

# Table des Matières

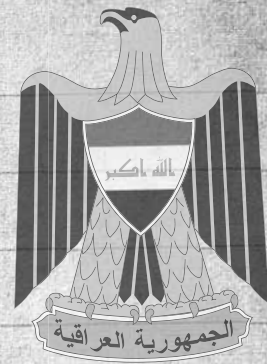
<b>Introduction</b> .....	4	<b>Les investigateurs</b> .....	182
<b>Le Grand Projet</b> .....	8	Création d'un investigateur de Delta Green .....	184
Le Grand projet.....	10	Nouvelles compétences et descriptions .....	186
Le Mythe contemporain.....	17	approfondies de certaines compétences .....	
Les Fungi de Yuggoth.....	24	Classifications de sécurité .....	188
Big Brother alors et maintenant.....	27	<b>Les agences fédérales</b> .....	194
Chronologie : Big Brother alors et maintenant.....	37	Les agences fédérales .....	196
<b>Delta Green</b> .....	52	La NASA .....	241
Delta Green .....	54	Les Forces Armées Américaines.....	242
Chronologie de Delta Green .....	71	Les grades de l'armée américaine .....	244
Personnalités de Delta Green .....	74	<b>Scénarios</b> .....	246
<b>Majestic-12</b> .....	82	Marionnettes et Ombres Chinoises .....	248
Majestic-12.....	84	Convergences.....	264
Chronologie de Majestic-12 .....	107	New-Age .....	278
Personnalités de Majestic-12 .....	110	New-Age 1 <sup>re</sup> partie : Le Prince est mort, vive le Prince ! ..	288
<b>La Karotechia</b> .....	118	New-Age 2 <sup>me</sup> partie : L'aube d'un âge nouveau.....	307
La Karotechia .....	120	<b>Annexes</b> .....	318
Personnalité de la Karotechia.....	128	Bibliographie .....	320
<b>Saucerwatch</b> .....	134	Glossaire .....	322
Saucerwatch.....	136	<b>Index</b> .....	325
Personnalités de Saucerwatch .....	144	<b>Feuille de personnage</b> .....	327
<b>La Destinée</b> .....	150		
La destinée.....	152		
Personnalités de la Destinée .....	160		
<b>Manuscrits mystérieux</b> .....	164		
Manuscrits mystérieux.....	166		

## **Dédié à :**

Dennis Detwiller : Pour Nick, Thomas, Ian et Scott, amitiés de S.A.

Adam Scott Glancy : Pour mon rédac'chef, mon éditeur et officier John Tynes et pour C.S.M., un ami fonctionnaire qui préférerait être écrivain, comme moi.

John Tynes : Pour la défunte Société des Phénomènes Aériens de Memphis, qui m'a révélé tous ses secrets.



## Le Musée de Bagdad

Lors de la prise de Bagdad par les troupes américaines en avril 2003, de nombreux bâtiments officiels et autres magasins furent pillés dont le prestigieux Musée de Bagdad. Du 08 au 12 avril de la même année, le Musée est la proie d'un pillage en règle, par moments sous les yeux même des soldats américains. Des pièces prestigieuses de l'époque mésopotamienne, dont certaines datent de plus de 5000 ans et dont la valeur historique et archéologique est inestimable, disparaissent par milliers dans la nature. Parmi les responsables, de nombreux irakiens, mais aussi des soldats et membres des forces américaines seront suspectés et un journaliste de Fox TV sera même arrêté en possession d'objets volés au musée. Même si à ce jour près de 2500 de ces objets furent récupérés, plusieurs centaines manquent encore à l'appel.

## Des artefacts liés au mythe

Les réserves et autres caches du Musée de Bagdad cachaient quelques artefacts et tablettes liés au mythe dont la plupart datent de plusieurs siècles avant notre ère. Ces objets ont fait l'objet d'une compétition secrète et meurtrière entre le MJ-12, mandaté par les Greys et Delta Green mis au courant par quelques sympathisants au sein des forces d'interventions américaines opérant sur place. Si la plus grande majorité de ces objets a pu être retrouvée ou conservée dans leur cache du Musée, certaines de ces pièces sont encore manquantes. Parmi les objets les plus marquants, on peut noter :

### **La Tablette de Samarra**

**Description :** tablette en terre cuite représentant des écritures cunéiformes inconnues de dimensions 54 cm de haut, 34,5 cm de large et 12,4 mm d'épaisseur

**Datation :** environ 2500 ans avant notre ère

**Réalité :** la tablette contient les sorts *Invoquer* et *Contrôler un Vampire stellaire*

**Notes :** la tablette a pu, à ce jour, être déchiffrée à 30%

### **Le Collier de Sanandag**

**Description :** collier plat en métal inconnu d'un diamètre extérieur de 35 cm et large de 4,8 cm

**Datation :** Environ 1500 ans avant notre ère

**Réalité :** collier d'apparat de Yithien, il permet une protection contre le contrôle mental et augment de 10 points le score de POUvoir

### **Le Manuscrit de Bahr al-Milh**

**Langue :** Sumérien

**Complexité :** cryptique (70 %)

**Durée :** Semaines

**Mythe :** 7

**SAN :** 1

**Sort :** aucun

**Description :** protégé dans un rouleau de cuivre, le manuscrit se présente sous la forme de 119 feuilles de parchemins en plus ou moins bon état. Écrit environ 400 ans avant notre ère, il retranscrit l'arrivée dans la région de races extra-terrestres (Grandes Races de Yith), leur mode de vie et les expériences qu'elles y pratiquèrent.

### **L'idole du Pharaon Noir**

**Description :** statuette de basalte représentant un pharaon de 14,7 cm de haut

**Datation :** Environ 4500 ans avant notre ère

**Réalité :** une des nombreuses représentations de Nyarlathotep, il rajoute 20% au sort *Invoquer Nyarlathotep*

### **Le bâton de Mahabad**

**Description :** bâton en matériaux inconnus d'une longueur de 87,6 cm et d'un diamètre variant de 7,9 à 11,4 cm.

**Datation :** Environ 10 000 ans avant notre ère !!!!! (cette datation n'a jamais été prise en compte)

**Réalité :** Il s'agit d'un fragment de bâton foudre Yithien, totalement inopérant tant que l'on a pas à disposition les pièces nécessaires pour le réparer.



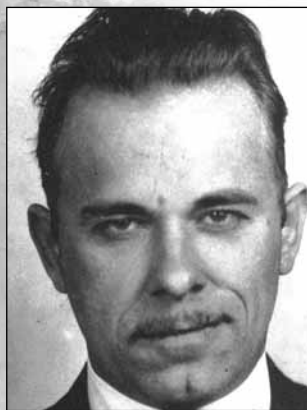
J. Edgard Hoover



Eliot Ness



Al Capone



John Dillinger

**1920** Début de la Peur des Rouges.

Vote des Lois Fédérales de Prohibition, sous la tutelle du 18<sup>ème</sup> Amendement et de la Loi Volstead.

Le Ministre de la Justice A. Mitchell Palmer ordonne au Bureau of Investigation d'arrêter quatre mille « révolutionnaires bolcheviques » qui seront détenus sans jugement comme menaces pour la sécurité nationale. Les raids de Palmer permettent de découvrir six cents immigrants illégaux, trois pistolets et aucun révolutionnaire.

Les Services Secrets échouent dans leur recherche des coupables et de leurs motifs, dans l'affaire de l'attentat à la bombe dans Wall Street qui tua trente personnes et en blessa trois cents. Cette action est attribuée aux « Rouges ».

Le Département du Trésor met en place la Prohibition Unit (Unité chargée de faire respecter les lois sur la Prohibition). La Division des Narcotiques de cette Unité est créée en même temps.

**1924** Le Bureau of Investigation fait scandale en échouant dans les affaires des vols du « Gang de l'Ohio », contre le Trésor fédéral d'une part, et du scandale du Teapot Dome, sous l'administration Harding, d'autre part.

J. Edgar Hoover, vingt-neuf ans, devient directeur du Bureau of Investigation. Il entreprend des réformes pour en faire un service de professionnels.

**1928** Eliot Ness est chargé de l'unité pour la Prohibition de Chicago, mise sur pied pour harceler Al Capone. Cette unité sera surnommée « Les Incorruptibles » par les criminels.

**1929** Le scandale résultant de la découverte des interceptions et du décodage de missives diplomatiques par la Chambre Noire oblige le Secrétaire d'État Henry L. Stimson à dissoudre celle-ci au motif que « les gentlemen ne lisent pas le courrier d'autrui ».

Le Département de la Défense monte le Signals Intelligence Service (Service de Renseignement sur les Transmissions) ou SIS, sous la direction de William Friedman.

**1930** Le Federal Bureau of Narcotics (Bureau Fédéral des Narcotiques) remplace la Division des Narcotiques de l'unité du Département du Trésor chargée de la Prohibition. C'est l'ancêtre du DEA actuel.

**1931** Sous la direction de l'agent des Services Secrets Frank Wilson, un détachement

du Département du Trésor envoie Al « Scarface » Capone en prison pour fraude fiscale.

**1932** Fondation du Laboratoire de Criminologie du Bureau of Investigation, dans le but d'étudier les indices et preuves physiques.

Enlèvement et meurtre du bébé Lindbergh.

La Loi Lindbergh (ou Statut Fédéral du Kidnapping) définit comme crime fédéral le fait de transporter une personne kidnappée d'un état à un autre, permettant au FBI d'intervenir dans les affaires de kidnapping 24 heures après les faits, sous la présomption du transfert de la victime dans un autre Etat.

**1933** Joseph Zangara tente d'assassiner le Président Franklin Roosevelt.

Mort d'un agent du Bureau of Investigation, de trois policiers locaux alors que deux autres policiers sont blessés et qu'un agent du Bureau ne survit qu'en simulant la mort, lors de l'assassinat du gangster détenu Frank Nash, ce qu'on appela le « Massacre de Kansas City ». L'émotion publique aboutit au passage de la Loi sur le Contrôle des Criminels en 1934.

Abrogation des lois sur la Prohibition. De nombreux états conservent des lois restreignant la production, vente et importation d'alcools.

**1934** La Loi sur le Contrôle des Criminels, incluant la Loi sur les Criminels en Fuite, donne aux agents du Bureau autorité pour procéder à l'arrestation de criminels et les autorise à porter des armes.

L'ennemi public numéro 1, John Dillinger, est abattu par des agents du Bureau of Investigation menés par Melvin Purvis, devant le Biograph Theater de Chicago. Son gang, comptant dans ses rangs des gangsters connus tels « Baby Face » Nelson, ne lui survit pas. Trois de ses membres sont abattus par le Bureau, un est tué au cours d'une tentative d'évasion tandis qu'un autre passe à la chaise électrique.

Le braqueur de banque et meurtrier Charles « Pretty Boy » Floyd est tué par des agents du Bureau, menés par Melvin Purvis, alors qu'il s'enfuit à travers un champ de maïs près de Wellsville, Ohio.

**1935** Le Bureau of Investigation est rebaptisé Federal Bureau of Investigation.

# Delta Green

Délivré des bureaucrates, ils se lancèrent dans une politique de « tuez-les tous... » motivée plus par le dépit que par le pragmatisme.

**D**elta Green naquit officiellement le 16 juin 1942, lorsqu'elle fut créée comme unité spécialisée dans la guerre psychologique de l'*Office of Strategic Services*, survécut à la fin de l'OSS et continua de remplir ses étranges attributions en tant que section spéciale opérant sous les ordres directs de l'État-major des armées. Son existence officielle prit fin le 23 janvier 1970, après qu'une opération désastreuse au Cambodge a attiré sur elle l'attention des maîtres du Pentagone, lesquels avaient pour la plupart oublié ladite existence. L'histoire de Delta Green débuta cependant bien plus tôt, en 1928, et son influence est toujours vivace de nos jours.

## La Genèse

La Genèse de Delta Green commença lors du raid sur Innsmouth. Durant l'hiver 1927-28, un groupe d'agents du Département du Trésor, menés par l'agent spécial Wade des Services Secrets, enquêta sur la population de la petite ville d'Innsmouth, dans le Massachusetts. Le rapport du Trésor fut présenté au Président Calvin Coolidge par les Services Secrets. Coolidge, qui avait déjà ordonné une rafle similaire de « Rouges » alors qu'il était Gouverneur du Massachusetts, donna son autorisation au raid sur Innsmouth, sous le nom de code Projet ALLIANCE. La Marine — en l'occurrence le Bureau de Renseignement de la Marine (*Office of Naval Intelligence*, ou ONI), le corps des Marines et les Garde-côtes — fut chargée de fournir les hommes et la puissance de feu nécessaires. Le *Bureau of Investigations* du Département de la Justice, en la personne de son directeur, J. Edgar Hoover, eut pour tâche de couvrir l'opération du sceau de l'autorité légale pour appréhender des « étrangers suspects et séditeux » en vue de déportation. Des délais dus à son organisation firent que le raid n'eut lieu qu'en février 1928 (pour plus de détails, voir le supplément *L'Évasion d'Innsmouth*). À la suite du raid, les Services Secrets et le Département du Trésor présentèrent au Président Coolidge des preuves photographiques de la « curieuse condition » des habitants. Des artefacts prouvant que ceux-ci s'adonnaient à une foi païenne furent également montrés au Président et ses ministres. L'ONI, Bureau de Renseignement de la Marine se refusa à présenter un rapport

complet avant l'analyse et la traduction des éléments réunis au cours de l'expédition. À la lueur de ces preuves, l'administration Coolidge décida d'attendre les conclusions du Projet ALLIANCE avant de lancer de nouvelles actions.

Après le raid, l'ONI avait conservé la charge d'environ 200 Profonds capturés. Une copie du journal de bord d'Obed Marsh avait également été saisie, ainsi qu'une histoire de la famille Marsh, datant de 1862, deux exemplaires (dont un sérieusement brûlé) d'un livre du Mythe, les *Écrits de Ponape*, et cinq tablettes de pierre coniques, pesant environ 25 kilos chacune et couvertes de glyphes. Le butin comptait aussi une traduction incomplète de ces étranges glyphes, compilée au cours des années par Robert Marsh, l'un des habitants. Robert Marsh avait été tué par les Marines en tentant de s'échapper lors de son arrestation, ce qui fait que les glyphes restèrent indéchiffrables jusqu'à ce que le Bureau les transmette à la Chambre Noire.

## La Chambre Noire

La Chambre Noire était un service dépendant à la fois du Département de la Défense et du Département d'État, spécialisé dans les renseignements sur les transmissions et le déchiffrement, qui avait servi durant la première Guerre mondiale sous l'appellation de Section 8 du Renseignement Militaire (MI-8). Au cours des négociations préparatoires au Traité de Versailles en 1919, La Chambre Noire (alors MI-8) avait assuré la sécurité des communications pour les forces américaines. Plus tard, au cours de la Conférence Navale de Washington en 1922, la Chambre Noire cassa le code japonais, fournissant ainsi des informations cruciales aux États-Unis. Il va sans dire que l'ONI se montrait impressionné par les capacités de la Chambre Noire au point de livrer les tablettes et papiers saisis à ses cryptologues en vue de décryptage. Ceux-ci reçurent les tablettes en avril 1928. En novembre 1929, était terminée la traduction de ce qu'ils appelèrent le *Livre de Dagon*. Leur rapport fut le premier exposé qu'eut le Président Herbert Hoover de la situation à Innsmouth et il n'en fut pas enchanté. L'administration Hoover avait beaucoup à faire en 1929. Tout d'abord, les Japonais regimbaient contre les limitations imposées à leur Marine par la Conférence Navale de

MJ-12 est une menace voilée et beaucoup (peut-être la majorité) des agents de Delta Green ne savent rien, ou si peu, de son existence et de ses buts. La plupart ont entendu parler de MJ-12 par le biais des théories concernant une conspiration liée aux OVNI, bien entendu, mais beaucoup ne croiront pas plus que cette agence existe qu'ils ne croient les théories selon lesquelles Elvis est encore vivant. Ces agents se concentrent sur d'autres types de menaces paranormales, en particulier celles liées aux activités de cultes. L'Histoire a prouvé qu'une bande de fanatiques marginaux est capable de provoquer d'énormes destructions, que ce soit à Insmouth ou au Cambodge. Sans parler des activités de cinglés solitaires intéressés par le paranormal, qui peuvent mener à des catastrophes. Ce genre de menaces constitue la routine des opérations Delta Green. Le futur de Delta Green est incertain. La plupart de ses agents estiment que l'organisation va opérer illégalement pendant pas mal de temps et peu se rendent vraiment compte à quel point Delta Green est près de la guerre secrète avec MJ-12. Si un seul groupe d'agents se plante

en beauté, l'organisation tout entière peut être compromise. C'est pourquoi les nouveaux agents sont choisis avec soin et les informations limitées. Une équipe qui se retrouverait sur une opération à laquelle sont mêlés les Greys et MJ-12, par exemple, pourrait ne recevoir que des informations strictement cadrées pour éviter que leur enquête ne remonte trop loin dans la hiérarchie de MJ-12. Le chef de cette équipe aura à peser soigneusement ses demandes de renseignements : la nécessité de certaines informations indispensables à la réussite de la mission avec un minimum de risque, face au maintien du secret concernant l'existence du groupe.

Étant donné l'apparente recrudescence des phénomènes paranormaux au cours des dernières décennies et celle des activités d'extraterrestres, les agents de Delta Green ont du pain sur la planche. Un monde immense les attend, derrière lequel se cache un autre monde invisible empli de terribles menaces pour leur vie et leur santé mentale. Delta Green a pour tâche ingrate de les maintenir séparés, quel qu'en soit le prix.



**22 mars 1997**

Une installation secrète du MJ-12 dans le désert du Nouveau-Mexique est prise pour cible par un commando inconnu et est complètement détruite.

**17 janvier 1999**

Le Capitaine de Frégate Richard Stanton de l'US Navy est assassiné par le MJ-12 après que celui-ci est menacé de livrer les agissements du MJ-12 au Pentagone.

**Novembre 1999**

Le Lieutenant-Général Gary Stengal de l'US Air Force et membre du MJ-12 prend le commandement et la direction de la base de la Zone 51 dans le Nevada.

**Février 2000**

Après le meurtre du Capitaine de Frégate Stanton en janvier 1999, les agents du NCIS démantèlent la cellule du MJ-12 à Washington.

**23 décembre 2003**

Un accident dans un des hangars de la Zone 51 endommage un vaisseau Grey et tue un de ses membres. Cet incident met à mal les relations délicates entre les extra-terrestres et le MJ-12.

**Juillet 2004**

Les relations entre Greys et MJ-12 reviennent au beau fixe et l'incident du hangar de la Zone 51 est oublié.

**Printemps 2007**

À la demande des Greys, une équipe de fouille est constituée afin de mener des recherches sur une cité perdue et enfoui au cœur de la forêt amazonienne et situé actuellement en Guyane française. Les fouilles ayant été découvertes par les autorités françaises, une violente confrontation entre le MJ-12 et les légionnaires, qui durera près d'une semaine, obligera le MJ-12 à quitter la place.

**2009-2010**

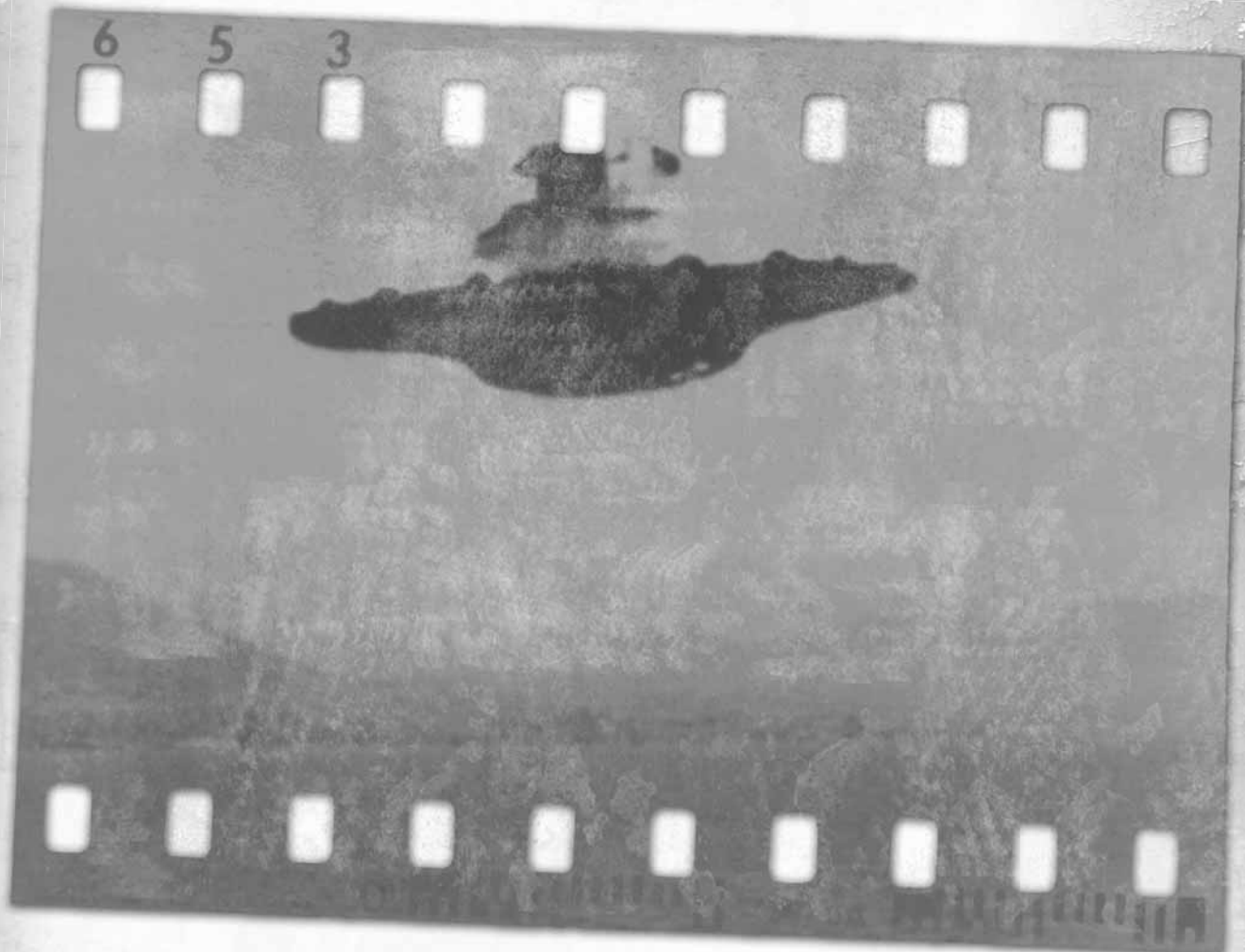
D'importants travaux ont lieu en secret dans la Zone 51 pour remettre en état de vol une soucoupe Grey.



Bill Clinton



Amiral Bobby Ray Inman



# Docteur Olaf Bitterich



## Docteur Olaf Bitterich

109 ans  
 Serviteur involontaire du Chaos  
 Rampant

Race : Caucasienne

APP	11	Prestance	55 %
CON	02	Endurance	10 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	23	Volonté	99 %

### Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	6
Santé Mentale	00

### Compétences

Baratin	82 %
Bibliothèque	63 %
Crédit	37 %
Écouter	34 %
Mythe de Cthulhu	52 %
Négociation	74 %
Persuasion	89 %
Psychologie	94 %
Sciences humaines	
Archéologie	71 %
Histoire	87 %
Sciences occultes	91 %
Trouver Objet Caché	37 %

### Langues

Allemand	95 %
Anglais	95 %
Grec classique	41 %
Hiéroglyphes égyptiens	38 %
Hiéroglyphes mayas	34 %
Latin	53 %
Naacal Muvian	32 %
Senzar atlante	32 %
Tsath-Yo hyperboréen	12 %

### Combat

• Armes de mêlée	77 %
Dague, dégâts 1D4+1 + Impact	

Le Dr Olaf Bitterich était occultiste dans l'Allemagne de l'entre deux guerres, se vantant d'être un médium capable de converser avec les morts mais en réalité tout juste un escroc, quoique très instruit et doué. Le titre de Docteur est, de surcroît, usurpé également.

En 1936, il fut recruté par la Karotechia en raison de son ascendance aryenne de pure souche et de ses connaissances occultes. Bitterich, alors âgé de 36 ans, n'était que trop heureux d'échapper aux servitudes militaires. Il ne pensait pas que les recherches de la Karotechia aboutiraient.

Il fut affecté à un projet consistant à exhumer et rassembler des personnes que l'on pensait avoir été des sorciers, magiciens ou autres. La Karotechia espérait que ces gens avaient pu être enterrés avec quelque objet puissant ou formule mystérieuse. Bitterich passa six années à cataloguer des cryptes et les contenus de nombreux cercueils et à tenter divers rituels afin de parler avec les défunts (certains de ces rituels étaient de sa propre invention). On n'obtint rien de remarquable jusqu'à l'exhumation de Alexis Ladeau, un associé de Friedrich Wilhelm Von Juntz (auteur tristement célèbre de *l'Unausprechenlichen Kulturen*). Ladeau était réputé avoir lu le second manuscrit de Von Juntz et l'avoir brûlé avant de se trancher la gorge avec un rasoir.

On trouva à l'intérieur du cercueil de Ladeau ce qui semblait être des pages du manuscrit inachevé (et supposé brûlé) de Von Juntz. Connaissant la réputation de ce dernier, Bitterich savait que cette trouvaille pouvait se révéler très précieuse, aussi dissimula-t-il les papiers au lieu de les montrer à ses supérieurs, afin de les examiner lui-même. Il s'agissait pour partie d'une description des moyens à employer pour contacter « ceux de l'au-delà ». Bitterich supposa qu'il s'agissait des esprits défunts, aussi décida-t-il de se servir de ce sortilège pour invoquer les grands chefs militaires allemands du passé.

Celui qui répondit n'était pas mort, mais ne peut non plus être qualifié de vivant, selon nos critères. Bitterich avait, en fait, découvert un sortilège permettant d'invoquer Nyarlathotep, le Chaos Rampant, Messenger des Dieux Extérieurs, mais celui-ci, vieux roublard s'il en est, ne se dévoila pas à Bitterich, préférant apparaître sous l'aspect de celui que ce dernier souhaitait voir, en l'occurrence le fantôme de l'empereur de Prusse, Frédéric le Grand. En un éclair, Bitterich, jusque-là cynique fanatique, devint un dévot fanatique.

Bitterich communia avec les « esprits » de héros allemands comme Bismarck, Nietzsche ou Arminius, transmettant leur sagesse au Führer et à Himmler, lesquels prenaient chaque avis pour argent comptant et modifiaient leur politique en fonction de ces déclarations. Lorsque l'armée russe encercla Berlin, Bitterich se préparait à rejoindre Hitler dans son bunker quand Nyarlathotep lui apparut sous la forme

du héros Siegfried pour lui expliquer que le Führer avait besoin qu'il quitte l'Allemagne et qu'il serait rappelé plus tard pour accomplir un grand dessein. Bitterich réussit à gagner la Suisse et de là l'Espagne où il attendit d'autres instructions.

La fois suivante, Nyarlathotep prit l'apparence d'Adolf Hitler lui-même. Le Führer expliqua à Bitterich qu'il n'était pas réellement mort, qu'il avait seulement transcendé les limitations de la chair pour atteindre un plan d'existence supérieur, ne faisant plus désormais qu'un avec les « Maîtres Éclairés » comme Bouddha, Jésus ou les Grands Prêtres d'Atlantis, et ce grâce aux énergies maîtrisées à la faveur des énormes sacrifices pratiqués dans les camps de la mort. Bitterich allait maintenant être son premier disciple et son prophète, répandant la nouvelle que l'ordre du Svastika n'était pas mort, qu'il venait simplement de renaître.

À partir de là, Bitterich voyagea par monts et par vaux sous la conduite du Führer, rassemblant les outils, connaissances et serviteurs qui lui seraient nécessaires pour élever la race aryenne à sa place auprès des Maîtres Éclairés, en particulier un groupe de douze élèves, tous bons aryens, apprenant auprès de lui les arts sombres et qu'il baptisa ses Bischofe (Evêques). En 1975, Bitterich et ses disciples enquêtèrent sur des rumeurs entendues au Moyen-Orient concernant un mercenaire allemand qui ne pouvait pas mourir. Les recherches les conduisirent à Reinhard Galt qui lézardait au soleil auprès de la piscine de La Estancia.

Bitterich était furieuse envers Galt et Frank, ses deux compagnons de la Karotechia, les insultant pour leur paresse et leur manque de foi. Comment osaient-ils rester étendus au soleil alors que leur Allemagne bien-aimée était coupée en deux par les Communistes et son air empuanti par l'odeur de la chair des Juifs ? Avaient-ils donc tout oublié ? Bitterich leur fit subir un cours de recyclage sur l'idéologie nazie tel qu'aurait pu le faire le Führer. Terrifiés et stupéfiés par la puissance de Bitterich les deux autres acceptèrent rapidement de reconstituer la Karotechia et de réunir les restes de ODESSA et les mouvements néo-fascistes naissants en une seule organisation.

Le repos ne devait même pas être accordé à ceux qui avaient donné leurs vies pour le Führer : Bitterich ordonna à Frank et Galt de mettre leurs relations parmi les criminels et les mercenaires en œuvre afin de rassembler les restes de Nazis décédés à travers le monde entier. Ces restes furent amenés à La Estancia où les Bischofe les ramenèrent à la vie à partir de leurs sels essentiels, pour qu'ils servent à nouveau le Führer. À la base, ces ressuscités sont tous loyaux à Bitterich, parce que celui-ci est capable de les réduire à ces mêmes sels essentiels d'une simple incantation, mais beaucoup le sont par gratitude et par adoration du Führer.

Ses deux complices n'impressionnent pas beaucoup Bitterich. À ses yeux, Frank n'est qu'un « technicien » qui s'est terré dans son « bac à glaçons » pendant quarante ans et Galt est juste un tueur efficace, comme le serait un bidon de Zyklon B, et même s'il dépend de ceux-ci et de leurs ressources, tant au niveau des finances que des relations internationales, Bitterich se considère comme le véritable pouvoir derrière la Karotechia, en raison de ses liens avec le Führer. Il est sûr que, grâce à ses Bischofe aryens, à tous les Nazis défunts et à la nouvelle génération de guerriers aryens, le Quatrième Reich durera vraiment mille ans et qu'il sera là pour le voir, au côté du Führer.

Le but ultime de Bitterich est de pratiquer des sacrifices de masse afin de fournir l'énergie vitale nécessaire pour l'amener au rang des Maîtres Éclairés. Au cours des dernières années, il a commencé à s'inquiéter, craignant que sa santé lui interdise d'y arriver. Aussi, dans l'espoir de jouer la montre, Bitterich incite ses Ritter et Bischofe à trouver le moyen d'exterminer des gens en masse pour permettre sa transmigration vers un stade supérieur d'existence. Il étudie également divers moyens magiques ou technologiques destinés à prolonger sa vie afin de pouvoir assister au triomphe du Quatrième Reich.

## Les douze Bischofe

Les Bischofe de Bitterich sont douze sorciers nazis dévoués à la progression des plans de leur maître, le Führer. Tous ont un POU de 18 et les sortilèges suivants : Altération physique de Gorgoroth, Contacter Der Führer (avatar de Nyarlathotep), Création d'un Portail, Flétrissement, Résurrection, Signe de Voor et Terrible malédiction d'Azathoth. Bitterich les garde sous sa coupe en conservant les sortilèges d'Invocation/Contrôle par-devers lui et en leur distribuant des Points de Magie par le biais de sa dague. Les Bischofe sont tous des allemands de sexe masculin âgés de quarante-cinq à soixante-dix ans et ont tous un exemplaire de *Mein Triumph* et une dague d'officier SS, non magique.

## Description

À 109 ans, Olaf Bitterich est confiné dans sa chaise roulante motorisée, semblable à une racine noueuse, distordu par l'âge et la haine. Son corps donne l'impression d'être une masse de fils emmêlés couronnée par un melon desséché. Il ne lui reste que quelques mèches de cheveux blancs sur un crâne volumineux et moucheté. Bien que son corps le trahisse (il a souvent besoin d'un caisson à oxygène), son esprit reste terriblement acéré. Ses yeux se remplissent de dévotion lorsqu'il contemple son bien-aimé Führer.

## Sortilèges

Altération physique de Gorgoroth, Contacter Der Führer (avatar de Nyarlathotep), Création de Portail, Enchanter une Dague Sacrificielle, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Résurrection, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathoth

## Objets magiques

### Dague Sacrificielle

Elle ressemble à une dague d'officier SS. Utilisée au cours d'un sacrifice humain, elle ajoute +25 % pour Contacter Der Führer, et si le sacrifice a lieu en présence de celui-ci, les Points de Magie de la victime s'écoulent dans la dague et de là dans n'importe quel récepteur, chose ou homme, au gré du propriétaire de la dague.

## Documents sur le Mythe

*Mein Triumph*

**Langue :** Allemand

**Complexité :** Facile (20 %)

**Durée :** Mois

**Mythe :** 2

**SAN :** 1

**Sortilèges :** Contacter Der Führer (avatar de Nyarlathotep)

**Notes :** Ce livre a été dicté à Bitterich par le Führer. *Mein Triumph* raconte comment celui-ci s'est trouvé transformé en demi-dieu par les sacrifices massifs perpétrés dans les camps de la mort et comment la race aryenne peut atteindre un tel stade par l'extermination des races inférieures. La couverture est illustrée d'un Svastika entouré par les ailes déployées d'une Horreur Chasseresse.





# TOP SECRET

TOP SECRET / MAGIC

JF TRANSMISION 1830132  
CLASSIFICATION TOP SECRET / MAGIC  
CIRCULATION PAR LES VOIES AUTORISÉES UNIQUEMENT  
COPIE INTERDITE  
PAGE 1 SUR 2  
PRIORITÉ : IMMÉDIATE

## MENTION DE RENSEIGNEMENT SPECIAUX

DTG PUB. : 281455Z JAN 49

RÉDIGÉ POUR : MSSG-1 sur la base aérienne militaire de Wright par MJ-4

### RÉSUMÉ :

Rapport sur un décès survenu dans l'équipe durant les analyses secondaires des matériaux et des propriétés physiques du « Seau ». Analyse et utilisations possibles de propriétés nouvellement découvertes à usage des Projets PLUTON et LUMIÈRE ROUGE.

### DÉBUT DU TEXTE :

Le Dr Stephen Courtis (cf. document A ci-joint) a été tué dans un accident d'une nature non encore complètement comprise, le 12 décembre 1948, dans le bâtiment 4 près de l'épave récupérée portant le nom de code « Le Seau ». Le Dr Courtis étudiait dernièrement les propriétés de certains symboles géométriques et mathématiques gravés à l'intérieur du vaisseau. Son travail auprès de MSSG-1 avait toujours été exceptionnel. S'il vous en souvient, c'est à lui que nous devons la découverte de la séquence correcte d'activation du moteur de l'appareil.

Ces derniers temps, Courtis s'était de plus en plus replié sur lui-même au point de ne plus vouloir travailler avec le reste de nos équipes. Son travail demeurait cependant tout à fait exceptionnel, aussi avons-nous laissé passer cette infraction. Il a obtenu un certain nombre d'avancées spectaculaires dans les mathématiques de la « Schématique de l'Engin » et, avec l'approbation de MJ-1, a été placé sous surveillance de Classe 1. Nous craignons qu'il n'ait attiré l'attention des Autres, comme le Dr Griest en août 47, peu avant sa disparition.

Les dernières séries d'expériences de Courtis ont démarré avec la découverte du maintien de la gravité à l'intérieur de l'appareil par des moyens inconnus (cf. rapport joint). Courtis pensait que les gravures sur les parois intérieures de l'engin manipulaient les lois physiques en distordant l'espace/temps et ce par l'utilisation d'énergies non encore découvertes. Ses notes (cf. « Feuille Blanche » ci-jointe) détaillaient la procédure par laquelle une distorsion du temps/espace pouvait être créée, simplement par le mouvement et l'extension de certaines figures géométriques simples sur une surface plane.

Les notions mathématiques mises en jeu dans ce rapport sont extrêmement complexes et n'ont été comprises que par les Docteurs Wexler et Malbayam qui ont exprimé leur incertitude quant à la façon dont le Dr Courtis a pu découvrir ces éléments. Les gravures sont très visibles à l'intérieur de l'engin mais une suite précise (et assez complexe) de mouvements est nécessaire pour en « activer » une. La formule (dorénavant appelée « Feuille Blanche ») est partiellement dérivée de sources inconnues et par conséquent susceptible d'avoir subi l'influence des Autres.

Le Dr Courtis a été vu assez tôt le 12 décembre par le personnel de sécurité. Son arrivée a été enregistrée à 05h30.

(Suite page suivante)

TOP SECRET / MAGIC

# TOP SECRET



code et remplissent des fonctions similaires à celles des avertissements, la différence étant un contrôle plus strict. Ces documents sont conservés dans un bâtiment SCI et ne peuvent être divulgués qu'à des personnes ayant accès en lecture à ce programme précis. Les documents diplomatiques, les enquêtes de contre-espionnage et les écrits recelant des connaissances du Mythe du Cthulhu peuvent tous postuler à ces programmes. Le nom de code du programme ne doit pas donner d'information sur la nature de celui-ci. Le Projet LIVRE BLEU est l'un des exemples les plus célèbres de Programme Spécial.

## Accréditations

Une accréditation de sécurité indique le degré de confiance du gouvernement envers un individu donné. Elle correspond à une classification des informations. On a donc des accréditations **Confidentiel**, **Secret** et **Top Secret**. Une enquête est menée sur le passé (BI : *Background Investigation*) de toute personne à laquelle on envisage d'accorder une accréditation ainsi qu'un contrôle au niveau de son agence (NAC : *National Agency Check*). Le DIS épluche les dossiers de la police et du FBI et interroge ceux qui le connaissent afin de déterminer la fiabilité du candidat.

Les personnes susceptibles d'obtenir une accréditation Top Secret sont soumises à une enquête en profondeur sur leur passé (SBI : *Special Background Investigation*) bien plus fouillée que les BI et NAC standards. Un entretien sous détecteur de mensonge est courant dans le cas d'un Programmes d'Accès Spécial.

Ces enquêtes sont renouvelées tous les quinze ans (cinq ans pour les accréditations Top Secret) et si ce n'est pas le cas, l'accréditation de l'agent descend automatiquement d'un cran. Toute la paperasse, les rapports d'enquêtes et autres informations dérogatoires, sont envoyées à la *Central Clearance Facility* (CCF : Service Central des Accréditations) qui prend la décision d'accorder ou de refuser l'accréditation demandée.

## Accréditations d'accès

Le fait d'avoir une accréditation de sécurité ne donne pas automatiquement accès à des informations classifiées, celui-ci étant accordé aux agents en fonction des nécessités de leur travail et du besoin de savoir certaines choses. Lorsqu'une personne se voit accorder l'autorisation de consulter une catégorie précise d'informations, on dit souvent qu'elle a accès « en lecture » à celle-ci.



# U.S. Marshals Service

(Marshals des États-Unis)

*Département de la Justice*

**Date de fondation :**  
1879

**Mission originelle :**  
Faire respecter les lois fédérales

**Mission actuelle :**  
Sécurité des tribunaux fédéraux, protection des témoins fédéraux, capture des fugitifs, transport et détention des prisonniers fédéraux, administration du *Special Operations Group*.

**Jurisdiction :**  
Les États-Unis et leurs territoires.

**Quartier Général :**  
Arlington, Virginie

**Effectifs :**  
94 Marshals des États-Unis et 3 324 Deputy-Marshals

**Budget annuel (en dollars U.S.) :**  
Environ 500 millions

## Histoire / Description

Durant quatre-vingt-un ans, au début de l'histoire du pays, les Marshals des États-Unis furent les seuls garants des lois fédérales (de la Rébellion au Whisky à la reconstruction après la guerre civile). Dans les années 1950 et 60, on dut souvent faire appel à leurs adjoints, les Deputy-Marshals, pour faire appliquer les lois antiségrégationnistes.

Aujourd'hui, leurs attributions sont les suivantes : (1) Ils doivent assurer la protection des cours de justice et des juges et Procureurs fédéraux. (2) Ils appliquent le Programme de Protection des Témoins fédéraux, faisant déménager ceux-ci et leur fournissant une nouvelle identité. (3) Les Marshals opèrent, conservent et gèrent toutes les saisies de biens (1 milliard de dollars en 1992) pour le compte du Département de la Justice. Ils exécutent également ses convocations, sommations et autres mandats. (4) Ils assurent le transport et la détention des prisonniers, récupèrent, déportent ou transfèrent 100000 prisonniers fédéraux par an. (5) Les Marshals maintiennent en activité le *Special Operations Group*, une force paramilitaire mobile d'élite, composée de Deputy-Marshals prêts à répondre à tout appel vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Le SOG peut rassembler une équipe n'importe où dans le pays en moins de six heures pour répondre à une situation d'urgence nécessitant une intervention fédérale. (6) Enfin les

Marshals s'occupent de rechercher les fugitifs qui soit se sont évadés de prison, soit ont enfreint les règles de leur liberté sur parole, de leur probation ou de leur permission. Les deux tiers des fugitifs ramenés en cellule le sont par les Marshals (17 000 par an environ), lesquels effectuent plus d'arrestations que toutes les autres agences fédérales de lutte contre le crime réunies. Ils collaborent également avec INTERPOL afin d'appréhender les fugitifs recherchés par les autres pays et de procéder à l'extradition de citoyens américains.

## Professions possibles

### Deputy-Marshals

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché + deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de chasse & Armes automatiques, Corps à corps : Arts martiaux, Métier : Informatique, Pister, Vigilance.

### Membre du Special Operations Group

Athlétisme, Discrétion, Écouter, Sciences humaines : Droit, Se cacher, Trouver Objet Caché + deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de poing, Armes de chasse & Armes automatiques, Corps à corps : Arts martiaux, Vigilance.

## Exemple de personnage

### Vincent Malone

31 ans

**Race :** Afro-américaine  
**Éducation :** Licence de Criminologie  
**Profession :** Deputy-Marshal

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

#### Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	80

#### Compétences

Baratin	46 %
Bibliothèque	57 %
Écouter	34 %
Métier	
Informatique	41 %
Pister	66 %
Psychologie	68 %
Sciences humaines	
Anthropologie	62 %
Droit	33 %
Trouver Objet Caché	79 %

#### Langues

Anglais	88 %
---------	------

#### Combat

• Bagarre	50 %
• Boxe anglaise	48 %
• Armes de poing	65 %
Smith & Wesson Modèle 4006, dégâts 1D10+1	



# Bureau of Alcohol, Tobacco, Firearms and Explosives (ATF)

(Bureau des Alcools, tabac, armes à feu et explosifs)

## Département du Trésor

### Date de fondation :

1<sup>er</sup> juin 1972

### Mission originelle :

Faire respecter les lois sur la production et la vente d'alcool, de tabac, d'armes à feu et d'explosifs. Enquêter sur les incendies et explosions.

### Mission actuelle :

Inchangée

### Juridiction :

Les États-Unis et leurs territoires.

### Quartier Général :

Washington, D.C.

### Effectifs :

4 890 dont plus de 3 000 agents.

### Budget annuel (en dollars U.S.) :

1,34 milliard

## Histoire / Description

L'ATF est presque continuellement en état de siège ou près de l'être. Si ce n'est pas du fait de la *National Rifle Association*, c'est suite à une plainte pour discrimination raciale lors d'une embauche ou parce qu'il ne donne pas suite aux plaintes pour harcèlement sexuel dans ses rangs. À un moment donné, Ronald Reagan avait même promis de démanteler l'ATF. La principale mission de cette agence est aujourd'hui d'arrêter les trafiquants d'armes

illégalles et elle doit souvent avoir recours à des équipes paramilitaires et à des agents infiltrés. Ses agents se sont fait une réputation de « cow-boys » qui préfèrent enfoncer les portes à coups de pied avant de donner les vidéos pour le journal du soir plutôt que de transmettre calmement des assignations à comparaître. Il faut reconnaître que, à une exception près, ces attaques surprises ont empêché les suspects de faire usage des armes automatiques illégales qu'ils détenaient. Au crédit de l'ATF, il faut reconnaître l'efficacité avec laquelle ses agents ont inspecté l'emplacement de la bombe du World Trade Center, trouvé le numéro minéralogique du véhicule dans lequel elle se trouvait et permis l'arrestation des terroristes. Leur laboratoire criminel est excellent, tout comme leur faculté de retrouver une arme. Il leur a fallu quatorze minutes pour remonter du numéro de série de l'arme avec laquelle on avait tiré sur le Président Reagan jusqu'à John Hinckley Jr.

## Professions possibles

### Agent spécial de l'ATF

Baratin, Contacts & Ressources, Sciences humaines : droit, Écouter, Armes à feu : armes de poing, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux compétences à titre personnel.



## Exemple de personnage

### Shannon O'Williams

27 ans

**Race :** Caucasienne

**Éducation :** Licence d'administration policière

**Profession :** Agent spécial de l'ATF

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

### Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

### Compétences

Baratin	32 %
Discretion	43 %
Écouter	41 %
Psychologie	58 %
Sciences formelles	
Chimie	63 %
Sciences humaines	
Droit	39 %
Se Cacher	44 %
Trouver Objet Caché	64 %

### Langues

Anglais	80 %
---------	------

### Combat

• Bagarre	55 %
• Aïkido	50 %
• Armes de poing	73 %
Beretta 92, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	52 %
Héckler & Koch MP5, dégâts 1D10	

# National Aeronautics and Space Administration (NASA)

(Administration Nationale de l'Aéronautique et de l'Espace)

## Agence Gouvernamentale

### Date de fondation :

29 juillet 1958

### Mission originelle :

Développer les programmes spatiaux civils et militaires.

### Mission actuelle :

Inchangée + l'étude des planètes, des sciences de la Terre et mise en place de programmes d'astrophysique via les télescopes spatiaux.

### Juridiction :

Les États-Unis et leurs territoires

### Quartier Général :

Washington D.C.

### Effectifs :

18 000

### Budget annuel (en dollars U.S.) :

17,6 milliards

## Histoire / Description

Le développement d'un programme spatial aux États-Unis vit le jour au lendemain de la Seconde Guerre mondiale. À cette époque, les trois principales factions de l'armée américaine à savoir l'U.S. Army, l'U.S. Navy et l'U.S. Air Force mettent en place, chacune de leurs côtés, un groupe de recherche destiné à la mise au point d'un lanceur pouvant mettre sur orbite un satellite artificiel. En 1956, les États-Unis et l'URSS annoncent être capable de mettre sur orbite un tel engin dans les 2 ans à venir, cela amorce la course à la conquête spatiale entre les deux grandes puissances. Côté américain, le projet est confié à l'équipe de la Navy à travers le programme Vanguard qui s'avèrera être un cuisant échec et sera loin de tenir la comparaison au programme soviétique qui met, le 4 octobre 1957, le premier satellite artificiel Spoutnik 1 en orbite.

Cet échec ébranla l'opinion américaine qui eut du mal à digérer cette cuisante défaite et ce, malgré le fait que quelques mois plus tard, l'équipe de l'U.S. Army, dirigée par l'ingénieur allemand Wernher Von Braun (l'inventeur des V2), réussit à son tour, le 1<sup>er</sup> février 1958, à lancer sur orbite le premier satellite artificiel américain : Explorer 1. Cette défaite poussa le président américain Dwight D. Eisenhower à centraliser les connaissances, les ressources et les efforts à travers une agence spatiale unique, la NASA, qui verra le jour le 29 juillet 1958.

Sous la direction, entre autres, de Von Braun et de son équipe, tous récupérés par l'armée américaine en 1945 lors de l'invasion de l'Allemagne, les recherches aboutirent rapidement au développement de programmes spatiaux habités. Une nouvelle fois battu par les soviétiques, le programme Mercury permet à Alan Shepard

d'effectuer un vol suborbital en 1961 et à John Glenn de devenir le premier astronaute américain à effectuer une orbite complète autour de la terre en 1962. Mais entre-temps en 1961, John F. Kennedy somme la NASA de faire marcher un homme sur la lune avant la fin de la décennie, afin de redorer un prestige américain ridiculisé par l'URSS.

Ce message, clair et explicite, émanant de Washington amena la création du programme Apollo. Tous les efforts et les énergies vives furent concentrés dans la recherche et l'élaboration d'engins permettant une mission lunaire. Après de nombreuses séries d'échecs sur la fiabilité des lanceurs et 8 ans après l'annonce de Kennedy, la mission Apollo 11 amènera, le 21 juillet 1969, Neil Armstrong et Buzz Aldrin sur le sol lunaire battant pour la première fois les soviétiques dans la course à la conquête spatiale.

À compter de cette date, les programmes spatiaux habités et les lancements de satellites artificiels civils et militaires vont se succéder à un rythme régulier jusqu'au lancement de la navette spatiale Columbia le 12 avril 1981. Ceci marquera une nouvelle étape dans les programmes de vols habités. À ce jour, de nombreux satellites et de nombreuses sondes ont été lancés dans l'espace par la NASA. Les sondes Voyager sont par exemple destinées à traverser la Galaxie et à étudier au plus près les planètes de notre système solaire et sont chacune porteuses d'un message destiné à d'éventuels peuples extraterrestres. Mais la NASA c'est aussi le développement de projets scientifique tels que le programme de télescope spatial Hubble destiné à explorer la galaxie, ou aussi la mise en œuvre de la station spatiale internationale, sorte de laboratoire cosmique. Plus récemment, c'est la planète rouge à savoir Mars, qui attire l'attention des chercheurs et plusieurs programmes lui seront consacrés. Des sondes et robots, envoyés sur place, ont fourni pour la première fois des images et des données scientifiques destinées à préparer un éventuel vol spatial habité vers la quatrième planète de notre système solaire.

Aujourd'hui, les missions de la NASA sont aussi diverses que variées et couvrent tous les champs de recherche spatiale : l'étude planétaire, solaire et l'astrophysique mais aussi la recherche et l'étude des différentes couches atmosphériques de la Terre. En marge de tout cela, la NASA a développé depuis de nombreuses années, un pôle de recherche en aéronautique permettant l'élaboration de nouveaux concepts d'aéronefs terrestres et spatiaux.

## Profession possible

### Enquêteur de la NASA

Armes à feu : Armes de poing, Bureaucratie, Baratin, Écouter, Métier : Aéronautique, Psychologie, Sciences formelles : Physique Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance + une compétence à titre personnel.



## Exemple de personnage

### Jeremy MacAllister

32 ans

**Race :** Caucasienne

**Éducation :** Licence de physique et maîtrise en ingénierie aéronautique

**Profession :** Enquêteur de terrain de la NASA

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

### Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

### Compétences

Baratin	44 %
Métier	
Aéronautique	71 %
Écouter	58 %
Sciences formelles	
Physique	62 %
Sciences humaines	
Droit	42 %
Trouver Objet Caché	56 %

### Langues

Anglais	83 %
---------	------

### Combat

• Armes de poing	62 %
Springfield XD Sub Compact,	
dégâts 1D10+1	



## Rejeton de la protomatière

Chair « pensante »

CON	18	Endurance	90 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	26	Puissance	99 %
TAI	21	Corpulence	99 %
INT	00	Intuition	NA
POU	12	Volonté	60 %

### Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	20
Mouv	1

### Combat

• Pseudopode	35 %
Dégâts 1D6+ Impact	

**Armure :** Immunisé contre les coups et les coupures. Le feu, les sortilèges et les armes enchantées le blessent normalement.

**Perte de SAN :** 1/1D8

Angel n'a pas assisté au meurtre de son mari. Elle a entendu Billy sangloter puis l'a vu courir hors de la maison, le bras couvert de sang jusqu'au coude. Angel s'est précipitée vers la chambre de Billy pour y trouver Rich, un trou énorme dans la poitrine, rendant son dernier soupir.

Elle est certaine que Billy Ray n'avait rien à voir avec la drogue.

## Les amis de Billy Ray

Billy Ray fréquentait une bande de jeunes gens qui pour l'essentiel traînaient, écoutaient de la musique très fort et demandaient à leurs frères aînés d'acheter de la bière pour eux au *Merle's Country Bunker*.

Vous pouvez développer ces jeunes selon vos besoins. Ils n'ont pas grand-chose à apprendre, si ce n'est que Billy Ray n'avait absolument rien à voir avec la drogue (ce qui est vrai, pour autant que les agents le sachent). Si on leur demande où Billy aimait traîner et où avait-il pu se cacher durant le temps qu'il a «perdu», ils indiquent le réservoir d'eau qui est le rendez-vous du soir et du week-end. Le shérif Oakley et tous les parents de la ville peuvent le confirmer.

## Le réservoir

Le réservoir est situé dans les collines au nord de la ville. Les agents s'y rendent après avoir découvert la contamination de la ville ou parce qu'ils supposent que Billy Ray a pu y passer une partie du temps «perdu».

S'ils le font avant que Derringer ait envoyé le composé détecteur de protomatière, ils n'y découvrent rien d'intéressant. Les environs du lac montrent des traces de fréquentation — canettes de bière vides, sachets de chips, les restes d'un feu de camp — mais il n'y a rien de suspect, ni rien qui ait à voir avec Billy Ray Spivey.

Si les agents disposent du composé, c'est une autre histoire. En vaporiser autour du lac fait apparaître des marques pourpres partout : dans l'air, sur l'herbe, sur le bâtiment abritant les pompes du réservoir. Une vaporisation sur l'eau lui donne une couleur pourpre, la plus pure qu'ils aient vue. Il est évident qu'il tiennent là l'origine de la contamination de la ville par la protomatière — bien que cela n'explique pas l'étrange opération chirurgicale infligée à Billy Ray.

## La mairie

Les agents découvrent vite qu'il est difficile de parler aux dirigeants de la ville. Il leur faut prendre rendez-vous un jour à l'avance et ce à la mairie même. Un appel au domicile de l'un des conseillers ne donnera qu'un «Oh, il est peu à la maison ces jours-ci. Essayez plutôt à son bureau». Les proches des conseillers ont reçu pour instruction subconsciente, via la protomatière présente dans leur organisme, de

ne rien trouver de bizarre au comportement de ceux-ci et de n'y voir que leur travail habituel. Il est possible de prendre rendez-vous mais avec un seul conseiller à la fois. Les excuses invoquées — c'est la période de impôts dans le pays, ce qui donne énormément de travail — ne résistent pas à une vérification auprès des mairies des villes voisines.

Le conseiller rencontré se montre courtois et amical et répond à leur questions sur un ton aussi normal que possible. Il prend un air grave si les agents font état d'avertissements sérieux et promettra de faire le nécessaire. Ce qui signifie bien sûr que les conseillers vont contrôler les personnes qu'il faut pour étouffer l'affaire.

Si un ou plusieurs agents forcent la porte de la salle du conseil municipal, une vision terrible s'offre à eux. Des livres et papiers sont disséminés dans toute la pièce, les meubles sont retournés et les fenêtres occultées. La moitié du plancher est occupée par une masse glaireuse — de la protomatière — qui contient les corps des conseillers qu'elle a absorbés et leurs visages apparaissent à sa surface, à différentes hauteurs, parlant tous à la fois. Lorsqu'un conseiller doit être vu seul, il peut s'extraire de l'ensemble mais il ne peut y en avoir qu'un à la fois qui le fasse pour ne pas compromettre l'emprise qu'ils exercent sur les habitants de la ville. En cas de combat, on utilisera les caractéristiques du Rejeton de Protomatière.

## Merle's Shut Eye

Ce petit motel d'une douzaine de chambres est la propriété de Merle Barn, l'homme le plus riche de Groversville (ce qui ne veut pas dire grand-chose), président du conseil municipal et également propriétaire du *Merle's Country Bunker* (seul établissement de la ville autorisé à vendre de l'alcool) et du garage automobile Merle.

C'est le seul endroit où peuvent descendre les agents durant leur séjour, à moins de louer des chambres à un fermier, ce qui est contraire au règlement. De toutes façons, le motel est un endroit correct où les agents ne risquent pas grand-chose.

Deux chambres y sont occupées par des gens susceptibles d'intéresser les investigateurs. L'une par Scott Adams, rédacteur en chef d'une lettre d'information ufologique appelée *Surveillez le ciel !* et ufophile fanatique. Scott est mort la veille de l'arrivée des agents. Le gérant de l'hôtel n'est pas au courant du décès. L'autre personne est Jane Allen, la petite amie de Billy Ray Spivey qui s'est terrée au motel sous la protection (à cette époque) de Scott Adams.

## Scott Adams

Adams, rédacteur en chef de *Surveillez le ciel !*, un bulletin ufologique du Tennessee, et chercheur amateur en ufologie, est