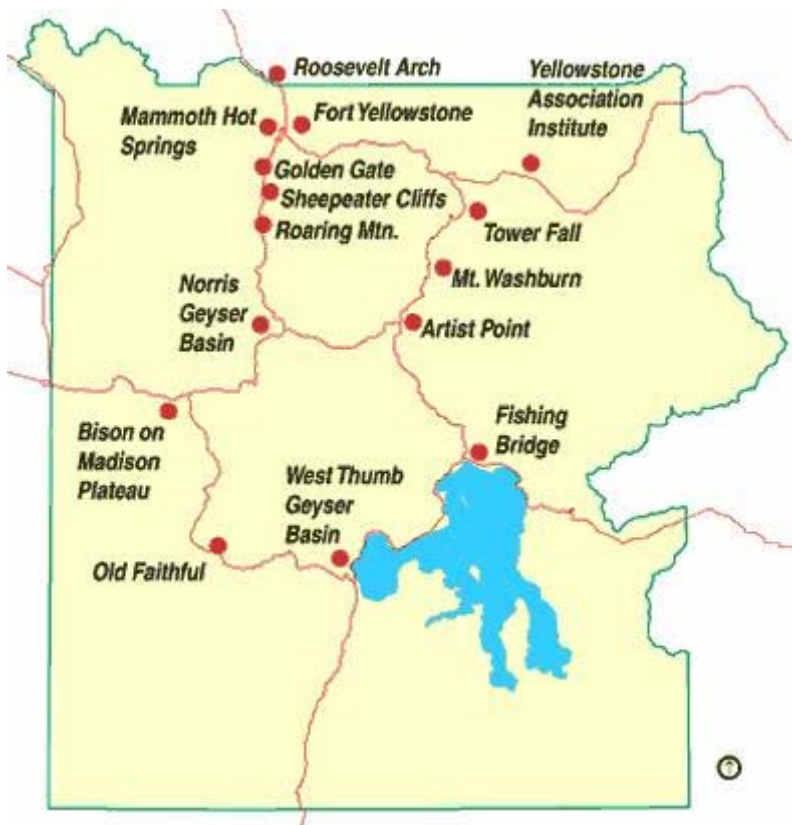
La communication avec l'observatoire volcanologique de Yellowstone (YVO) a été brutalement interrompue suite à l'envoi d'un message d'appel à l'aide médicale. Depuis la découverte de manuscrits traitant d'anciens dieux qui pourraient être à l'origine des tremblements de terre, Delta Green s'intéresse à toute affaire volcanique.

La Caldeira de Yellowstone est le Super-Volcan le plus inquiétant au monde. Les spécialistes ont déterminé qu'il pourrait bien exploser dans un avenir proche causant de terrifiants ravages. Imaginez, plus de la moitié des USA sous les cendres, des centaines de kilomètres cube de magma projetés dans l'atmosphère, des millions de personnes instantanément brûlées, un hiver volcanique de dix ans, une couche d'ozone tellement détruite que les ultra-violets ne seraient plus filtrés... Quant à la faune et la flore, les cultures, la vie en somme, on n'en parle plus. Bon nombre d'américains le soupçonnent d'être celui qui provoquera le fameux Big-One! Quand on parle de danger...

Enfin la rupture des communications est suffisamment suspecte pour qu'une **Soirée à l'Opéra** soit organisée.

Parc National de Yellowstone

Yellowstone fait une superficie équivalente à celle de la Belgique, il s'agit du plus ancien parc naturel où l'écosystème est sauvegardé sous le regard des gardes forestiers. Le **Parc National de Yellowstone** contient 2 tiers des geysers de la planète, de nombreuses sources chaudes. Le nom du parc est lié à la couleur des pierres que l'on trouve dans le Grand Canyon de Yellowstone.



Climat

Une moyenne de **2400m** d'altitude offre un climat montagnard. Un climat froid surtout en période hivernale, la température oscille entre **-12°C et 2°C l'hiver** et entre **5°C et 25°C l'été**. La fraîcheur et la quantité de précipitations suffisent pour que la neige tombe de septembre à mai. Cependant en raison de la chaleur de la croûte terrestre, des sources chaudes et des geysers, celle-ci ne tient pas spécialement longtemps.

Hydrométrie et Géothermie

Le parc compte **290 chutes d'eau** mesurant plus de 4,5 mètres de hauteur et coulant toute l'année. Les chutes les plus hautes sont celles de Lower Falls qui mesurent 94 mètres.

Plus de 200 geysers propulsant l'eau à près de 40 m de hauteur et 10 000 sources chaudes font le plaisir des touristes.

Faune et Flore

Ce vaste parc naturel est peuplé aussi de mammifères : **ours noirs, grizzlys, coyotes, loups, élan, cerfs, des troupeaux de bisons et de wapitis,**

grue blanche, pygargue à tête blanche, Chèvres des montagnes, le mouflon canadien, la marmotte, antilope, le crocodile, la tortue peinte, le balbuzard, le faucon, le cygne, le pélican, etc.

Le parc compte environ **1 700 espèces** endémiques d'arbres, de plantes et de lichens, auxquelles il faut ajouter 170 espèces introduites. On peut trouver huit espèces différentes de conifères dont le pin tordu (Pinus contorta) qui est le plus répandu. Les autres conifères, tels que le sapin de Douglas ou le pin à écorce blanche sont dispersés dans plusieurs secteurs du Yellowstone.

Des millions de bactéries, dont les couleurs varient du bleu au jaune ou au rouge, vivent en nombre à proximité des geysers et des sources chaudes.

Tourisme

Le parc possède cinq entrées fréquentées par de nombreux visiteurs. Chaque année c'est environ **deux millions de personnes** qui viennent le visiter. 160 000 en hiver, et 80 millions en période estivale. Il possède 3700 travailleurs estivaux pour **800 permanents**. Les personnes travaillent dans le parc pour accueillir la clientèle. Neuf hôtels possédant 2238 chambres, des stations services, des magasins, des campings, une clinique fédérale, servent au confort des touristes. Neuf musées exposent les découvertes archéologiques (principalement d'origine indienne) des chercheurs.

L'admiration des visiteurs se tourne vers les geysers, les fumerolles, les sources d'eau chaude, le grand canyon, les forêts sauvages et le grand lac. L'observation, le kayak, la pêche, la randonnée ou le ski de fond, sont les principales activités.

Des chemins en bois permettent aux visiteurs de s'approcher des sources chaudes de Grand Prismatic Spring.

Lieux et Services

Grant Village est un simple complexe hôtelier avec un petit port et une station service. Centre pour les visiteurs. Camping **West Thumb** il y a un parking et un accès pour l'observation des geysers, et un centre d'information et un magasin.

Old Faithful plusieurs grands parkings, un complexe hôtelier, le plus grand geyser de la réserve. Centre pour les visiteurs. Bâtiment du NPS.

Madison Il y a un musée quelques parkings et un centre d'information, avec un magasin et vaste camping.

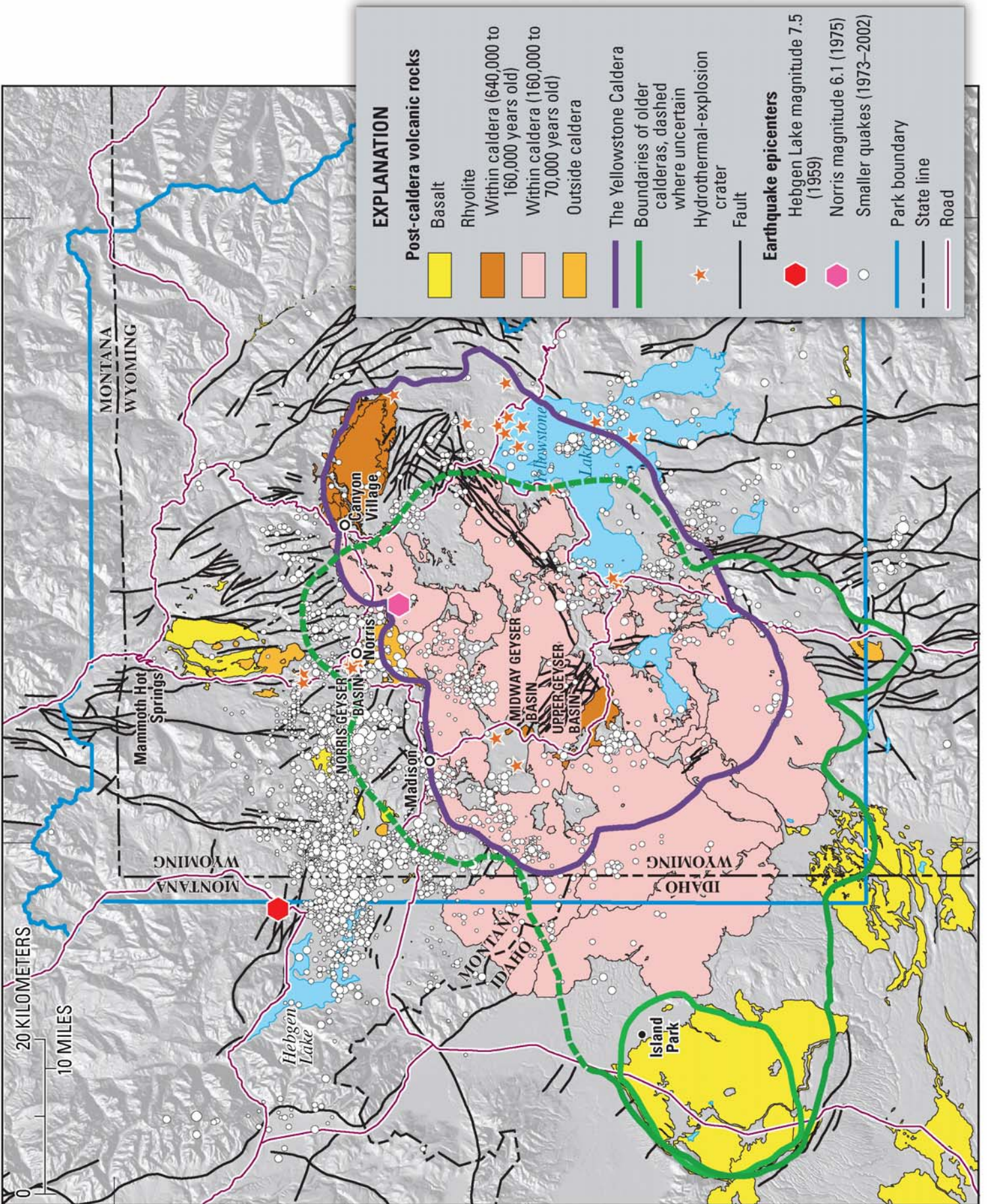
Norris un musée un lac, un camping, des geysers les plus chauds, Centre pour les visiteurs, hôtel.



Mammoth Hot Spring QG des National Parc Service, QG de la Police du Parc, Clinique.

Canyon Village Camping, un accès au grand canyon de Yellowstone, parking.

Lake Village Camping, port, pêche, hôtel, parking.





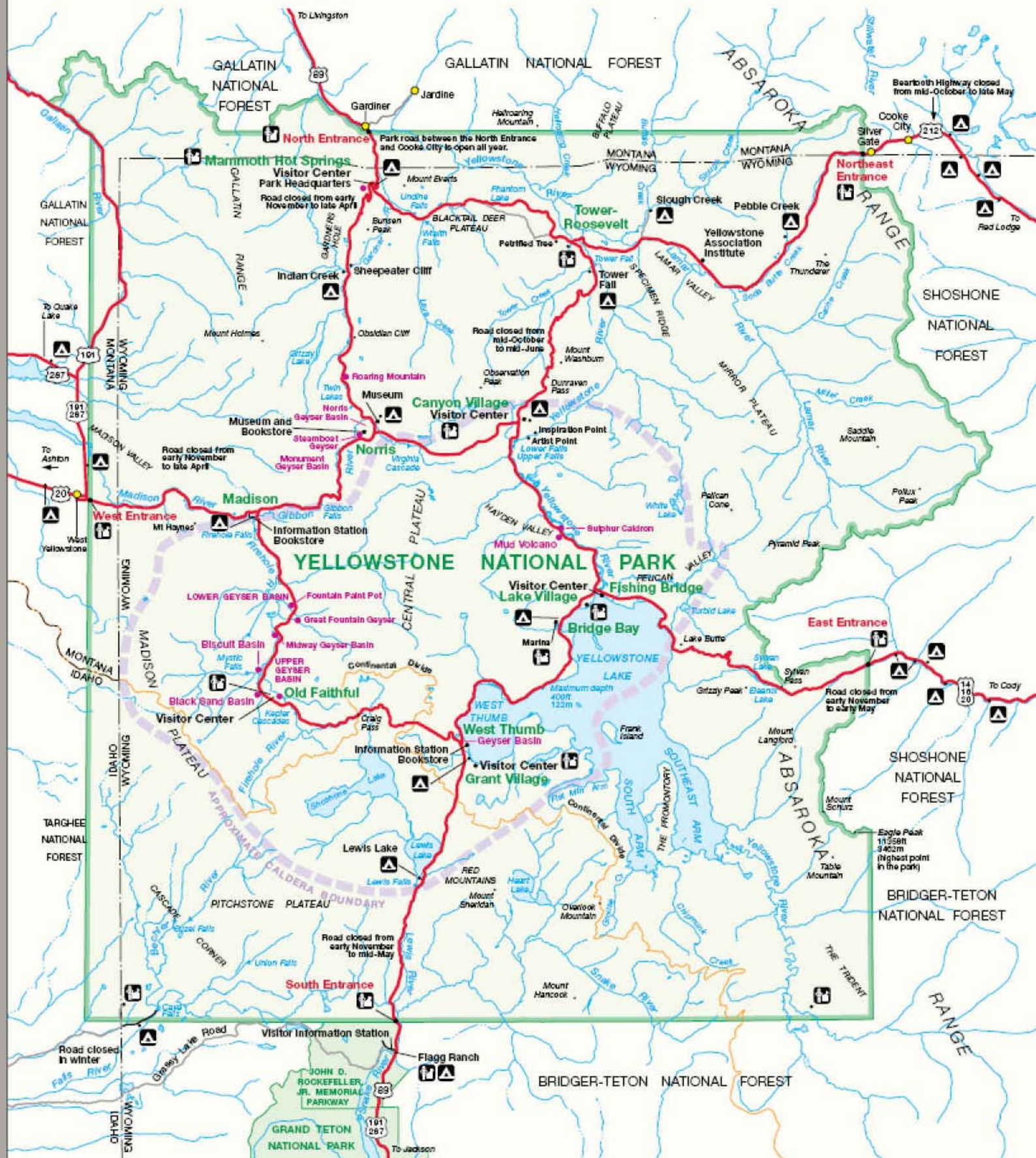
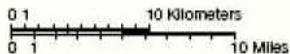
-  Gravel or dirt road
-  Geothermal feature

-  Ranger station
-  Campground
-  North

Road construction
Work may be underway on park roadways. Check the park newspaper for road delays/closures and for seasonal dates of services and facilities.

Winter road closures
From early November to early May most park roads are closed. The exception is the road in the park between the North Entrance and Cooke City. It is open all year.

Backcountry use
Get permits required for backcountry camping and trail maps at most ranger stations. Do not use this map for backcountry hiking. There are more than 1,000 miles of trails.





- Delta Green – La Caldeira de Yellowstone!

Ce scénario s'adresse à des habitués qui aiment démanteler les conspirations et qui n'ont pas froid aux yeux face aux dangers du mythe. Pour ce scénario, Delta Green et Saucer Watch travaillent de concert contre Mj12 et une secte d'Hastur. Cinq prétrés sont fournis en annexe, cependant ce scénario peut se jouer avec votre groupe habituel.

1 - Introduction

6 Avril 2001 Etat du Wyoming, La Caldeira, Parc National de Yellowstone.

Les services d'écoute téléphonique de la CIA ont découvert une étrange communication issue de l'observatoire volcanologique de Yellowstone (YVO). L'agent d'écoute étant un sympathisant, une copie de l'enregistrement est remontée jusqu'à Delta Green.

Daté du **31 mars 2001 à 00h36**, on entend avec en bruit de fond quelques parasites (due aux geysers) les mots suivants :

- Ici l'observatoire volcanologique, demande d'urgence une équipe médicale, nous avons un bru...hé qui êtes vous! Que faite vous ici! Vous n'avez pas le droit! Sortez d'...Arg.. Des bruits de luttes s'enchaînent, puis un coup de feu retentit.

- Non!

Puis coupure nette du signal avec les simples parasites habituels aux lignes téléphoniques.

L'enregistrement a été aussitôt saisi par la NRO, ils avaient tous les mandats en ordre et biens signés. Voila ce qui inquiète Delta Green.

Une cellule DG sera envoyée à Yellowstone dans l'espoir d'obtenir plus d'informations sur les activités de la NRO. Bien sûr l'ordre de mission est discrétion et efficacité, donc s'inventer une couverture pour venir fouiner dans le coin serait certainement vital. Une nouvelle **Soirée à l'Opéra** est en route.

Un effrayant Super Volcan

La Caldeira de Yellowstone est le Super-Volcan le plus inquiétant au monde. Les spécialistes ont déterminé qu'il pourrait bien exploser dans un avenir proche causant de terrifiants ravages. Imaginez, plus de la moitié des USA sous les cendres, des centaines de kilomètres cube de magma projeté dans l'atmosphère, des millions de personnes instantanément brûlées, un hiver volcanique de dix ans, une couche d'ozone tellement détruite que les ultra-violetts ne seraient plus filtrés... Quant à la faune et la flore, les cultures, la vie en somme, on n'en parle plus. Bon nombre d'américains le soupçonnent d'être celui qui provoquera le fameux Big-One!

Résumé des Risques

Dans une mécanique routinière bien huilée entre les Mi-goo, Grey, Majestic12 et la NRO, une secte à la solde d'Hastur va venir mettre son grain de sable. A cause de la NRO, la conspiration risque de voler en éclat. Mais pire que ça, la secte va réveiller une antique créature qui pourrait menacer l'équilibre précaire de la planète.

Au cours de cette dangereuse soirée à l'opéra, les membres de Delta Green pourront-ils éviter l'éruption de ce conflit explosif ?

2 - Contexte

Voilà fort longtemps qu'une **Larve de Dho** fut oubliée dans les cavernes brûlantes de la Caldeira de Yellowstone. Il y a soixante-dix mille ans elle apparut sur terre en même temps que la dernière éruption de Yellowstone. Les Mi-goo d'alors exploitaient un gisement de minerai stellaire rare dans la région. La secousse fut bien assez violente pour attirer leur attention sur le problème.

Riches de connaissances occultes offertes par les Dieux qu'ils vénéraient, ils comprirent qu'il s'agissait d'une Divinité en gestation. Le mieux était de ne plus y toucher, quelque soit leur perte. Alors ils tracèrent un titanesque symbole des anciens sur toute la zone d'influence de la divinité. Toute la caldeira fut protégée afin que personne ne dérange la jeune puissance en gestation.

En guise d'avertissement pour les peuplades qui rodaient dans la région, ils peignirent leur histoire inhumaine sur les murs, accompagnée d'antiques hiéroglyphes à la complexité effroyable. Ils peignirent les sacrifices des créatures locales (certaines semblent humaines) pour Yogsothot, lui demandant d'enfermer ses cavernes dans une bulle dimensionnelle.

L'héritage fut légué aux peuplades indiennes. Celles-ci veillèrent sur les peintures du site de Yellowstone pendant quelques millénaires, jusqu'à ce que les colons européens les chassent. Plus d'un siècle de mise à l'abandon, le site de galeries chaudes commençait à être vétuste.

70 000 ans s'étaient écoulés, et le peuple mi-goo avait oublié l'histoire de ce maudit lieu. Mais au comble de Murphy, leur projet d'étude de la psyché humaine trouva un site tout à fait adéquat pour cela : le parc de Yellowstone. Non contents de s'y être installés, ils découvrirent rapidement la présence du filon du minerai stellaire pas encore épuisé. Leur rituel oublié fut si bien réalisé à l'époque qu'ils ne remarquèrent pas la dangereuse divinité dormante.

Pour rappel la mémoire des Mi-goo fonctionne comme un disque dur d'ordinateur. En bref s'ils veulent apprendre de nouvelles choses, ils doivent en supprimer certaines autres. Il est évident qu'ils ont une grande capacité de stockage de données. Cependant on peut facilement imaginer qu'au bout de 70 000 ans, ils aient estimé plus vraiment utiles des informations relatant l'histoire d'un site depuis longtemps sans risque. Donc il y a de forte chance pour qu'en toute logique (ce sont des créatures logiques n'est ce pas ?) ils aient tous jugé bon d'effacer ces informations là! (Ne jamais faire confiance à un fungus ailé!)

De nos jours

L'activité géothermique de Yellowstone n'attire pas vraiment l'attention jusqu'à ce qu'un tremblement de terre de moyenne magnitude fasse 5 morts et une quinzaine de blessés.

Quelques temps avant nos événements, le site de Norris a vu un renflement plus exceptionnel que sur les 22 dernières années d'études. Ce renflement inquiète les vulcanologues qui sont incapables de savoir s'il s'agit d'une simple poche de gaz ou de magma éruptif à cause de la trop récente découverte de l'existence des super volcans. L'étude s'intensifie donc, et les média sont partagés entre l'alarmisme et l'appel au calme.

Les reporters attirés par le scoop apocalyptique envahissent la région. Ils taraudent de questions les vulcanologues qui travaillent ici. Cependant le niveau d'alerte demeure au niveau le plus faible. Les statistiques des vulcanologues se veulent rassurantes. On y apprend qu'il y a plus de 3000 tremblements de terre sans conséquences par an

dans le parc de Yellowstone. En voilà un simplement un peu plus fort que les précédents mais sans conséquence sur le futur. Le parc toujours ouvert cette fois accueillera quelques curieux, illuminés de l'apocalypse et ufologues délurés en plus des touristes habituels.

La conspiration

Forts de leurs relations avec le gouvernement américain les Mi-goo envoyèrent leurs diplomates Grey pour réclamer la zone de Yellowstone. En effet elle leur paraissait tout à fait intrigante. Y voir affluer tant d'humains pour des activités dépassant le nécessaire les intrigue énormément. Les mi-goo cherchent à comprendre ce qui peut fasciner à ce point l'esprit humain. D'autant que ce vaste cadre leur permet l'observation discrète. Alors de temps en temps ils enlèvent quelques touristes, dissèquent leurs cerveaux pour étude psychologique, puis effacent tout souvenir de l'opération, et les relâchent hagarés et amnésiques. Généralement ils sont retrouvés par les National Parc Services dans la zone du parc de Yellowstone puis emmenés dans une partie de la clinique tenue par Mj12 à l'écart des visiteurs. Ils y subissent un lavage de cerveau, puis sans aucun souvenir valable ils sont relâchés dans la nature. L'opération est assez rapide en moyenne cela peut prendre une à deux heures.

La **NRO section Delta** a noyauté l'important groupe du National Parc Service local afin de mieux contrôler les débordements des expérimentations des Grey.

Finalement assez récemment, Les Mi-goo décelèrent les radiations dues aux minerais stellaires dans les profondeurs de certaines cavernes du site. Ne pouvant pas agir en plein jour, il on demandé l'installation d'un centre d'expérimentations pour les Grey dans un lieu proche en surface. La NRO sur ordre de Mj12 a investi un centre d'observation géologique et vulcanologique qui se situe au centre du parc. Leur méthode d'expulsion ne fut pas spécialement fine, cependant depuis ils ont eu largement le temps d'effacer leurs traces. La NRO a déclaré que ce centre était une zone d'essai militaire d'accréditation TOP SECRET - MAGIC.

En échange Mj12 qui a mis sur pied cette opération, obtient la traduction d'une des pages du fameux "Livre de Cuisine". Le nouveau chapitre, bien que n'ayant aucun rapport avec le scénario présent, s'intitule "la grand unité universelle" et parle des jonctions entre les dimensions en suggérant l'existence de bien d'autres dimensions. Finalement rien d'exceptionnel compte tenu du temps que ca prendrait à ce que les scientifiques en fassent quelque chose d'utile.

La clinique et les victimes

Il y a 7ans, au début du programme, un faible nombre de victimes des Mi-goo se souvinrent. Alors un projet dirigé par **Mj8** fut mis en place afin de brouiller les souvenirs des victimes si ceux-ci devaient ressurgir un jour.

Un groupe de Scientifiques infiltré parmi le personnel soignant de la clinique de Yellowstone effectuent les nombreux tests nécessaires au sous-sol. Ils testent l'activité mémorielle de la victime et effectuent des vérifications psychologiques puis terminent avec un cocktail d'informations subliminales avant de rendre le patient à sa liberté. Le but est de perturber la mémoire afin de perdre les victimes qui se souviennent dans des conjectures inutiles.

Officiellement le patient a fait "**une mauvaise chute et perdu connaissance**". Ramener par les agents du National Parcs Service pour soin dans la clinique. Après le traitement il peut librement rentrer chez lui ou poursuivre ses activités.

Le processus a fait ses preuves, il est en place depuis 7 ans. Ces procédés sont un peu désuets mais comme les résultats sont plutôt bons, Mj8 a pour ordre de ne pas les changer. Ce qui signifie que les scientifiques passent le plus clair de leur temps à pratiquer sans innover. Les victimes n'ont au final qu'un simple trou de mémoire plus ou moins long, allant de **5H à 36H**. Seuls quelques adeptes des théories conspirationnistes pourraient y trouver de la malveillance en questionnant les patients.

Les rares victimes sur qui le traitement n'eut pas ou peu d'effet, sont détenus dans la clinique, bourrés de calmants et de drogues diverses afin de réduire à néant leur chance de communiquer. Heureusement qu'ils sont peu nombreux. Ils font alors partie des patients permanents dans le centre de repos de la clinique, section handicap mental. Bien sûr leur médecin traitant et directeur de l'établissement, **Allan Lewis** est un membre de Mj8.

Il y a donc en permanence une population d'environ **quinze** personnes qui ont toutes vécu un "**temps perdu**" plus ou moins long et qui sont encore en observation au sous-sol. Et seulement une **douzaine** de patients qui végètent sous calmant n'ont pas été relâchés parce que jugés trop dangereux pour l'opération.

Les images subliminales que les victimes ingèrent font référence à des grands classiques d'enlèvements américains. Des scènes d'interrogatoire ou d'opérations militaires secret-défense, des enlèvements extra-terrestres et tout le folklore habituel. Cela a pour but de noyer le poisson si par hasard l'un d'entre eux retrouvait la mémoire.

Le point faible du traitement est le manque de renouvellement des produits subliminaux. Finalement quelques souvenirs sont récurrents chez les victimes :

- *Des visions de marche en forêt.*
- *Des lumières colorées dans le ciel.*
- *Une arrestation musclée de l'armée.*
- *Un enlèvement dans un bain de lumière aveuglante.*
- *L'opération 4.2 Alpha Gamma.*
- *La vision d'un certain Général Stone.*

Le tout bien entendu en désordre, l'interrogatoire des patients de la clinique pourrait apprendre de nombreuses fausses informations. Le Général Stone n'existe pas! C'est le visage d'un scientifique de MJ8 qui dirige la fausse clinique dont les victimes se rappellent (**Allan Lewis**). Le reste et un montage d'affaires militaires et de documents locaux (comme les lumières dans le ciel) le tout installé dans le désordre afin de confondre l'esprit des victimes.

Un médecin non averti y verrait des troubles de la mémoire similaire à l'ingestion de psychotropes, soit des troubles mentaux. Cependant la plupart des victimes ne se souviennent de rien, ils ont simplement la connaissance d'une durée de "temps perdu" plus ou moins longue durant leur séjour à Yellowstone.

Activité Nocturne et Saucer Watch

Depuis l'exploration des sous-sols par les Mi-goo, les rumeurs de lumières nocturnes colorées dans le ciel se sont légèrement intensifiées dans la région.

Chaque nuit les Mi-goo communiquent avec leur satellite orbital au sujet des résultats de productivité de la mine et des leurs expériences. Ils effectuent aussi le transit du minerai et des cerveaux qu'ils jugent intéressants.

Cette activité nocturne, ainsi que les témoignages des victimes de "temps perdu" ont attiré quantité d'ufologues qui viennent souvent en bande pour observer le ciel toute la nuit.

Malheureusement ce ne sont pas quelques films ou photos floues des échanges colorés nocturnes qui vont leur offrir de vraies preuves. De cette façon il est impossible de savoir où les Mi-goo ont installé leur base puisqu'ils se mettent à briller que lorsqu'ils sont déjà hauts dans le ciel. Sans compter qu'ils changent souvent d'endroits. Il y a à peu près une chance sur deux de les voir communiquer aux alentours de 2H à 5H du matin chaque nuit.

Sur le sujet, **Saucer Watch** y a envoyé deux de leurs rédacteurs et une apprentie dans l'espoir d'obtenir un article croustillant. Il s'agit de **Katlin Mosse, Ruper Herbert, Keanus Lando**.

Mi-goo et Le culte de l'Ordre Volcanique

Les rouages de la conspiration durent depuis 7 ans. Tout a fonctionné à merveille jusqu'aux dernières excavations Mi-goo.

Les problèmes commencent lorsque les excavations des Mi-goo dévoilent l'entrée du sanctuaire où est installé le dernier sceau de protection. Un important gisement de minerais stellaires y est présent non loin. Avides de l'exploiter, ils en profitent pour délocaliser quelques unes de leurs installations.

Par l'intermédiaire des Grey, ils sont allés réclamer le territoire où l'Observatoire Vulcanologique fut bâti. En fait les Mi-goo ont décidé d'y installer leur laboratoire d'étude, ainsi qu'une porte d'accès pour Yuggoth. Cela leur faciliterait le transport des récoltes de minerais. Ils prennent cette décision sans savoir qu'ils ont dérangé le repos du Dho, ils ne se doutent pas que cela va lui permettre facilement de se libérer.

Cette mince fissure dans les murs de la prison permet à la Divine Larve de Dho de contacter mentalement l'esprit le plus réceptif de la région grâce aux songes. Il trouve alors son serviteur en la personne de **Mickael Nathaniel Sullivan** grand occultiste d'Afton. Il se fait passer pour la divinité que l'occultiste vénère et le manipule pour qu'ils accomplissent lui et sa secte les rites de l'ouverture des sceaux.

L'Ordre Volcanique fondé par Nathaniel risque de tout ruiner. Leurs recherches incessantes du pouvoir par des rituels éthiquement abjects en font de dangereux adversaires qui ont beaucoup appris d'**Hastur**. Ce sont leurs derniers travaux basés sur des savoirs erronés qui risquent de libérer l'esprit du Dho et provoquera une super-éruption par dommage collatéral.

3 – Une arrivée surveillée

Convoqués aux bureaux de **Salt Lake City**, les investigateurs seront informés des faits présentés dans l'introduction par leur supérieur de Delta Green. Mettez en un à votre convenance, au hasard Miss Green. La réunion a lieu dans un des bureaux de l'antenne locale du FBI. Elle leur fait écouter la bande et leur demande d'enquêter sur l'observatoire volcanologique. Puis exposez un résumé de ce qui est présent dans le chapitre d'introduction. S'ils veulent avoir une copie de la bande donnez leur, ils pourront découvrir en analysant les bruits de fond qu'il s'agit certainement d'un lieu proche d'un geyser.

Faite arriver sur les lieux nos investigateurs au alentour le **3 avril 2001**. Si vous voulez écouter le scénario vous pouvez le faire débiter le 5 avril mais ça laisse moins de chances aux joueurs de comprendre ce qui ce passe. En allant vers le nord, ils sont à 5H de route de Yellowstone.

Le parc de Yellowstone

Le scénario ne se déroule pas en période estivale, ainsi la population touristique est plutôt disséminée entre les nombreux points d'observations et lieux de plaisance. Le personnel du parc est aussi en nombre réduit. Seuls les 800 permanents assurent son bon fonctionnement. La plupart des hôtels, campings, points de vente fonctionnent avec un effectif minimal. On peut cependant trouver tous les services nécessaires pour ville normale répartis entre Mammoth Hot Spring et Tower-roosevelt.

Les forêts sont de vraies réserves naturelles où il est interdit de chasser. Ainsi il n'est pas rare de voir des animaux habitués à la présence de l'homme. Certain vont même jusqu'à bloquer les routes involontairement et comme il est interdit des les violenter, il faut parfois patienter de longues heures qu'ils quittent la route.

La luxuriante végétation des hauteurs est couverte d'un mince filet de neige. A proximité des geysers, les retombées d'eau bouillante ont brûlé vif la lande. Il n'est pas rare de croiser des troncs d'arbre brûlés aux teintes d'un blanc calciné. Ainsi que quelques clairières improvisées calcaires au milieu de la forêt où la chaleur empêche la neige de perdurer. Alors une forêt plus clairsemée faite d'herbes rases et d'arbres abattus s'installe.

La police du parc veille à ce que les règles soient respectées. Il va sans dire que la pollution est vivement réprimandée. La police surveille principalement les routes et vérifie que les véhicules ne gênent pas la faune ou la flore. Tandis que les National Parc Services (NPS) s'occupent plus de parcourir les sentiers, de conseiller les randonneurs et de baliser les endroits dangereux. Bien qu'ils aient un rôle assez proche des gardes forestiers, ils entretiennent aussi les sismographes et analysent les informations géologiques. Ce sont avant tout chez les NPS que les vulcanologues se sont installés.

- Les autorités locales -

Proche de l'entrée nord du parc, **Mammoth Hot Springs** est le point névralgique du bon fonctionnement. On y trouve la plupart des services proposés au sein du parc. D'autre part le **National Parc Service** (NPS) y a ses quartiers généraux ainsi que le bureau principal de la **Police du Parc**. On y trouve aussi la clinique de Yellowstone juste à côté. Il y a donc de grandes chances pour que les enquêteurs se rendent là en premier lieu afin de savoir où se situe l'observatoire volcanologique.

Tandis que les élans et les bisons voyagent librement dans la ville, un temps gris accueille nos visiteurs. Le NPS possède un grand bâtiment avec de l'équipement technologique plutôt onéreux. Tout ceci dans l'espoir de calculer la quantité de magma éruptif et sa localisation sous la caldeira. De nombreux fonds de l'Etat sont mobilisés dans le but de prévoir les potentielles éruptions de Yellowstone.

Le responsable des bureaux du NPS est **Greg Seanlake**. Sous ses ordres travaillent 50 Gardes Forestiers Vulcanologues ainsi que 30 Policiers du Parc. Seulement la moitié d'entre eux sont des agents de Mj12. De plus une quinzaine de scientifiques issue du projet Danseur de Mj8 travaillent à la clinique pour maintenir la conspiration dans l'ombre.

Greg Seanlake : chef de section des NPS

Science 75% Action 50% Social 80%

Un homme mûr aux cheveux gris mi longs un bouc, le nez droit.

Greg, n'acceptera pas de répondre aux questions des personnages, par contre il les invitera à se présenter lors de la conférence de presse du 5 avril afin de pouvoir à loisir poser toutes les questions qu'ils souhaitent.

National Parc Service

Bien entendu personne n'a entendu parler du fameux enregistrement. Les investigateurs ont une chance sur deux de parler à un agent infiltré de la NRO en dialoguant avec les Gardes-Forestiers ou la Police du Parc. Donc c'est plutôt risqué de tout leur débiller. Par contre en questionnant ses messieurs avec finesse on peut deviner de quels bords ils sont.

S'ils parlent avec un **Agent au noir de la NRO**, alors celui-ci n'aurait aucune réponse pour les investigateurs. Par contre il cherchera à connaître les raisons qui les poussent à enquêter. Il posera donc beaucoup de questions et c'est qu'une fois ses doutes dissipés qu'il évoquera une excuse la plus crédible possible, pour quitter la conversation.

Dans le cas où ils se font repérer comme des fouineurs qui en savent trop, vous pouvez dès lors faire en sorte que les personnages soient suivis dans leurs activités. Et c'est qu'une fois à l'écart de la foule qu'ils se feront enlever par des militaires. Maintenus inconscient et emmenés à la clinique. De là ils subiront le programme de lavage de cerveau et seront relâchés environs 24H plus tard.

Agent de la NRO standard :

Science 25% Action 70% Social 50%

Hommes quelconques

En réalité suite a la demande des Grey d'investir l'observatoire, Greg Seanlake a réclamé nombre de renforts de la part du NRO. Le **général Bell** a mobilisé deux groupes d'assaut pour l'opération. Bien sûr ceux-ci ont manqué de finesse pour leur première mission, ils ont massacré l'équipe qui était en poste dans l'observatoire et ont fait disparaître les cadavres. Finalement ils furent obligés de remplacer le personnel manquant et depuis lors ils résident en tant que gardiens à l'observatoire. Ils sont une quinzaine et se font passer pour des NPS.

Par contre si votre équipe a la chance de parler avec les vrais Gardes-Forestiers, ils pourront apprendre que le service a subi des modifications importantes de personnel récemment. Leur directeur a ordonné des mutations parmi le personnel. Une dizaine de vulcanologues seraient partis, puis

remplacés par quinze autres agents gouvernementaux. Ce qui est suspect concerne le peu de traces laissées à la suite de ce fameux départ.

Faites en sorte qu'ils rencontrent **Kane Walker**, un ancien ami d'un des PJ (le NPS si possible). Celui-ci lui parlera des comportements récents un peu suspects de son supérieur, **Greg Seanlake**, il semblerait que celui-ci reçoive des personnes louches dans son bureau dernièrement. Le genre de type pas très bavard habillé en costume noir. Même récemment il a vu un général venir sans s'annoncer dans le bureau du directeur des NPS.

Sans se douter de l'existence de la conspiration Kane pourrais aussi bien mener les Pjs à bord de son 4x4 à destination de l'observatoire si c'est gentiment demandé.

Kane Walker : PNS non compromis avec Mj12

Science 75% Action 60% Social 30%

Grand homme châtain clair aux épaules robustes.

La police du parc

Si leur enquête les emmène à poser des questions à la police du parc et dans l'espoir qu'ils ne tombent pas sur un agent infiltré de la NRO, celui-ci pourrait se montrer assez utile.

Faites leur rencontrer **Randall Brook** un des responsables de la police du parc qui est tout à fait en dehors du complot de Mj12. Il peut lui aussi les mener à l'observatoire de vulcanologie assez facilement grâce à son 4x4.

La police ayant des informations plus précises de l'impact des tremblements de terre sur la population, Randall ne verra pas d'objection à fournir quelques informations aux personnages pour peu qu'ils aient une couverture crédible. D'autant plus qu'au contraire des NPS, ils n'ont pas vraiment reçu d'ordres leur indiquant de ne rien dévoiler à la presse avant la conférence.

Les informations concernent la force des récents tremblements de terre, mais aussi le nombre de victimes et les lieux où cela c'est produit. Yellowstone est régulièrement frappé par des tremblements de terre sans conséquence. Cependant depuis presque un mois, il y a eu **4 tremblements** assez puissants pour que chacun provoque quelques victimes. Les voici dans l'ordre chronologique :

- **Lake Village**, (Samedi) 3 Mars 2001 - 23H23, 4,1 Richter, 5 blessés.
- **Norris**, (Dimanche) 18 Mars 2001 - 00H41, 4,4 Richter, 8 blessés.
- **Old Faithfull**, (Samedi) 24 Mars 2001 - 22h37, 4,9 Richter, 16 blessés et 1 blessé grave (coma).
- **Canyon village**, (Samedi) 31 Mars 2001 - 23H57, 5,4 Richter, 37 blessés et 5 morts.

L'étrange régularité de ceux-ci n'aurait pas manqué de faire se questionner Randall, mais celui-ci n'en voit pas vraiment le sens.

Randall Brook : Police du Parc non compromis avec Mj12

Science 50% Action 50% Social 50%

Moustachu d'origine latine portant des bottes texanes.

Une découverte macabre

Au cours d'une visite guidée auprès d'un membre sympathique des NPS ou de la police du Parc – possiblement auprès de **Kane Walker** ou de **Randall Brook** – ils feront une découverte plutôt sordide. En effet sur le trajet 4x4 que ce soit

vers l'observatoire ou vers les lieux des séismes, faites les passer non loin d'une des nouvelles failles.

Le paysage s'en retrouve transformé, et parfois la terre se soulève ou retombe soudainement de quelques mètres. Leur conducteur les mènera au travers de la forêt devant une faille récente qui a surélevé de quelques mètres un morceau de plateau. On y voit la terre à nue, les arbres fraîchement déracinés, mais surtout dans un recoin discret une fosse avec une dizaine de cadavres qui dépassent.

La scène de crime fut révélée suite à un glissement de terrain. Une petite falaise de six mètres a déterré une fosse commune dans laquelle gît une bonne dizaine de cadavres qui ont tous un état de décomposition correspondant au lieu de leur découverte.

En fonction de l'endroit que vous déterminez comme pertinent pour cette découverte, adaptez les résultats d'analyse. Les corps qui sont là, peuvent dater soit des récents tremblements de terre ou être plus anciens, finalement peu importe. Il s'agit simplement de les mettre sur la piste de la secte. Ajuster en fonction de vos joueurs. Et si l'on cherche partout dans Yellowstone on découvrirait le même genre de fosse ailleurs. Malheureusement une telle recherche serait désespérément trop longue vue la superficie de la zone à creuser.

Les informations qu'ils pourront en tirer après autopsie, indique qu'ils ont été tués à coup de couteau ou de dague. Des résidus de drogues soporifiques et hallucinogènes sont présents dans le sang. Certains ont une substance que l'on trouve dans les amanites. N'oubliez pas que les entailles laissées dans les os révèlent ce que la chair putréfiée n'a pu faire. Après reconstitution du corps on y découvre, quelques symboles occultes qui furent gravés profondément dans leurs chairs.



Le symbole en question est le signe jaune relatif à Hastur, le symbole du roi en jaune. Mais estimez que les personnages n'ont aucune connaissance de ce symbole. Alors ne le dévoilez à vos joueurs que si vous êtes sûr qu'ils ne le connaissent pas déjà.

Les investigateurs peuvent passer quelques coups de fil et envoyer quelques fax du symbole pour obtenir des informations auprès de la grande bibliothèque de **Salt Lake City**.

Orson Lester, le vieux bibliothécaire, sera en mesure de leur apprendre qu'un symbole similaire était présent sur la couverture d'une pièce de théâtre au nom latin " Le roi en Jaune". Seulement voilà bien des années que l'ouvrage n'occupe plus ses étagères. Il trouvera dans ses registres qu'il fut emprunté au début du siècle par un certain **Nathaniel Sullivan** habitant **Afton**. Seulement le pauvre homme mourut peu de temps plus tard, et son fils Mickael n'a jamais pu retrouver l'ouvrage.

Orson Lester : Bibliothécaire à Salt Lake City University

Science 90% Action 10% Social 40%

Vieil homme avec une bonne mémoire.

- La Clinique -

Une section 11, alors que le bâtiment n'en comporte que 10 officiellement, est installée au sous sol. C'est là qu'ont lieu les lavages de cerveaux à base d'images subliminales. L'aspect expérimentation est délaissé au profit de l'efficacité

depuis de nombreuses années. C'est devenu si routinier que la surveillance y est plus que ténue.

Dans les locaux d'accès restreint, il reste seulement une dizaine de scientifiques et autres médecins psychologues capables de maintenir le système fonctionnel.

Le chef de Section un certain **Allan Lewis** est aussi le directeur de la clinique depuis 7ans. Il est complètement impliqué dans les activités de Mj12. D'autre part il a exactement le visage que les victimes voient dans leur "visions". Puisqu'il tient à rencontrer personnellement chaque personne admise dans la clinique, il est facile de penser que les victimes doivent simplement se tromper.

Une fois le traitement achevé, elles sont relâchées dans la forêt et à nouveau arrêtées mais cette fois par la Police du Parc qui les ramène conscientes dans la clinique. Il leur est alors expliqué qu'ils sont tombés et qu'ils ont perdu connaissance un certain temps. Finalement, les patients sont gardées sous observation quelques heures de plus afin de vérifier que le traitement a fonctionné. Puis si tout se passe bien ils ne se souviennent de rien et sont donc relâchés.

Allan Lewis : chef de la section de Mj8 local.
Science 80% Action 30% Social 50%

Vieil homme qui remonte toujours ses lunettes dans de grands bruits de respiration.

Todd Sterling, le banquier SDF

Non loin de la clinique, un type traîne, le double traitement de choc Mi-goo plus Mj8 l'a laissé dans un état mental assez trouble. Il s'est souvenu de quelques petites images subliminales une fois libéré de la clinique. Il parle de ses visions dans l'espoir de prévenir du danger que la clinique recèle. Cela fait une dizaine de jours qu'il vit comme un SDF à observer de manière obsessionnelle la clinique. Il espère découvrir la preuve que ses visions sont véritables mais il a trop peur d'y retourner.

Il s'appelle **Todd Sterling** et va parler ouvertement de ses visions avec les Pj s'ils ont l'air amicaux. Bien entendu il s'agit principalement des images subliminales qu'on lui a imposées. Il se souvient du visage du directeur de la clinique comme étant le général Stone et des Flash Back pré-formatés. Il pense qu'il s'agit certainement d'un complot. Depuis il reste caché dans la forêt en face de la clinique à observer.

Bien que n'ayant pas complètement tord sa paranoïa est devenue extrême et il se perd souvent dans des conjectures absurdes. Cependant si on prend soin de lui, il pourrait devenir un excellent observateur discret.

Todd Sterling : Ancien banquier qui aime la randonnée.
Science 60% Action 50% Social 30%

Le front haut est dégarni, et une toilette peu fraîche.

- Média et Conférence de Presse -

Le 31 mars le tremblement de terre qui frappa la caldeira au alentour de Canyon Village, 5.4 sur l'échelle de Richter, fit quelques morts. Cela suffit pour alarmer la presse du potentiel danger que représente la caldeira.

Depuis lors, nombre de reporters du **Daily News**, de **Planète**, de **Horizon**, sont venus dans l'espoir d'en savoir plus. Le site du désastre a été interdit à la visite et de longues banderoles jaunes en ferment symboliquement l'accès. Des panneaux indiquant qu'un glissement de terrain est encore possible mettent en garde le curieux mal avisé qui s'y rendrait. De toute façon aucune preuve n'est à recueillir sur place, les

secouristes on fini leur travail et les corps ont été déplacés à la morgue.

Une Déclaration Alarmiste

Le **3 avril**, une déclaration télévisuelle de **Shaun Kinsley** vulcanologue réputé alarmera le peuple américain. En effet Kinsley est convaincu de la possibilité imminente d'une super-éruption. Alors il est invité à expliquer ce qui motive son opinion et quel en seraient les conséquences à l'échelle mondiale. S'en suit un exposé d'une vingtaine de minutes relatant tout les désastres que déclencherait une super-éruption. Bien sûr son message a pour but de sensibiliser l'audience sur la possibilité non négligeable de la super-éruption et non pas sur son caractère obligatoire. Il explique qu'elle peut aussi bien survenir dans un an que dans 1000 ans et de que malheureusement pour l'instant l'équipe de vulcanologie même à la pointe de la technologie manque cruellement d'informations précises à ce sujet.

Le **4 avril**, les médias s'empareront du sujet en diabolisant la caldeira, et en transformant les propos du scientifique en une vraie prophétie d'apocalypse violemment débattue par des hordes de vulcanologues aux avis contraires.

Les personnages pourront croiser **Kinsley** puisqu'il s'agit d'un des chefs vulcanologues en place depuis longtemps dans la région. Il supervisait l'opération de secourisme lors du tremblement de terre du 31 mars. Il ne fait pas partie de l'équipe d'infiltrée par Mj12.

C'est un homme qui a plutôt une vision assez réaliste du volcan. Il est conscient que rien n'empêche celui de Yellowstone d'entrer en éruption à tout moment. Il sait aussi que quelque soit les analyses faites à l'heure d'aujourd'hui, elles ne nous permettraient pas d'avoir suffisamment d'avance pour se prémunir des effets d'une super-éruption. Il reste convaincu qu'il faudrait peut être faire quelque chose mais il ne sait pas vraiment quoi.

Shaun Kinsley : NPS vulcanologue, non compromis
Science 80% Action 50% Social 30%

Il porte toujours bien enfoncé sa casquette de NPS.

La Conférence de Presse

Afin de rassurer l'opinion publique Seanlake, fixa la date du **5 avril à 14H** pour une conférence de presse où lui-même exposera des faits non alarmistes. Il présentera des chiffres réels comme les 3000 tremblements de terre qui frappent chaque année Yellowstone et qui sont sans conséquence. Ou bien encore le fait qu'il arrive un tremblement de magnitude similaire à celui du 31 mars approximativement tous les 25ans. Finalement il conclura son exposé sur la quantité négligeable de chance que la super-éruption se produise.

La trentaine de reporters présents posera des questions pour la plupart mues par une méconnaissance obscurantiste du fonctionnement des éruptions. Leurs jugements faussés par l'allocution de Kinsley ne leur permettront pas à la fin de la réunion de rassurer l'audience.

Vous êtes libre de choisir si les personnages tombent ou non sur ces informations. Vous pouvez en faire tomber un sur l'émission de Kinsley au hasard alors qu'il serait en train de se délasser devant la télé ou sur un résumé de celle-ci lorsqu'il consulte le journal.

Faites en sorte que les Pj soient au courant de l'existence de cette conférence de presse. Vous pouvez utiliser **Samantha Call** une journaliste du **Daily News** et ancienne

connaissance d'un Pj journaliste afin de les inviter à se rendre à la conférence de presse.

Il leur faudra une vraie carte de journaliste pour se rendre à la conférence. Cependant même présents, les infos qu'ils pourraient y apprendre sont assez généralistes. Ils auraient pourtant le loisir de pouvoir poser quelques questions de leur choix. Seanlake donnera seulement quelques chiffres, 5 morts, une quinzaine de blessés, le nombre de 3000 secousses sismiques par an, etc. (Cf. le pdf sur le super volcan) Finalement rien qu'on ne puisse déjà trouver dans les brochures du parc.

**Samantha Cal I: Journaliste au Daily News
Science 30% Action 50% Social 80%**

Jolie blonde aux cheveux longs et ondulés qu'elle porte détachés.

Vous pouvez aussi vous amuser à ajouter un tremblement de terre bénin et tout a fait naturel à la fin de la conférence de presse, ce qui pourrait ponctuer celle-ci avec brio.

Saucerwatch

En plus de Springhill (le Pj), Saucerwatch a envoyé une autre équipe pour couvrir un événement différent. Depuis déjà quelques années, certains touristes affirment avoir vu des lumières étranges dans le ciel de Yellowstone. L'équipe est composée de **Ruper Herbert, Keanus Lando et Katlin Mosse**. Ils ont été envoyés sur place pour vérifier les témoignages des touristes. Vous pouvez les faire se rencontrer à l'hôtel plutôt en début de matinée ou en fin de journée, car ils passeront la journée à dormir en prévision de leur soirée d'observation.

Après quelques jours dans le parc ils ont réussi à se faire inviter pour une soirée underground d'observation. Ils connaissent les coordonnées géographiques permettant l'accès à ce point d'observation.

**Katlin Mosse : stagiaire portoricaine sympathique
Science 20% Action 50% Social 70%**
Petite aux rondeurs avenantes.

**Ruper Herbert : Reporter de Saucerwatch,
Science 70% Action 20% Social 40%**
*Fin technicien, et travailleur zélé
Laid, aux gros verres lui dévorant le visage.*

**Keanus Lando : Reporter de Saucerwatch
Science 50% Action 40% Social 60%**
*Bon photographe et un observateur de mérite
Grand, élancé, le visage long.*

Ce sont des personnes de confiance qui peuvent parfaitement servir de soutien aux Pj en cas de besoin. S'ils sont mis dans la confiance, ils se révéleront être une aide de qualité passionnée par leur mission. Bien sur ils excellent en observation mais l'action n'est pas leur fort. Alors y a peu de chance qu'ils participent à la moindre intrusion. Laissez le choix au Pj de les faire intervenir ou non.

La nocturne

Saucerwatch n'ont pas vraiment d'info concernant l'affaire de l'observatoire. Ils sont là uniquement pour vérifier la présence d'UFO dans les environs. Certains touristes auraient signalé leurs présences en de nombreux endroits grâce à internet. Donc ils sont venus avec tout le matériel nécessaire pour obtenir le plus de preuves possible.

Si la virée tente les personnages, ils découvriront que la nocturne d'observation se fait en compagnie d'un groupe d'ufologues baba-cool convaincus. Leurs destinations : Les alentours de Lake village, sur un rocher surplombant l'eau. La vue imprenable qu'offre cet endroit leur permet de faire la fête loin des villes tout en observant sérieusement le ciel.

Fort heureusement camper en pleine nature est toléré. Les passionnés de la chasse aux UFO se donnent régulièrement le mot pour des sessions d'observations. Ils viennent pour capturer l'image des lumières colorées qui dansent dans le ciel nocturne. Gare à ceux qui ne sont pas assez discrets ou qui polluent car si la police du parc leur tombe dessus, c'est une nuit derrière les barreaux garantis!

Chaque nuit il y a 50% de chance de voir les échanges de lumière Mi-goo. Cependant il est impossible de déterminer quoi que ce soit d'intéressant à ce propos. Les clichés sont trop flous, les caméras manquent de définition et le phénomène est trop éloigné dans le ciel.

- L'observatoire de Vulcanologie (YVO) -

Indiqué sur aucune carte, l'observatoire se situe au centre de la caldeira. Autour un grand nombre de sismographes posés dans des petites boîtes de béton cylindriques enfoncées dans le sol. Plusieurs moyens s'offrent aux PJ pour s'y rendre, soit une randonnée d'une **1h30** qui va jusqu'aux geysers centraux, soit **15 minute de voiture** le long d'une piste au travers de la forêt seulement connu des NPS ou de la Police du Parc. Vous pouvez approximativement situer l'endroit - à égale distance de Norris, Old Faithfull, West Tumb, Lake Village et Canyon Village - au centre du parc.

Il y a donc de grandes chances pour que les investigateurs se rendent sur les lieux **avant la date du 7 avril**. Ils pourront alors noter que le bâtiment est rudement bien protégé. La concentration de NPS se fait étrangement dense. Et l'accès leur est strictement refusé quelle que soit leur justification. Seule l'accréditation MAGIC de Mj12 donne l'accès. Donc nos heureux investigateurs se feront aimablement éconduire avec tous les papiers en règle quelque en soit la raison.

Plus encore, s'ils se montrent trop imprudents et qu'ils éveillent les soupçons des agents au noir de Mj12, ils subiront le désagréable séjour de lavage de cerveau dans la clinique.

Le Bâtiment

L'observatoire est un bâtiment avec deux étages dont le plus haut vitré permet de surveiller l'ensemble de galeries et de geysers qui lui font face. Un grillage fraîchement installé interdit l'accès aux visiteurs à la zone. Il se termine sur le bâtiment qui sert de sas. La porte de celui-ci est en permanence gardée par deux NPS de Mj12. Du haut de l'observatoire on voit très bien tout ce qui se passe aux alentours, donc forcément une incursion de jour se ferait obligatoirement repérer.

La zone délimitée par le grillage est certes surveillée mais la végétation clairsemée permet la mise en place d'une opération d'infiltration. Il va falloir user de discrétion pour s'approcher assez afin d'observer ce qu'il peut se passer dans l'enceinte de la zone réservée sans se faire éconduire par des gardes en patrouille.

**Agent de la NRO standard : Déguisé en NPS
Science 25% Action 70% Social 50%**
Hommes quelconques

Si les investigateurs prennent le temps de faire le tour à bonne distance et observent la zone avec des jumelles ils pourront constater qu'une vaste tente à été construite récemment. Elle se situe au dessus de qui fut un grand geyser. Un hélicoptère militaire est stationné à proximité du bâtiment. Une partie de cette tente n'a pas de toit afin de permettre au Grey de faire un peu de photosynthèse.

C'est là que les Grey disent faire leurs expériences. En réalité c'est dans une partie encore plus secrète même pour les personnes de Mj12 que les Mi-goo se sont installés. Ils vivent dans les cavernes. Ils ont installé un portail dimensionnel permettant le convoi les précieux minerais dans la tente.

S'ils ne se font pas remarquer et que les Pj arrivent à rester en planque assez longtemps on peut espérer qu'ils surprendront quelques Grey prendre leur bain de soleil. Pourtant tout ce qu'ils verraient c'est une étrange ombre chinoise au travers de la toile de la tente. Sentez-vous libre de faire que ses ombres soient particulièrement suggestives mais qu'elles n'apportent aucune réelle preuve.

Avec de l'appareillage de qualité ils pourraient obtenir un ou deux clichés un peu flous de ces silhouettes humanoïdes.

- Le culte Volcanique et leur mission sacrée -

Au sud de Yellowstone à environ **1h30** de route la petite ville d'**Afton** héberge à son insu l'Ordre Volcanique. C'est autour de la charismatique personne de **Mickael Nathaniel Sullivan** que le culte s'est fondé. En 1914, Nathaniel créa l'ordre grâce à un antique ouvrage qu'il a volé à la bibliothèque universitaire de Salt Lake City. Il s'agit d'une version copieusement annotée de la pièce en latin "le roi en jaune". Il devint grâce à cela le grand occultiste charismatique qu'il est aujourd'hui.

L'intelligence de Nathaniel et la folle sagesse contenu dans l'antique grimoire, lui permis de comprendre les quelques erreurs à ne pas faire. C'est ainsi qu'il pratiquait au cours des initiations des nouveaux membres, l'expérience de nouveaux sortilèges. Nathaniel découvrait l'effet des sortilèges au dépend de ceux qui voulaient rejoindre l'Ordre. Seul ceux qui survivaient pouvaient le rejoindre.

Peut être par chance, l'Ordre se mit à vénérer **Hastur**. Nathaniel obtint de grands pouvoirs donnant envie à tous ses proches d'entrer à son service. Bien sûr tous ceux qui s'opposaient à lui le payaient de sa vie. Un de ses nombreux dons est de ne pas vieillir. Il s'est depuis longtemps fait passer pour son propre fils. D'autre part, il retient prisonnier dans sa cave à Afton une victime qui vieillit à sa place. Une fois par décennie il remplace la victime afin que se poursuive éternellement sa quête de puissance.

Des sacrifices rituels devaient être effectués chaque équinoxe pour maintenir les nombreux enchantements. Pour cela, et depuis 1919, le culte se rend à Yellowstone. Chaque saison ils font disparaître une dizaine de randonneurs, ils sont sacrifiés en de silencieux rituels qui prônent la gloire de Hastur.

Cependant depuis février, Mickael est assailli de rêves que le Dho lui envoie. Convaincu que c'est un appel de son divin roi en Jaune il se rend effectuer à Yellowstone les 6 rituels qu'il a vus en rêve. Un à chaque branche de l'étoile des anciens, et un final au centre là où l'observatoire fut construit.

Destinée

Faites en sorte qu'ils ne croisent pas encore les chemins des investigateurs. Au mieux ils peuvent trouver par hasard les restes des rituels de l'ordre, les reliquats des quelques cavernes aux peintures abjectes qui se sont effondrées, ou des cadavres plus ou moins anciens.

A moins bien sûr qu'ils aient été de miraculeux enquêteurs découvrant l'implication de l'ordre avant le 7 avril, et qu'ils soient parvenus à obtenir des informations de la véritable forteresse magique d'Afton, évitez leur tout simplement cette piste.

Le manoir de l'Ordre est gardé par une dizaine d'apprentis aux pouvoirs dangereux. Et donc cette enquête mènerait à la capture des Pjs, impliquant une mort plus ou moins lente. Ca serait dommage de les envoyer si rapidement à l'abattoir. Donc dites-vous que cette partie est facultative!

Apprentis Adeptes : Sociopathe aux élans de psychoses

Science 60% Action 70% Social 60%

Sorts 40% : 1 au choix dans la liste des cultistes. (Cf. Fin)

PV:10 PM:15

Ressemblant à n'importe quel américain moyen en dehors du manoir. Porte une robe grise brodée de jaune pour les cérémonies.

L'Ordre Volcanique sera la main du destin qui livrera le monde à l'apocalypse à moins que nos valeureux investigateurs fassent quelque chose! Laissons leur une petite chance d'y parvenir.

4 – Le 7 Avril 2001

Au soir, vers minuit, le dernier sceau va être brisé par la secte, cela vas changer littéralement la face du parc. Un cinquième tremblement de terre d'une grande force va secouer la région

- **West Thumb**, (Samedi) 7 Avril 2001 – 00H,
6.1 Richter, 53 blessés et 11 morts

Si à tout hasard les joueurs se rendraient sur les lieux du dernier séisme avant qu'il n'ait lieu et qu'ils fouillent les alentours, faites en sorte qu'ils arrivent trop tard ou trop tôt. L'important est qu'ils ne puissent pas voir les membres de l'ordre. Il est encore trop tôt pour une confrontation.

Ils pourront trouver la terre meuble retournée où 10 cadavres de touristes sont enterrés morts et couverts de scarifications rituelles. A proximité ils trouveront une ancienne caverne semble-t-il indienne. Cependant le séisme a dévoilé un ancien passage qui mène vers les sinistres peintures d'avertissement que les Mi-goo avaient peintes voilà un passé révolu. (Perte de 2/1D4+1)

L'analyse des peintures indique que sous la caldeira vit une créature titanesque. Si celle-ci est libérée, les dommages qu'elle causerait en partant provoqueraient certainement une super-éruption.

Bien entendu l'ordre n'a pas prévu d'en rester là. Leurs traces sont faciles à suivre, ils se sont rendus à l'observatoire géologique. Ils comptent invoquer leur Dieu, le libérer des tourments du magma pour obtenir de grands pouvoirs et devenir les maîtres de l'humanité. Enfin rien de bien exceptionnel pour des cultistes.

Les défenses de Mj12 auront toutes sauté, créant la panique lorsque que la larve de Dho se sera réveillée.

Le grand réveil du Dho

Une fois le cinquième rituel accompli, le Dho est suffisamment libre pour étendre quelques tentacules spirituels. Il va instantanément contrôler mentalement toutes les créatures qui sont présentes dans les environs proches. Et comme l'observatoire se situe juste au dessus de la créature, toute l'organisation de Mj12 afin de défendre et protéger ce lieu tombent à l'eau.

Le bâtiment sera les portes grandes ouvertes, l'intérieur vidé du personnel, et ne manquant pas de preuves quand aux activités suspectes qui s'y déroulent.

Les quelques témoins Mi-goo, auront vue avec effroi, la terrible procession d'agents de Mj12, de Grey et de rares Mi-goo trop lents. Aucun d'eux n'a pris la peine de revêtir une protection contre la chaleur. D'un pas uni, ils se dirigèrent vers les profondeurs des mines, proches des lacs de laves. Ils entameront d'un geste synchrone l'excavation du puissant Dho.

Les Mi-goo ne s'y attendaient pas! Les ufologues seront ravis ce soir la car le ciel l'illuminera de nombreuses couleurs clignotantes. La détresse des Mi-goo manquera de discrétion puisque tous fuiront la zone le plus rapidement qu'ils pourront abandonnant leurs installations.

Le souhait du Dho est simple : la liberté!

Le planning de l'ordre

L'ordre volcanique suivra son leader **Mickael Nathaniel Sullivan** dans sa soif de pouvoir. Ils se rendront dans le fin fond des cavernes volcaniques, là où la chaleur est telle qu'ils pourraient cuire en un rien de temps. Cependant ils se sont préparés à cet événement et le rituel de transformation

des énergies calorifiques semble bien fonctionner. C'est ainsi protégé de la chaleur dans l'ancien sanctuaire souterrain parcouru de gravures d'avertissement que le rituel prend place.

Une dizaine de sacrifiés, les chants classiques pour les membres de l'ordre, finalement rien d'inhabituel. Ils devront psalmodier leur incantation durant un temps qu'il vous faudra adapter un peu afin que nos courageux investigateurs arrivent au moment final du rituel. Vous pouvez estimer qu'au alentour de 4h30 du matin, que si rien n'est fait pour aller à l'encontre du rituel, le Dho se libère dans un concert de séismes provoquant la super-éruption.

Les Véritables Ennemis

Cultiste moyen : Adorateur muet d'Hastur!

Science 60% Action 70% Social 60%

Sort 65% 2 sort de la liste (possiblement pas les mêmes)

PV : 10 PM : 19

Porte une robe de cérémonie blanche avec des broderies or, formant le symbole d'Hastur. Une dague sacrificielle dans la main et une victime inconsciente dans l'autre. Le tout prêt à servir!

Mickael Nathaniel Sullivan: Leader de l'Ordre Volcanique

Science 60% Action 70% Social 90%

Sort 80% toute la liste

PV : 10 (mais le sort d'extension de vie actif) PM:25

Il porte une robe or aux broderies rouges arborant le signe jaune. Blonds aux yeux d'un limpide bleu, charismatique, l'effet de leur pouvoir de résistance au feu leur octroie une étrange d'apparence puisque une fumée issue des précipitations de la chaleur ambiante les enserme comme une aura.

Ils possèdent tous de nombreux pouvoirs, allez donc piocher dans la liste en annexe du scénario.

- Pour les courageux -

Du côté de l'observatoire

A partir de **1H le 8 avril 2001** l'observatoire est sans dessus dessous. Les cultistes ont eu une heure pour faire le trajet du dernier lieu de rituel à l'observatoire.

Lorsque les investigateurs se rendront sur place ils pourront constater que le service de sécurité est complètement en déroute. Si les Pjs étaient déjà présents mais pas dans les sous sols de la structure, déterminez qu'ils ont de la chance. Cela veut dire que le Dho n'a plus assez de tentacules pour les contrôler mentalement. Donc ils vont pouvoir agir librement.

L'entrée donne sur une ancienne salle de repos réaménagé en salle d'arme avec salle d'interrogatoire. La quantité d'arme y est étonnante. De quoi équiper 15 marines jusqu'aux dents. On y trouve :

- 10x Fusils d'assaut M16.
- 10x Glock 18 avec chargeurs long (33).
- une caisse de grenades : 5 défensives, 5 offensives et 10 soniques.
- des gilets pare-balles en nombre.
- des équipements militaires (treillis, couteau, gourde etc.)
- 5 pains de C4 et détonateur a distance radio ou filaire.
- Une grosse quantité de Grenades au gaz soporifiques. Des dérivés à base de seringues, chloroforme ou fusil à fléchette visant le même but non léthal.

La cage d'escalier montre des traces d'impact de balles en rafale. Les taches de sang ont à peine été nettoyées laissant des marques noirâtres un peu partout.



Le premier étage est constitué de quelques pièces dont certaines servent visiblement de dortoirs et d'autres de débarras. La NRO y a entassé tout le matériel des vulcanologues. En fouillant un peu cet endroit ils peuvent découvrir des pistolets thermomètres infrarouges et laser ainsi qu'une dizaine de

combinaisons intégrales de vulcanologues. Cela pourrait leur offrir une solide protection contre la chaleur.

Au dernier étage il y a du matériel d'observation, des pupitres de contrôle tous éteints et mis de côté. Par contre une importante installation comprenant du matériel de surveillance d'espionnage et d'écoute a été installée au centre. Quelques rapports cryptés des événements mais le tout répandu sur le sol, ça prendrait des heures de tout compulsur.

Finalement le bâtiment se révèle être un simple centre d'observation et de garde mais complètement déserté. Le matériel laissé à disposition. Les investigateurs pourront prendre tous ceux qu'ils jugent bon d'emporter.

Dans la Tente des Greys

Ce n'est qu'une fois arrivé à la tente que les choses vont se compliquer. Une dizaine de cadavres de Greys gisent au sol, inertes (San 1D3/1D10). Au centre un tunnel avec des contreforts fait en matière poisseuse. Cela ressemble à l'entrée d'une mine, de nombreuses traces de pas dans la matière fongique indiquent qu'il y a eu un récent fort passage. Sur une sorte de monorail un grand bac fongoïde est rempli de minerais. Outre l'odeur de moisissure forte et repoussante, un bruit de métal contre la pierre se fera entendre. Ils pourront noter qu'il est étrangement régulier.

En hauteur au dessus de l'entrée de la mine, un grand disque de métal miroite. Il est maintenu en l'air par d'étranges filins gluants. L'observer trop longtemps donne des visions de **Yuggoth** qui peuvent rendre fou (San 1/1D4+1). Il s'agit en effet d'un **portail** qui mène vers la planète des Mi-goo. Il est possible de l'atteindre en passant par une sorte de passerelle en métal qui a été rivetée non loin. Cependant le toucher transporte instantanément à Yuggoth. Le pauvre hère qui se retrouvera là-bas n'aura pas longtemps pour faire demi-tour. Laissez lui un ou deux round, sinon il sera capturé par quelques Mi-goo qui ont réussi à fuir la caldeira. De toute façon voir Yuggoth ca fait bien perdre 2D6/4D6 point de San.

Après ce que feraient les Mi-goo d'un tel individu, c'est très variable, et c'est à vous de choisir si vous voulez aider un peu vos joueurs ou non mais voici deux options qui sont possible :

- Une opération rapide, et une fois le cerveau mis dans un bocal, ils renverront le corps d'où il vient!
- Ou bien le renvoyer intact sur Terre bardé d'un "équipement" Mi-goo (qui causerais une perte de 1D2/1D6 San a tous ceux qui le voit). Il pourrait bien être renvoyé sur terre avec des champignons caloriphages et des champignons de contrôle comme pour les stewards. Avec pour mission d'empêcher le rituel et de recréer le sceaux en sacrifiant sa vie et/ou du monde pour cela.

5 – Le rituel magmatique

Dans les sous sols, la première salle est une vaste salle d'opération Mi-goo, rien de notable en dehors des équipements absolument surréalistes. Vous pouvez vous

inspirer de la salle secrète qu'il y avait dans le bureau de Gene Downing du scénario Enolsis du livre de base.

Vous pouvez par gentillesse faire en sorte que par un contact hasardeux certains personnages se retrouvent couverts d'une substance poisseuse qu'ils n'arriveront pas à enlever complètement. Il s'agit du champignon qui les protège de la chaleur en la dévorant. Ca sera fort utile pour la scène suivante.

La mine

S'ils poursuivent leur route en direction du bruit ils croiseront la troupe hétéroclite de mineurs contrôlés. Une trentaine d'hommes et de femmes et un Mi-goo tout au bout de la mine. Leurs gestes synchrones sont empreints d'une teinte malsaine. Aucune injonction verbale ne les fera réagir. Même en les détaillant un peu on peut voir qu'ils creusent cette pierre au dépend de leur propre existence. N'hésitez pas à en mettre un ou deux qui semblent brûlés par l'importante chaleur ambiante et un certain nombre qui bien que blessés poursuivent avec acharnement leur travail de forcené.

Si par contre on tente de les empêcher de creuser ils répondront par des grognements agressifs et attaqueront avec leur pioche si on ne les laisse toujours pas tranquille.

Mineur Humain Contrôlé : Attaque 40% aucune esquive.

En se rapprochant prudemment du fond de la mine, la chaleur se fait plus intense, seul un Mi-goo est en train de creuser. La structure de la caverne qui semblait naturelle, ou récente prend une tout autre allure. L'intérieur d'un vaste temple s'offre aux visiteurs et des chants abominables dans un dialecte abject résonnent jusqu'à eux.

Le temple

Une vaste construction a été dévoilée par les excavations récentes. Elle indique clairement l'œuvre d'une antique civilisation aux moyens bien plus perfectionnés que les civilisations humaines. Des gravures abominables parcourent les murs d'une caverne à la forme d'une pyramide parfaitement équilatérale. Des coulées de laves ont commencé à envahir la pièce par le mur du fond. Et au centre de celle-ci une dizaine de cultistes sont en train de psalmodier. Une brume argentée bien étrange se dégage de chaque cultiste et semble refroidir l'atmosphère. Couvert d'une toge blanche brodée d'or du signe jaune et tacheté du sang de leurs victimes, ils lèveront des yeux fous vers les personnages. Au milieu de leur cercle une dizaine de corps soit brûlés ou éviscérés gisent morts. Six autres victimes encore vivantes semblent souffrir de la chaleur. Elles sont tétanisées de désespoir, attendant leur funeste destin. Le maître de cérémonie porte une toge or, brodée de rouge, dans ses mains un ouvrage antique et une dague ornée qu'il plante joyeusement dans les victimes étendues sur l'hôtel sacrificiel.

Pris de gros de San 5/3D10+2. Bien sûr s'ils pètent les plombs, ce qui serait logique, ne les empêchez pas de tirer dans le tas! C'est souvent comme ça qu'on risque de réagir en cette situation, bon ils peuvent aussi partir en courant ou rester tétanisés...

C'est le moment d'insister sur l'aspect grandiose et épique de la scène. Ajouter tous les effets nécessaires.

Seulement en se rapprochant, les personnages n'ont certainement pas fait attention que tout leur équipement à légèrement commencé à fondre. Leur tenue de vulcanologue elle tient encore le coup jusqu'à la fin du combat final. Après il vaudrait mieux remonter rapidement pour pas finir mutilé. Pour chaque utilisation d'arme à feu au delà du premier round

de combat, faite en cas de raté au dessus de 90% un panne explosive de l'arme. Et augmentez de 10% par round la chance que ca arrive.

Face à cette troupe de Sorciers fort puissants mais pas bien solides, on va estimer qu'il leur faut entre 6 ou 7 rounds pour avoir une chance de les décimer. Nataniel Sullivan lui sera occupé à poursuivre le rituel, **chaque round il sacrifiera une victime**. Il lui reste seulement ces six victimes pour conclure le rituel. Pendant ce temps les autres sorciers se dresseront comme un rempart fanatique entre leur leader et les investigateurs.

Le plus simple pour les vaincre reste de les soustraire au pouvoir de leur collier. C'est celui-ci qui les protège contre les graves brûlures de cet endroit trop proche du magma. Sans ils survivent seulement deux rounds. (Dommage 1D8/rd). Cependant mieux vaut être prudent car même mourants ils auraient encore le temps de lancer un bon pouvoir de malédiction.

Un monde meilleur

Si Nataniel échoue le rituel et n'est pas mort, il n'hésitera pas à user de tous ses pouvoirs pour vaincre les Pj. Le rituel inachevé lui aura fourni la puissance nécessaire pour lancer tous ses pouvoirs avec un effet de zone. Mais estimez qu'il n'a pas plus de 25 PM pour utiliser ses sorts.

Lorsque tous les cultistes sont morts, la terre se met à trembler, la pyramide se fissure et la lave l'envahit. C'est le moment de fuir! Non loin de la tente à l'extérieur, il y a un hélicoptère. En partant ils auront simplement le loisir de voir l'observatoire s'effondrer sur lui-même et être happé dans une profonde faille ne laissant plus aucune preuve de tout ce qu'ils viennent de vivre.

S'ils ont pensé à prendre l'ouvrage avec eux. Cela offrira une chance de refermer les sceaux. Mais ceci est une autre histoire. Sinon on peut être sur que le Dho s'éveillera, mais serait ce dans 10 ans ou dans 100 ans nul ne peut le dire.

Prendre un cadavre de Grey comme preuve c'est une bonne idée mais faut en faire vite faire une photo controversable puisqu'ils vont se mettre à fondre rapidement.

Faire sauter au C4 la cave n'est pas une si mauvaise idée mais au préalable il est important de faire échouer le rituel sinon cela ne servirait vraiment à rien.

Apocalypse jour 1, la Super-éruption

Si le rituel n'est pas interrompu à temps, une super-éruption aura lieu lorsque la larve de Dho partira vers l'espace dans un concert de tremblements de terre et d'éruptions. Et vous aurez tout loisir de décrire une fin du monde convenable à vos pauvres héros. (Jetez un œil au film de série Z Supervolcan, ca donne à peu près le ton).

Et à moins de disposer d'un transport aérien rapide (genre un hélico, ca tombe bien la NPS doit en avoir un) ils n'ont aucune chance de survie.

Fin

Luna

Des Armes, des ennemis, Ou comment torturer ses joueurs !

Le collier de transformation des énergies calorifiques.

Tous les cultistes possèdent un collier en forme de signe jaune qui transforme les énergies calorifiques. Cela les immunise contre la chaleur cuisante d'une telle proximité avec la Lave. S'ils le perdent ou si le collier est détruit, et bien le malchanceux cultiste va cuire à raison de 1D8 PV perdu par round.

La forte précipitation de la chaleur crée une vapeur lourde qui reste au sol et qui semble être dégagée par le porteur de l'amulette.

Une Dague sacrificiel

Cela leur offre un bonus de 30% pour lancer leurs sortilèges. Pour plus de facilité le score est déjà intégré dans le calcul. Par contre s'il arrive à une cultiste de perdre leur dague appliquez un malus de 30% à leurs sortilèges. Afin de rendre crédible l'utilisation de la dague, il faudrait qu'elle se baigne dans le sang ou qu'elle tranche de la chair, ça peut être celle des victimes pour le sacrifice, celle des cultistes, ou encore celle des PJ, tout fera l'affaire!

Les sorts :

Cette liste n'as pour but que de donner des idées pour le combat final contre les cultistes. Cependant en cas de besoin vous pouvez leur donner tous les pouvoirs utilitaires qu'il vous plait. Surtout si vous les mettez dans des situations différentes de celle décrites en ce scénario.

Absorption de la Magie : 1PM

- Absorbe 1D10 PM
- Jet de Résistance à POUX2

Arc Electrique : 2PM

- 1D10 de dommage de foudre.
 - il est possible d'esquiver l'attaque.
- Un arc électrique par des mains du cultiste en direction de sa cible.

Flétrification : 3PM

- 1D6 de dommages irréversibles perte similaire en CON.
 - il est possible d'esquiver l'attaque.
- La partie du corps touché se momifie dans l'instant. Marche au contact et même au travers des vêtements.

La marque du Mauvais Œil : 3PM

La malchance poursuivra la cible quelque soit l'issue de l'affrontement.

Le bouillonnement du Sang : 4PM

- 1D10 dommage
 - Le contact visuel suffit.
 - Jet de résistance à POUx3
- Fait cuire le sang de la cible (Thématique!)

Main modeléuse : 4PM

- Dégâts en fonction de la zone touchée.
 - Jet de résistance sous POUx2 possible.
- Déforme par l'action de la main toute surface qui entre en contact comme s'il s'agissait de glaise ou d'argile.

Réparation des Chairs : 5PM

- Soigne tout les dommages corporels d'une personne. Si la personne est morte, il faut la soigner dans le tour ou elle vient de perdre la vie sinon c'est sans effet.

Extraction du cœur : 5PM

- 3D6 de dommages. Marche à distance de vue.
 - Jet de résistance sous POUx2 possible.
- Ordonne au cœur de la personne ciblé de sortir de sa poitrine.

Fascination : 5PM

- Jet de résistance sous POUx3
 - Dure 1D6 tour
- Un contact visuel est nécessaire pour que la victime se trouve tout à fait dans l'incapacité de faire autre chose qu'observer ce regard.

Ordre : 6PM

- Jet de résistance sous POUx2
 - Dure un round
- La victime fait ce que l'ordre lui oblige de faire, sauf si cela met directement sa vie en danger. En ce cas accordez un autre jet de résistance à POUx1.

Le sang du soleil : 7 PM

- 2D6 dommages + 1D6 de perte de CON
 - Esquive possible à -20% à cause de la zone d'effet.
- Le sang versé par le cultiste fait jaillir un monstre de flamme qui effectue une seule attaque avant de s'évanouir. L'attaque passe au travers de toute matière. (Style Vampire de Feu)

Forme de Brume : 8PM

- Durée 1D3 round
- Transforme le cultiste en brume intangible capable de lancer des sorts.

La citadelle de roc : 10PM

- Confère une Armure de 8 qui dure toute la scène.
Donne la consistance de la pierre à la peau de quelqu'un à porté de touché du lanceur.

Appel et contrôle d'un Byakhee : 10 PM

Invoke un Byakhee qui peut attaquer dans le même round.

Extension de Vie (que pour Nathaniel) :

Et bien notre cher maître de secte, s'est réservé un carte d'atout en main, en bref tout dommage qu'il reçoit est répercuté sur l'une des personnes avec qui il s'est lié par le sang, en l'occurrence, tous les cultistes de la scène.

Un pdf sur les Supervolcan

Dans le cas où les personnages achèterais les brochures ou consulterais des sites web d'information sur les supervolcans vous pourriez leur donner le pdf suivant :

http://www.jerome.alleyn.net/jerome/Supervolcan_files/Supervolcan%20rapport.2.pdf

Résumé des PNJ

Greg Seanlake : chef de section des NPS

Science 75% Action 50% Social 80%

Un homme mûre aux cheveux gris mi long un bouc, le nez droit.

Agent de la NRO standard :

Science 25% Action 70% Social 50%

Hommes quelconques

Kane Walker : PNS non compromis avec Mj12

Science 75% Action 60% Social 30%

Grand homme châtain clair aux épaules robustes.

Randall Brook : Police du Parc non compromis avec Mj12

Science 50% Action 50% Social 50%

Moustachu d'origine latine portant des bottes texanes.

Orson Lester : Bibliothécaire à Salt Lake City University

Science 90% Action 10% Social 40%

Viel homme avec une bonne mémoire.

Allan Lewis : chef de la section de Mj8 local.

Science 80% Action 30% Social 50%

Viel homme qui remonte toujours ses lunettes dans de grand bruit de respiration.

Todd Sterling : Ancien banquier qui aime la randonnée.

Science 60% Action 50% Social 30%

Le front haut est dégarni, et une toilette peu fraîche.

Shaun Kinsley : NPS vulcanologue, non compromis

Science 80% Action 50% Social 30%

Il porte toujours bien enfoncé sa casquette de NPS.

Samantha Cal l: Journaliste au Daily News

Science 30% Action 50% Social 80%

Jolie blonde aux cheveux longs et ondulés qu'elle porte détachés.

Katlin Mosse : stagiaire portoricaine sympathique

Science 20% Action 50% Social 70%

Petite aux rondeurs avenantes.

Ruper Herbert : Reporter de Saucerwatch,

Science 70% Action 20% Social 40%

Fin technicien, et travailleur zélé

Laid, aux gros verres lui dévorant le visage.

Keanus Lando : Reporter de Saucerwatch

Science 50% Action 40% Social 60%

Bon photographe et un observateur de mérite

Grand élancé le visage long.

Apprentis Adeptes : Sociopathe aux élans de psychoses

Science 60% Action 70% Social 60%

Sorts 40% : 1 au choix dans la liste des cultistes. (Cf. Fin)

PV:10 PM:15

Ressemblant à n'importe quel américain moyen en dehors du manoir. Porte une robe grise brodé de jaune pour les cérémonies.

Cultiste moyen : Adorateur muet d'Hastur!

Science 60% Action 70% Social 60%

Sort 65% 2 sort de la liste (possiblement pas les mêmes)

PV : 10 PM : 19

Porte une robe de cérémonie blanche avec des broderies or, formant le symbole d'Hastur. Une dague sacrificielle dans la main et une victime inconsciente dans l'autre. Le tout prêt à servir!

Mickeal Nathaniel Sullivan: Leader de l'Ordre Volcanique

Science 60% Action 70% Social 90%

Sort 80% toute la liste

PV : 10 (mais le sort d'extension de vie actif) PM:25

Il porte une robe or aux broderies rouges arborant le signe jaune. Blond aux yeux d'un limpide bleu, charismatique, l'effet de leur pouvoir de résistance au feu leur octroie une étrange d'apparence puisque une fumée issue des précipitations de la chaleur ambiante les enserre comme une aura.

L'ordre Volcanique Mi-Goo et Dho	Séismes et Dates	Mj12
Installation dans la zone de Yellowstone	<i>Il y a 7 ans</i>	Installation du projet de Mj8 de lavage de cerveaux.
Découverte du gisement de minerais stellaire. Début des excavations!	<i>Mi-février 2001</i>	
L'esprit du Dho s'éveille lentement et influence les rêves du sorcier.	<i>Fin-Février 2001</i>	
Soirée de Rituel sanglant	<i>(Samedi) 3 Mars 2001- 23h23, Lake Village 4.1 Richter, 5 blessés.</i>	
Soirée de Rituel sanglant	<i>(Dimanche) 18 Mars 2001- 00H41, Norris 4.4 Richter, 8 blessés.</i>	
Soirée de Rituel sanglant	<i>(Samedi) 24 Mars 2001- 22h37 Old Faithfull 4,9 Richter, 16 blessés et 1 blessé grave (coma).</i>	
Soirée de Rituel sanglant	<i>(Samedi) 31 Mars 2001-23H57 Canyon village 5,4 Richter, 37 blessés et 5 morts.</i>	Attaque de l'observatoire de Yellowstone par la NRO.
Installation de la nouvelle base d'expérimentation et du centre d'excavation au dessus d'un vaste gisement de minerais. Il s'installe à l'observatoire.	<i>1Avril 2001</i>	Installation dans leurs locaux.
	<i>3 Avril 2001</i> Allocution de Shaun Kinsley	
	<i>5 Avril 2001 à 14H</i> Conférence de Presse	
Soirée de Rituel sanglant Eveil partiel du Dho et prise de contrôle des personnes au alentour.	<i>(Samedi) 7 Avril 2001 00H, West Thumb 6.1 Richter, 53 blessés et 11 morts</i>	La sécurité mise en place par la NRO disparaît subitement.
Début du rituel final sous l'observatoire.	<i>8 Avril 2001</i> <i>dans la nuit...</i>	

Arthurs Coneilly - Psychologue Enquêteur - Agent du FBI

Tu as grandi dans une famille plutôt banale. Un père ancien militaire et concessionnaire automobile et ta mère vendeuse de produit de beauté. Ta grand-mère paternelle s'installa dans votre maison familiale alors que tu étais encore jeune. Tes parents peu présents à la maison te demandèrent de t'occuper d'elle. Cela te responsabilisa très tôt.

Ton père t'enseigna l'importance du libre arbitre, et des conséquences de tes choix. Tu t'occupais alors de ta grand-mère, qui très vieille avait un grand besoin de soutien. Elle aimait bien te conter des histoires policières. Ses histoires elle les avait retenues d'après lecture. Elle te donna le goût pour la lecture de livres policiers. Tu as toujours aimé les mystères mais là où tu trouves ton plaisir c'est d'en découvrir leurs solutions.

Ton fort besoin de comprendre les choses qui t'entourent, de comprendre la psychologie humaine et ton sens aigu de la justice faisaient de toi un candidat idéal pour les forces de l'ordre. Cependant en grandissant tu étudias les actes de certains tueurs en série, cherchant à comprendre comment leurs esprits pouvaient en arriver au crime.

Tu réussis à obtenir le diplôme du FBI avec brio. Enfin devenu agent tu pouvais travailler sur de vraies énigmes, des enquêtes qui pourraient sauver des vies.

L'arrestation d'une bonne trentaine de malfaiteurs de tout genre, te permit d'être apprécié à ta juste valeur au sein du bureau. Durant tes 12 ans de carrières tu ne perdis qu'un seul partenaire. Tu regrettas amèrement le décès de Malcom. L'arrestation d'un trafic de drogue tourna mal, une balle mal placée et un ami de moins. Depuis tu fais attention aux plans soi-disant "parfaits". Pourtant l'affaire qui te mit le plus sur le carreau fut celle de New-York.

En cette époque quelques secousses sismiques faisaient trembler les grandes tours de la grosse pomme. Des meurtres sordides, des parties du corps des victimes dérobées par le meurtrier. Du banal fétichisme pour toi, tu remontas le courant des indices jusqu'à découvrir un sombre savoir. Les organisations sectaires et occultes semblaient impliquées, les pressions se faisaient de toutes parts. Mais tu ne pouvais pas oublier tout cela, tu ne pouvais pas laisser en liberté ce dangereux criminel.

Tu poursuivis tes recherches et les menaces se mirent à exécutions, ton appartement brûla, ton coéquipier mourut dans un accident de la route. Finalement tu payas le prix fort pour la connaissance. Les indices te menèrent jusqu'au coupable. Celui-ci était en train de mener un étrange rituel. L'assassin avait disposé en cercle ses sanglants trophées, couvert le sol de symboles occultes et prononçait une litanie des plus abjecte. Un enfant inconscient gisait à ses pieds. Chacune des ses intonations faisait frémir la terre, comme si les tremblements étaient de son fait.

Tu lui ordonnas de se rendre, et de jeter le couteau, mais au lieu de ça il poignarda l'enfant. Tu tiras dans l'espoir de l'immobiliser mais la terre vibra avec force au même moment, ta balle se logea dans sa poitrine le tuant sur le coup. L'échec de cette mission fut aussi dur pour toi que pour ton travail. Tu avais perdu ta maison, ton coéquipier, l'otage et le coupable. Il ne te restait que l'antique ouvrage que possédait le meurtrier.

Peu après, une grande femme afro-américaine, plutôt belle du nom de Miss Green se présenta. Elle t'offrit de joindre tes talents à une organisation intra-gouvernementale du nom de Delta Green. Elle pourrait t'épauler dans des missions similaires. Tu ne serais plus seul à lutter contre les forces de l'occulte. Tu lui remis l'ouvrage pour analyse et tu pris de longues vacances.

Une fois remis sur pied, tu réalisas qu'il ne faut permettre en aucun cas que des déments pareils fassent ce que bon leur chante. Les personnes auquel tu tenais ne seraient pas mortes en vain. Tu deviendrais un justicier de l'ombre œuvrant pour démanteler les complots et les sectes. Maintenant en plus de ton travail au FBI, tu es un agent de la Cellule L de Delta Green.

Personnalité : *Redresseur de tords et Justicier de l'ombre*

Stimulus de Rage

Les personnes qui s'en prennent à plus faible que soit.

Stimulus de Peur

La perte d'un collègue, un ami, ou une victime au cours de tes missions.

Stimulus de Noblesse

Sauver les victimes innocentes

Equipement :

- Porte feuille avec dedans – carte d'identité – carte d'agent fédéral – un trèfle à quatre feuilles – une carte bleue – une carte d'abonnement "Starbuck cofée" – une carte de membre de "freedom fitness"
- Un carnet de note et un crayon
- Un téléphone portable
- Un gilet pare-balles (dans le coffre de la voiture)
- Un chargeur supplémentaire
- Un paire de menotte
- Un jeu d'une dizaine de menottes plastique
- Une lampe torche maglight
- Un magnétophone miniature avec 3 cassettes de rechange.

Claude Peen - National Park Services

Afro-américain, tu grandis dans le Bronx, un environnement difficile pour un jeune. Ta famille baignait dans la misère. Tes parents, tes frères et tes sœurs se sentaient obligés de faire des trucs illégaux pour s'en sortir. Alors tu décidas de te donner à fond pour leur montrer l'exemple. Tu travaillas dur pour réussir tes études, espérant te sortir de cet enfer urbain.

Une université pour classe moyenne sut accueillir le brillant et prometteur étudiant que tu étais. Tu étais la fierté de ta famille. Mais finalement la ville, le bruit et la pollution t'insupportaient de plus en plus. Alors que tu cherchais encore quel métier tu pouvais faire tu vis un documentaire sur les grands espaces protégés. Ces vastes réserves naturelles t'offriraient le calme et la sérénité que tu as toujours souhaités.

Fièrement tu t'engageas dans le **National Parc Service**, un travail sûr et agréable où il convient de protéger de grands espaces naturels. Tu as toujours eu un meilleur contact avec la nature qu'avec les grandes métropoles. Tu préfères le silence des grandes étendues sauvages aux brouhahas des légions humaines qui sillonnent les villes.

Ta première affectation se situait dans un cadre idyllique au parc de Crater Lake. Un ancien cratère de volcan depuis longtemps endormi ainsi qu'un grand lac et une ravissante île volcanique donnaient de bonnes raisons aux randonneurs d'en faire le tour.

Tu t'es lié d'amitié avec ta collègue, **Kim Corinth** une ravissante garde forestière. Passionnée par l'observation de la faune et de la flore, tu éprouvais un amour non avoué pour cette femme plein de naturel. Celle-ci travailla un moment avec toi sur dans un parc de Cratère Lake. Jusqu'au tragique jour où il se passa des événements vraiment étranges.

En cet agréable été, un groupe d'agents gouvernementaux en vacances firent irruption dans le parc. Bien qu'ils dirent être amis, ils ne semblaient pas venir des mêmes agences gouvernementales. Jusque là rien de grave. Cependant peu après plusieurs autres agents en fonctions vinrent et posèrent de nombreuses questions.

Ton supérieur fut étrangement coopératif. Il leur donna toutes les informations concernant les autres agents. Pendant ce temps, les vacanciers en avaient profités pour se rendre sur l'île en compagnie de Kim, installer quelques tentes à cet endroit.

On signala des agressions par les animaux sauvages le même soir, et tu fus de corvée. Ce soir là, la faune était terriblement excitée. Te rendant sur les lieux, tu avais une belle vue sur le lac ainsi que l'île grâce au clair de lune.

Soudainement un dance étrange et presque gracile s'éleva dans la nuit C'est un son de dance music ???? Des lumières colorés s'élevèrent dans ciel, leurs couleurs se mirent à varier rapidement tout en effectuant des déplacements dont aucun avion ne serait capable.

Puis dans le silence nocturne des coups de feu retentirent. Ils venaient de l'île puis il y eu une grande explosion. Tu contactas immédiatement les secours et un hélicoptère d'urgence médical se rendit sur place.

Il n'y avait plus qu'un infâme charnier lorsque les secours furent sur place. Les corps démembrés des trois agents en vacances et de Kim gisaient entremêlés. Les pauvres n'avaient eu aucune chance! Mais que leur étaient-ils arrivés ?

Les média s'emparèrent de l'affaire, ils indiquèrent que le groupe d'individu serait tombé sur d'anciennes mines antipersonnel datant de la guerre de sécession. Ca ne collait pas! Tu savais pertinemment qu'il n'y avait pas eu de bastions de la guerre sur cette île. Elle se situait trop au nord du Front. En tout cas, l'île fut déclarée, zone interdite par les autorités.

Tu posas pour une fois, foule de questions à ton supérieur. Celui-ci ne te donna aucune réponse, il avait rallié ses réflexions à celle des médias. C'est sans satisfaction que tu es muté pour surveiller un autre parc.

Tu envoyas au bureau ton rapport qui relatait les faits comme tu les avais perçus. Et peu de temps plus tard tu reçus la visite d'une grande et belle afro-américaine qui se présenta sous le nom de Miss Green. Celle-ci t'apprit de nombreuses choses, Kim n'est pas morte sans raison. Certaines parties du gouvernement sont noyautées par des individus qui cherchent à étouffer un vaste complot. Elle te proposa de rejoindre une agence intra gouvernementale ultrasecrète du nom de Delta Green qui a pour objectif de déjouer les conspirations et de trouver des réponses.

Ne pouvant satisfaire ton besoin de savoir autrement, tu acceptas la proposition et devins un agent de la Cellule L de Delta Green.

Personnalité : Cœur d'artichaut solitaire

Stimulus de Rage

Ceux qui parlent sans savoir. La désinformation volontaire.

Stimulus de Peur

Etre obligé de sortir du droit chemin pour accomplir ton devoir.

Stimulus de Noblesse

La parole est d'argent mais le silence est d'or.

Equipement :

- Portefeuille avec dedans – carte d'identité – carte d'agent fédéral – plusieurs photos de famille – une photo de Kim.
- Un téléphone portable
- 5 Talky walki (a distribuer pour les randonnées)
- boussole
- couteau de chasse
- des cartes détaillées (dans la voiture)
- Lampe torche
- Chaussure de randonnée
- Sac a dos de randonnée, avec matériel de survie, Tentes, etc. (voiture)

Amanda Smith – *Lieutenant Coordinatrice - Agent de la CIA*

Tu n'as pas eu une enfance comme toutes les autres. Tu es une métisse Américano-vietnamien. Tu es née vers la fin de la Guerre du Vietnam. Ta mère mourut en couche et ton père, **Jhon Carter** t'emmena lors du repli des troupes aux USA.

Tu grandis dans une base militaire, n'ayant pas l'enfance d'une fillette ordinaire. Ton père un patriote convaincu, et un fier américain, survivant de cette guerre absurde se noya dans l'alcool. Depuis lors tu appris seule à survivre.

La haine du patriotisme dont Jhon t'abreuvait lorsqu'il avait un instant de lucidité ne te semblait qu'être une aveugle injustice. Tu avais un autre idéal, une autre utopie que sa dépression forcenée et ses relents de psychose.

Tu choisis une carrière militaire afin de te prouver quelles valeurs tu défendais. Cependant, après quelques missions de routine à l'étranger, tu n'avais pas le sentiment d'être à ta place. Tu ne faisais qu'obéir aux ordres ça ne te suffisait pas. A cette époque là les dissensions entre la CIA et les forces armées des USA étaient suffisantes pour désorganiser les opérations ruinant les efforts de tout le monde.

De retour au pays tu changeas complètement de secteur, réussissant le concours pour devenir agent de la CIA. Tu appris de nouvelles choses dans leur l'académie, puis finalement tu devins un agent opérationnel pour des missions sur le terrain. Ton rôle était d'acquiescer le maximum d'informations sans se faire prendre par l'ennemi. Ceci faciliterait les opérations militaires, permettant d'éviter des bains de sang inutiles.

Après 10 ans de bons et loyaux services, tu changeas de secteur et fut affectée à l'organisation des agents au noir. Tu profitas de ton augmentation pour mettre en place des méthodologies qui permettraient une meilleure coordination des forces américaines et des agents de la CIA.

Les voyages te manquaient un peu, mais de temps à autres tu allais voir ton vieux père invalide. Un homme du nom de **Gary Smith** s'occupait de sa désintoxication. Il était devenu plus doux et plus agréable depuis le début de ce traitement. Pourtant il t'était difficile d'oublier combien il avait pu être odieux lorsque tu étais petite. Tu ne voudrais surtout pas faire les mêmes erreurs que lui, ce pourquoi tu veilles sur sa santé.

Gary et toi se lièrent facilement d'amitié puis une relation amoureuse débuta pour s'ouvrir sur un mariage discret. Tu avais enfin envie de construire un foyer.

Ton père retrouvait peu à peu la mémoire au fur et à mesure qu'il retrouvait ses sens. Il parla souvent de l'opération PHENIX, de drogues expérimentales et de meurtres au nom du patriotisme. Toutes ces choses qu'il t'avait dites durant ta jeunesse semblaient peu à peu avoir un sens. Tu fis des recherches et tu découvris que son bataillon fut envoyé bien au delà du front dans une mission d'assassinat des leaders ennemis. Les rapports des survivants de cette mission étaient classé secret Mj12, et malgré ton rang dans la hiérarchie tu n'y eu pas accès.

Mais il se souvenait, alors pour la première fois de ta vie tu écoutas son histoire. Il parla d'une hostile jungle, d'un ennemi invisible et omniprésent. Dans de grands temples oubliés, il vit des créatures qui ne devraient pas exister. Des choses indescriptibles et terrifiantes dotées d'une puissance considérable écrasèrent son esprit.

Une pause devait s'imposer, tu ne savais plus ce que devenait ta quête du patriotisme. Finalement quelques minutes te suffirent pour trouver le courage d'entendre la fin de

l'histoire. Alors que son récit était sur le point de se conclure tu découvris un mystérieux homme en costume noir qui finissait d'injecter quelque chose à ton père. Tu lui sommas de se rendre, quelques balles le touchèrent mais il réussit à fuir par la fenêtre.

Entre temps ton père décéda, quelles que furent ses révélations, on l'avait définitivement muselé. Plus tard Miss Green, une grande femme afro-américaine vint te voir, elle te proposa de rejoindre Delta Green qui œuvre dans l'ombre des gouvernements avec l'espoir de démasquer les conspirations. Elle t'expliqua que certains services du gouvernement sont noyautés par des opposants de l'humanité.

Depuis elle te transmet quelques missions par mail, et en association avec d'autres agents gouvernementaux, vous effectuez des missions ultrasecrètes même pour le gouvernement. Tu es membre de la Cellule L de Delta Green.

Personnalité : *Battante dirigiste*

Stimulus de Rage

L'incompétence et le manque de stratégie.

Stimulus de Peur

De l'effet des drogues sur le libre arbitre. Tu ne bois jamais d'alcool.

Stimulus de Noblesse

Sauver l'humanité, les vies des innocents, s'il faut sacrifier un minimum pour sauver un maximum tu le fais!

Equipement :

- Portefeuille avec dedans – carte d'identité – Carte d'agent fédéral – photo de Gary – Carte de parking prés-payé – Fausse identité au nom de **Suzanne Cretz** – carte de membre de "bigboy fitness"
- Bague de mariage (avec Gary)
- Téléphone portable
- 2 Chargeurs supplémentaire pour ton glock
- Calpin et stylo
- un gilet pare-balles (voiture)
- Fusils et boîte de cartouche (voiture)
- 2 Lampes tactiques

Johan Carter – Docteur en Géologie - Spéléologue

Tu vécus une jeunesse riche de voyages aux destinations exotiques. Vers tes 6 ans ta mère perdit la vie dans un accident de voiture. **Carl**, ton père, négociant international s'occupa de toi pendant ses déplacements. Tu traversas la plupart des pays du monde avant tes 15ans. Fasciné par la richesse culturelle que le monde avait à offrir, en comprendre les raisons devint pour toi une passion.

A l'université de Boston, tes études se passèrent avec brio, tu obtins plusieurs masters, anthropologie, archéologie, histoire. Cependant rien de tout ça ne semblait te convenir. C'est ta rencontre avec **Emma** qui orienta définitivement ton choix.

Emma est une passionnée de Géologie et de Spéléologie, elle t'entraîna dans ses périples, et ta relation avec elle était des plus épanouissantes. Finalement tu choisis la géologie pour thèse et tu allais bientôt te marier et devenir père de famille. Un bel avenir t'était promis.

Seulement lors d'une excursion spéléologique, ta vie tranquille vira au drame, Emma courageuse comme à son habitude pris de l'avance dans l'exploration des gorges souterraines. Alors que tu t'apprêtais à faire toi aussi le grand saut, un bruit attira ton attention. Un cortège militaire arriva en grande pompe, ceux-ci violentèrent tes amis.

Ses hommes en noir ne prirent pas le temps de se présenter, ils posaient de nombreuses questions. Ils cherchaient quelques choses et ils parlaient d'explosif. C'est alors qu'un vif tremblement de terre provoqua un glissement de terrain. Tout le monde fut emporté dans la crevasse sauf les militaires qui remontèrent à temps dans leur hélicoptère. Tous les civils furent ensevelis.

Tu chutas au fond de la gorge et un lit d'eau amortit ta Chute, cependant ta jambe se brisa. Enfermé sous des tonnes de roche, tu cherchas un moyen de survivre et tu découvris un abominable spectacle. **Emma** avait trouvée refuge dans une galerie adjacente à la gorge, l'épargnant des éboulis. Pourtant elle gisait agonisante dans son propre sang.

Son corps était couvert de profondes morsures. Une fois ta détresse maîtrisée tu cherchas l'émetteur de survie de ta bien-aimée. Ton appelle à l'aide fut entendu et les secours envoyés. Mais l'attente aux milieux du dédale des cavernes humides te parus durer des jours. Il te semblait entendre des pas, des chuchotements venus de l'obscurité. Alors que la vie d'Emma s'écoulait lentement, ta lampe torche montra des signes de faiblesse, les bruits se faisaient plus présents mais soudainement la lumière vive, celle du ciel t'aveugla! Les secours te sortirent de ce mauvais pas.

Malheureusement Emma était morte entre-temps, et depuis tu frissonnes à l'idée de te retrouver perdu dans un dédale de cavernes humides. Tu décidas de relater cette tragédie sur ton site web. Alors surgirent de l'ombre d'autres hommes en noir qui se permirent de venir avec force te confisquer toutes tes données. Ton site web ferma aussitôt. Ils te menacèrent de ne rien divulguer sinon ton vieux père Carl pourrait perdre la vie.

Peut de temps plus tard, tu fis la rencontre d'une grande et belle femme afro-américaine, Miss Green. Elle dit faire parti d'un organisme qui lutte activement contre les activités des hommes en noir. Une organisation qui a pour but de déjouer le grand complot. C'est ainsi que tu rejoins le mouvement en tant que consultant de la Cellule L de Delta Green

Tu as déjà rencontré certain de tes nouveaux collègues avec qui tu œuvre dans l'ombre, ceux-ci sont pour la plupart des agents du gouvernement. Pour l'instant tu les aides dans leurs enquêtes en apportant ton savoir universitaire. Les

quelques "Soirée à l'Opéra" que tu eu l'occasion de faire avec la Cellule L n'ont pas été pour l'instant très concluantes.

Personnalité : Traumatisé en quête de réponses

Stimulus de Rage

L'impuissance face au désastre.

Stimulus de Peur

Claustrophobie, peur des "bruits" dans l'obscurité.

Stimulus de Noblesse

Comprendre la vérité pour venger la mort d'Emma.

Equipement :

- Portefeuille avec dedans – carte d'identité – Carte Bleu – Carte de membre du club "Montain Sport" – Une photo d'Emma – Une photo d'une montagne (le mont K2 celui tu aime le plus!)
- Pistolet sonde thermique (permet de sonder la chaleur a une distance de 30 mètres par rayons infrarouge)
- Cordages, piolet, sangle, crampons, 2 lampes frontales, mousquetons, plus le tout le matériel nécessaire a une bonne expédition spéléologique.
- Une lampe torche maglight
- Un livret de note avec un crayon
- Un dictionnaire de Géologie (voiture)
- Téléphone portable.

Rand Springhill - Rédacteur pour Saucerwatch - ufologue

Jeune tu étais déjà passionné par le ciel, les étoiles et les mystères qu'il comporte. Tu dirigeas tes études de journalisme sur le domaine stellaire. Tu écrivais dans un fanzine pour les mordus des étoiles et des constellations. Tes articles scientifiques cherchaient à apporter des réponses plus cohérentes que le flot constant des spéculations de tes collègues.

Tu as toujours pensé que les questions soulevées par la nature de l'univers trouvent leurs réponses grâce à une sérieuse étude scientifique. Seulement peu des fans d'ovni que tu rencontrais étaient suffisamment sérieux. A part, peut être un certain **George Tihon**. Journaliste pour un des rares tabloïdes sérieux du genre, **Saucerwatch**.

Longtemps dans l'espoir de voir de tes yeux ce qui embrase à ce point la passion de tes collègues, tu participas à des sorties d'observation nocturne du ciel. Tes amis et toi, vous observiez le ciel partout où l'on vous signalait un événement intrigant. Vous effectuiez des enquêtes pour tester l'honnêteté des témoignages recueillis. Cependant la plupart du temps il s'agissait de grossiers canulars.

Trois fois il t'est arrivé de tomber sur quelque chose de vraiment inexplicable. Tu as vu deux sortes d'ovnis différents au cours de tes observations. Une fois ce fut une sorte de cigare, puis deux autres fois une soucoupe volante. Tu cherches les réponses, certain que derrière ce mystère il y a une vérité élémentaire qui se cache. Une vérité probablement humaine.

George récupérait les photos et les rapports que toi et ton groupe de collègues lui fournissiez. Plus d'une fois, tu contribuas pour certain de ses articles. Tu éprouvais de l'admiration pour ton mentor. Ses qualités analytiques et littéraires de cet homme étaient sans pareil. Finalement vous devinrent d'excellents amis.

Alors que tes études venaient de s'achever, George t'appela, il avait de grandes découvertes à publier! Il était excité. Il te parla avec ardeur des créatures qu'il avait rencontrées durant sa dernière virée nocturne. Il voulait que tu analyses avec la rigueur scientifique qui te caractérise, les preuves qu'il avait de son premier contact.

A peine arrivé chez lui, un sombre véhicule partait avec à son bord des types en costume noir. La maison de George brûlait. Les secours arrivèrent trop tard, ton ami mourut dans l'incident ainsi que les preuves dont il t'avait parlé. C'en était trop! Tu fus révolté d'apprendre que les conclusions officielles de l'enquête indiquaient que l'origine de l'incendie était de causes naturelles. Tu ne baissas pas les bras, tu envoyas ton rapport sur la situation directement à Saucerwatch.

Tes mots ou peut être la théorie du complot que t'inspira cet événement sût plaire au journal, ceux-ci te proposèrent de devenir un de leurs rédacteurs. Cependant ils te conseillèrent de rester discret. Il ne pouvait pas publier ton article en l'état, il manquait de preuves. C'est ainsi que tu devins journaliste indépendant pour Saucerwatch.

Tu remontas la piste des hommes en noir, découvrant qu'ils avaient une fausse immatriculation. L'interrogatoire du voisinage t'apprit où ils se rendaient. Il s'agissait d'une vieille carrière de charbon normalement désaffectée.

L'affaire se compliqua, le tabloïde contacta des agents gouvernementaux travaillant pour Delta Green. Apparemment il s'agirait d'un organisme ultra secret visant à déjouer les complots et connaître la vérité. Cependant ton rapport, fut apprécié avec valeur puisqu'une opération pu être mise en place pour déloger ceux qui avaient tué ton ami. Ces types sans

identités moururent durant leur arrestation, laissant trop peu de preuves derrière eux. La piste s'arrêta là.

Un jour tu reçus un mail anonyme te demandant ton expertise au sujet d'une affaire à Yellowstone. Tu es convié à te rendre à une réunion au sein du bureau du FBI. En bon journaliste, une telle offre ne se refuse pas. Mais si toutes tes expériences t'ont appris quelque chose, c'est que la prudence est mère de sûreté. Te voilà une chance de comprendre et de découvrir la vérité qui se trame derrière ce complot.

Personnalité :

Stimulus de Rage

Ceux qui cherchent à étouffer la vérité.

Stimulus de Peur

De l'assassinat, il y a clairement des barbouses du gouvernement qui courent dans la nature. Tu cherches à t'en approcher pour dévoiler le complot cependant tu es terrifié à l'idée qu'ils pourraient te tuer comme un pauvre clébard malade.

Stimulus de Noblesse

Découvrir la vérité et la faire éclater au grand jour pour que les complots chutes et que la population soit averti!

Equipement :

- Portefeuille avec dedans – carte d'identité – carte de journaliste – L'image très célèbre "I want to believe" – une photo dédicacée de l'agent Mulder.
- Un dictaphone avec 3 cassettes de rechange
- Un appareil photo numérique qui fait des vidéos (très moches) avec une carte mémoire de rechange.
- Téléphone portable
- Carnet de note + crayon
- Paquet de cigarette + 2 paquets de rechange dans la voiture.
- Briquet