

# LE GROUPE THANATOS

*Un contexte de campagne pour Delta Green*

## L'existence est un cycle...

L'inspecteur Reeve ralentit progressivement avant de garer sa voiture devant l'allée, déjà fortement encombrée, de la petite résidence bourgeoise de banlieue. Il faisait nuit et les quelques gyrophares des véhicules de police déjà présents l'aveuglaient un peu. Un agent fit mine de lui demander de circuler, mais il se ravisa lorsque Reeve lui montra sa plaque.

Il resta assis quelques instants, le regard perdu. Une femme en pleurs traversa son champ de vision et le tira de sa torpeur. Elle était accompagnée par un pompier. Une voisine choquée probablement. Elle serait interrogée en temps voulu.

Il se passa une main dans les cheveux, puis il commença à se masser la tempe droite. Un mal de crâne s'annonçait. Il était à peine 21h00. La nuit allait être longue, très longue...

*Pourquoi... ? Pourquoi ?*

Ce n'était pas l'odeur de sang, ni la vue de tous ces corps qui lui donna la nausée. Non, ce qui l'écoeura lorsqu'il pénétra sur les lieux, c'est que l'horreur n'avait même pas pris la peine de se cacher. Juste derrière la porte d'entrée, exhibée telle une œuvre d'art macabre gisait le corps éventré d'une petite fille. Elle devait avoir quoi ? Sept ans peut-être ? Et un peu plus loin dans le salon se trouvait celui d'un jeune garçon d'une dizaine d'années, dans le même état.

Reeve avait accepté depuis longtemps l'idée que la faucheuse ne faisait pas de sentiment avec l'âge de ses victimes. Mais la mort devait rester quelque chose d'intime. C'était juste une question de respect.

- Juste de respect...
- Qu'est-ce que tu dis, Jack ?

Il ne s'était pas rendu compte qu'il pensait tout haut, pas plus qu'il n'avait vu venir Mary. *Non pas Mary, crétin ! C'est Tyler ! Inspecteur Tyler !* Il secoua légèrement la tête, en colère contre lui-même. C'était idiot. Penser à des choses pareils dans de telles circonstances, c'était plus qu'idiot : c'était déplacé.

Mais son parfum...

- Ca va Jack ?
- Oui, oui, ça va. Juste un peu mal au crâne.

La douleur s'était accentuée depuis son arrivée.

Tyler le regarda, perplexe :

- Qu'est-ce que tu fais ici ? Je veux dire : ça me fait plaisir de te voir, mais ce n'est pas ton secteur.

- Je passais dans le coin, et j'ai vu de l'attroupement. Qu'est-ce que tu as ?

Elle sembla le jauger quelques instants avant de s'écarter un peu. Après tout, le point de vue de Reeve lui avait souvent été utile, pourquoi s'en priver ?

- Je ne sais pas trop en fait. J'hésite encore entre le crime passionnel et la folie meurtrière.

Il resta silencieux alors qu'ils gravissaient une à une les marches maculées de sang menant à l'étage supérieur. A mi-chemin, il se crispa et porta vivement sa main sur sa tempe. La douleur devenait insupportable.

- Tu es sûr que ça va aller ? Tu n'as pas été consulté de spécialiste pour tes maux de tête ?
- Si, si... Mais c'est comme ça, je suis fatigué c'est tout... T'as du café ?

*Mal... si mal...*

L'étage était peut-être pire que le rez-de-chaussée. Plus de sang, plus de corps. Une odeur prenante rendait malade toutes les jeunes recrues qui s'éclipsaient les unes après les autres. Certains courageux revenaient avec un sac en plastique entre les mains en prévision.

Impassible Reeve but une autre gorgée de café.

Devant ses yeux se dressaient une scène dramatiquement morbide : une femme à moitié nue, le corps meurtri et la gorge tranchée, gisait sur un grand lit deux places. Son sang s'était répandu dans toute la chambre et sur le parquet. Dans un angle de la pièce, le corps d'un homme sur le sol, adossé au mur. Il était couvert de sang et avait les poignés tranchés. Juste à côté de lui, à quelques centimètres de sa main droite, un couteau de cuisine rouge et poisseux.

Reeve et Tyler restèrent silencieux quelques instants tandis que la police scientifique s'affairait à relever les multiples empreintes, fibres et cheveux qui pourraient peut-être tirer cette affaire au clair.

- Qui vous a prévenu ?
- Un adolescent de 15 ans. Il aurait reçu un appel depuis le portable du fils aîné de la famille, mais personne ne répondait. Il a tenté de joindre la famille pendant une bonne partie de la journée. Il est même venu, mais personne ne lui a ouvert. Il a fini par prévenir la police.
- Le fils aîné ?
- Le corps se trouve dans la chambre d'à côté. Il avait effectivement son portable allumé. On est en train de l'examiner.

La douleur ne passait pas.

Il prit un cachet d'aspirine effervescent et le plongea dans son gobelet, sous le regard surpris de sa collègue. Ca n'allait vraiment pas être bon.

- Alors, tu en penses quoi ?
- J'élimine le crime passionnel. Pourquoi s'en être pris aussi à ses enfants ? Sa femme encore...
- D'après une enquête de voisinage préliminaire, leur couple battait de l'aile et elle le trompait. Le mari était par ailleurs très jaloux. Enfin, ce ne sont que des rumeurs et je sais que ce n'est pas suffisant, mais les premiers indices tendent dans cette direction. La folie meurtrière alors ?

Sa tempe le lança une nouvelle fois, plus violemment encore. Ses tympans semblaient vriller sous l'effet de la douleur. *Tant de peine...Tellement de tristesse...Mal... Si mal...*

- Non plus. Ce n'est pas le mari.
- Comment le sais-tu ?

Reeve lui porta un regard désabusé. Il aurait tant aimé lui répondre... *Il est devant toi, Mary. Il*

*est sur le corps de sa femme et il pleure. Et il souffrira jusqu'à ce que justice soit faite.*

## LA FONDATION DU GROUPE

### Histoires de Fantômes...

Le Groupe Thanatos est une institution fondée le **lundi 20 décembre 1982**, à **Providence** dans le Rhode Island par **Mark J. Collers**. Son influence, d'abord limitée, a augmenté un peu plus chaque année, réunissant de plus en plus de spécialistes et d'experts. Même si dans le milieu scientifique, les théories du groupe restent encore tournées en dérision, sa renommée ne cesse de croître, surtout depuis le développement spectaculaire de l'Internet, le meilleur moyen de diffusion jamais inventé.

Aujourd'hui, le Groupe est un élément avec lequel il faut compter dans toutes les études de phénomènes paranormaux, quels qu'ils soient. Cependant, malgré les dons de plus en plus importants chaque année, il manque de ressources et donc d'agents à travers le monde. De plus, ses enquêtes ne sont pas systématiquement axées sur des phénomènes meurtriers, au contraire d'autres organisations tels que le Delta Green.

Le principal secteur d'activité du Groupe, constituant sa spécialité et presque exclusivement son fond de commerce, concerne les études sur la mort, l'Au-delà et la vie après la mort sous toutes ses formes. Initialement basées sur les facultés des médiums, sur les apparitions et les communications avec les fantômes et l'exploration de l'au-delà, les activités du Groupe se sont peu à peu diversifiées au contact du Mythe pour devenir moins saines et plus dangereuses. Les morts-vivants et autres formes de demi-vie sont maintenant le fer de lance des recherches du Groupe, s'attirant l'attention de nombreuses organisations telles que la Karotechia, la Destinée ou encore d'autres sectes...

### La Genèse ...

Collers est né le 4 avril 1954, suite à un accouchement très difficile qui faillit lui coûter la vie. Dès son plus jeune âge il est victime de visions que personne d'autre ne perçoit. Ses parents, croyants et strictes, lui font consulter de nombreux psychologues avec pour unique résultat de plonger l'enfant dans un mutisme dont il ne sortira que beaucoup plus tard. C'est à la mort accidentelle de son père, en 1968, qu'il comprend qu'il est capable de voir les morts, puisqu'il passe alors des nuits entières à discuter avec l'esprit de ce dernier.

Paradoxalement, converser avec les morts ne le coupe pas des vivants, bien au contraire. Il acquiert une certaine forme d'humilité qui le pousse à comprendre les plaies des défunts pour soigner les maux des vivants. Il passe alors de longues nuits de son adolescence à arpenter les cimetières et entendre ce que les hommes n'ont eu le temps de dire de leur vivant. Et il entreprend des actions en conséquence : des lettres

d'amour jamais écrites, des mots d'excuse à jamais perdus, des aveux apaisants oubliés...

Très doué pour les études, il s'intéresse énormément à tout ce qui a attiré au paranormal et à la parapsychologie. Il suit dans ce sens des études de psychiatrie et obtient facilement son doctorat. En même temps il suit des cours de médecine et obtient en candidat libre son diplôme. Enfin, en loisir il s'intéresse à la physique quantique et obtient un niveau fort élevé. Toutes ces connaissances acquises lui donneront les armes nécessaires pour fonder le Groupe.

Aux cours de ses multiples actions en faveur des défunts, il se crée tout un réseau de connaissances et de relations à travers les Etats-Unis. Mais à force de fréquenter le paranormal, il finit par rencontrer certaines manifestations du Mythe. Il en conclue alors que les morts – et les phénomènes paranormaux en général – peuvent parfois représenter un danger qu'il faut combattre. Il décide ainsi d'utiliser ses connaissances et ses facultés pour le bien du monde. En créant le Groupe Thanatos, en 1982, il offre la possibilité à toutes les personnes présentant des dons étranges de se réunir et d'œuvrer pour le bien collectif.

### Son influence sur les vivants

Si le siège social du Groupe se situe à Providence, son influence s'est étendue aux quatre coins de la planète grâce à Internet. Aux Etats-Unis, dans chaque grande ville se sont montés des associations de renseignements alimentant la banque de données principale du Groupe.

A l'échelle internationale, les scientifiques de l'institution ont de nombreux contacts avec des associations homologues et il est même possible de voir se former des alliances le temps d'une ou deux missions. Ici, il n'y a pas vraiment de concurrence, mais uniquement la recherche du savoir et la compréhension des phénomènes paranormaux.

Cependant, malgré ce réseau tentaculaire se tissant peu à peu, le Groupe Thanatos tente toujours si possible de rester en dehors de la lumière des projecteurs : les propagandes diffusées par les médias entravent les recherches et la mission du Groupe est trop souvent détournée pour paraître plus 'sensationalnelle'. Il n'y a rien de plus terrible pour un scientifique que de voir son œuvre priver de sa signification originelle.

## ORGANISATION INTERNE

### Les Trois Axes

En tant qu'association, le Groupe Thanatos ne présente pas de structure hiérarchisée et rigide. Ses membres exercent souvent un métier en plus de leur affiliation au groupe et la plupart cachent même à leurs collègues leur adhésion. Ce-

pendant, travailler pour le Groupe prend beaucoup de temps, que ce soit en tant qu'agent de terrain ou en tant que chercheur.

En prenant de plus en plus d'importance toutefois, la nécessité de créer une structure hiérarchique de base s'est faite plus pressante. Ainsi, au sommet de la hiérarchie, peut-on retrouver le **Comité**, un conseil de 10 membres, qui dirige le reste de l'organisation, grossièrement subdivisée en trois branches complémentaires les unes des autres. De fait, cette classification relève plus d'une nécessité administrative que d'une réalité concrète. On distingue donc :

► **Les Scientifiques** : sous cette appellation générale se retrouve en fait tous les membres du Groupe qui n'ont aucune action de terrain, incluant ainsi tout le service administratif et les professeurs effectuant des recherches sur les phénomènes paranormaux. Ce sont les scientifiques qui analysent et tentent de comprendre après coup les informations récoltées par les Enquêteurs ou les Voyageurs. Ce sont également eux qui montent de grands projets de recherches, subventionnés par le Comité en fonction des fonds disponibles et de la pertinence des recherches.

De ce fait, un Scientifique n'est pas obligatoire un membre à temps complet du Groupe. Il peut simplement s'agir d'un professeur réalisant une thèse sur un sujet intéressant aux yeux du Comité. Il sera donc officiellement ou non soutenu par ce dernier.

Les Scientifiques travaillant à temps plein pour le Groupe se trouvent tous, à de rares exceptions près, à Providence où se situe le bâtiment de recherche de l'organisation, un grand établissement équipé de tous les outils technologiques que le budget permet d'obtenir. Ce bâtiment est appelé la **Tour** dans le jargon des membres de l'organisation. Cependant, les projets les plus délicats sont menés dans un autre établissement, le **Manoir**.

Il est important de noter d'ailleurs que la recherche n'est pas rentable : la majorité des dons faits au Groupe sont le résultat des missions des Enquêteurs, et non de la publication, très privée, des schémas expérimentaux et déductions des scientifiques. Mais la recherche ne sera jamais mise de côté car elle représente la raison d'être de l'organisation : comprendre ce qui se cache derrière les phénomènes paranormaux.

► **Les Enquêteurs** : les enquêteurs sont les agents de terrain. Au même titre que pour les scientifiques, leurs spécialisations et domaines de compétence sont très variables et leur permettent d'appréhender et comprendre les phénomènes paranormaux directement, ou alors de récolter suffisamment d'informations à transmettre aux cellules de recherche de l'organisation.

Leurs compétences peuvent très bien relever du domaine de la science ou de l'investigation (des physiciens de terrain par exemple, des psychologues, voire même des policiers, etc.), analysant ainsi les situations de manière rationnelle et méthodique, ou bien relever d'un domaine beaucoup plus paranormal. Ainsi, le Groupe recrute de plus en plus de per-

sonnes possédant des facultés extrasensorielles stupéfiantes, héritage souvent d'une expérience mortelle traumatisante. Ainsi dans la plupart des cas, ces facultés sont acquises lors de **NDE** (*Near Death Experience*), situations où l'individu a failli mourir. Ces dons particuliers sont alors en général mis à contribution sur le terrain pour comprendre les phénomènes paranormaux en rapport avec la mort.

Il serait inexact d'affirmer que tous les enquêteurs du Groupe possèdent des facultés parapsychiques, mais plus juste de dire que presque tous les membres de l'organisation aux pouvoirs étranges sont des enquêteurs. On en retrouve cependant aussi en tant que Scientifique ou que Voyageur.

Les enquêteurs reçoivent leur mission directement du Comité et n'ont de compte à rendre qu'à ce dernier. Ils sont toujours soigneusement sélectionnés suivant leurs qualités pour investiguer de la manière la plus efficace possible sur les missions qui leur sont confiées – lorsque les informations disponibles sont suffisantes bien entendues.

Il est important cependant de garder à l'esprit que les pouvoirs civiques d'un agent de terrain sont les mêmes que ceux du citoyen moyen américain. Ainsi, à moins que l'agent en question ne soit également policier par exemple, les enquêteurs n'ont aucun droit juridique pour interroger quelqu'un ou pour porter une arme. Le Groupe ne peut contourner la loi.

► **Les Voyageurs** : acteurs d'une extrême importance, ce sont également ceux dont l'existence est la moins mise en avant aux yeux du public. Et pour cause : si de telles pratiques devaient être mise à jour, cela signifierait la fin du Groupe. En effet, au-delà de la loi, leur raison d'être est une question d'éthique.

Les Voyageurs sont des explorateurs de la mort. Ces personnes, volontaires précisons-le, sont littéralement euthanasiées pendant une courte période, puis ramenées à la vie. Les méthodes de 'mise à mort' ont évolué avec les moyens dont dispose l'organisation. Au début, le processus était chimique : il s'agissait d'induire une anesthésie très profonde au point d'arrêter les mécanismes vitaux, puis d'injecter un antidote tout en relançant la machine humaine de manière artificielle.

Pour réduire les risques d'accident a ensuite été introduite la notion de température : les injections d'anesthésiques ont été diminués au profit d'une baisse de la température corporelle. Aujourd'hui, le protocole de Voyage tend de plus en plus vers la voie de la cryogénie, supprimant ainsi le soutien chimique nécessaire à la 'mise à mort'.

Les Voyageurs sont donc ni plus ni moins que des gens normaux qui acceptent de vivre des NDE pour comprendre les phénomènes liés à l'au-delà. La durée d'un voyage n'excède jamais les quelques minutes (le record actuel de **4 minutes 48 secondes** est détenu par **Collin Kers**) et un voyageur ne réalise jamais plus d'une dizaine de voyages. Ces derniers sont espacés de 3 semaines à 2 mois en fonction de la psychologie du voyageur au retour. Le soutien psychologique par ailleurs est très poussé et ces explorateurs doi-

vent consulter un médecin traitant tous les 2-3 jours pour s'assurer de leur solidité psychologique.

Même si le Voyageur peut décider à tout moment quel sera son dernier saut, c'est le plus souvent le Comité qui tranche. En effet, cette catégorie d'agent présente en général des motivations propres qui pourraient les pousser à multiplier de manière déraisonnable le nombre de saut à accomplir, sans comprendre à quel moment s'arrêter. C'est au Comité, avec l'appui des rapports des psychiatres, de décider la plupart du temps donc quand un Voyageur doit quitter son statut, au désarroi de ce dernier en général.

La retraite d'un Voyageur est prise de préférence avant que le phénomène d'**Accompagnement** ne se produise. Cependant, dès que l'agent revient accompagné, il doit arrêter tout de suite les sauts.

Il est bien évident que des accidents se sont déjà produits et l'organisation a ainsi perdu au cours de ses 20 années d'existence une dizaine d'agents. Cependant, les plus lourdes pertes ont eu lieu lors des premiers sauts vers la mort, alors que les techniques de voyage n'étaient pas parfaites. Aujourd'hui, les accidents se font de plus en plus rares. Par contre, les troubles psychologiques résultant de certains voyages sont toujours aussi présents...

## L'Accompagnement

Le phénomène d'accompagnement a été un grand sujet de recherche mais reste toujours aussi obscur aujourd'hui aux yeux de nombre de scientifiques. Il n'est exprimé à l'heure actuelle que sous la forme d'un fait : *On ne revient pas seul de l'Au-delà.*

Les dons représentent la plus flagrante preuve de ce phénomène : lorsqu'un individu est victime d'une NDE et revient avec un don, une sensibilité particulière et spécifique qu'il ne possédait par avant cette expérience, c'est qu'il est revenu Accompagné.

Mais le terme 'don' ne peut s'appliquer que difficilement à cette situation, au point que les scientifiques du Groupe distinguent maintenant les dons innés, couramment appelés **dons** d'ailleurs, des dons acquis, également dénommés **facultés parapsychiques acquises** ou **FPA**. Et dire qu'une FPA est une malédiction n'est pas faux.

Car il existe toujours une contrepartie aux FPA, d'une manière ou d'une autre, imprévisible et propre à chaque individu, appelée **contrecoup**. Ce contrecoup peut s'exprimer aussi bien sous la forme d'un trouble psychologique que sous la forme d'une double faculté peu appréciable.

*Imaginez par exemple que vous revenez des morts après une intervention chirurgicale miraculeuse faisant suite à un accident qui aurait dû vous coûter la vie. Depuis lors, vous éprouvez une sensibilité particulière vis-à-vis de la mort au point de prévoir le décès accidentel des personnes que vous rencontrez. C'est un merveilleux don parce que vous êtes maintenant capable d'empêcher la mort de ces gens.*

*Mais il existe un prix à payer : vous savez comment vous et vos proches allez mourir. Et vous savez aussi que vous ne pourrez pas l'empêcher...*

C'est à cause de ce contrecoup que les Voyageurs doivent mettre fin à leurs sauts avant d'être accompagné. Malheureusement, il n'est pas encore possible de prévoir dans quelles circonstances l'Accompagnement aura lieu. Dans certains cas, il se réalise de manière progressive : le voyageur acquiert petit à petit, de manière parfois inconsciente, un pouvoir extrasensoriel. Dans ce cas-ci, le suivi psychologique peut se révéler efficace et le Comité peut intervenir à temps. Mais parfois, la faculté se révèle tout de suite, de manière brutale. Elle est alors souvent très puissante, mais le prix à payer est lui aussi très élevé...

## Le Comité

Véritable tête pensante du Groupe, le Comité est une cellule restreinte de 10 membres, parmi les plus anciens adhérents de l'organisation. Toutes les décisions vitales sont prises par le Comité même si chacun de ses composants, les **Directeurs**, présentent son domaine d'influence spécifique.

Chaque Directeur, en plus de compiler toutes les informations en rapport avec son domaine d'influence, doit connaître au mieux la situation de tous les agents découlant de son influence ainsi que toutes les données pouvant influencer de près ou de loin l'intégrité du Groupe. Autant dire que la tâche du Comité est énorme.

Les membres de l'Association savent bien entendu de quel Directeur ils dépendent, étant donné qu'il s'agit en quelque sorte de leur supérieur hiérarchique direct. Mais ils considèrent également le Comité sur le même pied d'égalité : il s'agit d'une structure unique et polyvalente.

### Directeur Mark J. Collers

**Secteur :** *Intégrité du Groupe*

Collers est en quelque sorte le leader du Comité, et ce faisant le leader du Groupe entier. Sa tâche a souvent évolué avec le temps et consiste aujourd'hui à ne s'intéresser qu'à l'épineux problème de la structure du Groupe : toutes les informations concernant l'organisation – allant des recrutements à l'ouverture de nouveaux centres à travers le monde, en passant par les offres de subventions et les récoltes de dons – font partie de sa mission. C'est un travail énorme, mais il est le seul à pouvoir se vanter de connaître le nom de TOUS les membres de l'association.

### Directeur Margaret Pryor

**Secteur :** *Relations extérieures*

Même si toutes les activités du Groupe ne sont pas forcément légales, ce dernier a un statut d'association à but non lucratif. En tant que tel, il est susceptible d'apparaître dans la presse et d'être mis en relation avec d'autres acteurs du monde connu. En clair, le Groupe a une image, et il faut pouvoir gérer cette image.

Pryor est une ancienne journaliste de terrain ayant manqué la mort de peu lors d'un reportage en Colombie, il y a 10

ans. Depuis, elle est accompagnée, mais n'a jamais voulu entretenir sa FPA.

Son expérience des médias lui permet d'appréhender au mieux les réactions des journaux pour tenter de manipuler l'image du Groupe. Elle gère également les nombreux sites Internet de communication et d'information mis en place depuis peu : il s'agit là de la meilleure publicité possible pour l'organisation.

La règle d'or : fuir les caméras de télévision.

#### **Directeur Ray Norman**

##### **Secteur : *Projet Voyage***

Norman a été le premier Voyageur officiel du Groupe. Il a effectué pas moins de 5 voyages – un record alors – avant de prendre sa retraite. Il n'en a retiré par chance aucune FPA, mais a perdu la vue lors du dernier saut suivant un phénomène médical encore inexplicable.

Norman gère de nombreuses informations à propos des voyageurs – devant l'ampleur du travail aura-t-il dû déléguer certaines tâches pour rester efficace. Ainsi, il récolte et compile toutes les données des sauts avant de les envoyer vers les projets de recherche. C'est également lui qui recrute les Voyageurs et propose, sur base des informations fournies par le Secteur de soutien psychologique des agents, leur mise en retraite.

Par ailleurs, toutes les recherches visant à perfectionner les techniques de saut dépendent également de ce secteur. Enfin, c'est lui qui informe le Comité de la découverte d'activités **Post-Mortem**, donnant souvent lieu à des missions de terrain.

#### **Directeur Herbert Litch**

##### **Secteur : *Projet Thanatos***

Le fer de lance du Groupe, c'est la recherche sur l'Au-delà et la mort. L'âme existe-t-elle ? Le paradis ou l'enfer constituent-ils vraiment notre destination finale ? Et Dieu dans tout ça... ?

La recherche sur la mort n'est peut-être pas le secteur fournissant le plus de résultat, mais c'est l'un des plus actifs de l'organisation et celui bénéficiant des plus grosses subventions. Les avancées se réalisent à pas de fourmis à l'échelle de la compréhension de la mort, mais ce sont à chaque fois d'impressionnantes révélations pour le commun des mortels.

Herbert Litch est un historien spécialisé dans l'étude des religions et plus particulièrement les mythes et légendes en rapport avec la mort et l'Au-delà. C'est un ami d'enfance de

Collers et, ce faisant, l'un de ses plus anciens et proches collaborateurs.

#### **Directeur James Crown**

##### **Secteur : *Recherches paranormales***

Au fur et à mesure des missions menées par les Enquêteurs, le Groupe s'est peu à peu intéressé à tous les phénomènes paranormaux, qu'ils soient en rapport ou non avec la mort. Lorsqu'une étude se révèle sortir du cadre du *Projet Thanatos*, elle est transférée vers ce secteur de recherche.

Crown est un brillant médecin ayant aidé le *Projet Voyage* dans ses prémices avec Norman, puis il s'est fortement intéressé à ce type de recherches. Aujourd'hui, même s'il ne met que peu la main à la pâte à cause de ses multiples responsabilités, il supervise quand même une cellule de recherches s'axant sur les manifestations biologiques des effets dits *magiques*.

#### **Directeur Kitse Otama**

##### **Secteur : *Etude des FPA***

Comprendre et exploiter au mieux les FPA en limitant les contrecoups représente aussi une grande mission du Groupe. Otama exerce une étroite collaboration avec Woodson pour notamment aider les hommes et les femmes présentant des FPA à mieux appréhender ces facultés qui les font souffrir ou les coupent du reste du monde.

Ce secteur de l'organisation travaille également à un recensement de tous les types de facultés existantes. Enfin, il les étudie pour tenter de comprendre la raison d'être des FPA.

Otama est une américaine d'origine japonaise née avec un don lui conférant une grande empathie vis-à-vis des autres. Ce don lui permet notamment d'avoir une certaine intuition par rapport aux FPA des personnes qu'elle rencontre. Malheureusement, intuition et compréhension ne sont pas toujours synonymes. Avant de devenir directrice de ce secteur, elle était à la tête de la cellule de Soutien psychologique des agents.

#### **Directeur Orlon Zaccaro**

##### **Secteur : *Missions***

Zaccaro est un ancien enquêteur qui a dû prendre sa retraite à cause d'un accident de voiture n'ayant *a priori* rien à voir avec sa mission, mais lui ayant coûté la motricité de ses jambes. Une triste ironie du sort pour quelqu'un possédant la faculté de se projeter en dehors de son corps par le simple pouvoir de l'esprit.

### **Activités Post-Mortem ?**

Les voyageurs sont capables depuis leur saut vers la mort de repérer les manifestations paranormales en rapport de près ou de loin avec des esprits. Ces manifestations sont qualifiées de *Post-Mortem*, ou *effet PM*, car elles ont souvent un lien direct avec la mort tout simplement. Les caractéristiques des effets PM lors des sauts sont très variables, mais donnent presque systématiquement lieu à des missions pour enquêter sur le terrain.

Assez rarement – mais cela s'est déjà produit – l'effet observé n'a qu'un lointain rapport avec la mort, ou alors ce lien n'a pas été mis en évidence. C'est à partir de cette observation qu'est née la classification d'effet *magique*. Mais les scientifiques du Groupe sont encore très réfractaires à cette notion.

Depuis, c'est lui qui recense les phénomènes paranormaux à travers le monde via la presse spécialisée, ses contacts internautes ou encore les rapports d'activités PM émis par la cellule Voyage. Il choisit alors parmi les enquêteurs disponibles ceux présentant le meilleur profil pour une telle mission, soumet sa décision au Comité et envoie l'ordre de mission à l'agent, qui est toujours libre de refuser au cas où d'autres obligations l'immobiliseraient pour une durée indéterminée.

C'est également à lui que sont émis les rapports de mission qu'il compile avant de les envoyer vers les services concernés. C'est une tâche énorme dont il s'occupe avec brio.

#### Directeur Axelle Woodson

**Secteur :** *Soutien psychologique des agents*

Les FPA et les Voyageurs sont très éprouvants et la santé mentale de certains agents peut vaciller parfois, si bien que l'organisation a mis sur pied une équipe de psychologues et psychiatres compétents chargés d'examiner et de soutenir les agents dans leur tâche. Les évaluations permettent alors de juger si un agent peut continuer sa mission actuelle, ou doit être mis au repos, voire en retraite.

En association avec le Secteur d'Etude des FPA, cette cellule aide également les personnes extérieures à l'organisation à mieux assumer leur différence. Car il ne faut pas oublier que le cœur du Groupe, c'est avant tout l'altruisme.

Woodson n'est à la direction de ce secteur que depuis 5

#### Le Rôle des Psychologues et Psychiatres...

Posséder une FPA est très éprouvant mentalement. Quant à accepter de se donner la mort pour voyager vers l'Au-delà... Autant dire que les nerfs des agents du Groupe sont mis à rude épreuve. C'est pour cette raison qu'il leur est nécessaire de consulter régulièrement un médecin.

Un voyageur a ainsi rendez-vous avec son médecin traitant **2 fois par semaine**, et un agent possédant une FPA doit le consulter **toutes les semaines**.

Il en résulte en terme de règle un certain regain de la santé mentale, suivant approximativement les mêmes règles que dans le livre de base : par mois de traitement, le joueur doit lancer 1D100. S'il obtient entre 01-95, alors il regagne +1D3 de SAN. S'il obtient entre 96-00, alors il perd 1D6.

Cependant, étant donné les traitements courants et l'attention particulière des psychiatres de l'association, il est considéré qu'entre deux scénarios, même s'il ne s'est pas écoulé un mois, un agent suivant une thérapie (donc un voyageur ou un investigateur possédant une FPA) peut quand même bénéficier des effets d'un traitement psychologiques.

Cette dernière règle est cependant laissée à la discrétion du Gardien en fonction du temps écoulé entre deux aventures bien entendu.

ans, depuis qu'Otama a proposé la création d'un secteur indépendant lié aux FPA. C'est une psychiatre de renom pour qui le Groupe a fait beaucoup. Aujourd'hui, elle aide avec ses moyens pour soulager les peines des autres.

#### Directeur Frank Holbrook

**Secteur :** *Projet Styx*

Holbrook est un ancien militaire de l'US-NAVY ayant rencontré lors de sa dernière mission un phénomène assez étrange dont ses supérieurs n'ont jamais voulu entendre parler. C'est à partir de cette expérience traumatisante qu'il a commencé à croire à certaines foutaises.

Il a alors rejoint le Groupe – il y a quatre ans – et a très vite proposé le *Projet Styx*. Collers y étant violemment opposé, ce projet n'a vu le jour qu'il y a moins d'un an, après qu'une mission ait coûté la vie à trois enquêteurs. Collers a alors dû admettre que le danger et l'horreur pouvaient se cacher derrière certains phénomènes anodins en apparence.

Le Groupe devait donc se munir des armes nécessaires.

## QUELQUES LIEUX D'IMPORTANCE

### Le Manoir

Le Manoir est le centre névralgique du Groupe. C'est une appellation usuelle utilisée auparavant par les agents de terrain qui s'est par la suite universalisée.

Il se dresse dans la banlieue éloignée de Providence, dans le Rhode Island. Le Groupe en a fait l'acquisition par l'intermédiaire d'une des premières missions de Collers, avant qu'il ne crée l'association, alors qu'il était venu en aide à vieil homme à l'article de la mort. Hérité de cette belle demeure aura été une vraie surprise.

À l'origine, il ne s'agissait que d'une vulgaire bâtisse, certes fort jolie. Les fonds de l'organisation croissant, il a été possible d'aménager par la suite une grande partie des sous-sols pour y creuser un complexe s'étalant sur pas moins de 4 sous-sols. Les nombreuses relations de Collers y auront été pour beaucoup.

Aujourd'hui, le Manoir abrite une partie du Comité –les réunions les plus importantes y sont tenues – ainsi que les deux principaux projets du Groupe, à savoir le *Projet Thanatos* et le *Projet Voyage*, tous deux réalisés dans les sous-sols.

### La Tour

La Tour est le siège social officiel de l'Association. Elle se situe en plein centre de Providence et s'élève sur 6 étages. Le reste du Comité y siège de manière quasi-permanente. C'est dans ses murs qu'ont lieu les autres projets de recherches de l'organisation. Mais dès que ces derniers sortent du cadre légal, ils migrent inévitablement vers le Manoir.

## **Duncan Lodge**

---

La retraite d'un enquêteur ou d'un voyageur – plus rarement d'un scientifique – n'est pas toujours des plus idéales et il est arrivé à plusieurs reprises qu'un agent de l'organisation perde l'esprit. Mais ironiquement, son utilité est souvent très importante dans cet état. En effet, malgré – ou grâce – à leur folie ces personnes voient et comprennent encore plus les phénomènes paranormaux.

Par ailleurs, d'un point de vue purement moral il est impossible pour le Comité d'abandonner ces personnes qui ont tant donné.

C'est pour ces raisons que l'organisation a signé un accord particulier avec le Duncan Lodge, une clinique psychiatrique privée de Providence, pour assurer un service spécial pour ses agents. Il est ainsi possible de prodiguer à ces personnes les soins particuliers dont ils ont besoin tout en continuant d'étudier ce qu'ils peuvent encore apporter.

Ce sont en général les cellules d'Otama et de Woodson qui se chargent de cette tâche, mais il n'est pas rare de voir s'y intéresser d'autres secteurs du Groupe.

## **Le Styx**

---

Le Styx est un établissement souterrain bâti sur Prudence Island, une petite île au sud de Providence. Projet secret du Groupe, il s'agit d'une base d'entraînement visant à perfectionner aussi bien d'un point de vue physique qu'au niveau d'éventuelles FPA un groupe de mercenaires qui formeraient ainsi une cellule combattante pouvant assurer la protection rapide et efficace d'enquêteurs rencontrant de dangereuses difficultés lors de leur mission. Trop d'agents sont morts parce qu'inefficacement préparés face à certaines menaces. Le Styx est là pour remédier à cette situation.

Les combattants ne sont en entraînement que depuis quelques mois et n'ont pas encore eu l'occasion de tester leur expérience sur le terrain. Le Groupe espère ne jamais avoir à faire appel à eux car leur existence est parfaitement illégale et l'influence de l'organisation n'est pas encore suffisante pour négocier la possession d'une milice armée avec le gouvernement américain.

## La Mort n'est qu'un passage...

*C'est étrange, je n'ai jamais vu ce paysage. Une plaine désolée qui n'offre à mes yeux que de l'herbe desséchée et assoiffée. Il fait nuit, mais le soleil est haut dans le ciel. Je suis assise sur un rocher rêche, jaillissant du sol comme pour marquer un contraste trop peu flagrant avec la terre qui m'entoure.*

*Derrière moi, la forêt. Je le sais.*

*Je le sais.*

*Je ne suis jamais venue ici, mais tout me semble si familier. Comme un souvenir que j'aurais voulu oublier... Non, je n'ai jamais eu de tel souvenir. C'est étrange.*

*Au loin, je discerne une lueur. Un feu. Non, un véritable brasier. La plaine est en feu. Il fait chaud, très chaud, mais j'ai froid. Je suis gelée.*

*Ce feu m'intrigue. Il ne semble pas s'étendre, mais ce n'est pas cela qui me surprend. Non, il est rouge. Il est rouge alors que tout le reste n'est que nuance de gris. Pourquoi donc ?*

*Poussée par mon instinct, je m'avance.*

*Le vent s'engouffre dans mes vêtements et mes cheveux. Un véritable mur invisible semble se dresser devant moi et freiner ma progression. Mais je ne faiblis pas. Il faut que je sache. Je n'ai que très peu de temps devant moi, je dois savoir.*

*Peu à peu, ma vision s'adapte...*

*Il y a des formes dans les flammes. Des hommes je suppose ? Serait-ce un aperçu de l'enfer qui s'offre à moi ? Le souvenir d'un charnier humain ?*

*Une chose est sûre : je n'ai pas de tel souvenir.*

*Comment expliquer cette vision alors ?*

*Mais...*

*Mais ce ne sont pas des hommes... Que...*

*Un frisson d'effroi me parcourt l'échine. Instinctivement, je sais ce que je vois, mais mon esprit refuse de l'admettre. Comment est-ce possible ?*

*Je dois me réveiller. Maintenant !*

*Seigneur, l'une de ces choses me regarde... Elle s'approche, je suis terrifiée. Impossible de fuir. Elle rampe sur le sol à une vitesse horripilante. Réveillez-moi, mon Dieu !*

**REVEILLEZ-MOI !**

- Le rythme cardiaque s'est stabilisé. Ses ondes cérébrales sont dans les normes. Elle est revenue, Docteur Hamilton.

L'interpellé hocha prudemment la tête tout en examinant les relevés cérébraux. Pendant quelques secondes, les ondes s'étaient affolées au point de décrire des schémas improbables. Il restait maintenant comme un bruit de fond. Que devait-il en déduire ?

Ses confrères auraient craint un phénomène d'accompagnement dans ce cas-ci, mais il avait assez d'expérience pour affirmer que ça n'y ressemblait pas.

Pas tout à fait...

Elle est revenue accompagnée, c'est sûr... Mais par quoi ?

## LES POUVOIRS PARAPSYCHIQUES

Les règles qui suivent ont pour but d'expliquer comment créer et gérer les FPA. Pour la gestion des dons innés, il est préférable de se référer aux pages 222-225 du supplément Countdown. Mais le Gardien pourra aussi improviser ses propres règles à partir de celles qui suivent en gardant à l'esprit qu'à l'exception peut-être de certaines facultés, la plupart des dons ne font pas perdre de points de santé mentale, ni de points de magie.

### Gestion d'une FPA

Pour rappel, les FPA sont les conséquences de certaines NDE et présentent toujours une ambivalence : ce sont à la fois des dons et des malédictions. Ainsi, un usage trop intensif sans précaution d'une FPA pourrait au choix entraîner la folie, voire la mort. Cet effet secondaire est appelé contre-coup et est rarement dissociable de l'effet primaire de la FPA.

Par ailleurs, certaines personnes ont un contrôle direct de leur FPA alors que d'autres ne le contrôlent absolument pas et en subissent les effets à des moments parfaitement imprévisibles. En terme de règles, on distinguera donc les **Compétences** et les **Talents**. Les premières correspondent à des pouvoirs contrôlés par le joueur, alors que les seconds sont contrôlés par le Gardien. Par ailleurs, les compétences peuvent évoluer avec le temps et l'expérience, alors que les Talents resteront toujours au même niveau, à moins que le personnage n'atteigne un niveau de maîtrise tel qu'il arrive alors à contrôler son don et le faire ainsi devenir une compétence. Les règles permettant une telle transition seront décrites avec la création de personnage, ci-après.

Pour activer une FPA, le personnage doit effectuer un test sous la compétence correspondante au pouvoir. S'il réussit, il doit alors dépenser un nombre de point de magie variable en fonction du pouvoir (de 1 à 8 environ) et perdre un certain nombre de points de santé mentale (de 1 à 1D6 + 1 environ) en cas d'échec au test de SAN qui suit l'activation de la FPA.

## Liste des Pouvoirs Parapsychiques

Voici une liste absolument non exhaustive de FPA. Certaines sont plus courantes que d'autres et le joueur ne devra pas hésiter à créer le pouvoir de son personnage, avec l'accord du Gardien, en s'inspirant de la liste qui suit. Les chiffres entre parenthèse correspondent respectivement à la perte de points de magie et de points de santé mentale. Enfin, le coefficient multiplicateur indique le nombre de points de compétence que le joueur doit dépenser pour obtenir un point dans son pouvoir (par exemple, pour obtenir un score de 20% dans un pouvoir présentant un coefficient de x 3, il faudra dépenser 60 points de compétences).

Il est possible pour un personnage de prendre plusieurs facultés parapsychiques différentes pour réaliser ainsi un pouvoir plus complet et polyvalent (par exemple, prendre Communiquer et Sentir les esprits). Cependant, ces deux pouvoirs seront indissociables et devront donc être pris au même niveau à la création. Par la suite, ils évolueront comme un seul et unique pouvoir. Enfin, les coûts de fonctionnement devront être conservés distinctement pour refléter l'utilisation de telle ou telle facette du pouvoir.

Les pouvoirs parapsychiques sont ici classés du plus fréquent au moins fréquent :

### ► Communiquer avec les esprits (1 – 1 – x1)

Communiquer avec les morts est une faculté très courante et en fait toute personne pouvant utiliser un de ses cinq sens avec les esprits est capable de leur parler : en effet, les esprits nous entendent en général, c'est l'inverse qui n'est pas vrai.

Cependant, il s'agit ici de communiquer avec un esprit à travers une méthode spécifique rappelant un peu le spiritisme : il faut posséder le matériel nécessaire pour que la communication ait lieu. Même si une certaine polyvalence est possible, chaque individu présente en général une affinité avec une méthode en particulier. Ainsi, le joueur devra spécifier le mode de communication qu'emploie normalement son personnage, et ne bénéficiera donc que de la moitié de sa compétence avec tout autre moyen de communication.

Le matériel peut très bien se résumer à un verre et un alphabet en cercle autour de celui-ci, ou encore un miroir humide sur lequel apparaîtrait une écriture, etc. Notons enfin qu'il est rarement possible, sauf exception, d'attirer un esprit pour communiquer avec lui : il faut aller vers lui.

### ► Sentir les esprits (1 – 1D2 – x1)

Autre faculté très courante, sentir les esprits peut se présenter sous des formes très différentes que le joueur devra préciser à la création. Ainsi, il peut s'agir de simplement ressentir la présence d'un esprit torturé et présenter une certaine empathie pour sa torture, ou encore percevoir sans les comprendre les pensées malfaisantes – que ce soit des esprits comme des vivants. Enfin, une autre forme consisterait à percevoir la présence de magie, quelle que soit la forme, mais avec une préférence pour les phénomènes en rapport avec les esprits.

D'autres formes peuvent encore exister suivant l'imagination du Gardien ou des joueurs.

### ► Entendre les esprits (1 – 1D4 – x1)

Avec cette faculté, on quitte le domaine de l'abstrait pour rentrer dans le vif du sujet : le personnage entend distinctement des voix. Et surtout, il comprend ce qu'elles veulent dire. Il lui est possible également de parler avec les esprits sans problème, à partir du moment où il peut entendre leur réponse.

### ► Voir les esprits (2 – 1D4 – x1.5)

Il s'agit cette fois-ci de pouvoir voir un esprit – mais pas de l'entendre. Notons bien que la valeur indiquée en perte de SAN est ici une valeur de base : si jamais le personnage venait à apercevoir autre chose qu'un esprit humain, il serait alors possible de perdre plus encore. Mais ceci est laissé à la discrétion du Gardien.

### ► Empathie (2 – 1D4 – x1.5)

La NDE aura donné une faculté extrasensorielle étrange au personnage : il peut maintenant ressentir les sentiments des autres. D'une manière diffuse, il connaît les mots qui apaisent et les mots qui blessent. Il ne s'en est peut-être aperçu que très tardivement, ou par hasard suite à un entretien avec un psychologue du Groupe. Il ne peut percevoir de pensées précises, juste avoir des intuitions sur l'état d'esprit de quelqu'un.

Avoir à faire avec une personne possédant un grande self-control rend cette faculté peu utile. Concrètement, si le Gardien le juge nécessaire, il est possible d'opposer cette compétence au POU x 4 de la cible, symbolisant ici sa volonté.

### ► Psychométrie (3/5 – 1D4 – x1.5)

Par le toucher, le personnage est capable de percevoir le passé ou le futur de l'objet. Il peut s'agir simplement de la scène qui l'entoure ou de toute l'histoire – ou l'avenir – de la personne à qui appartient cet objet. Il serait aussi possible de savoir ce que vit actuellement le propriétaire de l'objet.

C'est au Gardien de voir, mais il est recommandé que chaque type de pouvoir constitue une faculté à part entière (par exemple soit voir l'avenir, soit voir le futur), par souci d'équilibre.

Le Gardien pourrait aussi autoriser la psychométrie non plus à part d'objet, mais à partir de personnes vivantes. Il est alors conseillé d'augmenter la dépense de points de magie, la faisant passer à 5.

### ► Clairvoyance (4 – 1D4 + 1 – x2)

Voir l'avenir, le futur ou le présent, simplement par la concentration. Le personnage doit avoir une idée de ce qu'il cherche et doit surtout réussir une bonne marge pour avoir une idée de plus en plus précise de ce qu'il voit. Sinon, ce ne sera qu'une intuition. La marge de réussite nécessaire à la qualité d'une vision est laissée à la discrétion du Gardien.

Par ailleurs, voir le passé, le présent ou le futur devrait, par souci d'équilibre, constituer 3 facultés distinctes. Mais c'est au Gardien que revient le dernier mot.

De même que pour *Voir les Esprits*, la perte de SAN ici est une perte de base. Si jamais le personnage devait voir des choses impies, il risquera de perdre plus encore.

#### ► Clairaudience (2 – 1D4 + 1 – x2)

Variante plutôt rare de la Clairvoyance, la Clairaudience permet d'entendre des voix ou des événements du passé, du présent ou du futur. Le Gardien devra ici être plus indulgent vis-à-vis des marges, mais chaque type de visions constituera ici toujours un pouvoir à part entière.

#### ► Télépathie (3 – 1D4 – x2)

Envoyer des pensées directement dans le cerveau de quelqu'un et lire les siennes en retour est un grand pouvoir dont il faut user avec précautions. Pour réaliser une telle action, il faut connaître la personne visée ou l'avoir à portée de vue.

Si la personne n'est pas consentante à émettre ses pensées ou qu'elle n'est simplement pas au courant que l'investigateur veut les lire, il faut réaliser un test d'opposition contre le POU x 4 de la cible, symbolisant ici la volonté de la cible. Une fois la conversation engagée, il n'y a normalement plus de problème à moins que la cible ne cherche brusquement à fermer ses pensées.

#### ► Voyage astral (4 – 1D4 + 1 – x2)

Pour obtenir les règles complètes concernant le voyage astral, se référer au supplément *l'Aube Dorée*. Sinon, il est possible de suivre les règles suivantes :

Le personnage peut quitter spirituellement son corps et se laisser voguer dans l'espace. A ce moment là, le temps s'écoule au ralenti et il lui est possible de voir de nombreuses choses en quelques instants. C'est d'ailleurs préférable, puisque pendant ce temps le corps de l'investigateur se laisse mourir (il ne respire plus, le cœur s'est arrêté de battre, etc.) Il lui est concrètement possible de quitter son corps environ 5 minutes. Il doit par ailleurs marquer 45 – CON minutes de pause entre chaque saut pour ne pas subir de conséquences physiques de ses trop nombreux voyages.

Il est possible d'interagir avec le monde physique d'une certaine manière en déplaçant des objets par exemple. Pour chaque action, il est nécessaire de réaliser un test sous la compétence de Voyage Astral, et de perdre 2 points de magie supplémentaires. Il est possible de perdre des points de vie si jamais le personnage ne possède plus suffisamment de points de magie. Par ailleurs, il est possible de perdre 1 point de vie par minute supplémentaire de voyage au-delà des 5 premières. Mais le Gardien devra alors peut-être convenir des séquelles physiques qui résulteraient d'une absence aussi longue d'oxygénation des organes vitaux (pour information, le cerveau humain ne peut normalement pas survivre à plus de 10 minutes d'asphyxie, mais étant donné qu'il s'agit ici d'un cas de figure un peu spécial, il est possible que le Gardien voit la situation sous un autre angle).

#### ► Télékinésie (5 – 1D4 + 1 – x2)

La faculté de déplacer des objets par la simple volonté. La masse qu'il est possible de déplacer est laissée à la discrétion du Gardien et de l'ambiance qu'il souhaite instaurer dans sa

campagne. Considérer le POU en lieu et place de la FOR pour avoir une idée de ce que le personnage peut déplacer est une solution, mais un Gardien souhaitant faire plus grand pourrait très bien augmenter la marge.

Il serait aussi possible d'imaginer une dépense supplémentaire de 1 point de magie pour 2 points de POU (FOR donc) temporaires, permettant ainsi de déplacer des masses encore plus grande.

Le personnage doit avoir une idée précise de la configuration des lieux pour réaliser une telle prouesse. Sinon, avoir les lieux sous les yeux reste encore la meilleure solution.

#### ► Possession contrôlée (5 – 1D6 – x2)

Le personnage peut offrir son corps à un esprit pour lui permettre de s'exprimer par sa bouche. C'est une expérience très traumatisante, mais qui peut être ici gardée sous contrôle, l'investigateur choisissant de bannir de son corps l'esprit quand il le désire si ce dernier ne veut pas partir. Au pire, il y a toujours la possibilité de l'exorciser.

Pendant toute la période de la possession, le joueur peut dialoguer avec l'esprit au même titre qu'une personne externe.

#### ► Contrôle mental (5 – 1D6 – x3)

Prendre la possession pendant une courte durée du corps de quelqu'un est un pouvoir très rare et très dangereux. Le personnage doit bien connaître sa cible ou l'avoir sous les yeux. Pendant toute la période de la possession, l'esprit de la cible est mis en veille et n'a pas conscience de ce qu'il se passe. Par ailleurs, le corps du personnage est plongé dans un coma profond, mais différent de la mort artificielle provoquée par le Voyage Astral. Une trop longue possession ne provoquera pas ici la mort du corps, mais pourra entraîner un léger engourdissement voir une paralysie temporairement de ses fonctions motrices (la locomotion, la parole, etc.).

La possession peut durer jusqu'à *marge de réussite* minutes et peut prendre fin à tout moment suivant la volonté du personnage.

#### ► Déphasage (6 – 1D6 – x3)

Rendre son corps aussi impalpable que l'éther est aussi une faculté très rare et très éprouvante. Le personnage peut ainsi se rendre immatériel pendant une courte durée, lui permettant de passer les murs, les personnes et les objets.

La durée du déphasage peut atteindre *marge de réussite* secondes. Attention cependant : une re-matérialisation dans un obstacle provoquera la mort irrémédiable du personnage.

#### ► Pressentir la mort (4 – 1D6 + 1 – x2)

Certaines personnes savent avec plus ou moins de précision quand la mort va frapper la prochaine fois, et où. C'est un formidable cadeau du ciel car il est possible de sauver des vies par cet intermédiaire. Mais jouer à Dieu n'est pas la tâche des hommes. Et qu'éprouve-t-on quand l'échec vous attend ?

Concrètement, le personnage sait quand une personne va perdre la vie dans les jours à venir lorsque cette FPA est choisie sous forme de talent. Sous forme de compétence, il

peut savoir quand exactement quelqu'un va mourir en réalisant un test sous cette FPA. Mais c'est un peu sinistre non ?

### ► Bannir les morts (7 – 1D6 + 1 – x3)

C'est un pouvoir qui n'a été mis à jour que très récemment par le Groupe Thanatos. Peut-être est-il plus fréquent qu'on ne le croit, malheureusement (ou heureusement au contraire ?) les occasions de mettre à jour cette FPA ne sont pas fréquentes.

Ainsi, en réalisant un test sous cette compétence, il est possible de renvoyer un mort-vivant dans sa tombe par exemple, ou bien d'exorciser quelqu'un.

C'est au Gardien de prendre la décision finale, mais il est conseillé de restreindre ce pouvoir à une seule faculté : agir sur les esprits dans un corps par exemple, ou sur les esprits libres, voire sur les morts-vivants constitueraient donc 3 FPA distinctes.

### ► Ubiquité (5 – 1D6 + 1 – x3)

Lorsque le personnage est parti dans l'au-delà, il est certes revenu accompagné, mais il a aussi laissé une part de lui-même derrière lui. Et depuis, il lui est possible de faire appel à ce double à n'importe quel endroit de la planète pour peu qu'il ait déjà vu ce lieu un jour.

Les deux personnages voient les mêmes choses, pensent de la même manière, et si l'un est blessé l'autre aussi (c'est aussi valable pour la mort). Par contre, le double invoqué est insensible à toute perte de SAN, ce qui n'est pas le cas de l'original. Ainsi, si le double devait voir des choses horribles, l'original pourrait subir une perte de SAN telle que la folie pourrait l'affecter, mais cela n'empêchera pas le double d'accomplir ce qu'il souhaite accomplir.

Les deux facettes du personnage ne peuvent en aucun cas se rencontrer, sous peine de provoquer des catastrophes climatiques conséquentes. Par ailleurs, le double n'aspire qu'à une seule chose : revivre définitivement en ce bas monde. Que se passerait-il si une scission devait avoir lieu entre les deux entités ?

### ► Appel des Ancêtres (8 – 1D6 + 1 – x3)

Il s'agit d'une forme plus poussée de la Possession Contrôlée : le personnage peut faire appel pendant une courte durée au savoir d'un de ses ancêtres. Ainsi, pendant *marges de réussite* minutes, le personnage connaît tout le savoir-faire de son aïeul. Il doit auparavant réaliser un test sous Chance pour savoir s'il possède un ancêtre présentant les compétences l'intéressant. Par ailleurs, remonter trop long dans les générations peut se révéler assez inutiles dans bon nombre de situation et le Gardien devra donc limiter les fantaisies de son joueur.

Une complication de cette FPA serait le développement d'une certaine forme de dédoublement de la personnalité.

La fréquence de la réalisation des tests sous la compétence n'a pas été toujours précisée car c'est au Gardien de juger de cette dernière en fonction de l'ambiance qu'il souhaite instaurer dans sa campagne. Par exemple, il pourrait tout à fait

être suffisant de ne réaliser qu'un seul test sous *Communiquer avec les esprits* pour toute la durée de la scène, mais il pourrait également être possible d'imaginer un test (ou en tout cas une perte de point de magie) pour chaque interaction avec l'esprit dans la même scène.

Cet aspect des FPA est laissé au seul jugement du Gardien.

## Les Contrecoups

Les personnages possédant des FPA ne sont pas des super héros ou des surhommes : ce sont des êtres torturés par un don qu'ils n'ont pas souhaité. Le Contrecoup est l'expression même de cette torture. Il est là d'une part pour limiter l'utilisation d'une FPA par un personnage (en plus de la perte de points de magie et de SAN), mais aussi et surtout pour lui rappeler qu'il est maudit.

Il serait illusoire de réaliser une liste exhaustive des contrecoups possibles. Par ailleurs, chaque pouvoir n'est compatible qu'avec un certain nombre de contrecoups.

Il sera donc proposé ici quelques exemples, mais le Gardien et les joueurs sont fortement encouragés à créer leurs propres contrecoups en fonction des FPA des personnages. Notons pour finir qu'un contrecoup n'a pas forcément de manifestation en tant que règles, mais peut se limiter à des interprétations de personnage.

Enfin, le Gardien devra garder à l'esprit que certains contrecoups ne sont pas dépendant de l'usage d'une FPA : ils sont parfois permanents, que le personnage fasse ou non appel à ses facultés.

### ► Les Contrecoups physiques

- **Insomnie** : à cause de sa FPA le personnage ne peut plus dormir tranquillement. Il ne peut fermer les yeux qu'une pincée d'heures par nuit et souffre grandement de cet état.

- **Maladie** : il s'agit d'un terme assez générique pour dire que le corps refuse de fonctionner correctement une fois que le personnage a utilisé sa FPA. Il peut s'agir d'une quinte de toux accompagnée de crachat de sang, ou bien de fièvre ou de convulsion par exemple.

- **Migraine** : à chaque utilisation de sa FPA, le personnage est pris de violents maux de tête qui l'empêche de se concentrer pendant quelques temps.

- **Perte d'une motricité** : le personnage a perdu l'usage d'un membre, voire des deux jambes. La médecine ne peut pas expliquer actuellement ce phénomène, et encore moins le résoudre.

- **Perte d'un sens** : lorsque le personnage a subi la NDE, il est revenu avec une faculté hors du commun, mais il a également perdu un sens. Ce peut être l'ouïe, la vue, le goût, le toucher ou l'odorat. Toujours est-il que, même s'il prend la chose avec philosophie, ce manque a laissé un gouffre dans sa vie qu'il tente de combler impuissamment.

- **Stigmate** : lorsque le personnage fait appel à sa FPA, des stigmates douloureux apparaissent, l'handicapant pendant quelques temps. Il peut s'agir de plaies qui refusent de se

refermer normalement, ou alors de sang s'écoulant par les yeux ou les oreilles (le rendant temporairement sourd ou aveugle).

- **Vieillesse** : lorsque le personnage utilise sa FPA, il sait qu'il réduit son espérance de vie. Cela peut simplement correspondre à un vieillissement de quelques heures à quelques jours, ou alors la progression d'une maladie mortelle qui frappera dans plusieurs années.

#### ► Contrecoups mentaux

- **Antipathique** : est-ce qu'il fait peur ou est-ce lui qui fuit le monde ? Toujours est-il que le personnage semble dégager une aura qui dérange et effraie. Il n'est plus normal, et les gens (surtout les animaux) le savent instinctivement.

- **Cauchemars** : le personnage ne dort plus la nuit à cause de visions cauchemardesques effroyables, découlant directement de sa FPA. Mais peut-être vit-il aussi des cauchemars en pleine journée, lorsqu'il est éveillé ? Ces cauchemars peuvent prendre la forme de ses frustrations ou de ses craintes les plus profondes, mais aussi n'avoir rien à voir avec lui et suivre un dessein encore obscur ?

- **Evasion** : pendant quelques instants dans une journée, le regard du personnage devient terne et ce dernier s'évade inmanquablement. Ce qu'il pense pendant ces périodes-là, personne ne le sait, pas même lui. En fait, il n'a même pas conscience de s'être évadé et pourrait même reprendre une phrase qu'il avait interrompue. Des personnes avoisinantes peuvent rapidement 'réveiller' le personnage. Mais cet handicap certain l'oblige à changer ses habitudes quotidiennes : il devient impensable par exemple de conduire une voiture.

- **Phobie** : les pouvoirs parapsychiques éveillent chez le personnage de manière temporaire ou permanente une phobie très marquée.

- **Troubles Mentaux** : la FPA et ce qu'elle induit perturbent le personnage à plus ou moins long terme. Il a peut-être du mal à s'y retrouver dans ses esprits, ne sachant plus exactement qui il est pendant quelques minutes. Ou alors il ne fait plus la différence entre les esprits et les vivants. Peut-être enfin se retrouve-t-il pris pendant quelques instants de troubles obsessionnels compulsifs.

#### ► Divers

- **Fatalité** : le destin s'acharne contre le personnage depuis sa NDE. Sa vie est détruite, ses amis meurent les uns après les autres suivant des accidents incroyables, sa femme l'a quitté, il a perdu son emploi. Sa vie n'est plus qu'une descente aux abîmes que rien ne semble pouvoir freiner. Sauf le Groupe, qui est toujours à ses côtés et qui semble vouloir le soutenir. Pour combien de temps ?

- **Hanté** : les esprits harcèlent le personnage jusqu'à ce qu'il ait résolu leurs problèmes. Mais parfois, certains n'ont pas de problème. Ils veulent seulement le harceler, pour une raison qu'il devra découvrir sous peine de sombrer dans la folie.

- **Impuissance** : le personnage est impuissant face à sa FPA. Il sait des choses, mais il ne peut rien changer. Cet état de fait le ronge profondément.

## CREATION D'UN AGENT DU GROUPE

### Quelques divergences de règles

Globalement, la création d'un agent du Groupe suit les mêmes règles que la création d'un investigateur normal. En fait, pour être précis, il n'y a que la création d'un Voyageur et de certains Enquêteurs qui divergent. Un Scientifique, à moins qu'il ne possède une FPA mais ne souhaite pas être un agent de terrain, suit les règles de création du livre de base.

La principale divergence par rapport à la création de base tient dans le tirage du POU. En effet, il est impossible pour un bon Voyageur d'avoir une SAN trop faible sous peine de ne pas supporter même le premier saut. Par ailleurs, un enquêteur avec une SAN trop faible ne pourra pas utiliser sa FPA sous peine de perdre la raison.

C'est pourquoi il est conseillé pour ces personnages de tirer leur POU avec **2D6 + 6** plutôt que 3D6.

Les FPA sont considérées comme des compétences de loisirs (dépendant dans de INT x 10). Mais si le Gardien préfère, il peut aussi bien les considérer comme des compétences de métier (dépendant donc de EDU x 20).

Une FPA peut avoir deux natures : il peut s'agir d'une **compétence** ou d'un **talent**. La compétence correspond à une FPA active : le personnage contrôle son don et peut s'en servir quand il le souhaite – ce qui n'exclue pas que le Gardien y fasse appel sans son consentement. Le talent correspond à un don incontrôlable : c'est le Gardien qui décide où et quand ce talent s'active. Cette option est particulièrement recommandée pour les Gardiens souhaitant garder les dons de ses joueurs sous contrôle.

Un talent ne peut être entraîné tant qu'il n'est pas contrôlé.

Une compétence peut être augmenté à la fin de chaque scénario suivant un mécanisme comparable à une compétence normale : le personnage doit avoir réussi un test sous cette compétence pendant le scénario et doit rater un test sous cette même compétence une fois le scénario fini. Cependant, une fois toutes ces conditions réunies, il est important de noter que la valeur de la **FPA ne pourra augmenter que d'1 point**.

La **base du pouvoir est égale au POU du personnage**. Par ailleurs, le nombre de points à dépenser pour atteindre un score voulu est variable en fonction du facteur de multiplication du pouvoir (par exemple, il faudra dépenser le double de points pour un pouvoir avec un facteur de x2 que pour une compétence normale). Si le joueur choisit plusieurs pouvoirs, alors à la création ces derniers sont considérés indépendamment les uns des autres mais doivent avoir le même

niveau de compétence une fois la création achevée. Leur niveau devient alors unique (puisque'il s'agit en fait d'un seul pouvoir aux multiples facettes) et ils augmenteront en même temps, toujours d'une valeur de 1 point.

L'**acquisition d'un talent** est souvent moins coûteuse à la création puisqu'il suffit de dépenser **30 points**, quel que soit le pouvoir. Mais le personnage ne peut perfectionner ce talent à la fin de la partie. Il est cependant possible, avec beaucoup de volonté, d'acquérir le contrôle de la FPA. La règle est alors la suivante : à la fin du scénario, le personnage peut convertir un certain nombre de points de santé mentale en points de compétence. Il ne peut obtenir de la sorte que 3 points de compétences par scénario. Les points de SAN doivent être multipliés par le coefficient multiplicateur du pouvoir pour être convertis en points de compétence (ainsi, pour obtenir 2 points de compétence d'un pouvoir avec un coefficient de x1.5, le personnage devra dépenser 3 points de SAN).

Une fois que le talent obtient 25 points de compétence, il devient alors une compétence à part entière et le personnage contrôle enfin son pouvoir.

Un talent présente au même titre qu'une FPA normale un contre-coup. Par ailleurs, même si le personnage ne perd pas de points de magie lorsque le Gardien active le pouvoir, il doit quand même réaliser un test de SAN et perdre la SAN correspondante en cas d'échec au test.

Avant d'être agent du Groupe, le personnage avait un autre métier (et le pratique peut-être encore aujourd'hui d'ailleurs : rares sont les enquêteurs ayant abandonné leur vie active pré-Groupe). Le personnage doit donc choisir un archétype dans le livre de base pour déterminer les 8 compétences dans lesquels il devra répartir ses  $EDU \times 20$  points de compétences.

Si le Gardien préfère considérer la FPA comme une compétence de métier (par exemple si le pouvoir a été acquis depuis longtemps et que l'investigateur a appris à vivre avec), il suffit dès lors de remplacer une compétence de l'archétype par la FPA.

**Note :** même si le joueur choisit plusieurs pouvoirs, il ne s'agit toujours que d'une seule FPA et donc d'une seule compétence.

## Un exemple de création

*Hélène désire créer une investigatrice ayant adhéré au Groupe Thanatos. Elle choisit de créer une enquêtrice. Elle tire donc avant tout ses caractéristiques, à savoir 3D6 pour FOR, CON, DEX et APP, 2D6 + 6 pour POU, TAI et INT et enfin 3D6 + 6 pour EDU.*

*Les scores nous intéressant par la suite sont ici :*

- POU = 13
- INT = 12
- EDU = 19

*Hélène a dans l'idée de créer une femme ayant été victime d'une agression par un maniaque ayant laissé son personnage à moitié mort. A la suite de ce traumatisme, elle a développé des facultés extrasensorielles qui l'ont effrayé et elle a tout de suite contacté le Groupe qui l'a aidé à appréhender sa particularité. Voilà maintenant une poignée d'années qu'elle enquête sur le terrain pour eux.*

*Avec une telle esquisse de background, le Gardien décide que la FPA du personnage sera créée à partir d' $EDU \times 20$ . Il demande alors à sa joueuse de réfléchir à un pouvoir qui lui plairait.*

*Hélène pense que l'expérience traumatisante de son personnage lui a donné une affinité particulière aussi bien avec le monde des esprits que celui des vivants. Elle est maintenant capable de communiquer avec les morts simplement à l'aide d'une feuille et d'un stylo, sa main étant guidée par l'esprit lorsqu'elle lui pose une question. Par ailleurs, elle ressent une certaine forme de télépathie avec les gens : elle ne lit pas leurs pensées, mais leurs intentions.*

*Il est donc décidé que le personnage présentera un pouvoir avec deux facettes : Communiquer avec les esprits (x1) et Empathie (x1.5).*

*Hélène souhaite que son personnage possède une compétence globale d'environ 30 %. Ayant une base de 12 dans son pouvoir, elle va donc dépenser 18 points pour Communiquer les Esprits et 27 points pour Empathie, soit un total de 45 points pour avoir une compétence unique à 31 point (elle ne peut pas obtenir le score rond de 30 % à cause de sa base et du coefficient de multiplication d'Empathie)..*

*Lorsque son investigatrice fera appel à Communiquer les Esprits, elle devra dépenser 1 point de magie et prendra le risque de perdre aussi 1 point de SAN en cas d'échec au test. Par contre, lorsqu'elle fera appel à Empathie, elle devra dépenser 2 points de magie et risquera de perdre 1D4 points de SAN.*

*Si à la fin du scénario elle réussit à augmenter le pouvoir de son personnage, ce dernier passera à 32 que ce soit pour Communiquer avec les Esprits que pour Empathie.*

*Mais il existe un prix à payer à son don et après réflexion, Hélène décide que son contre-coup sera également en rapport avec les circonstances d'acquisition de sa FPA. Elle a ainsi développé une sorte d'anthropophobie permanente qui s'accroît gravement notamment lorsqu'elle se sert de son Empathie. Elle ne supporte, par exemple, plus du tout le contact physique avec les gens, en particulier avec les hommes.*

*Avant son accident, l'enquêtrice était journaliste scientifique et exerce toujours cette profession. Ses compétences professionnelles sont donc : Baratin, Bibliothèque, Histoire, Langue, Persuasion, Photographie, Psychologie, + une compétence supplémentaire. Préférant conserver sa compétence libre pour choisir la spécialisation de son personnage pour la Biologie, Hélène décide de laisser tomber Histoire pour la remplacer par sa FPA.*

*Il reste encore de nombreux détails à régler, mais pour cela il suffit de suivre la création normale du jeu.*

## REGLES DE VOYAGE

### Le Voyageur et le Mythe

Concrètement, il n'est pas conseillé de permettre la création d'un voyageur dans un groupe d'investigateurs. En effet, ce dernier ne saurait participer que très peu aux enquêtes du Groupe, car là n'est pas sa fonction : une fois le voyage accompli, le voyageur est soumis à un repos forcé, scrupuleusement respecté sous peine de perdre son titre de voyageur. Autrement dit, un tel personnage ne pourrait accompagner les autres investigateurs aux quatre coins du monde pour affronter les horreurs du Mythe !

Cependant, il est fortement possible qu'en cours de partie, un investigateur à l'article de la mort soit sauvé *in extremis*. En gros, il est possible de vivre des NDE, donc des voyages, même si ces derniers sont imposés par les aléas de la vie et non par les besoins scientifiques du Groupe. C'est pourquoi des règles de voyage sont expliquées ci-après. Elles ne sont qu'indicatives et le Gardien est tout à fait libre de ne pas y recourir.

### Voguer dans l'Au-delà

Les scientifiques du Groupe ont classifié les *dimensions* successivement visitées par le voyageur en trois. La nature même de ces dimensions sera expliquée plus loin, seules les règles sont exposées ici.

Au début de son *Agonie* (cf. encart), le voyageur subit le *détachement*. Pendant cette phase, il est impossible pour le personnage de revenir *accompagné*. Cependant, la durée du détachement est variable et peu prévisible.

**Règle :** à partir du moment où le personnage entre en *Agonie* il doit, par minute, réaliser un **Test sous POU x (4 – durée de l'agonie en minute)**. Dès qu'il y a échec au test (où que le score devient nul – à partir d'une agonie de 4 minutes donc), le détachement prend fin.

Le détachement prend fin lorsque l'esprit du personnage « traverse » une lumière blanche. Il pénètre alors dans l'Entre-Monde. C'est à partir de ce moment que le Voyage *sensu stricto* commence. Et c'est également dans cette phase que les risques d'accompagnement augmentent exponentiellement.

**Localisation :** le personnage peut décider de « l'endroit » où il désire apparaître dans l'Entre-Monde. Il doit pour cela réaliser un **Test sous POU x 4**. En cas d'échec, il apparaît dans un *entre-lieu* laissé à la discrétion du Gardien. Le déplacement ensuite dans l'Entre-Monde se fait normalement.

### Nouvelle règle : l'Agonie

Pour vivre un voyage, un investigateur ne doit pas être mort, mais seulement agonisant. Autrement dit, ses points de vie doivent être nuls, ou inférieurs à 0. Cependant, dans les règles de l'Appel de Cthulhu, un tel état ne dure guère longtemps puisqu'il faut que dans le round suivant, les points de vie de l'investigateur soient ramenés à 0 ou plus, ce qui ne laisse guère de temps pour vivre une NDE (quelques secondes tout au plus).

Le Gardien pourra alors suivre la règle suivante : lorsque le personnage tombe à 0 points de vie, il devient agonisant, mais il n'est pas encore cliniquement mort (son cerveau *vit* encore). Jusqu'à *stabilisation*, il perdra 1 point de vie par minute. Une fois que ses points de vie seront inférieurs à -3 (ou plus dans le cadre d'un voyage réalisé avec la technique de la *cryogénie*), le personnage sera définitivement mort.

La stabilisation a lieu sur la simple réussite d'un **Test sous Premiers Soins** ou **Médecine**. Cependant, il faut réussir à *ramener* ensuite le personnage à la vie. Et pour se faire, des soins intensifs doivent être prodigués. Il faut alors réussir un **Test sous Médecine** ou **Chirurgie** avec un malus variable en fonction des points de vie du personnage (-1 = -10%, -2 = -20% et -3 = -30% -- en cas de cryogénie : + 20%). Si le test est réussi, alors le personnage est ramené à la vie. Mais en cas d'échec, le personnage restera plongé dans un profond coma, d'une durée laissée à la discrétion du Gardien.

Il est cependant possible au Voyageur expérimenté de se déplacer plus vite par le simple pouvoir de la pensée dans le lieu de ses désirs. Il doit alors réaliser un **Test sous POU x 3** sous peine d'apparaître une fois encore dans un *entre-lieu* complètement différent de celui escompté.

**Percevoir les effets PM :** même si toute une machinerie existe dans le Manoir pour percevoir les effets PM sous forme d'ondes Electro-magnétiques, les voyageurs participent également activement à leur recherche. Pour percevoir un effet PM (s'il y en a un bien sûr), le personnage doit réussir un **Test sous POU x 4**. En cas d'échec, il est possible de retenter un **Test sous POU x 3**, etc. La manifestation de l'effet PM est laissée à l'appréciation du Gardien. Il peut s'agir d'un esprit errant, ou de quelque chose de plus abstrait ou de plus... indicible.

**L'Accompagnement :** lorsqu'un voyageur pénètre dans l'Entre-Monde, il doit réaliser un **Test sous POU x 3**. En cas de réussite, il reviendra seul. Par contre, en cas d'échec il acquiert une FPA (et son contrecoup) sous la forme de **Talent** (et non pas de compétence).

**L'Au-delà :** un voyage prend fin normalement dès que le personnage est *stabilisé*. Cependant, si la stabilisation tarde à se réaliser (par exemple si les points de vie tombent à -5 avec la technique cryogénique), il est possible que le voya-

geur pénètre dans l’Au-delà et en soit ramené. Auquel cas, il revient forcément *accompagné* (cf. ci-dessus).

Le temps ne s’écoule pas de la même manière pour l’esprit et pour le corps durant l’agonie. Les scientifiques du Groupe estiment que le temps pour l’esprit s’écoulerait 3 à 4 fois plus lentement.

Enfin rappelons que le voyage prend fin lorsque le corps est stabilisé, pas avant.

## Et la vie, une malédiction.

Margaret Pryor se frotta les yeux juste avant de regarder sa montre.

20h14.

Il n'était pas encore très tard. Sauf pour quelqu'un qui n'avait pas éprouvé la tendresse d'un matelas depuis plus de 15 heures. Bon sang. Avait-elle seulement mangé ce midi ? Certainement pas.

*Un jour, ce foutu boulot me tuera.*

Peut-être. Mais elle aimait ce *foutu* boulot. Elle aimait ce qu'elle faisait. Cela pouvait bien valoir quelques sacrifices ? Tant qu'elle n'avait personne dans sa vie, elle était la seule à subir les conséquences d'un tel travail. La seule.

*Seule...*

Une sonnerie étouffée provenant d'un tas de feuilles amassées sur son bureau la tira de ses pensées. Elle examina quelques instants les documents, sceptique, avant d'aller investiguer de la main ce qui se cachait en dessous.

*L'interphone...*

Elle dégagea les obstacles sans délicatesse et appuya sur le bouton :

- Oui ?

- M<sup>me</sup> Pryor ? Une femme aimerait s'entretenir avec vous.

- A cette heure-ci ?

Elle soupira d'exaspération. Elle avait besoin de se reposer. Maintenant. Etait-elle donc la seule à ne pas avoir de vie en dehors de ce bureau ?

- Qui est-ce ?

- Madame Waltman.

*Waltman, Waltman... ce nom me dit quelque chose...*

Elle se souvint alors. Une affaire traitée et résolue il y a peu par l'organisation. Elle n'avait pas forcément connue une fin heureuse.

- Faites-la entrer.

Une jeune femme timide entra dans le bureau. Son pull à col roulé noir contrastait violemment avec la pâleur de son visage. Elle portait dans ses bras son sac à main et son manteau, une longue veste chaude, une arme idéale contre le froid hivernal qui frappait, dehors.

Pryor se leva prestement. Elle ne tendit pas la main à son invitée, tentant de ne pas attirer l'attention sur les gants de satin blanc qu'elle portait, et l'invita à s'asseoir. Elle ne sut pas si sa manœuvre avait réussi ou non. En fait, le visage ravagé par la tristesse de cette jeune femme effaçait toute autre considération pour le moment.

- Bonjour Madame Waltman.

- Bo... bonjour.

Margaret resta juste un instant sans savoir quoi dire, puis elle enchaîna :

- De la part de toute l'Association, veuillez accepter nos plus sincères condoléances...

La jeune femme hocha la tête.

- Merci beaucoup... Je... Nous avons déjà reçu une carte de vos bureaux. Cela m'a fait chaud au cœur. Vous nous avez beaucoup aidé.

- J'aurais préféré que nous vous apportions de meilleures nouvelles.

Nouvel hochement de tête.

Le silence s'installa durant quelques secondes. Elle était désespérée, perdue. Le monde entier semblait se taire face à une détresse si profonde.

Elle pleurait.

- J'avais besoin de savoir... Maintenant que... Maintenant, je peux faire mon deuil... C'est dur, mais c'est mieux que l'incertitude.

*Perdre sa fille, si jeune...*

Elle avait disparu depuis 3 mois. Finalement, les Waltman avait contacté le Groupe. Les médiums avaient localisé en quelques jours l'emplacement du corps. Le corps d'une petite fille de 4 ans, morte depuis presque trois mois.

- Pouvons-nous encore faire quoi que ce soit pour vous ? tenta timidement Margaret.

- Non. Merci, vous avez déjà fait beaucoup. Je viens vous voir parce que j'aimerais faire quelque chose pour les gens qui... les gens qui pourraient se retrouver dans ma situation un jour.

Elle fouilla dans son sac et sorti un chèque, pré-signé à l'ordre de l'Association. Le montant n'avait pas vraiment d'importance.

- J'aimerais aider.

Pryor resta muette. Pour ce qu'elle connaissait de cette famille, ils ne roulaient pas sur l'or, vraiment. Faire un tel geste...

Mais elle ne pouvait refuser. C'eût été une insulte.

Elle prit le chèque. Son gant la protégea du contact du papier. Même si cela n'avait été le cas, elle l'aurait pris de toute façon.

- De la part de toutes les personnes que vous aidez en agissant ainsi, je vous remercie.

La jeune femme sourit et se leva. Elle voulait partir pour pleurer seule. Se réfugier dans la sécurité de son intimité. Pouvoir laisser parler sa peine. C'est tout ce qu'elle voulait.

Elle tendit le bras par-dessus le bureau.

Margaret fut surprise. Elle ne voulait pas serrer cette main. Et pourtant, une voix en elle l'intimait de le faire. Une voix qu'elle ne voulait jamais entendre. Pourtant, elle s'exécuta. Elle allait le regretter, mais elle n'avait pas le choix.

Discrètement, sous le bureau, elle ôta son gant puis serra la main qui lui était tendue.

Elle chancela quelques instants alors qu'une voix la ramenait peu à peu à la réalité :

- Madame Pryor ? Vous allez bien ?

Elle rouvrit les yeux. Devant elle, la jeune femme semblait avoir oublié son malheur devant l'inquiétant spectacle qui s'offrait à elle.

- Vous... vous saignez...

En effet, elle avait tâché son tailleur. Alors qu'il sortait du pressing.

Mais ce n'était pas l'important.

*Non l'important, c'est que son mari est responsable de la mort de sa fille. Elle s'en doute, mais elle n'a aucune preuve.*

*Elle a peur.*

*Elle culpabilise aussi. Malgré tous les coups qu'elle a pris à la place de la petite, elle n'a pas réussi à la sauver. Pauvre femme.*

- Ca va aller, soupira enfin Margaret en s'essuyant le nez à l'aide d'un mouchoir.

- Vous êtes sûre ?

Elle acquiesça en lui rendant son chèque.

- Je... Vous me le rendez ? Mais pourquoi ?

- Parce que je crois que nous n'avons pas encore fini notre travail ensemble, Madame Waltman. Il nous reste encore beaucoup de choses à régler...

## DE L'ENVERS DU DECOR

### Le Voyage vers l'Au-delà

Même si l'organisation existe depuis une vingtaine d'années, le *Projet Voyage* n'a été entrepris qu'à partir de 1991. Les considérations éthiques étaient jusqu'alors trop fortes pour se lancer dans une telle entreprise.

Depuis que les *voyages* sont organisés, les recherches sur la mort ont fait de prodigieux bonds en avant, même si la compréhension globale de l'Au-delà reste encore très floue. En fait, il ne serait pas inexact de considérer que le Groupe a commencé véritablement le *Projet Thanatos* à partir de la mise en place des sauts vers la mort – avant ne réalisait-il tout au plus que des compilations de données sur les phénomènes paranormaux observés à travers le monde. Avec l'ascension impressionnante de son influence dans certains milieux, et donc la multiplication des dons, les techniques de saut se perfectionnant et le nombre d'enquêteurs compétents augmentant, il faut considérer que les vraies avancées de l'organisation n'ont donc été réalisées que dans les dix dernières années.

Même si les informations récoltées suites aux sauts sont très variables et disparates, il a été possible d'établir 3 phases différentes lors d'un tel phénomène :

► **Le détachement** : il s'agit de l'ouverture du voyage. Biologiquement parlant, le cerveau commence à manquer d'oxygène et tourne au ralenti. Longtemps considérée comme une période de délire psychologique, cette phase est maintenant acceptée par la plupart des scientifiques du Groupe. Il s'agit de la période pendant laquelle le voyageur se sent quitter son enveloppe charnelle. Parfois, il lui est possible de voir ce qui se déroule autour de son corps. Certains voyageurs ont par contre rapporté avoir été assaillis par de nombreux souvenirs, parfois ceux qui les avaient le plus marqué, parfois ceux qu'ils avaient complètement oubliés.

Il semblerait que l'expérience même du Détachement soit variable en fonction de l'humeur ou des motivations du Voyageur au moment de l'induction du saut, mais ce phénomène n'a toujours pas été éclairci.

Certains scientifiques lancent parfois en plaisantant que le détachement pourrait être une solution pour rendre la mémoire aux amnésiques. Et si... ?

Toujours est-il que presque tous les Voyageurs rapportent que le détachement prend fin alors qu'ils passent malgré eux un portail de lumière.

► **Entre Monde** : jusqu'à assez récemment, l'Entre Monde était considéré comme étant l'Au-delà parce qu'aucun Voyageur n'avait été plus loin. Depuis que la proue a été accomplie, cette étape a été renommée.

Les scientifiques hésitent encore à considérer l'Entre Monde comme un lieu, une époque, une dimension, ou encore une sorte de matérialisation de l'inconscient collectif.

Visuellement parlant, il s'agit d'une image du monde basé essentiellement sur les souvenirs du Voyageur. Ainsi, aucun voyageur n'est jamais apparu dans un lieu qu'il ne connaissait pas. Il n'y a normalement pas de sensations dans cet univers et les couleurs n'y existent pas. De là à considérer que les esprits voient le monde comme les chats, il n'y a qu'un pas que certains scientifiques ont franchi depuis longtemps.

Il est possible de rencontrer d'autres esprits prisonniers manifestement de l'Entre Monde. Ce phénomène, encore inexpliqué, sera détaillé par la suite. Les Voyageurs peuvent ainsi y rencontrer de nombreuses manifestations qualifiées de paranormales dans la réalité. C'est de cette manière que sont détectés les effets PM.

Mais le plus intrigant reste sans nul doute l'interaction avec le monde. Un jour, un voyageur reçut pour instruction de réaliser une action dans l'Entre Monde pour en tester les conséquences sur la réalité.

L'agent se matérialisa dans une clairière où il se souvint y avoir échangé son premier baiser avec une fille pendant les vacances d'été, alors qu'il avait une dizaine d'années. Sur une grosse roche, il grava ses initiales à l'aide d'un silex ramassé sur le sol.

Les scientifiques allèrent ensuite examiner les lieux et découvrirent effectivement l'inscription, sous du lichen. L'âge du lichen fut estimé à plusieurs années, alors que la gravure datait quant à elle de plus d'un siècle.

De nombreuses autres expériences ont été réalisées ainsi, offrant des résultats pour le moins surprenant. La question de la véracité des actions des voyageurs fut un jour posée : réalisaient-ils vraiment ces actions, ou bien ne faisaient-ils que vivre les souvenirs disséminer dans l'inconscient collectif d'autres personnes, véritables responsables de toutes ces 'preuves' ?

A ce jour, il n'a pas encore été possible d'affirmer ou d'infirmer cette hypothèse : en effet, à chaque fois qu'une expérience tente de laisser LA preuve permettant de faire la lumière, par exemple la gravure de la date de l'expérience, les résultats sont faussés – le voyageurs étant apparu dans un lieu rendant l'opération impossible, ou bien le temps ayant eu raison du support d'écriture, etc.

► **L'Au-delà** : cette appellation n'est que temporaire et peu d'agents ont réussi à atteindre cette phase. Peut-être cette étape changera-t-elle de nom un jour ?

Les quelques récits rapportent dans ce cas-ci une absence de gravité. Une impression de vitesse vertigineuse vers un lieu apparemment bien précis a également été décrite. Pour le reste, l'Au-delà ressemble dans une certaine mesure à l'idée qu'on pourrait se faire de l'espace.

Il est important de noter que les voyageurs ayant visité l'Au-delà sont de ceux que les scientifiques ont failli perdre dans l'opération. C'est la raison pour laquelle cette étape du saut n'est encore explorée qu'avec d'immenses précautions.

## Les dessous du Styx

Le Styx est une arme en court d'élaboration par le Groupe. Il s'agit également d'une cellule obscure bien loin des pré-occupations du politiquement correct du Comité (déjà mises à mal par l'existence même du *Projet Voyage*).

Le Styx est avant tout un outil pour le Gardien souhaitant jouer le Groupe en demi-teinte. Cette cellule est secrète et les investigateurs seront très certainement surpris d'apprendre son existence mais aussi, et surtout, de se voir fermer la porte au nez lorsqu'ils tenteront d'en savoir plus à ce sujet.

En un mot comme en cent : le Styx est là pour faire le ménage lorsque quelque chose ne tourne pas rond. Pas toujours de manière brutale, mais avec toujours beaucoup d'efficacité. Il s'agira d'une soupe de sécurité.

Holbrook ne tient pas à ce que le Groupe soit dissous : c'est une œuvre indispensable à ses yeux pour mieux comprendre l'incompréhensible. Aussi serait-il prêt même à taire certaines informations lors de rapport au Comité pour la survie du Groupe.

Si un Voyage devait *vraiment* mal se passer par exemple, plutôt que de clore le projet, il serait plus utile de modifier un peu la vérité. En attendant que les scientifiques à la botte du chef du Styx puissent comprendre ce qui s'est passé.

Une intrigue subsidiaire laissée à la discrétion du Gardien : il est tout à fait possible que le Styx ait été infiltré par un agent de Majestic-12. En effet, Holbrook a été un élément tenu à l'œil après son 'expérience'. Il est possible que l'agence gouvernementale lui ait collé un mouchard humain, histoire de savoir de quoi il en retourne.

## Le mal caché

**Leslie Bramers** pourrait être typiquement une cause d'intervention du Styx. Cette Voyageuse expérimentée a exploré récemment une zone de l'Entre Monde jusqu'à présent inconnue. Elle n'en est pas revenue seule.

Mais ce phénomène n'a rien à voir avec l'accompagnement. Elle n'est plus elle-même, bien qu'elle n'en ait pas encore conscience : elle est revenue parasitée par une entité encore inconnue.

C'est le Docteur Joseph Hamilton, proche collaborateur de Holbrook, qui a mis cet état en évidence. Bramers a été isolée du projet pour l'instant, elle est en repos préventif à Duncan Lodge.

Le parasite en question n'est autre qu'une forme spectrale d'un Danseur Amorphe d'Azathoth. Quant à ses desseins, ce sont toujours les mêmes : danser pour le Dieu Extérieur. Mais seul, il ne pourra l'invoquer dans cette dimension...

## De l'avenir du Groupe

Epineuse question qui restera cependant à l'appréciation pure et simple du Gardien en fonction de sa campagne. Cependant, une chose est sûre : tel quel, le Groupe n'a aucun avenir. Il n'a pas vraiment d'ennemi à l'heure actuelle, certes, mais il n'est de toute façon pas organisé pour résister à d'éventuels adversaires. Même le Styx n'est qu'une pathétique tentative de protection dans un monde beaucoup plus cruel qu'on ne veut bien le voir.

La renommée actuelle, certes restreinte au niveau de certains médias, serait un frein à une extermination violente par exemple, contrairement à SaucerWatch ou Phenomen X (cf. Delta Green et Countdown). Cependant, le Groupe ne pourrait survivre à une destruction insidieuse et patiente. La Karotechia, la Destinée, voire Majestic-12 ou le PISCES, si jamais le Groupe venait à marcher sur leur plate-bande, pourraient détruire sans problème l'organisation.

Mais c'est peut-être ce qui justement doit arriver. Car si le groupe est détruit en tant que tel, ses agents les plus passionnés n'abandonneront jamais, surtout s'ils comprennent que l'organisation a été mise à terre parce qu'elle s'approchait trop de vérités dérangeantes.

Bien entendu, cet avenir funeste ne peut avoir lieu que si la campagne prend une certaine direction. Mais comme cela a été le cas pour Delta Green, le Groupe ne pourra atteindre son but qu'en restant caché.

Car il y a toujours des personnes prêtes à maintenir le Mythe dans l'ombre, quel qu'en soit le prix.

## QUELQUES IDEES SUR LA MORT

### Divagations et autres

Les nombreuses enquêtes du Groupe Thanatos, ainsi que les informations récoltées lors des Voyages, ont permis aux Scientifiques de prendre conscience de grandes vérités. Cependant, elles ont posé plus de questions qu'elles n'ont trouvé de réponse.

Par exemple, une question encore très délicate à traiter : pourquoi existe-t-il des esprits errants dans l'Entre Monde ? Ou bien, pourquoi n'y retrouve pas plus d'esprits ?

Une première hypothèse très catholique et manichéenne a d'abord été avancée : seules les êtres ayant pêché sur Terre se voyaient refusé l'accès au repos éternel. Très vite l'idée a été écarté, car il s'est révélé que les plus grands meurtriers ou les êtres les plus abjects ne se retrouvaient pas forcément dans l'Entre Monde, alors que de pauvres âmes en peine, ayant eu une belle et heureuse vie, mise à part peut-être une mort tragique, pouvaient y être enfermées, apparemment à jamais. A moins bien entendu que l'entité responsable du tri aux portes du repos éternel n'ait un concept particulier

échappant à la compréhension humaine du bien et du mal, l'hypothèse ne pouvait donc être acceptée.

Un autre scientifique, Alan J. Beckers, explora en 1994 la fameuse théorie de la tâche inachevée. Ainsi une personne venant à mourir avec en soit la frustration d'avoir laissé derrière lui quelque chose d'inachevé n'irait pas dans l'Au-delà. Cette frustration serait responsable de sa présence dans l'Entre Monde. L'hypothèse remporta un vif succès jusqu'à l'année 2001 où une mission allait remettre beaucoup de préjugés en question.

Une autre question plus essentielle concernerait l'existence même de l'âme. La mise en évidence des esprits des défunts semblait faire irrémédiablement pencher la balance vers l'affirmatif. Les âmes frustrées restaient donc dans une sorte de demi-plan alors que les âmes épanouies pouvaient espérer à l'Au-delà (sans considération d'enfer ou de paradis ici).

Mais la mission de décembre 2001 ici aussi a changé la donne.

**Le 10 décembre 2001**, le Groupe perd 3 agents. Deux sont portés disparu, et le troisième décèdera à l'hôpital des suites de ses blessures. Mais il aura le temps avant de mourir de rapporter ce qu'il a vu et aura emporté ses deux compagnons : des morts-vivants.

Alors que les trois hommes enquêtaient dans le cimetière d'une petite bourgade rapportant des faits étranges, à proximité de Boynton, Illinois, ils assistèrent à la sortie en terre de 4 cadavres animés.

L'agent agonisant précisera une information qui allait se révéler vitale par la suite : il n'y avait pas d'esprit dans le cimetière avant la sortie des créatures. Mais une fois sorties de terre, il avait pu mettre en évidence un semblant d'esprit dans ces corps. Malheureusement, il n'a pas eu le temps de pousser ses investigations plus loin.

D'autres agents mieux équipés tentèrent de revenir sur les lieux pour lancer une nouvelle investigation, mais le cimetière avait été rasé par un étrange arrêté gouvernemental...

Cette opération transforma radicalement le Groupe. En plus de donner naissance au *Projet Styx*, elle remettait en question toutes les théories proposées jusqu'à présent.

Au-delà de la découverte de l'existence des morts-vivants, comment expliquer qu'un esprit puisse naître d'un corps qui ne possédait plus d'âme ? Comment une âme pouvait-elle revenir si elle n'avait pas de tâche inachevée ?

Le Professeur Angelina Colpton proposa alors l'hypothèse d'une double composante de la vie : l'esprit et l'essence vitale. L'esprit d'un corps pourrait resté prisonnier ou non de l'Entre Monde. Quant à l'essence vitale, elle serait nécessaire pour attacher l'esprit au corps, et serait même capable de rappeler l'esprit de l'Au-delà.

Cette hypothèse répond certes à certaines questions, mais ne fait que s'appuyer sur des observations peu concrètes. Par ailleurs, les nombreuses tentatives de mise en avant de cette énergie vitale par les scientifiques n'ont jusqu'à présent ren-

contré que peu de résultats concluants, bien que certaines données soient encourageantes.

Cette hypothèse ne fait absolument pas l'unanimité parmi la population scientifique du Groupe. Mais contrairement aux autres idées proposées, elle offre une explication à presque tous les phénomènes observés.

Mais d'autres questions restent toujours sans réponse : l'âme existe-t-elle réellement ? Comment générer cette 'énergie vitale' ? Comment la visualiser même ? Qu'est-ce que l'Au-delà ? Comment expliquer l'existence des FPA ?

## Et la Vérité sur l'Au-delà...

... ne sera pas pour aujourd'hui.

Car nulle vérité sur l'Au-delà ne peut être imposée dans ces lignes. Et il est fortement déconseillé au Gardien de s'aventurer dans une explication claire, nette, précise et définitive sur le secret de la vie et de la mort, à moins d'avoir des joueurs réceptifs à ce genre d'idée.

Chaque Gardien peut avoir son opinion sur l'Au-delà, mais l'imposer à ses joueurs n'est peut-être pas forcément une bonne chose. Il est des parts de mystères dans un monde qui doivent rester telles quelles.

Un Gardien pessimiste pourra par exemple imaginer qu'après avoir quitté l'Entre Monde, les âmes voguent vers un point précis de l'univers (son centre ?) pour être engloutie par l'entité gargantuesque qu'est Azathoth.

Un autre, plus neutre pourrait considérer que l'Au-delà serait un accès permanent de la Contrée des Rêves, et que seules certaines âmes arrivent à s'en échapper pour revenir dans la réalité, ce qui expliquerait le phénomène de réincarnation par exemple.

Enfin, un Gardien plus traditionnel préférerait conserver une vision de l'enfer et du paradis, l'enfer correspondant au ventre d'Azathoth alors que le paradis serait un lieu de paix où l'âme humaine pourrait rester en paix.

Bien entendu, qu'en serait-il de Dieu dans toutes ces versions ? Cette question restera sans réponse ici. Au Gardien d'en trouver une, ou d'avouer son ignorance sur le sujet...

## LE GROUPE DANS DELTA GREEN

### Comment gérer un agent du Groupe

Axé une campagne sur le Groupe Thanatos, ou alors avoir l'un de ses agents parmi les investigateurs permettra au Gardien d'envisager ses aventures suivant un autre point de vue, plus occulte et moins conspirationniste.

Cependant, un certain déséquilibre est à craindre, surtout si les personnages issus du Groupe possèdent des FPA. Un investigateur pourrait vite se prendre pour un super héros et oublier que son pouvoir est un fardeau permanent. Le Gardien ne devra pas hésiter à rafraîchir la mémoire à ce joueur

et mettre en avant avec particulièrement d'insistance le contrecoup de la FPA, voire même à improviser d'autres contrecoups en cours de partie si le joueur n'a toujours pas retenu la leçon.

Par ailleurs, certaines facultés sont particulièrement difficiles à gérer en terme de jeu (par exemple Clairvoyance, Empathie ou encore Pressentir la Mort). Dans ces cas-ci, le Gardien ne devra pas hésiter d'imposer à son joueur de les prendre sous forme de Talent plutôt que de compétence.

De plus, certains talents peuvent se montrer excellents pour l'ambiance, simplement parce que l'investigateur ne les contrôle pas : apercevoir le visage d'un esprit dans un miroir à la place de son propre reflet quand on ne s'y attend pas par exemple...

Soulignons également qu'un scénario mettant en scène des agents du Groupe ne doit pas forcément tourner autour des esprits et des fantômes. Cette organisation a certes fait de la mort son fer de lance, mais elle s'intéresse aussi beaucoup aux autres phénomènes paranormaux. Ce serait certes un peu gâcher que de revenir à un scénario type conspiration avec des extra-terrestres en premier plan, mais ce n'est pas impossible.

En conclusion, le Gardien devra se souvenir d'une règle d'or : le monde de Delta Green est le sien, et s'il souhaite y inclure le Groupe Thanatos, il ne doit pas hésiter à effectuer les remaniements qu'il juge nécessaire. Quitte à détruire le Groupe s'il le souhaite.

Les joueurs apprécient particulièrement un univers qui vit, alors n'hésitez pas à le faire vivre.

## Le Groupe et Delta Green

Les deux organisations ont les mêmes centres d'intérêts dans l'absolu : étudier le paranormal. Cependant Delta Green vit dans l'ombre et lutte contre Majestic-12. Elle n'a donc pas les moyens humains de se disperser dans l'étude de phénomènes non dangereux (une maison avec un poltergeist qui ne ferait que briser de la vaisselle contre les murs n'a aucun intérêt).

Delta Green est une organisation qui survit pour le bien de l'humanité, alors que le Groupe peut prendre son temps et vivre au jour le jour.

Au-delà de ces différences et points communs, les deux acteurs de l'occulte s'ignorent jusqu'à présent. Delta Green garde un œil de plus en plus intéressé sur son confrère devant ses moyens croissants et il n'est pas impossible qu'un certain rapprochement, par sympathisants interposés, puisse se faire. Mais il est hors de question d'entrer dans le feu des projecteurs, l'organisation n'y survivrait pas.

Majestic-12 ne présente qu'un intérêt mitigé pour cette organisation. En fait, si Holbrook ne l'avait pas rejoint, il est très probable qu'elle ne s'y serait jamais intéressée plus que cela. Maintenant que le Styx est infiltré, les informations diffusent petit à petit. C'est assez intéressant, mais relève la

plupart du temps d'inepties sans nom. Si un jour cependant des données en rapport avec les extraterrestres devaient filtrer, le point de vue de l'agence gouvernementale pourrait bien changer.

## Le Groupe et le Mythe

Que le Gardien ne s'y trompe pas : cette aide de jeu n'est pas un nouvel univers dans un univers. Elle s'inscrit bien dans toutes les conspirations mises en place dans le monde de l'Appel de Cthulhu. Cependant, le Groupe n'aborde pas le Mythe sous ses aspects les moins reluisants : il ne s'intéresse qu'à ce qui transparaît dans le monde courant, les petites manifestations. C'est à force de gratter la croûte, qu'il va rencontrer l'horreur et l'indicible.

La Karotechia et la Destinée seront certainement les premiers ennemis du Groupe, la Karotechia en tête d'ailleurs. Car la manipulation de la vie et des morts constitue sa spécialité, en quelque sorte. L'horreur du 10 décembre 2001 n'est pas étrangère d'ailleurs aux immortels nazis.

La Destinée quant à elle garde un œil amusé sur le Groupe, comme sur toutes ces petites associations privées ou publiques ayant vu le jour pour 'étudier le paranormal'. Il s'agit la plupart du temps d'escroquer les gens, et rien d'autre. Mais il faut bien admettre que cette association-ci a l'air différente. De toute façon, tant qu'elle ne s'approche pas des sphères d'influence du Réseau, il n'y a pas de raison pour que les choses tournent mal.

## QUELQUES PERSONNALITES

### Mark J. Collers

Collers n'est plus le président unique de l'Association qu'il a créé, mais il reste le Directeur principal, celui dont la voix compte double. Il n'a jamais insisté pour rester au sommet du Groupe, mais les autres Directeurs l'y ont installé par respect : c'est son œuvre, sa mission.

Malgré tout ce qu'il a accompli et le réseau de contacts qu'il s'est établi à travers le monde, Collers reste encore quelqu'un de timide et de renfermé. Ce n'est pas pour rien qu'il a laissé les relations extérieures à Margaret Pryor : il sait qu'elle s'en occupera bien mieux que lui.

La plupart des amis du premier directeur du Groupe se trouvent au sein même de l'organisation. Mais ses amis les plus proches ne sont pas visibles au commun des mortels : il dialogue ainsi souvent avec son père défunt, ou certaines connaissances qu'il s'est faites au détour d'un cimetière. Cette attitude, déjà anormale dans le monde commun, inquiète de plus en plus au sein du Groupe : en effet, les agents capables de sentir ou même de voir les esprits n'en discernent aucun autour de lui lorsqu'il entre dans ces conversations. Autrement dit : Collers parle tout seul, à des esprits imaginaires.

Il n'y a que deux personnes à être au courant de ce fait : Margaret Pryor a découvert ce secret tout de suite après son arrivée au Groupe et en a par la suite informé Herbert Litch. Leur profond respect pour Collers les empêche de lui révéler la vérité. Cependant, ils leur arrivent de s'interroger : discute-t-il avec des âmes ayant rejoints petit à petit l'au-delà, chose qu'aurait refusé son esprit, ou bien n'a-t-il jamais vu d'esprit ? Dans le second cas, l'œuvre intègre et bienveillante que représente le Groupe aurait donc été bâtie sur les divagations d'un schizophrène...

A moins encore que Collers soit capable de percevoir jusqu'aux traces résiduelles des esprits laissées dans l'Entre Monde – traces qui expliqueraient ainsi en partie le phénomène de réincarnation ou de résurrection.

Mais il n'est pas possible d'étudier cette piste sans révéler la vérité au principal intéressé.

**Dr. Mark J. Collers**

**Porte-parole des esprits, 59 ans**

**Race :** Caucasienne

FOR 10	CON 12	TAI 11	INT 16	POU 16
DEX 9	APP 13	EDU 20	SAN 54	PV 11

**Bonus aux dommages :** -

**Compétences :** Anthropologie 50%, Baratin 25%, Bibliothèque 78%, Chirurgie 43%, Conduire Auto 38%, Crédit 74%, Droit 43%, Ecouter 57%, Esquive 18%, Informatique 25%, Mathématiques 54%, Médecine 40%, Mythe de Cthulhu 10%, Occultisme 62%, Persuasion 42%, Physique 61%, Psychanalyse 35%, Psychologie 71%, TOC 34%

**Langues parlées :** Anglais 100%, Espagnol 54%

**Faculté(s) parapsychique(s) acquise(s) :**

- Voir les esprits	2 – 1D4	84%
- Entendre les esprits	1 – 1D4	84%

**Contrecoup :**

- Hanté

## Orlon Zaccaro

Avant de devenir Directeur des Missions, Zaccaro était inspecteur à Tucson, en Arizona. Un jour, lors d'un stupide braquage d'épicerie de quartier, il prend une balle perdue en pleine poitrine. Alors qu'il était en train de mourir sur le trottoir, un vieil indien de la réserve voisine s'est approché de lui et lui a soufflé, dans une langue qu'il a parfaitement comprise alors qu'il n'y connaissait rien aux dialectes locaux : « *Tu vas vivre, homme à la peau métissée. Tu as encore des choses à faire et le destin te portera vers elles.* » Zaccaro n'a repris connaissance qu'à l'hôpital.

Peu de temps après, il découvrit qu'il était capable de quitter son corps par la simple pensée, sans contrecoup apparent. Une coïncidence (le destin ?) : alors qu'il découvrait ses facultés, il reçut une publicité du Groupe. En prenant contact avec eux, il sut qu'il devait faire partie de leur équipe. Il devint donc Enquêteur et travailla pour le Groupe essentiellement en Arizona, mais également, quand son job le permettait, aux quatre coins du monde.

En 1999, il fut victime d'un accident de voiture à Tucson même, le rendant hémiparétique. Plus tard, il se rendra compte que cet accident a eu lieu exactement à l'endroit où il avait failli mourir quelques années plus tôt.

Il quitta alors la police et devint un membre du Groupe à part entière.

Aujourd'hui directeur des missions, il fait de l'excellent travail. Il impose une attitude martiale auprès de ses agents de façon involontaire, mais une fois ces derniers adaptés, il n'y a pas de problème. Grâce à lui, les rapports sont toujours clairs et précis.

Il lui arrive cependant de revoir le vieil indien au détour d'un voyage astral. Ce dernier s'évapore avant qu'il ne l'ait rejoint, mais son message résonne encore : « *Le Destin est en marche... bientôt... bientôt...* »

**Ex-inspecteur Orlon Zaccaro**

**Supérieur grincheux des Enquêteurs, 54 ans**

**Race :** Métis amérindien

FOR 12	CON 14	TAI 11	INT 14	POU 15
DEX 8	APP 12	EDU 18	SAN 65	PV 12

**Bonus aux dommages :** -

**Compétences :** Conduire Auto 40%, Criminalistique 64%, Droit 60%, Ecouter 49%, Informatique 45%, Persuasion 71%, TOC 80%

Armes de Poing 72%, Fusil 82%

**Langues parlées :** Anglais 90%, Espagnol 41%, Portugais 28%

**Faculté(s) parapsychique(s) acquise(s) :**

- Voyage Astral	4 – 1D4 + 1	62%
-----------------	-------------	-----

**Contrecoup :**

- Infirme

## Ray Norman

Véritable pionnier du Projet Voyage, c'est également lui qui l'a promu auprès de Collers jusqu'à ce que ce dernier accepte enfin l'idée, en 1991. Malgré les risques et les dangers, le Groupe n'aura jamais eu à le regretter tant les avancées ont été significatives depuis.

Norman était médecin neurologue lorsqu'il a rencontré Collers pour la première fois, en 1985, alors que ce dernier avait quelques questions sur l'un de ses patients atteints de troubles hallucinatoires. Enfin, troubles... C'est ainsi que la médecine classique considérait ce cas.

Très réceptif aux idées de Collers, il rejoignit rapidement le Groupe. Cependant, lorsque le Projet Voyage fut accepté, il décida d'arrêter de pratiquer la médecine. Ce qu'il s'appropriait à faire allait à l'encontre du serment d'Hypocrate et sa conscience lui interdisait de poursuivre la pratique de son art. Il a toutefois continué à faire bénéficier l'organisation de ses connaissances en la matière.

Lors de son dernier voyage, en 1993, Norman revint aveugle, sans exprimer pour autant de FPA. D'après les Scientifiques, il s'agirait là d'un des rares cas où le contrecoup s'exprimerait avant la FPA. Norman présenterait donc en lui une faculté parapsychique inexprimée. Mais ce dernier a une autre idée sur la question : il est persuadé d'avoir vu quelque chose lors de ce voyage. Quelque chose qui a altéré son corps. Comment expliquer sinon qu'il n'ait aucun souvenir de ce dernier saut ? Aurait-il vu... Dieu ?

Depuis, il est à la tête du *Projet Voyage*, et défendra ce projet jusqu'au bout, obsédé qu'il est par ce qui peut se cacher dans l'Entre Monde. Mais au-delà de cette obsession, c'est avant tout un scientifique prêt à accepter toutes les vérités si elles sont concrètement exposées.

**Dr. Ray Norman**

**Génie suicidaire, 43 ans**

**Race :** Afro-américaine

FOR 11	CON 11	TAI 14	INT 16	POU 13
DEX 12	APP 10	EDU 19	SAN 65	PV 12

**Bonus aux dommages :** +1D4

**Compétences :** Bibliothèque 68%, Biologie 55%, Chimie 42%, Chirurgie 71%, Crédit 46%, Cryptographie 34%, Médecine 66%, Persuasion 50%, Pharmacologie 45%, Physique 40%, Psychanalyse 71%, Psychologie 75%, TOC 58%

**Langues parlées :** Anglais 95%, Allemand 34%

**Faculté(s) parapsychique(s) acquise(s) :**

- aucune

**Contrecoup :**

- Aveugle

## Frank Holbrook

Holbrook est un cas à part au sein du Groupe. Ceci s'explique très certainement par son passé militaire, mais également par l'expérience qu'il a vécue, cette fameuse expérience qui lui aura révélé l'espace d'un instant une autre vision de notre réalité.

Le 14 avril 1998, Holbrook et son équipe partent en entraînement en pleine forêt amazonienne. Le but est ici de réaliser une mission de survie en milieu hostile. La mission est sensée durer 15 jours. Les hommes ne redonnent signe de vie que 3 mois plus tard.

Holbrook n'a aucun souvenir de ce qui a bien pu se passer pendant cette période. Entre le moment où il a été parachuté en avion au-dessus de la zone, et le moment où l'équipe de sauvetage est venue les récupérer – des gars qu'il n'avait jamais vus nulle part d'ailleurs – c'est le trou noir. Tout au plus, il lui arrive de faire des rêves étranges où il voit des formes blanchâtres danser au-dessus de lui et un langage étrange résonner tout autour de lui, comme des chants qu'il associe aux dialectes tribaux sud-américain.

Aucun de ses supérieurs ne semblent disposé à répondre à ses questions, et il est même consigné dans son dossier militaire qu'il fait preuve d'hallucinations prononcées. Il quitte alors l'armée et rejoint le Groupe en 1999, lorsqu'il entend parler de certaines manifestations paranormales pouvant ressembler à ce qu'il a vécu.

Très vite il insiste pour une meilleure sécurité du Groupe. Qu'il soit paranoïaque ou simplement prudent, là n'est pas la question pour Collers :

l'association n'a nullement besoin d'armes. Il faudra attendre la mission de 2001, avec la perte des 3 agents pour que le *Projet Styx* soit lancé, Holbrook à sa tête.

De tous les directeurs, c'est celui qui prend le moins part aux décisions concernant l'organisation. Il est chargé de la sécurité et les discussions scientifiques ne l'intéressent pas – tout juste lit-il les conclusions des rapports pour comprendre ce qui se trame derrière les courbes de la réalité.

Holbrook et son équipe ont en fait été les sujets d'une expérience des greys et Majestic-12 aura dû faire des pieds et des mains pour récupérer l'équipe intacte. Tous les examens ont été effectués pour vérifier si l'homme était normal et il n'a rien été démontré d'inquiétant. Cependant, ce n'est pas une preuve en soit. Depuis, MJ-12 garde l'ex-militaire à l'œil. On ne sait jamais...

### Ex-Lieutenant Frank Holbrook

#### Militaire au sang-froid, 41 ans

**Race :** Caucasienne

FOR 14    CON 15    TAI 13    INT 14    POU 10  
DEX 13    APP 13    EDU 17    SAN 50    PV 14

**Bonus aux dommages :** +1D4

**Compétences :** Arts Martiaux 75%, Baraton 50%, Conduire Auto 60%, Cryptographie 50%, Discrétion 53%, Dissimulation 50%, Ecouter 60%, Esquive 70%, Electricité 40%, Electronique 45%, Engin lourd 35%, Explosifs 40%, Grimper 60%, Informatique 60%, Lancer 54%, Mécanique 34%, Parachutisme 56%, Plongée 50%, Premiers Soins 57%, Sc. Militaire 60%, Se cacher 40%, Survie 55%

Armes Auto 50%, Armes de poing 60%, Armes lourdes 45%, Fusil 80%

**Langues parlées :** Anglais 85%, Espagnol 35%

**Faculté(s) parapsychique(s) acquise(s) :**

- aucune

**Contrecoup :**

- aucun

### Scott Willpert

Certaines personnes ont la fâcheuse impression que la vie s'est acharnée sur eux et que, même après les avoir envoyé au fond du trou, elle déploie encore des trésors de sadismes pour creuser plus profondément encore.

Willpert fait partie de ces gens là.

Il y a 5 ans, il perd sa femme dans un accident de voiture, alors qu'il était lui-même au volant. Par chance, sa fille, Kate, ressort de l'accident indemne. Quant à lui, il restera 2 ans dans le coma après que les chirurgiens l'ait recousu avec assez de fils pour habiller la statue de la liberté. La rééducation sera longue et pleine d'embûches, mais finalement, 4 ans après son accident, il recouvre la plupart de ses facultés locomotrices et intellectuelles.

Amnésique, il retrouvera une partie de sa mémoire grâce à la FPA qu'il a développé : il peut voir et ressentir le passé des objets qu'il touche. C'est ainsi qu'en rentrant chez lui, il redécouvre l'existence de sa fille. Malheureusement, malgré tous ses efforts, il lui est impossible de la retrouver : cette dernière aura été confiée dans un premier temps à une famille sociale irresponsable. Elle aura fugué juste avant le réveil de son père pour se perdre dans l'immensité des Etats-Unis.

Avec ses pouvoirs, Willpert a pu reconstituer une partie de l'itinéraire de son enfant, mais sa piste s'arrête il y a un an, alors qu'elle était embrigadée de force dans un trafic obscur à Manhattan.

Durant ses recherches, Willpert est entré en contact avec le Groupe et est depuis l'un de leur enquêteur. Le contrat est simple : Willpert aide le Groupe si le Groupe emploie toutes les ressources possibles en retour pour retrouver son enfant, âgée de 16 ans aujourd'hui.

Vivant sur une fortune personnelle, il n'a pas besoin de travailler et peut se concentrer entièrement à sa quête. Il doit cependant utiliser sa FPA avec prudence : en effet, s'il est possible de voir le passé des objets qu'il touche, il en ressent aussi les événements. Il lui est déjà arrivé lors de ses recherches de sortir d'une transe avec une plaie par balle, balle tirée par sa fille sur un truand essayant de la violer...

### Scott Willpert

#### Enquêteur avec la rage au ventre, 38 ans

**Race :** Caucasienne

FOR 10    CON 12    TAI 12    INT 14    POU 16  
DEX 10    APP 12    EDU 18    SAN 80    PV 12

**Bonus aux dommages :** -

**Compétences :** Baratin 40%, Bibliothèque 40%, Conduire Auto 60%, Discrétion 50%, Esquive 60%, Informatique 74%, Marchandage 49%, Mécanique 52%, Occultisme 23%, Premiers Soins 50%, TOC 81%

Armes de Poing 50%

**Langues parlées :** Anglais 90%

**Faculté(s) parapsychique(s) acquise(s) :**

- Psychométrie (maîtrise du passé)

**Contrecoup :**

- Séquelles physiques de ses visions

### Natasha Hunter

Officiellement, Hunter est détachée au bureau des affaires intérieures du pays. Devant l'influence croissante du Groupe, le gouvernement aimerait bien opérer un rapprochement avec cette association pour surveiller, tout au plus encadrer, ses agissements. L'organisation est assez réfractaire à cette idée, même si une amélioration des relations avec le gouvernement ne peut être que bénéfique.

Tout n'est pas juste dans cette histoire. Hunter fait bien partie des affaires intérieures, mais sa mission n'a rien d'officiel. Il s'agit en fait d'une sympathisante de Delta Green : le groupuscule occulte aimerait avoir un œil plus précis sur cette organisation si prometteuse.

### Natasha Hunter

#### Sympathisant sympathique, 34 ans

**Race :** Caucasienne

FOR 10    CON 12    TAI 12    INT 15    POU 12  
DEX 10    APP 15    EDU 16    SAN 60    PV 12

**Bonus aux dommages :** -

**Compétences :** Baratin 70%, Bibliothèque 68%, Crédit 63%, Comptabilité 57%, Droit 60%, Informatique 65%, Mythe de Cthulhu 5%, Persuasion 64%, TOC 43%

**Langues parlées :** Anglais 80%, Allemand 65%

**Faculté(s) parapsychique(s) acquise(s) :**

- aucune

**Contrecoup :**

- aucun

## INSPIRATIONS

### Films :

- L'expérience interdite
- Fantômes contre Fantômes
- Destination Finale
- Ring
- Un homme d'exception
- Fight Club
- Constantine

### Séries :

- Dead Zone
- Haunted
- Les Médiums
- Poltergeist
- Millennium

### Romans :

- Les Thanatonautes (Bernard Werber)
- Ubik (Philip K. Dick)