

PROJET AD(A)N

PETIT SUPPLEMENT DELTA GREEN

BY RICOU

TABLE DES MATIERES:

NOTES DE L'AUTEUR; IDEE DE CAMPAGNE, LES C.I.A'S	02
GESTION DES EVENEMENTS; PREMISSES DE CAMPAGNE ET "RESUME EXPRESS"; FIL ROUGE CAMPAGNARD; COMMENT J'AI MENE	03
GOA'ULD TOUCH IN CTHULHU	04
LE SANCTUAIRE, L'ANTRE DES MECHANTS	05
LES PERSONNAGES DE L'OMBRE	07
REGLES ADDITIONNELLES	09
GENERIQUE DE FIN – A BON DEJA :- (.....	11

NOTES DE L'AUTEUR:

CTHULHU HU... HU... HU... J'AIME ! ... DELTA GREEN ? J'ADORE !!!

Ces quelques écrits sortent d'une mise à jour de mes vieilles notes d'une campagne de Delta Green qui dura un peu plus de deux ans (fréquence de jeu chaque trois semaines environ), dont j'ai eu un énorme plaisir à mener et j'espère qu'il en est de même pour mes courageux investigateurs aguerris (ci-après c.i.a's), puissent-ils me pardonner l'endurance de mes ludiques turpitudes©. Vous y trouverez également une compilation de petites règles additionnelles que j'utilise quand je mène.

Volontairement je n'y ai pas intégré les scénarios – trop fastidieux et inutile à mon goût, mais j'ai pris le soin de résumer la trame que j'ai utilisée pour mener et de donner quelques titres, des fois que ... Libre à vous de vous en inspirer et j'espère que vous prendrez plaisir à utiliser ce modeste petit supplément.

IDEE DE CAMPAGNE ET "RESUME EXPRESS":

Vous l'aurez vite compris, la terre était une fois de plus en danger à cause de savants fous, de militaires avides de puissance et de dirigeants désirant devenir Maîtres du monde (pour vos dossiers, je suis actuellement en période de formation pour la même place ©).

J'avions donc décidé de mettre un peu de Goa'Uld dans Cthulhu par le biais de cette campagne, élément que vous trouverez décrit un peu plus bas dans ce document.

Cette campagne démarrait sur une simple enquête qui allait conduire les joueurs dans plusieurs états américains et, cerise sur le gâteau, avec deux scénarios se déroulant à Genève – 1) [CERN CONNECTION](#) ET 2) [SECRET MEDICO'BANCAIRE](#) – et un troisième à Berlin – [VON STAUBLITZ JE PRESUME ?](#), avant de revenir aux U.S.A. pour quelques aventures et le Grand Final.

Le premier but était de tenter d'identifier qui était réellement le **Caporal Adam Dowhsson**, ce qui fut fastidieux, mais porteur. En effet, les c.i.a's trouvèrent une petite société pharmaceutique – *Pharco Tech* et avec ce début ils remontèrent la piste principale devant les mener à la base des vilains. Ils découvrirent que la Central Intelligence Agency (Delta Green 276, ci-après DG) pensait chapeauter la totalité de ce projet, largement inspiré du film *Stargate*, mêlant technologie extra-terrestre et surtout des travaux sur la modification du génome humain avec la race Goa'uld.

Apprenant que la CIA était téléguidée à travers la Karotechia (DG 097), qui elle-même en profitait de se jouer de Majestic-12 (DG 063), les c.i.a's devaient rapidement se mettre en sécurité afin de démonter la menace pesant sur leurs vies, notamment en tentant de démanteler ou du moins de se faire oublier par la Karotechia, soit en lui créant des suffisamment de problèmes ou en lui causant de dégâts afin qu'elle tourne la tête dans une autre direction que les c.i.a's, même temporairement.

Se faisant passer pour "portés disparus, présumés morts" en profitant des événements du 11 septembre 2001, la Karotechia ainsi que le gouvernement américain ne se soucièrent plus trop de mes c.i.a's, qui se trouvent actuellement dans un paradis balnéaire avec de nouvelles identités, fondant une agence de détectives privés et le tout aidé par Delta Green (DG 031); en effet, c'est à la fin de la campagne qu'ils ont été contactés par cette agence pour rentrer à son service, ce qu'ils ont vivement acceptés. Leur but reste de chercher plus avant ce qui est advenu des vilains mis hors service et de pouvoir "éventuellement-peut-être-envisager-de-tenter" de revenir au grand jour, avec la garantie de rester en vie, mais ceci est une autre campagne.

LES C.I.A.'S:

Pour cette campagne je devais utiliser des c.i.a's venant d'agences gouvernementales américaines diverses et citées dans le supplément Delta Green. Vous retrouverez dans le chapitre "GENERIQUE DE FIN", chapitre "REMERCIEMENTS", les différentes agences utilisées. Ce qui est très important, c'est qu'ils se connaissaient tous d'une manière ou d'une autre et pour ceci, j'ai improvisé une petite introduction – [VERS LUISANTS OU YEUX BRILLANTS ?](#) – se basant sur un stage de survie "multi agences", dans le Bayou de Louisiane. Une franche camaraderie est née entre eux et une petite expérience mystique à fait que la mayonnaise aventurière à prise. Prenant des heures supplémentaires et/ou congé exceptionnel non payé, ils se sont tous donnés rendez-vous à Seattle (point de départ de ma campagne) pour éclaircir un mystère et commencer le premier scénario – [ON NE MEURT PAS TROIS FOIS](#).

Note déhemme:

Le groupe de joueurs que j'avais (et que j'ai toujours) était composé de trois garçons et d'une fille. L'équipe ainsi composée était plus axée sur la réflexion investigatrice et ensuite sur l'action mais avec un maximum de discrétion pour ne pas se faire repérer inutilement. Ils ont également décidé de faire appel le moins possible, pour ainsi dire pas du tout, aux relations et autres connaissances professionnelles des différentes agences gouvernementales représentées.

GESTION DES EVENEMENTS:

Ce qui a été difficile pour les c.i.a's, c'était de ne pas interférer avec cette enquête dans leurs différents domaines professionnels. Pendant la partie je demandais de temps en temps à chacun ce qui avait été donné comme excuses pour la partie professionnelle. Je prenais également le soin de donner des indications/renseignements/réponses par courriel, afin de donner un côté plus intéressant et vivant de cette suite de parties. Par contre, sur le tard, ils ont été découverts par une erreur tactique provenant d'une mauvaise gestion de leurs différents alibis – [NOYADE ACCIDENTELLE ?](#) – et j'ai pris plaisir à mettre la pression, notamment en menant quelques parties en temps réel. Pour ce faire, j'ai utilisé un chronomètre et deux minuteries en cas de séparation du groupe, ainsi que des émetteurs-récepteurs portatifs pour simuler les téléphones portables. Sur ce coup je suis presque certain que je me suis plus amusé que mes propres c.i.a's.

PREMISSSES DE CAMPAGNE:

Pendant le stage de survie de deux semaines, un participant d'une autre équipe se tue suite à une chute mortelle de 35 mètres. L'exercice terminé et mené à bien par les c.i.a's, ils constatent que "le tombeur" est toujours vivant et qu'il court comme un zèbre en pleine forme. Le docteur du groupe, avec un joli jet de T.O.C., réussit à voir son regard briller intensément pendant quelques dixièmes de secondes, avant que "le tombeur" soit embarqué manu militari par des "men in blue" dans un hélicoptère tout aussi bleu nuit, sans immatriculation et décollant comme un fou furieux. Posant quelques questions aux pnj's sur place, le groupe s'est heurté violemment à un silence collectif, ainsi qu'une remontée de bretelle une fois de retour dans leur bureau respectif.

C'est dans la partie "narration du déhemme", qu'ils ont eu l'occasion de recroiser "le tombeur" au niveau professionnel, sans jamais avoir le temps de le rattraper. Les recherches diverses et variées dans les différentes agences gouvernementales représentées par le groupe de c.i.a's, ne donnèrent rien d'autre que "le tombeur": Adam Dowhsson, était mort pendant un accident d'hélicoptère pendant la première guerre du Golf. Il n'en fallait pas plus pour que ça démarre avec des envies d'enquêtes et surtout le fait de braver interdits et inconnus.

FIL ROUGE CAMPAGNARD:

Pas de doute, il fallait immédiatement que les c.i.a's savent qu'ils avaient à faire avec trois entités extras gouvernementales, soit 1) La Karotechia, maîtresse du projet AD(a)N, sachant pertinemment que 2) Majestic-12 était dans le coup et c'était donc l'occasion rêvée pour régler de vieux comptes "Agence vs. Agence" avec sa rivale de toujours et de tenter, pourquoi pas, de mieux s'implanter sur le sol américain et 3) Le Gru SV-8 (Delta Green Countdown 059, ci-après DG.CD), qui est présent sur le territoire américain et qui connaît également Majestic-12 avec laquelle il aimerait bien partager quelques informations, mais qui est totalement opposé à la Karotechia dans ma campagne.

De fait ce troisième "invité mystère" m'a été très utile pour quelques moments anthologiques de confusions parmi les c.i.a's, dans certain moment la scène était digne d'un bon film de John Woo, avec multiples braquages entre les intervenants.

La plupart des scénarios étaient toujours reliés soit par la Phar Tech, soit par John Dowhsson, sans oublier le groupe de nettoyeur lancé par la Karotechia sur les traces des c.i.a's, qui arrivèrent à en capturer un vivant et qui avec une malheureuse succession de jets critiques contre le déhemme, permirent de livrer une position stratégique de cette dernière – [Le Château De La Pierre Du Loup](#), situé dans l'état de l'Indiana, qu'ils prirent d'assaut avec de très bonnes idées, révélant un peu plus la conspiration tournant autour d'eux.

COMMENT J'AI MENE:

Cela n'a pas été de tout repos, ayant un groupe de joueurs créatif et surtout n'hésitant pas à utiliser le mail ainsi qu'Internet, ce que je n'ai pas interdit, bien au contraire, car j'aime être surpris par eux. La seule règle d'or, qui a été respectée à la lettre, était que si des renseignements étaient susceptible de modifier la campagne/les scénarios, ils devaient m'être communiqués avant la prochaine partie, afin que je puisse de mon côté adapter et cela n'a été fait que deux fois. Par contre mes joueurs savaient également que je n'aurais aucune gêne à exploiter également Internet et pour vous donner une petite idée, il a été échangé entre les joueurs et le déhemme 273 mails – que se soit des courriels de groupe ou individuels et presque autant entre les joueurs (266 pour être précis), sans copie pour le malheureux déhemme. Un grand merci au Tableur Excel qui m'a été d'un grand secours, notamment pour les tableaux individuels que, dès le départ, j'ai tenu par joueurs et par parties avec un section "événements", afin de m'y retrouver; surtout quand la question du style tombe: "*Dans l'avant dernière partie, j'avais un indicateur et je le contacte à nouveau pour lui demander si...*".

GOA'ULD TOUCH IN C'THULHU

COMMENT CA MARCHE ?:

Pour la création d'un pnj goa'uld, je boostais un peu ses caractéristiques, mais un de mes joueurs, Major Billy "DOC HOLLIDAY" ZEKEED, a voulu tenter l'expérience en tant que médecin et surtout par curiosité, donc j'ai pondu quelques notes qui ont été retouchées parties après parties et la version définitive tient sur une page.

CREATION DU SYMBIOTE:

Prendre les caractéristiques Pouvoir, Force, Dextérité et Constitution, tirer 6D6 pour le Pou et la Con. Diviser par trois les résultats et les noter à côté du "résultat brut" en arrondissant à l'unité inférieure (Con 14:3 = 4.666, pas de chichis, le résultat final c'est 4 un point c'est tout !!!).

Exempli gratia: **Symbiote Towtow** = Pou 21/07 et Con 14/04.

DOMPTER LE SYMBIOTE:

Prendre les caractéristiques Pouvoir et Constitution du joueur et les opposer à un tirage avec un D100 au symbiote.

Exempli gratia: Billy Pou 16/21 et Con 12/14. Par unité de différence, c'est 10% de malus pour le futur hôte, soit $21 - 15 = 6 \times 10 = 60\%$ donc le jet de Pou doit se situer entre 01 et 39% pour réussir à s'imposer au symbiote. Même règle pour en supporter le choc physique.

Si échec des jets de Pouvoir et de Constitution par le joueur, son personnage passe au panthéon des pnj's. Si échec qu'au niveau du Pouvoir, en réussissant le jet de Constitution, il peut retenter de dompter le symbiote avec un nouveau jet de Pouvoir, si réussi, c'est Noël; si c'est raté, copie d'une feuille de perso vierge et on refait un c.i.a. ☹.

Pour rejeter le symbiote volontairement, il faut réussir successivement un jet critique de Pouvoir et de Constitution. Je vous l'avais dit, ce n'est pas forcément un cadeau que de "symbiotiser" avec un extraterrestre. Exclu de se faire opérer, cf. § "MORT DU SYMBIOTE ET/OU DE SON PORTEUR".

SYMBIOTE DOMPTE, MODIFICATIONS DU C.I.A.:

On prend les chiffres du symbiote divisé par trois, qui seront additionnés aux caractéristiques du joueur et on apporte les modifications nécessaires selon les règles. Avec sa nouvelle santé mentale, l'on déduit ce que le c.i.a. a déjà perdu avec ses expériences passées. En aucun cas, même si avec cette correction la Santé mentale du joueur dépasse les 100, il sera exempté des jets de San en cours de partie. Seul un résultat de 00%, considéré comme un échec critique, lui fera perdre les points de San normaux, avec les effets secondaires y relatifs.

CE QUE CELA APPORTE AU C.I.A.:

Nouvelle compétence "CONNAISSANCES GOA'ULD", qui augmentera de 1% par utilisation du joueur de son symbiote dans une partie (que ce soit 1 fois ou 10 dans une partie, ce sera qu'1% – dura lex, sed lex !!!).

Quand la personnalité propre du c.i.a. voudra laisser communiquer son symbiote, il devra réussir un simple jet de Pouvoir. Si raté, on recommence avec un malus de 5 cumulatif et quand le malus dépasse le Pouvoir initial, le c.i.a. sombrera dans un profond sommeil pendant un résultat d'une heure par tentatives ratées. Si réussi, le symbiote se comportera normalement et la deuxième personnalité du joueur répondra normalement aux questions posées, tout comme il utilisera la technologie Goa'uld sans malus. Pour mettre fin à la communication, il suffit de faire le jet inverse afin que le c.i.a. reprenne le dessus de son symbiote, l'envoyant dans un recoin de son cerveau.

Confronté à de la technologie Goa'uld, le joueur-porteur pourra tenter de la comprendre/utiliser avec le niveau% de sa nouvelle compétence, sans faire appel à son symbiote si il le désire. Par contre si le jet est raté, il perdra 1% dans cette nouvelle compétence et cela s'additionnera avec d'éventuels échecs successifs.

MORT DU SYMBIOTE ET/OU DE SON PORTEUR

La mort du symbiote entraînera un jet de Con de la part du c.i.a, selon les règles du § "DOMPTER LE SYMBIOTE". Si raté, il meurt aussi. Si réussi, par tranche de 5% du malus avec le jet en opposition, cela correspondra à une semaine d'hospitalisation avec pour symptômes une fatigue générale énorme et des délires psychotiques.

Si on tente d'enlever le symbiote de son porteur par une opération chirurgicale, c'est la mort immédiate de son porteur et de son hôte, quel que soit le résultat aux dés.

LE SANCTUAIRE

L'ANTRE DES MECHANTS

DIRECTEUR ET AUTRES PERSONNALITES PRINCIPALES:

M. Scott MORRIS, Colonel USAMRIID, détaché à la C.I.A. et directement sous les ordres de **M. Gavin ROSS**, MJ-3 (DG 078/090) qui dirige ledit projet en solo. Mais une entité bien plus obscure coordonne ledit projet, il s'agit du **Professeur Ernesto JIMINEZ**, qui n'est rien d'autre que le bras droit du **Herr Doktor Olaf BITTERICH** (DG 105), "patron" de la KAROTECHIA et qui est très intéressé par le projet de **MORRIS**.

SITUATION:

Ancienne base « silos-missiles » dans l'Etat de l'Utah, perdu en pleine forêt. Ladite base est gardée par la 8^{ème} division d'infanterie légère – 150 soldats, sous les ordres du **Colonel Ronda REMINGTON**, qui ne rend compte qu'à **M. Scott MORRIS**.

Note déhemme:

Je n'ai pas fait de plans de la base, m'aidant d'un autre jeu de rôle/plateau "James Bond 007", possédant quelques plans de bases, les photocopiant en format "A3" tout en y apportant quelques modifications pour mes besoins ludiques.

La sécurité est considérée comme étant de niveau 8 sur 10 et l'ordre de « tir à vue sans sommation » est activé, étant bien entendu que seules les personnes possédant l'autorisation de passage, dûment délivrée par **Gavin ROSS** – et personne d'autre – permettent l'accès, selon le niveau d'autorisation au sein de la base, qui est découpé en cinq parties, soit:

- VERT Accès de surface uniquement et aux bâtiments sous escorte d'un sous-officier.
- BLEU Accès aux bâtiments de surfaces et sans escorte.
- NOIR Accès aux bâtiments de recherches en surface et premier sous sol, sous escorte d'un sous-officier et d'un garde.
- VIOLET Accès libre au centre en général, sauf l'étage "rouge", mais accompagné d'une ordonnance militaire.
- ROUGE "Full access" à tout le centre et que pour quatre personnes, soit **a) Gavin ROSS, b) Scott MORRIS, c) Ronda REMINGTON et d) Professeur Ernesto JIMINEZ.**

Il faut compter environ **300** personnes sur le site, compris les militaires (150/150), personnel administratif (30/180), personnel médical (40/220), chercheurs/scientifiques (20/240) et divers qui font partie de l'extérieur de la base (60/300), dont le bureau du **Sheriff Adam Mac Cormick**, du Comté de Vernon, ancien lieutenant du 8^{ème} de division d'infanterie légère, section renseignements. Donc tout étranger qui poserait des questions un peu anormales sur le sujet, serait vite repéré – Jet chance 65% du Sheriff, arrêté pour une broutille quelconque afin de vérifier son identité et en référer à **Ronda REMINGTON**.

SECURITE – ENCEINTE - PATROUILLES:

L'enceinte de protection ultramoderne, est électrifiée comme il se doit et trois mètres devant cette dernière il y a, chaque dix mètres, un panneau indiquant les interdictions militaires d'usage, ainsi que les risques encourus et surtout l'autorisation de tir à vue une fois dans l'enceinte !!!

Elle est composée de grilles de quatre mètres cinquante de haut, avec penchant intérieur/extérieur. Il y a un chemin de ronde de cinq mètres de large, avec dans le sol des détecteurs de masse répartis aléatoirement – Jet de chance : 2 pour progresser d'un mètre – et de l'autre côté de la seconde enceinte (l'intérieure donc), il y a un dégagement de vingt-cinq mètres, tondu deux fois par semaine. Les patrouilles entre les deux enceintes sont composées d'une jeep militaire, avec quatre militaires à bord, trois soldats et un sous-officier. Ils sont reliés en permanence avec le quartier général de la garde et, en cas de pépin, deux hélicoptères – un Apache et un Cobra, sont prêts à décoller dans les 30 secondes pour se rendre sur place, en environ 5 minutes. Il y a également des patrouilles aléatoires avec deux motos. Chaque septante-cinq à quatre-vingts mètres, il y a un mirador devant l'enceinte intérieure. A noter également que des drones patrouillent quand il fait mauvais temps, avec des capteurs thermiques. Le contrôle de la surface de sécurité extérieure est vérifié deux à trois fois par semaine, c'est selon l'humeur du Commandant de la place.

BATIMENTS DE SURFACE – ADMINISTRATIFS ET AUTRES:

La plupart des bâtiments administratifs sont libres d'accès, pour autant que l'on possède la/les carte/s magnétique/s idoines (cf. § situation). Ils abritent le personnel administratif ainsi que les différentes structures nécessaires pour les besoins d'une telle base (petit restaurant 4* pour les officiers, cantine, cinéma, aire intérieure de jeux – billards/flippers/fléchettes/..., salle de sports, terrain multisports, blanchisserie, dortoirs uniquement pour le personnel administratif civil et autres selon besoin/s du déhemme).

BATIMENTS DE SURFACE – RECHERCHES SCIENTIFIQUES :

Chaque accès est contrôlé par deux militaires devant la porte et la sécurité y est assez souple à l'extérieur. A l'intérieur, chaque porte est dotée d'un système qui capte la carte magnétique du scientifique, enregistrant ainsi ses déplacements et leurs fréquences. Quelqu'un qui ne devrait pas s'y trouver, serait bien vite enfermé soit dans une pièce ou entre deux couloirs, qui sont dotés de caméras vidéos de surveillance basique.

BATIMENTS DE SURFACE - MILITAIRES:

Ces bâtiments possèdent absolument tous un accès carte, avec en plus un code digital alphanumérique à huit positions. Dès qu'une effraction est constatée, le bâtiment se voit fermé hermétiquement ainsi que toutes ses pièces, par des volets métalliques et des portes coulissantes de sécurité. Ensuite il est fouillé méthodiquement pour y trouver l'intrus, qui risque fort de se faire malmener.

SYSTEMES D'AERATIONS:

Ils sont tous sous alarmes, soit de contact – entre les plaques et aléatoirement des vérifications sont faites par des petits robots télécommandés, ce trois fois par semaine.

BATIMENTS PREMIER SOUS-SOL – RECHERCHES SCIENTIFIQUES:

Là c'est le royaume de la science, de la blouse blanche pour les civile et de la tenue camouflage pour les militaires. La sécurité y est très pointue, notamment au niveau de l'hygiène. Personne ne peut entrer et/ou sortir sans passer par le sacro saint sas de décontamination. Ici aucune arme à feu, que des armes possédant des munitions caoutchouc, des tasers ainsi que la simple mais très efficace matraque semi souple.

A noter également que chaque couloir est couvert par trois caméras de surveillances, soit deux fixe sur chaque angle dudit couloir et la troisième est rotative pour vérifier les angles morts des deux premières.

BATIMENTS « RED ACCES » :

Le saint des saints. Son accès est géré que par les quatre personnes citées sous p. 5, § situation. Le complexe est immense, puisqu'il y abritait les anciens silos à missiles. Actuellement il y a la « porte des étoiles » et les locaux servant pour les recherches scientifiques poussées, avec chambres blindées de tests pour les échelles 1/1. Il y a également des dortoirs pour accueillir tant le personnel militaire que civil.

La sécurité y est maximum est là on ne plaisante pas. C'est dans un premier temps la prison locale et ensuite les différents tests des scientifiques pour qui l'argent est la seule motivation de la progression au nom de la science médicale. Il y a eu quelques curieux qui ont été livrés par le shériff Mac Cormick et qui n'ont jamais été retrouvés. En effet, il y a tout ce qu'il faut ici pour faire disparaître.

Notes déhemme :

Pour information, mes c.i.a's y ont pénétré en force, sur les deux scénarios, avec l'aide des commandos Delta Force (DG 255), afin d'y découvrir toute l'horreur qui y régnait en maître entre ces murs. Presque pas de prisonniers. A noter que Jimenez a réussi à prendre la fuite, que Remington est morte dans un tri croisé de ses homme, que Morris est dans un coma profond et que Ross ne sera jamais inquiété, car tout ce qui le reliait à ce projet a été détruit, prenant le soin également de tuer le shériff Mac Cormick, des fois que...

Pour la suite, Delta Green s'est occupée d'investir les lieux et d'y mettre son veto avec l'aide du symbole « danger biologique », faisant fuir les curieux. Il y a une foultitude d'éléments pouvant être exploités, que je n'ai pas encore développés par manque de temps, mais l'imagination aidant, il y a de quoi faire.

LES PERSONNAGES DE L'OMBRE:

J'ai la sale habitude de décrire succinctement mes Pnj's et ce pour deux raisons, soit a) pour ne pas trop m'entraver dans des pertes de temps inutiles et b) suivant le déroulement d'une partie, tout doit rester modulable et ne pas "forcer" le déhemme à aller contre les événements produits et/ou créés par la partie, donc il n'y aura que des descriptions succinctes.

Caporal adam dowhsson – sziss'talwar

Canonnier dans l'U.S. Navy Marine Corps (DG.CD 419), 28 ans, physique commun, cheveux noirs coupés en brosse, yeux verts foncés, il est en fait possédé par un Goa'Uld du doux nom de Szizz'Talwar, qui est le responsable de la garde personnelle de Ra sur son monde. Sa porteuse étant morte, le hasard malheureux du Caporal Dohwsson passant à proximité de ce dernier l'a condamné à tout jamais. Il a accepté de collaborer avec Majestic-12, à la condition qu'il puisse un jour retourner chez lui et ainsi trouver un hôte digne de ce nom, ce qui a été accepté.

Son comportement est très calqué sur les documentaires militaires qui lui ont été présentés et il peut sembler "trop martial", ce qui ne fait pas de lui pour autant une larve rampante. Au contraire, il n'hésitera pas à tuer pour garder son identité secrète.

Notes déhemme:

C'est un personnage récurrent de ma campagne et jamais il n'a pu être suffisamment approché pour être ne serait-ce que blessé. Dans la seconde partie de ma campagne, il sera l'élément déclencheur de son départ, car retrouvant les c.i.a's par ses propres moyens, il les obligera à quitter leur retraite plus tôt que prévu et là il y a de fortes chance qu'il soit tué soit par mes c.i.a's ou par son employeur, car il en sait beaucoup trop.

Colonel Scott MORRIS

Détaché à la C.I.A., 57 ans, physique athlétique un peu empâté, chauve, yeux verts. Toujours soucieux de ne rien laisser au hasard, il a l'habitude d'aller loin dans les détails, afin de ne pas se laisser surprendre, à noter que c'est un tacticien redoutable et que son livre de chevet est "Sun Tzu – L'art de la guerre". Son charisme ainsi que son autorité sont indéniables, car ses hommes sont prêts à mourir pour lui.

Notes déhemme:

De près comme de loin, il adore son métier et la responsabilité confiée par son supérieur hiérarchique direct au sein de la C.I.A., Gavin Ross, lui procurera probablement ses galons de général avec une mutation de rêve: Hawaï, donc il met tout en œuvre pour ne pas décevoir son patron et il a su s'entourer de personnel compétant, ayant pu – chose rare militairement parlant, créer sa propre unité en rappelant des hommes et une femme – Ronda Remington, ayant servis sous ses ordres. Pour le Shériff Adam Mac Cormick il était trop tard pour le faire réintégrer dans l'armée, mais discutant avec lui, il lui a promis un poste de shérif à Hawaï par le biais de ses pistons.

M. gavin ross

MJ-3 (DG 078/090) dans la hiérarchie de Majestic-12 (DG 063), 62 ans, physique de "tonne laid", barbe et cheveux roux hirsutes, yeux noirs, toujours vêtu d'un costume trois pièces noir, avec chemises grises et cravates rouge sang, il fait peur et il en profite. Sa fonction, outre MJ-3, est de se renseigner sur les possibilités en applications militaires du projet "porte des étoiles", ce qu'il fait avec merveille. Il est toujours accompagné de deux "mib's" armés. Il ne sait pas et ne saura probablement jamais qu'il est manipulé par la Karotechia, via le Professeur Ernesto Jimenez.

Notes déhemme:

Il ne sait absolument pas qu'il est manipulé par la Karotechia. En effet, Ernesto Jimenez est un médecin spécialisé en génie génétique et il a, par le passé, sauvé Steevie, son fils, en acceptant de l'opérer dans la base militaire dans le plus grand secret. En effet, aucun médecin civil n'ayant accepté de tenter une opération médicale vouée à l'échec selon les spécialistes.

Professeur Ernesto JIMINEZ

Bras droit du Herr Doktor Olaf Bitterich, enfin plus fils spirituel en fin de compte, Ernesto est âgé de 56 ans avec un physique à faire pâlir un boulimique. Grand, maigre, il mange comme quatre et ses yeux, gris clairs, sont souvent fixés dans le vide. Des cheveux poivre et sel mi-longs viennent entourer un visage rond de clown, mais seulement quand il sourit, ce qui est rare. Officiellement il travaille pour la C.I.A., Département "Occult & Mystic Researches", mais il est une taupe envoyée par la Karotechia et il rend directement ses rapports à son "père spirituel" par le biais de courriels codés envoyés via un téléphone satellite.

Notes déhemme:

Non seulement il tient Gavin Ross par les testicules, mais en plus il s'est mis le Colonel Ronda Remington dans la poche, car il est courant de son homosexualité – mais pas avec qui, lui promettant de s'occuper d'une éventuelle fécondation in vitro avec sa compagne, si elle le désirait, évitant ainsi toute une procédure administrative longue et fastidieuse, risquant de lui faire perdre également sa place ainsi que ses galons.

Herr Doktor Olaf BITTERICH

Très intéressé par le projet de Morris, il est le "patron" de la Karotechia (DG 104). Agé de 95 ans, paraplégique, il a tout du savant fou, mais qui garde très bien la tête sur les épaules. Son fils spirituel, Ernesto Jimenez, est sa source d'informations sur le Projet AD(a)N de la C.I.A. et c'est encore lui qui donne certaines indications pour les recherches à effectuer, via sa taupe. Le fait de le voir fait perdre, une seule fois je vous rassure, 1D4 de San.

Notes déhemme:

C'était le principal vilain de ma première campagne (il l'est toujours, mais sous forme éthérée actuellement). Je précise à ce stade, qu'en ce qui me concerne, la Karotechia est beaucoup plus importante que ce qui est décrit dans les règles originales de Delta Green. Par contre j'ai laissé les « têtes pensantes de DG » croire que tel n'était pas le cas, ce qui dans le deuxième volet que je vais commencer sous peu, risque bien de laisser de bonnes et mauvaises surprises.

Colonel Ronda REMINGTON

Charmante rousse de 46 ans, yeux verts jade, physique de sportive mais avec de jolies formes féminines, elle n'a pas son pareil pour se faire respecter par ses hommes, surtout qu'elle règle ses différents avec eux sur un tatami et, qu'à ce jour, elle n'a jamais été vaincue. Les mauvaises langues de la base disent qu'elle est lesbienne et... c'est vrai !!! Elle est l'amante de Paula Lester, secrétaire particulière du Professeur Ernesto Jimenez, qui n'est pas au courant. Pour la petite histoire, Paula Lester est l'ex-petite amie du Sheriff Adam Mac Cormick, qui lui a servi de piston pour rentrer dans le personnel de la base.

Notes déhemme:

En dehors d'être amoureuse de Paula Lester, rien d'exceptionnel en ce qui la concerne. C'est juste une femme dans un monde de brutes qui sait se faire respecter par ces hommes, qui sont prêts à la suivre jusqu'en enfer si il le fallait.

Adam Mac Cormick

Playboy californien type, cheveux blond « coupe GI », yeux bleus, corps entretenu par des séances de musculation, 38 ans, il avait le charisme qu'il fallait pour chasser la vermine locale. Il n'hésite pas « régler les problèmes lui-même » et surtout, quand cela devient trop important pour lui – ce qui n'est pas encore arrivé à ce jour, il en réfère à son ancien supérieur militaire, le Colonel Scott MORRIS, dont il a une dévotion sans limite envers ce dernier.

Notes déhemme:

Vers la fin de ma campagne il a trahi son Colonel, se rendant compte qu'il couvrirait bien malgré lui un projet qui le dépassait. Il en a profité pour « filer à l'anglaise », avec une nouvelle identité complète pour un pays européen et il sait qu'il est à la merci des c.i.a's. Ayant compris la leçon, il a repris, à Paris, la gestion d'un petit bar-tabac dans le 14^{ème} arrondissement – « L'est à Minet », qui me servira par la suite pour d'autres scénarios européens.

RÈGLES ADDITIONNELLES CTHULHU & DELTA GREEN

INTRODUCTION:

Cthulhu et Delta Green sont des jeux que j'affectionne tout particulièrement et des années de parties, que ce soit devant et/ou derrière l'écran, ainsi que la pratique d'autres jeux de rôles ¹ avec des systèmes plus ou moins proches, m'ont permis de pratiquer ces règles additionnelles que j'utilise lorsque je mène. J'espère que vous y trouverez du plaisir lorsque je serais vilement caché derrière mon écran pour vous faire subir l'action de mes scénarios issus de mon imagination tordue.

1) NOMBRE D'ACTIONS PAR TOUR:

De base une action par tour, sans malus, mais si le joueur désire en faire plus, j'en autorise un maximum de trois (y. c. la 1^{ère}), la seconde étant à **malus 55%** et la troisième à **malus 90%**.

Si la compétence du Courageux Investigateur Aguerri (ci-après C.I.A.) est inférieure au troisième malus, j'autorise le jet de dé, mais que pour un résultat critique situé entre 01 et 05%.

1 Tour = une minute et 1 Round = six secondes.

2) VISÉES:

Tir sur une partie du corps bien précise, sans visée = malus de 20%.

Tir à la tête, si la cible est touchée, elle est morte, sauf si protection suffisante cf. ch. 3.

Tir avec visée, maximum 2 rounds et +10% par round, mais la compétence ne peut dépasser 99%.

3) GILETS PARE-BALLES ET CASQUES:

GILETS PARE-BALLES	PROTECTIONS	MALUS DEX	CASQUES	PROTECTIONS	MALUS DEX
Léger	3	.-	Léger	2	.-
Moyen	4	2	Moyen	3	1
Lourd	5	4	Lourd	4	2

Mais... mais... mais... Comment ça marche ?

1 point de protection = 3 points de dommages. Si dans un combat 4 points de dommages touchent le gilet ou le casque, le 2^{ème} point de protection disparaît. Donc sur un gilet pare-balles de type léger – trois points de protection, il n'en restera plus qu'un seul...

Un gilet pare-balles moyen (m/dex 2) + un casque lourd (m/dex 2) = malus dextérité de 4.

Une fois le seuil de protection dépassé, le gilet et/ou le casque ne protègent plus rien...

4) INITIATIVE:

Pour agir en premier – à défaut le plus rapidement possible, un jet de D20 sous Dextérité, le résultat le plus bas agit le premier. Un résultat de 20, fait perdre l'action au ... c.i.a. et le déhemme utilise un tableau secret ² pour en déterminer les conséquences...

5) LA MORT... UN DOULOUREUX SUJET, N'EST-IL POINT ?:

Le c.i.a. qui arrive à 0 point de vie est dans le coma et il devra être rapidement stabilisé, ce qui peut se faire avec un jet en Premiers soins → **malus 50%**, Médecine → **malus 25%** et Chirurgie normale.

Si les jets sont ratés, à chaque round le c.i.a. perd un point de vie et arrivé au 1/3 négatif de son total de points de vie, **il est mortibus froidibus**.

¹ Notamment Ars Magica, Cyberpunk, James Bond 007, Stormbringer et Tigres-Volants (©)

² Tellement secret qu'il ne sera pas reproduit sur ce document (©).

6) LOCALISATIONS DES DEGATS:

Facile, Résultat dé unité et j'ai repris la localisation des Règles de Cyberpunk, soit :

Tête	Torse	Bras gauche	Bras droit	Jambe gauche	Jambe droite
01	02 à 04	05	06	07-08	09-10

A noter qu'il ne faut pas en tenir compte si le joueur décide de prendre le temps de viser, cf § 2.

7) MUNITIONS:

Je considère 4 munitions différentes (le reste étant à jeter en ce qui me concerne) soit :

	DEGATS	AUTRES
CLASSIQUE	Normaux.	-.-
ARMOR-PIERCING	Normaux.	Gilets pare-balles, casques et blindage pas pris en compte. Jet de marchandage –50% pour trouver au marché noir.
EXPLOSIVE	+ ¼ R dé/s dégâts.	Jet de marchandage – 60% pour trouver au marché noir.
CAOUTCHOUC	- 50% R dé/s dégâts.	Résultats dégâts transposés sur Constitution, cf. exemple.

Munitions caoutchouc, exempli gratia:

Le c.i.a., sans protection aucune, encaisse une balle en caoutchouc de fusil à pompe qui lui fait un total de dégâts de 14. Ceux-ci sont divisés par 2, donc = 7. Ledit C.I.A. à une Constitution de 14, à laquelle on impute les 7 de malus (ouch !!!) et là il doit réussir un jet de Constitution à 7.

Réussi : Tant mieux, mais pendant 1 tour toutes ses actions sont à moins 50%.

Raté : Bienvenue au pays des songes pour Résultat dé unité round.

Petite précision, les balles en caoutchouc n'ont aucun effet sur les gilets pare-balles et les casques.

8) JETS EN OPPOSITION – MARGE DEMANDEE :

De temps en temps je demande la marge du jet effectué par le c.i.a., afin d'estimer la réussite de l'action face à son adversaire, exemple :

Albert, braqueur à la petite semaine, est poursuivi par une voiture de police à Paris, il est 17 heures 15 et il s'engage sur le « périph ».

Son jet de conduite (compétence de base à 68%) est de 28% - **marge 40%**.

Bernie, policier de garde, poursuit Albert et s'engage sur le boulevard périphérique à sa suite.

Son jet de conduite (compétence de base à 75%) est de 32% - **marge 43%**.

Différence des marges = 3% en faveur de Bernie, ce dernier grignote du terrain.

Ces jets peuvent aussi se faire à la demande du joueur, un peu comme le principe du duel et la meilleure marge l'emporte.

Il est également possible d'utiliser ceci pour les combats, ce qui les rends plus intéressants et tactiques, mais également beaucoup plus longs.

X **=** **=** **=** **=** **X**

GÉNÉRIQUE DE FIN

À BON DÉJÀ :-)

MATERIEL UTILISÉ:

Pour ces écrits, j'ai essentiellement utilisé *Cthulhu – Règles 5^{ème} édition*, ainsi que les deux excellents suppléments en anglais *Delta Green* et *Delta Green Countdown*.

CINEMATOGRAPHIQUES APPUIS:

Yaouuuu *Stargate*, plus le film que la série télévisée; *Aliens (2)* pour l'ambiance des investigations de la base des méchants pour le final; *X-Files* pour quelques "foxeries" empruntées; *Le Caméléon* pour l'équipe de tueurs de la Karotechia lancée aux trousses des c.i.a's, sous la responsabilité de la charmante Mademoiselle Baker et *24 heures chrono* pour certaines parties en temps réel (Note déhemme: c'est pas évident à mener, mais mes joueurs ont bien "flippé" et surtout ils ont adoré !!!).

MUSICALES INSPIRATIONS:

Musiques des films cités au chapitre précédant, *Vivaldi – Les Quatre saisons*, pour la partie "Prisonniers du savant fou" et à chaque partie en bruit de fond, du *Jean-Michel Jarre* et une station de radio américaine trouvée sur le ouaibe et différente à chaque fois.

QUEBES FOUILLES:

SITES INTERNET EN FRANÇAIS:

1. <http://www.tentacules.net/index.php>, « de la bombe » !!! ;
2. <http://www.scenaritheque.org>, trop souvent méconnu, bonne mine d'infos.

SITES INTERNET EN ANGLAIS³:

1. <http://www.delta-green.com/>, je ne pouvais pas l'ignorer, très bon aussi ;
2. <http://www.disinfo.com/site/>, très intéressant et bonnes idées pour des conspirations :
3. <http://www.cnn.com>, pour les infos du jour avant les parties aux U.S.A.

REMERCIEMENTS:

Mon épouse pour son aide; notre chat pour sa dactylo impromptue avec ses deux papattes sur le clavier; mes c.i.a's: Capitaine Pierre "YETI'YETU ?" DENONNES – National Security Agency (DG 251); Special agent Charleen "STOP IT !" MAC GUINEESS – Federal Bureau of Investigation (DG 262); Lieutenant Jack "BULL" STEGALL – U.S. Secret service (DG 273) et le Major Billy "DOC HOLLIDAY" ZEKEED – U.S. Army Medical Research Institute of Infectious Disease (DG 243); ainsi que ceusses et ceux que j'oublie, un tout grand merci !!! Sans oublier les ©, ™ & ® relatifs aux différents noms cités dans l'ensemble de ce document.

RICOU.

³ Là j'ai été restrictif, car il y a trop et il fallait choisir, en espérant que « mon cru » vous donnera satisfaction©.