

<http://www.uaf.edu/students.allen-argasta-1>

Le blog d'Allen Argasta

AVENTURES EN ALASKA !



L'île de Black Cod

ENVOYÉ PAR ALLEN ARGASTA | 3 AOÛT | 0 Commentaires

Pour commencer mon voyage culturel j'ai pris le premier ferry pour l'île du Prince de Galles. J'ai ensuite pris un autre taxi maritime avec quelques touristes jusqu'à la baie d'Edna. Nous avons dû attendre un bon moment le transport en provenance de l'île de Black Cod, mais il est finalement arrivé. Quand nous sommes parvenus sur l'île, nous avons été accueillis par Joe Kátl et avons vu de nombreux tribaux exécuter une danse de bienvenue. La visite a été particulièrement agréable, et Joe m'a présenté à la famille Guúsuu qui doit me loger au cours des trois prochaines semaines. Ils m'ont l'air vraiment accueillants.

À PROPOS DE MOI
PHOTOS D'ALASKA

ARCHIVES

- JANVIER
- FÉVRIER
- MARS
- AVRIL
- MAI
- JUIN
- JUILLET
- ▼ AOÛT



Cha'atl Gáwtall



Un bateau de pêche Black Cod



Le comité d'accueil Black Cod !



Nous laissons l'île du Prince de Galles derrière nous



À l'intérieur de la loge

Il semble aujourd'hui distrait, distant et un peu trop véhément. Interagir avec lui, quel que soit le temps consacré, est plutôt dérangeant si l'interlocuteur dispose d'un score en Psychologie de 50 % ou plus. Si on demandait à son interlocuteur de décrire ses impressions, celui-ci pourrait comparer l'expérience à une discussion avec un schizophrène habité par la religion mais qui resterait tout de même parfaitement cohérent.

L'officier Mark K'amahl, chef de la police tribale

Membre du conseil depuis 1986, K'amahl est un représentant des forces de l'ordre grave et pointilleux, au service de la volonté des anciens. Sa relation avec la loi est pour le moins schizophrène : il est capable de réciter par cœur un chapitre du code tout en le violant. Zélateur dépourvu de mesure, prêt à commettre n'importe quelle atrocité au service de Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, il a voué sa vie tout entière (qui entre aujourd'hui dans sa soixante-cinquième année, bien qu'il ait l'air d'avoir à peine trente ans) au dieu inhumain du peuple de Black Cod. Et il prend un plaisir exquis dans toutes les atrocités qu'il commet au passage. Le viol, le meurtre et le cannibalisme ne sont pas des actes horribles mais un privilège.

K'amahl ne dépend pas de Kátl et de la vieille Mary ; sûr de ses propres croyances, il n'a pas peur d'affronter les autres membres du conseil pour agir dans le sens qui lui paraît le plus juste. Ses convictions l'empêchent de se remettre en question. Il est sûr de lui et croit dur comme fer que ses motivations, même les plus frivoles et les plus bizarres, lui sont inspirées par Celui-qui-nage-avec-les-cadavres.

K'amahl dirige un groupe de deux douzaines de « régulateurs », des gros bras embauchés de façon officieuse pour faire régner l'ordre sur l'île à l'aide de fusils à pompe, de talkies-walkies et de vitres sans tain. Ces derniers ne rendent de comptes qu'à leur chef et craignent son caractère aussi capricieux qu'impossible à cerner. Ils n'agiront pas avant d'avoir été suffisamment provoqués (si on leur tire dessus par exemple).

K'amahl rêve du jour où une invasion importante prendra pied sur l'île. Ses hommes ont été formés à maintes reprises sur les moyens de chasser, capturer et si nécessaire tuer les étrangers. Il a hâte d'amener ces intrus, à l'occasion de la nouvelle lune suivant ce jour béni, devant les ténèbres qui constituent son dieu, pour les voir se faire dévorer et même pire. Il restera là, à regarder, et à sourire.

Jennifer Guúsuu, mère sans époux

Guúsuu n'est pas une ancienne ; c'est une jeune femme de Black Cod qu'un étranger du nom d'Allen Argasta a mise enceinte (voir « Allen

« Régulateur » typique

20-50 ans, brute hybride

Caractéristiques

APP 09	Prestance	45 %
CON 12	Endurance	60 %
DEX 10	Agilité	50 %
FOR 15	Puissance	75 %
TAI 16	Corpulence	80 %
ÉDU 11	Connaissance	55 %
INT 13	Intuition	65 %
POU 12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin 40 %	
Conduite	50 %
Discretion	50 %
Droit	25 %
Écouter	50 %
Nager	60 %
Orientation	60 %
Pister	40 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

• Couteau de chasse	50 %
Dégâts 1D4+4	
• Revolver 9mm	40 %
Dégâts 1D10	
• Fusil à pompe cal. 12	55 %
Dégâts 4D6/2D6/1D6	

Sortilèges

Attirer le Poisson, Contacter un Profond

Perte de Santé mentale

Aucune

Description physique

Grands, le corps puissant, ils cachent la plupart du temps leurs yeux noirs mais vigilants derrière des lunettes de soleil.

Martin Kildaaw

60 ans, ancien et conseiller légal de Black Cod

Caractéristiques

APP 09	Prestance	45 %
CON 11	Endurance	55 %
DEX 10	Agilité	50 %
FOR 13	Puissance	65 %
TAI 12	Corpulence	60 %
ÉDU 23	Connaissance	99 %
INT 18	Intuition	90 %
POU 16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	96 %
Crédit	90 %
Dissimulation	50 %
Droit	90 %
Écouter	50 %
Nager	65 %
Négociation	90 %
Ordinateur	68 %
Persuasion	92 %
Psychologie	85 %
Sciences humaines :	
Histoire	70 %
Sciences occultes	55 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

• Couteau de chasse	50 %
Dégâts 1D4+4	

Sortilèges

Attirer le Poisson, Charmer un animal, Commander à un requin, Contacter un Profond, Trou de Mémoire

Perte de Santé mentale

Aucune

Description physique

Un Haida d'âge moyen sans particularités hormis des cheveux gris acier, un très joli costume « peau de requin » et un téléphone sonnante en permanence.

Argasta, étudiant de troisième cycle » page 44) alors que ce dernier effectuait un séjour d'été de quelques semaines dans sa famille. Elle arrivera bientôt à terme et est prise en charge par les locaux en attendant le retour de son « époux ». Guúsuu est sûre qu'Argasta reviendra avant la naissance de son enfant et passe son temps à l'attendre. En dépit des problèmes d'étiquette que pose sa liaison avec un étranger, le peuple de Black Cod a soif de rejets bénéficiant d'un sang neuf (surtout si ce sang est européen). Il espère que cette injection de nouveaux gènes apportera des avantages inédits qui permettront aux Black Cod de mieux interagir avec le continent.

Guúsuu, cependant, est légèrement dérangée. Elle s'est rendue plusieurs fois sur le continent pour rendre visite à Argasta après sa venue sur l'île de Black Cod. Elle le voit comme son « amour » et fera tout pour lui, y compris trahir son propre peuple. Les conséquences qu'un tel arrangement social pourrait entraîner sont à la discrétion du gardien.

Suiveur des Limbes

Parasite extra-dimensionnel

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6+18	28-29
CON	3D6+18	28-29
TAI	8D6	28
INT	-	-
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17

Mouvement : 10 en nageant dans l'éther de sa dimension d'origine
Points de Vie : 28
Impact moyen : +6

Combat

• **Tentacules** 40 %
Fonctionne comme une empoignée. Lorsque la victime a été empoignée et immobilisée, elle peut être amenée jusqu'à l'orifice oral de la créature

• **Avalément** 80 %
Dégâts spéciaux. Le Suiveur des Limbes ne peut tenter d'avaliser sa victime qu'après avoir réussi à l'empoigner et à l'immobiliser. Avaler est un terme impropre dans la mesure où la créature ne possède pas de gorge ; au lieu de cela, elle étend son estomac jusque dans son orifice oral et en enveloppe sa proie. Après avoir été avalée, la victime subit 1D6 points de dégâts par round de combat jusqu'à la mort. Elle peut sortir de l'estomac en se frayant un passage à l'aide d'instruments tranchants (en infligeant au moins l'équivalent de 20 % des points de vie du monstre) ou en se faisant aider de ses compagnons une fois la créature tuée. Le gardien devrait garder à l'esprit que les armes traversant le Suiveur pourraient également toucher la victime et lui infliger des dégâts

• **Ovipositeur** 60 %
Dégâts spéciaux. Cette attaque ne peut être utilisée sur une victime qu'après avoir réussi à l'empoigner et à l'immobiliser. Le Suiveur des Limbes utilise alors son ovipositeur pour insérer une larve de Ver à l'intérieur. Face à une forme de vie terrestre supérieure, cela implique de faire passer la larve par le système gastro-intestinal qui ne comporte que deux embranchements ; il n'est donc pas difficile de comprendre pourquoi cet assaut inflige 1D4 points de dégâts d'une façon aussi humiliante que déplaisante

Perte de Santé mentale : 2/1D8.
Subir l'insertion d'une larve coûte 4/1D10 points supplémentaires



Sisyphé, version Mythe

On dit que la définition de la folie est la répétition de la même action, encore et encore, en s'attendant à chaque fois à un résultat différent. Comme si le fait de devenir les hôtes de parasites aussi douloureux que répugnants ne suffisait pas, les Disciples correspondent également à cette définition. La raison de ce comportement est que pendant la majeure partie d'un bon millier d'années, Ibrahim ibn Ali et ses sbires ont tenté de trouver un moyen d'obtenir les bénéfices de leur condition sans avoir à en payer le prix. Pendant dix siècles ils ont étudié et expérimenté. Ils ont dépensé des fortunes pour acquérir les connaissances médicales et scientifiques. Encore et encore ils ont tenté de décrypter le secret de l'immortalité que renferment les Vers, et encore et encore ils ont échoué. Ibrahim et les autres Disciples n'ont pas la maîtrise complète de leurs souvenirs. Les siècles passant, leur mémoire a fini par décliner et se détériorer. Pendant les premiers siècles, ils ont répété leurs expérimentations parce qu'ils avaient oublié les avoir déjà pratiquées des décennies auparavant. Ce n'est qu'après avoir fui la plaine de la Bekaa qu'ils ont mis en place un programme d'enregistrement soigneusement organisé de leurs travaux.

Avec une méthodologie minutieuse, l'enregistrement d'un millier d'années peut prendre une place colossale et peser des tonnes. Le projet continuant année après année, les archives des Disciples ont avancé, couvrant parchemins et livres au point de remplir des cabinets entiers. À deux reprises ces documents ont été partiellement endommagés par le feu, des siècles de travail disparaissant au passage ; mais les expériences oubliées furent une nouvelle fois tentées pour échouer à nouveau. Même lorsque ces archives sont consultées, il arrive que des comptes rendus de vieilles expériences ne soient pas retrouvés et que des essais soient à nouveau effectués. Un des défauts de l'immortalité est que les Disciples mettent du temps à comprendre

les bénéfices du changement. Sans cela, ils auraient commencé à numériser leurs archives des décennies auparavant, créant ainsi une base de données facile à consulter et permettant d'analyser leurs travaux.

Quelque part dans ce labyrinthe temporel, le désir de se libérer des parasites en gardant son immortalité a fini par atteindre un cul-de-sac. Bien qu'il s'agisse encore d'un des objectifs déclarés du culte, les recherches de ce dernier sont dans une impasse. La plupart du temps, au lieu de tenter de trouver un moyen de vivre sans les Vers, les Disciples consacrent leurs expériences à chercher un biais pour rendre leur condition moins douloureuse. Leurs essais en direction du contrôle des naissances, dans une tentative pour créer des créatures plus petites, moins douloureuses et vivant plus longtemps, ou bien encore des versions demandant moins de nutriments, ont échoué. La plupart de ces expériences périphériques ont également mené à des impasses. Des narcotiques plus puissants ont été conçus, leur permettant de penser et de travailler plus efficacement que sous l'influence de l'opium naturel. S'ils continuent sur cette voie, ils resteront très probablement des hôtes pour toute l'éternité.

Le Suiveur des Limbes Race Supérieure Indépendante

Le Suiveur des Limbes ne peut pas exister dans notre dimension : la gravité l'écraserait, tout simplement. Il ne peut exister dans les océans : la mer est trop alcaline et ferait à la créature l'effet d'un bain d'acide. On ne peut donc le rencontrer que dans sa dimension natale.

Le Suiveur ressemble globalement à une « Galère portugaise », aussi appelée Physalie, ou peut-être à une variété exotique de céphalopode dotée de bras inhabituellement longs. Alors qu'il parcourt sa dimension d'origine, il tente de s'attacher à la peau de certaines des créatures colossales qui habitent le royaume. Il insère alors dans ces hôtes massifs les larves de sa progéniture. S'il ne passait pas son temps à se débarrasser ainsi de ses rejetons, ces derniers commenceraient à se reproduire à l'intérieur de son corps et à se nourrir de lui. Une fois accroché aux flancs de ses victimes, le Suiveur des Limbes utilise ses tentacules pour extraire d'autres parasites de l'hôte et les manger, faisant ainsi de la place pour ses propres enfants.

Les Disciples du Ver

La plupart des Disciples sont d'origine arabe, afghane, chinoise, malaise ou vietnamienne. Ils comprennent aujourd'hui une poignée de Nord Américains, recrutés au cours des soixante dernières années. Les plus vieux sorciers sont aussi les plus petits : ils sont nés à une époque où la malnutrition empêchait la plupart des humains de dépasser les 167 cm. La plupart semblent sous-alimentés. Leur peau, cependant, ne montre aucun signe de détérioration grâce aux propriétés guérissantes des Vers. Les seules choses que les créatures ne peuvent soigner sont les dents. Les racines restent saines, mais l'émail se détache ou finit par être sali après des siècles d'utilisation. Depuis l'invention de la dentisterie moderne, les Disciples ayant perdu leurs dents se sont fait poser un dentier. On ne trouve jamais plus d'une quarantaine de Disciples dans le monde à la même période.



négligence devrait normalement entraîner. Quand sa barbe devient trop collée par la nourriture ou ses cheveux trop emmêlés, il se contente de les couper. Les gardiens devraient déduire jusqu'à 6 points de son APP quand il ne s'est pas baigné pendant longtemps. Ayant perdu ses dents, Ibrahim possède une grande collection de dentiers antiques, pour la plupart sculptés dans de l'ivoire, qui le font paraître bien plus vieux que ce que son apparence ne le suggère.

Les livres du Mythe en possession des Disciples du Ver

Les Chroniques d'Ibrahim

En arabe ancien, écrit par Ibrahim ibn Ali. *Les Chroniques* sont en fait un journal commençant aux alentours de l'année 1400 et ayant continué jusqu'à aujourd'hui grâce aux efforts d'un sorcier ostensiblement immortel. Commencées à l'origine pour coucher sur papier les expériences servant à isoler les propriétés guérisseuses des Vers, *Les Chroniques* sont devenues au fil des siècles un véritable journal ainsi qu'un grimoire de sortilèges. Elles comprennent également des notes sur les travaux des autres Disciples. *Les Chroniques* pèsent littéralement des tonnes et occupent près d'une aile tout entière dans l'Hacienda. Comme décrit auparavant, les archives ont d'abord commencé sous forme de parchemin puis, la technologie progressant, de livres manuscrits. Ces documents ont par deux fois été partiellement endommagés par un incendie, des siècles de travail se voyant balayés en un instant. Les documents les plus anciens encore en état ont été retranscrits des parchemins vers les livres puis organisés chronologiquement, Ibrahim et les autres Disciples tentant de remplir les blancs laissés par les ouvrages perdus. Un index gigantesque des *Chroniques* existe : il est organisé par sujets afin que les Disciples puissent consulter ce qui ressemble désormais à une véritable bibliothèque.

Complexité : Ardu (50 %)

Durée : Années (pas d'étude rapide possible)

Mythe : 17

SAN : 1

Sortilèges : Accélération, Apaiser le Ver, Appeler/Congédier Cyaegha, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Nyogtha, Commander à un Serpent, Concocter le Poison Carotidien, Concocter le Sérum de Domination, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Contacter une Divinité / Yig, Contacter une Divinité / Zoth-Ommog, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Contacter un Yugg, Créer la Drogue Liao, Créer l'Élixir de Vie, Créer le Talisman du Plan Supérieur, Croc de Yig, Domination, Envoyer un Serpent Sacré de Yig, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Hibernation, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un

Armageddon dans la cité du croissant

Le 29 août 2005, les violentes marées de tempête créées par le passage de l'ouragan Katrina à l'est de la Nouvelle Orléans ont provoqué cinquante-trois brèches dans les digues entourant la cité. Les inondations qui ont suivi ont mis à mal le système de pompage et paralysé les transports ainsi que les communications. Pendant une semaine, la nation a vu avec horreur la ville, l'État et le gouvernement fédéral échouer de toutes les façons possibles à répondre au désastre. Les pillages se sont multipliés et certains d'entre eux ont même été menés par la police elle-même. 40 % des forces de la Garde nationale de Louisiane étaient indisponibles, ayant été déployées en Irak. Le président et les autres responsables fédéraux semblaient complètement ignorants de l'étendue du désastre pendant que les journalistes de la presse locale et nationale faisaient circuler des rumeurs infondées de meurtres, d'incendies criminels et de viols d'une amplitude qui aurait horrifié les Wisigoths. Le temps que les forces de l'opération conjointe Katrina organisée par l'US Army occupent la ville et rétablissent l'ordre, près de 80 % des bâtiments avaient été endommagés par les inondations, 400 000 habitants étaient sans abris, 1 400 environ étaient morts et 700 autres avaient disparu, et la nation était humiliée en découvrant que les agences soi-disant préparées par le 11 septembre étaient incapables de coopérer, de se coordonner ou même de communiquer.

Les autorités de la ville, de l'État et du gouvernement fédéral ne seraient pas les seules à être dépassées par les effets que l'ouragan Katrina aurait sur la Nouvelle Orléans. Le clan DeMonte sera lui aussi complètement dépassé. Il n'a jamais quitté la

ville auparavant, étant immunisé aux maladies qui la ravageaient au cours du siècle dernier, et a échappé à tant de « saisons des ouragans » qu'il en est devenu arrogant. Il a même réussi à esquiver une enquête du gouvernement. Ses membres étaient invincibles, du moins le croyaient-ils jusqu'à ce que l'ouragan Katrina frappe à leur porte. C'est alors que les digues se sont écroulées et que la ville s'est remplie comme une baignoire.

Comme pour tous les habitants de la Nouvelle Orléans, les propriétés des DeMonte ont gravement souffert des inondations. Les maisons, les refuges et les funéraires qu'ils contrôlaient ont été ravagés par les eaux. La famille a également perdu des membres : après tout, même les goules peuvent se noyer. Quoi qu'il en soit, le clan était déterminé à tirer profit de la situation. La ville croulait sous des milliers de cadavres, un festin tel qu'il n'y en avait plus eu depuis un siècle, depuis l'épidémie de fièvre jaune de 1905. Les goules étaient bien déterminées à ramasser autant de cadavres que possible.

Les DeMonte ne sont pas les seuls à avoir tiré parti du chaos laissé par Katrina. Delta Green a envoyé un certain nombre « d'escadrons de la mort » en ville avec l'ordre de tuer tous les membres du clan qu'ils découvrirait. Un simple test était de mise : toute personne prise en train de ramasser des cadavres après la tombée de la nuit était immédiatement frappée à coups de tasers. Les victimes révélant alors leur nature de goule étaient ensuite criblées de balles. Les douzaines de personnes électrocutées par erreur ont été ligotées et déposées en lieu sûr pour pouvoir raconter leurs histoires incroyables de commandos en tenue noire écumant la ville. La plupart des





rotations d'Agents et quarante rotations de Sympathisants, ne laissant une équipe sur place que le temps d'accomplir une mission avant de la retirer. Il maintient une séparation stricte entre les équipes clandestines de surveillance et celles chargées des assassinats. Même les caches et les Boîtes Vertes ne sont maintenues que le temps d'une opération sur place. Dès que la mission est terminée, la cache est fermée et la Boîte Verte déplacée. Les autres Agents trouvent ces tactiques terriblement étranges et bien trop lentes, un temps fou étant perdu à chaque fois pour mettre en place la nouvelle équipe. Grâce à cette stratégie néanmoins, les goules n'ont plus capturé de membres de la conspiration depuis 2002, et l'incident de 2004 n'a pas été répété.

Actuellement Delta Green a déjà assassiné des douzaines de membres du clan DeMonte. La majorité de ces pertes ont frappé les individus les plus jeunes et les plus insouciantes. Les plus faibles et les plus stupides tombant sous les coups de la conspiration, cela a eu pour effet paradoxalement de renforcer l'ennemi. Ces pertes ont également ôté une partie de la pression subie par le clan à cause des vivres, réduisant le besoin immédiat de trouver des « terrains de chasse » plus fournis.

Cette guerre d'usure invisible et sinistre continue donc.

Faire jouer la guerre de la Nouvelle Orléans

La guerre avec le clan DeMonte dans la Nouvelle Orléans est une opération de Delta Green couvrant plusieurs années. Nous encourageons les gardiens à faire intervenir leurs joueurs dans la phase de la guerre qui plaira le plus à leurs joueurs. Le détail des opérations menées entre 2002 et aujourd'hui ont été laissées aussi vagues que possible afin d'offrir aux gardiens la possibilité de mener des campagnes durant ces périodes sans se voir trop handicapés par la présence d'événements « canoniques ». Les joueurs peuvent se livrer à un véritable jeu d'espionnage dans la ville et tenter de traquer et d'identifier les goules sans révéler à l'ennemi leur enquête. Ils peuvent arpenter les bâtiments inondés de la Nouvelle Orléans post-Katrina et y chercher des goules à réduire en lambeaux à l'aide d'automatiques munis de silencieux. Même après que la ville inondée a vu son eau drainée, elle est restée terriblement dépeuplée, offrant ainsi l'opportunité à des joueurs préférant l'enquête d'explorer ses paysages surréalistes à la recherche d'indices menant au prochain nid de goules. L'opération de Delta Green sur place peut constituer un interlude récurrent entre deux scénarios, les Agents et les Sympathisants se voyant confier des missions spécifiques avant d'être renvoyés à leur poste habituel.

M-INFO

Avec l'augmentation du nombre de morts inexplicables et d'affaires irrésolues, le surintendant Wainwright devint convaincu que la Section M gaspillait des ressources précieuses. Plutôt que d'enfermer les livres et les artefacts trouvés, il se mit à penser que son groupe pourrait tirer de précieuses informations de ces éléments et s'en servir lors d'enquêtes futures. La Section M utilisait depuis longtemps les dossiers de Dalhousie pour mener ses recherches et prévoir les activités paranormales, et Wainwright estimait que les objets récupérés pendant les opérations devaient être traités comme des éléments de renseignement plutôt que comme des objets de contrebande. Prétextant vouloir aider à l'appréhension du tueur au tarot et soutenir de futures affaires, il créa une nouvelle branche du renseignement au sein de la Section M à la fin de l'année 1972. La désignation « M » était maintenant reconnue officiellement dans la Brigade montée comme le signe attribué aux sujets « difficiles à classer » et la nouvelle branche fut appelée M-INFO. Sa mission était d'identifier, de cataloguer et de traduire les objets saisis durant les opérations de la Section M. La réaction des agents à cette création fut mitigée : certains y virent une espèce de machin surévalué, d'autres la considèrent comme un ajout utile.

Au départ le docteur Richard Store, historien et archéologue plein d'avenir, et le docteur Jonathan Dawes, un spécialiste en linguistique, dirigèrent M-INFO de façon collégiale. Malheureusement, Dawes ne tint que huit mois avant de s'effondrer nerveusement à cause d'une surcharge de

travail et de problèmes personnels. Le docteur Store devint le seul dirigeant de M-INFO après l'internement de son collègue. Il resta à cette position quand la Section M devint M-EPIC en 1984, et s'y trouve encore aujourd'hui.

En plus de son chef, M-INFO est actuellement constituée de l'assistant personnel de Store, le docteur Phillip Labonte, et de deux autres assistants. Le docteur Labonte passe la majorité de son temps à superviser les opérations les plus prosaïques du groupe ainsi que les deux autres membres de l'équipe. Il arrive parfois que M-EPIC demande au groupe un soutien direct lors de certaines enquêtes. Le docteur Store ne s'implique plus dans le travail de terrain en raison de son âge avancé. Au lieu de quoi, il envoie généralement le docteur Labonte aux agents dans le besoin, ne quittant son bureau que dans les circonstances les plus extrêmes.

Tous les objets de nature occulte récupérés par les agents de M-EPIC sont emballés et remis à Labonte ou aux autres assistants de M-INFO qui les admettent dans le coffre, pendant que le docteur Store supervise personnellement leur traitement. La majorité de ces éléments sont stockés dans un coffre sécurisé situé dans les sous-sols du bâtiment. Store et Labonte ont tous deux accès à l'endroit : en effet, bien que le docteur Store soit normalement le seul à posséder les codes d'accès de la bibliothèque fermée du coffre-fort, en cas d'urgence ces derniers deviennent accessibles à ceux qui disposent d'une accréditation suffisante. Pour le moment, les seuls concernés sont le chef de M-INFO, le directeur et le directeur adjoint de M-EPIC. Les codes sont gardés



Todd '09

André de Tours

779 ans, Maître transcendé et Croisé de Nyarlathotep

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : France, plus spécifiquement Touraine

Caractéristiques

APP	02	Prestance	10 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	37	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+6
(tirés d'un physique extra-dimensionnel)	
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Langues

Anglais	10 %
Égyptien ancien	35 %
Français médiéval	70 %
Langage secret de Nyarlathotep	70 %
Latin	55 %

Combat

• Grande épée immatérielle	85 %
Dégâts 1D10 + 1 + 2D6 (ignore l'armure)	
• Réorienter	40 %
Dégâts 5D8 (ou 3D8 points de SAN)	

Sortilèges

Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Portail des Changements, Sortilège de la Rose, Verre Sauvage. D'autres sortilèges à la discrétion du gardien.

Pertes de Santé mentale : 0/1

André de Tours

André de Tours servit lors des croisades qui ramenèrent le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* en Europe. Il partit faire la guerre quand il avait quatorze ans (comme de nombreux autres croisés) et eut du mal à concilier ce qu'on lui avait enseigné (les batailles sont glorieuses, nobles et sacrées) et ce dont il fit l'expérience (les batailles sont brutales, ardues et horribles). Pour masquer sa confusion et dissiper sa frustration, il se montra exceptionnellement sadique et gagna la réputation d'être exceptionnellement vaillant. Convaincu que les hommes étaient des hypocrites qui aimaient ce qu'ils déclaraient haïr, André désespéra de l'humanité est fut attiré au service de Nyarlathotep. Il passa plusieurs siècles en tant qu'homme de main de la Alta Vendita, réussissant finalement à intégrer le grand conseil en 1902. Il fut le premier au sommet de la Alta Vendita à consommer le Mariage Final en 1919, mais il échoua par la suite à se transcender complètement. Il est également un des Maîtres doté de l'aspect le plus humain, bien que son apparence soit tout de même répugnante et que le fait de le voir entraîne une petite perte de SAN.

L'influence d'André de Tours est responsable de la structure actuelle du Culte de la Transcendance. Ses Sièges, Évêques et Acolytes s'intègrent dans une forme d'hommage à l'Église qu'il servit lorsqu'il était mortel. À un certain point de sa longue carrière de violence et de sorcellerie, André de Tours enchantait sa grande épée, y inscrivant des runes hypergéométriques permettant de la séparer partiellement des dimensions spatiales normales. Elle est désormais transparente, émettant une légère lumière opalescente tandis qu'elle se distord et bloquant partiellement la lumière. Elle peut passer à travers la matière comme un fantôme mais agite les molécules

sur son passage ; plus elle passe vite, et plus elle provoque de distorsions. Cet effet est désastreux pour les tissus vivants, mauvais pour les matériaux ou les composés, et sans conséquences pour les purs éléments.

Description physique

André est petit selon les normes modernes, ne faisant pas plus de 1,62 m et pesant à peine 37 kg. Il passe pour un homme incroyablement vieux et ratatiné, doté d'une peau parcheminée tirée sur une structure en fils de fer. Quelques touffes de cheveux et de poils, négligées depuis des années, s'attachent encore à son crâne et à son visage. Au premier regard on pourrait le prendre pour une momie ressuscitée. Son sadisme demeure intact, bien que ce soit sans doute les dernières traces d'humanité qu'il lui reste.

John Tyler Oringo

Nommé d'après le président qui venait d'être élu aux États-Unis à l'époque, John Tyler Oringo est né dans une communauté owenite dans le Michigan en 1845. Au fil de ses quarante premières années il devint un fervent défenseur de la nourriture naturelle, vendant sa propre production à travers le Haut-Midwest et ouvrant un sanitarium dans le Wisconsin. Pour Oringo et ses disciples incroyablement musclés et barbus, ceux qui ne consommaient par de la « bonne nourriture » étaient de sales dégénérés, inaptes selon un sens moral et darwinien. Sa « Bonne nourriture pour de bons hommes » lui rapporta une fortune impressionnante qu'il investit dans des « expéditions naturelles » au cours desquelles il cherchait des herbes et des graines à offrir aux véritables humains. C'est au cours d'une de ces expéditions qu'il découvrit son « idéal de nature », un pan de bois dans le Haut-Ontario consacré à Shub-Niggurath.



Ce qui s'est réellement passé

Muriel Donnerkvist descendait, à travers plusieurs générations, d'une femme qui avait été accouplée de force avec un Profond. La pollution de son sang s'était affaiblie au fil du temps mais demeurait présente. Elle faisait des cauchemars sur R'lyeh et sur ces choses qui résident au creux des vagues ; des cauchemars qu'elle partageait avec son mari Hans. Quand leur fille Ella naquit, les cauchemars augmentèrent en fréquence et en intensité, au point que Muriel eut l'impression de devenir folle. À la fin, l'appel des eaux devint trop fort ; elle marcha sur de la glace trop fine, tomba, et se noya.

Ce que Muriel ressentait était l'appel des Allumeurs. À la demande du Culte, ils lançaient leurs filets mystiques pour attraper des hybrides de Profond endormis. Quand les Allumeurs sentirent que leur victime s'était noyée, ils furent déçus. Quand ils découvrirent qu'elle avait une fille, ils se réjouirent.

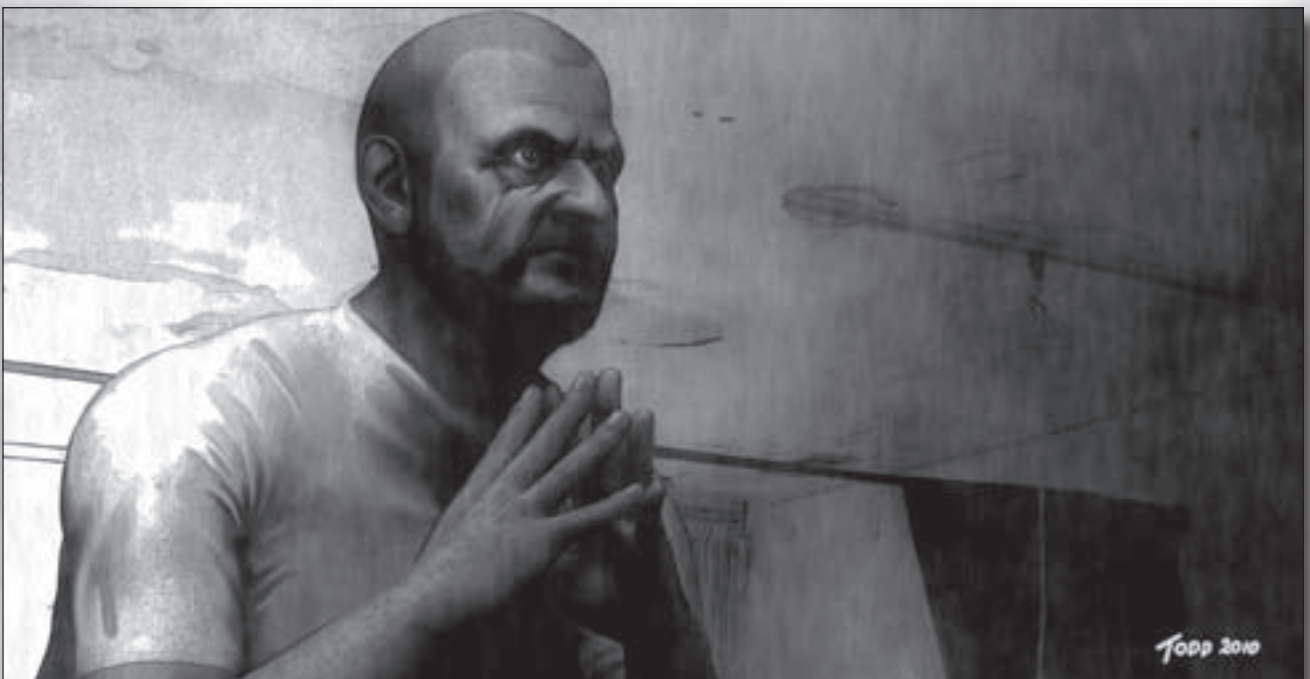
Le 26 mars 1991, Norman Van Beveren kidnappa Ella et la livra aux Maîtres transcendés. Son sacrifice durant le Mariage Supérieur de Roger Ash généra un immense pouvoir et offrit à Ash de solides connaissances sur les résidents de R'lyeh.

Cependant, Van Beveren jouait de malchance. Un des voisins de Donnerkvist était un vieux fouineur doté d'yeux perçants, d'idées anarchistes et d'un esprit curieusement tourné. Quand il vit un étranger rôder pendant des heures sans but apparent, il recopia la plaque d'immatriculation de sa voiture et prit une photographie. Quand Ella disparut, il alla voir Hans au lieu de se tourner vers les autorités dont il se méfiait. Terrassé par le chagrin, Hans décida de se lancer dans une vendetta personnelle. Il prit le numéro

et le cliché et retrouva la voiture qui avait été louée à un certain Arno Frechette. Quand la piste « Arno Frechette » se changea en impasse, Hans intimida l'agent de location et le força à révéler que la voiture avait été louée par un employé de la société Owens Imports. Le président de cette dernière était Norman Van Beveren. D'un regard, Donnerkvist sut que l'homme était le kidnappeur de sa fille. Van Beveren, un leader éclairé piégé par sa fascination pour l'occulte, jouait son propre jeu. Il s'était vu confier la tâche de procurer de jeunes filles au Culte et avait entendu pendant une de ses livraisons que celles-ci finissaient au manoir Vagnoptus. Il avait entendu de vagues rumeurs sur le « manoir de la folie » et avait commencé à explorer la piste. En tant que natif de la Suède, il parvint à trouver des documents dont Henry Nemmers ignorait l'existence, y compris un plan grossier mais fidèle de l'intérieur et, surtout, des étapes permettant le Pliage. Il les gardait sur lui et était sur le point de trouver un moyen de se frayer discrètement un chemin dans la résidence quand il fut à son tour kidnappé.

Donnerkvist traîna Van Beveren jusque dans son sous-sol aux murs épais et le tortura, avec un enthousiasme qui compensait largement son manque de professionnalisme. La victime finit par parler de la carte qu'elle possédait et du bâtiment où la fille avait été emmenée. Quand Donnerkvist eût tiré tout ce dont il avait besoin, il tua Van Beveren. Armé d'un pistolet et d'un couteau, il entra ensuite dans la Maison et vit sa fille... ou ce qu'elle était devenue.

Tentant de s'enfuir, il fut coincé par le Maître transcendé Dwight Reynolds. Donnerkvist tenta de se battre ; le Maître, amusé, décida de lui offrir un voyage par la Route des Âmes et l'envoya dans une Larve Stellaire de Cthulhu. L'expérience détruisit la quasi-totalité de la santé mentale du malheureux.



Astom Niturba

Avatar de Nyarlathotep

Quand il a surgi du feu, je... comment le dire avec des mots ? Je savais que tout ce que j'avais espéré et tellement voulu... tout ça c'était vrai.

Pour les membres du culte, Astom Niturba ressemble à un homme noir de six mètres de haut, puissant et beau, vêtu de robes enflammées. Sa voix est douce, profonde, chaleureuse et aimante quand il parle du futur parfait qui verra le jour une fois le Peuple de Glace fondu.

Pour les autres, Astom Niturba ressemble à un humanoïde de 6 mètres fait entièrement de dents ensanglantées. De petites molaires constituent ses yeux, de puissantes défenses dessinent ses côtes, et des crocs, des incisives et des canines remplissent le reste de son corps. Quand il se déplace, ces dents grincent et claquent, et du sang frais coule des interstices.

Caractéristiques

CON	45	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	60	Puissance	99 %
TAI	45	Corpulence	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	16
Impact	+14
Points de Vie	45

Combat

- Toutes les armes 100 %
Dégâts normaux + Impact si applicable
- Substance polluante 80 %
Voir les notes

Protection : aucune, mais à 0 points de vie, il s'effondre au sol pour prendre une forme plus hideuse encore (perte de SAN 6/1D100) avant de s'envoler dans l'espace interstellaire.

Sortilèges : Astom Niturba connaît tous les sortilèges du Mythe ; il peut invoquer des monstres au prix de 1 point de magie par point de POU possédé par le monstre ; il peut également invoquer une Horreur Chasseresse pour 1 seul point de magie.

Perte de Santé mentale : les Noirs ne perdent aucun point de SAN en voyant Astom Niturba, même s'ils n'appartiennent pas au culte ; les autres perdent 6/1D100

Note : Astom Niturba possède une attaque spéciale utilisant une substance visqueuse. S'il touche un ennemi, celui-ci se retrouve recouvert d'une matière rouge répugnante et collante. Il ne peut pas voir, sentir ou prendre conscience de cette matière, contrairement à toutes les personnes autour de lui. Périodiquement, pendant le reste de sa vie, la substance refait son apparition. Elle ne peut être nettoyée. La victime perd 0/1D6 SAN chaque jour où elle réalise que tout le monde la voit comme ignoblement polluée.

Membres

Les membres sont presque uniquement des Noirs sans emplois qui ont vécu et ont été abusés par les services sociaux et le système judiciaire pendant toute leur vie. La plupart des capitaines de rue ont fait de la prison ; faire du « travail de missionnaire » afin de répandre White Fire dans une autre tôle ou un autre gang est la meilleure façon pour être promu.

Utilité pour le culte

Les membres de White Fire sont tout à fait disposés à effectuer des actions que les terroristes d'Opération Nouveau Jour considéreraient comme antipatriotiques. Les membres d'ONJ veulent « sauver l'Amérique de la conspiration qui l'a privée de sa destinée raciale » tandis que ceux de White Fire sont d'authentiques anti-Américains qui voient les États-Unis comme la source de leur souffrance et ne souhaitent que les détruire. Nombre d'entre eux ont tellement souffert dans la vie qu'ils sont prêts à considérer ce qu'ils font subir aux autres comme un juste retour des choses, la mort étant vue comme une libération d'une existence dépourvue de sens.

En plus d'être une source de muscles, leur adoration de Nyarlathotep plaît à St. Claire qui espère secrètement qu'elle plaît aussi à son dieu.

Pratiques rituelles

Les cadres supérieurs brûlent vive une victime blanche prise au hasard quatre fois par an, lors d'une cérémonie adressée à Astom Niturba. Le dieu est alors contacté, mais quand ses fidèles lui demandent de détruire Washington et de repousser la menace blanche, Niturba se contente de répondre : « Quand les astres seront propices ».

Insertion dans un scénario

- Le FBI s'intéresse beaucoup à White Fire. La CIA, craignant des liens avec les groupes radicaux de musulmans noirs, surveille également ses activités. Bien qu'elle ne soit pas légalement autorisée à opérer sur le territoire américain, la CIA utilise au mieux les liens avec le monde des narcotrafiquants pour justifier ses enquêtes. Les deux agences demandent régulièrement des écoutes dans le cadre du Foreign Intelligence Surveillance Act.
- Jusqu'à présent, les meurtres rituels n'ont pas pu être reliés à White Fire, tout Agent enquêtant sur ceux-ci en cherchant des adorateurs finira bien par trouver quelque chose.

• Une victime du sortilège Tourmenter pourrait atteindre un hôpital avant que les effets ne disparaissent. Les histoires des tabloïds pourraient ensuite attirer l'attention de Delta Green.

• Des agents de la DEA pourraient être victimes de Tourmenter au cours d'un raid national. Leur histoire attirera certainement l'attention de Delta Green.

Autres fronts

Bien que ONJ et White Fire soient les deux seuls fronts du Siège de la Haine à avoir élaboré leurs propres visions de Nyarlathotep, le Siège finance et encourage en permanence des douzaines de petites organisations vouées à la haine. Cela implique :

- Tous les cultes du Mythe ne sont pas constitués d'ermes solitaires ou de paysans consanguins. Certains ont des épouses, des partenaires romantiques, des amis voire des enfants qui ne participent pas à leurs activités. Ces malheureux rencontrent le Mythe indirectement et le voient empoisonner leurs vies. Parfois, quelque chose arrive : une invocation, une possession, un brusque accès de folie qui ne peuvent être niés. Quelques témoins fuient dans l'amnésie ou dans un semblant de normalité, déménageant parfois et coupant tous leurs liens avec le passé. La plupart deviennent fous ou meurent sous le choc. Une poignée émerge de l'autre côté : fous certes, mais encore capables de fonctionner, affamés de contacts supplémentaires avec la chose qui a failli les détruire. Egbert Sharpe appelait ces derniers des Endurcis. Après avoir été aisément remodelés en ce que la conspiration voulait, ils lui servaient de bourreaux, d'assassins, de porteurs ou même de recruteurs de futurs Endurcis. Sous Broche, Le Siège a perdu le contact avec le réseau des Endurcis de Sharpe, éparpillés dans des orphelinats, des asiles, des prisons et des appartements lugubres en sous-sols. Combien d'Endurcis arpentent le monde, croyant travaillant pour le Siège de la Haine ? Personne ne le sait, surtout pas Andrew St. Claire.
- Les Filles d'Hippolyte constituent un groupe féministe radical mis en place par Nathan Harmati dans les années 1970 à titre d'expérience. Elles dénoncent avec bruit le patriarcat et sponsorisent « Les muses parlent », un programme d'art anti-mâles effectué par des artistes femmes. Le cercle intérieur pratique l'auto-mutilation, ses membres se coupant un sein pour imiter les anciennes Amazones ; elles recrutent activement dans les cercles néo-païens féminins. Pour le moment, leur cour agressive de la Grande Déesse Mère n'a produit aucune révélation du Mythe, mais elles sont à un tome de contacter Mormo, ou la Femme

de mandats pourrait trouver une douzaine de corps en une semaine avec juste quelques hommes, un hélico et des chiens policiers. Un mois avec des experts et un radar sous-terrain ramènerait les corps de quarante-trois personnes assassinées, le plus vieux appartenant à un voyageur disparu lors d'un voyage d'affaires en 1969. Tous les os humains comportent plusieurs sortes de marques de morsures humaines et animales et d'autres impossibles à identifier.

Réponse

La réponse de la Fraternité lors de la découverte d'une taupe est d'isoler, d'entourer d'avocats et de couper entièrement (si possible) la Famille compromise du reste du troupeau. Grâce à sa nature informelle, ce n'est pas si compliqué. Les accusations visant à prouver que la Fraternité est responsable d'une façon ou d'une autre des actions aberrantes d'un petit groupe sont susceptibles d'un procès en diffamation. Les individus au sein du groupe sont considérés comme sacrificiables (bien que certains soient plus sacrificiables que d'autres). En effet, des autorités fédérales arrêtant un Grand Frère ou une Grande Sœur pourraient bien recevoir des lettres de remerciements provenant d'autres membres de la Fraternité indiquant aux agents combien ils sont heureux que le cancer ait été excisé de leur organisation innocente.

Avant que les choses aillent jusque-là, les personnes trop curieuses pourraient se voir adresser un avertissement ou deux. Rien d'aussi direct qu'une attaque physique. Les Agents risquent davantage de voir leurs noms offerts à des reporters peu scrupuleux ou d'être

appelés par la police. Si cela ne marche pas, le harcèlement se fait plus personnel : des menaces anonymes adressées à des proches, par exemple. En général, la Fraternité n'est cependant pas du genre à faire l'erreur de commettre plus de crimes pour cacher un crime. Du moins pas contre une personne.

La Fraternité du Nouveau Potentiel utilise plutôt des tactiques de diversion pour gérer les enquêtes un peu gênantes. Les Agents voient les membres leur résister jusqu'à un certain point, puis ils apprennent que la Fraternité pratique des orgies sexuelles. La plupart du temps, ce « sombre secret » a satisfait la plupart des policiers et reporters. Ces rumeurs ont même amélioré les recrutements du groupe dans certaines zones. Autre ironie, la normalisation grandissante des petites perversités et de la liberté sexuelle a rendu ce mensonge relativement impuissant. Quand Peter Segal écrit un livre sur le sujet et que Dan Savage l'explique, non pas avec un air choqué mais plutôt amusé, les orgies cessent de prendre un caractère suffisamment outrageux pour justifier les précautions sécuritaires prises par la Fraternité.

Menacez le centre de repos cependant, et la logique et la raison seront vite oubliées. Il y a des adorateurs dans la forêt qui sont retournés à l'état sauvage, même s'ils tirent avantage des commodités comme les bottes lourdes, les fusils à lunettes et les micros modifiant la voix. Ces hommes sont tout à fait capables de planifier et de raisonner et de rire de façon charmante quand c'est nécessaire, mais ils sont tout aussi capables de péter un plomb, de déchirer les chairs avec des mâchoires étonnamment fortes et d'ignorer la douleur causée par les os cassés. Le plan impliquant

Visiter l'asile

Les Agents qui commencent dans les bois et remontent la piste jusqu'au culte peuvent facilement apprendre que le groupe étrangement nommé « Groupe d'études sur l'amour véritable » y fut démonté en 1977. Deux membres de ce groupe sont sous « protection » gouvernementale : Melissa Cartwell dans un asile, Leon Meyers dans une prison fédérale purgeant une peine maximum pour coups et blessures aggravés.

Meyers va bientôt être libéré sur parole, comme cela arrive fréquemment. Cela fait trente ans qu'il a pulvérisé le pied de ce type et il a passé les quinze dernières années en tant que prisonnier exemplaire. Superficiellement, il agit comme un homme inoffensif dans la soixantaine qui a pris pas mal de drogue mais est ressorti clean, a trouvé Jésus, parlé de ses problèmes avec le conseiller et est prêt à être réintégré dans la société. Si des enquêteurs officiels l'abordent, il semble avenant et coopératif et est prêt à leur dire ce qu'il sait sur GEAV (toute personne ayant des connaissances sur les cultes voués à Shub-Niggurath reconnaît le thème et les symboles). Il peut expliquer la philosophie de la véritable libération, tout en se fustigeant pieusement, lui et les crimes qu'il a commis. Si sa cellule est fouillée, il est possible de trouver un petit autel dédié au Bouc Noir caché dans le réservoir des toilettes, couvert de sperme et de sang tirés des testicules de Meyer (lesquelles sont couvertes de coupures).

Meyers connaît l'existence du Sombre Rejeton et la localisation de l'autel dans les bois mais il n'en parlera pas volontairement. S'il est soumis à une forte pression néanmoins (confronté à son propre autel, à des artefacts liés au culte, à des hymnes à Shub-Niggurath enregistrés sur cassette ou ce genre de choses), il se met à délirer, à hurler, à avoir des flash-back et à faire tout son possible pour mélanger son sang avec celui d'autres personnes. Ce comportement le laisse croupir en prison et il pourrait bien laisser passer une information dans son délire.

Autre alternative, les Agents pourraient juste le suivre quand il sort. Ce type a à peine entendu parler des changements technologiques réalisés depuis les années 1980, le filer est donc d'une simplicité enfantine. Il file tout droit vers l'autel, reste dans les bois à peu près une semaine puis sort pour chercher un passant à enlever et à sacrifier.

Melissa Cartwell, d'un autre côté, ne risque pas de sortir avant longtemps. Elle a joué la carte de la folie avec beaucoup, beaucoup de conviction en 1977. La peine de mort dans l'État avait été supprimée puis rétablie par la Cour suprême et elle sentait qu'elle avait besoin de tous les éléments de son côté. Elle a continué de jouer les schizoéphrènes à l'asile, au cas où un autre de ses meurtres serait révélé. Le problème quand on prétend être fou cependant, c'est qu'après les électrochocs et la pharmacothérapie grossière des années 80 on a rapidement plus à prétendre en permanence.

Avec le tournant du millénaire, Melissa a obtenu un nouveau docteur et un régiment d'anti-psychotiques légers, juste à temps pour sa transition vers une démence sénile précoce. Elle est loin de la tueur maligne qu'elle était autrefois, et son corps de 70 ans n'a plus sa vigueur d'antan, mais sa capacité à atteindre le stade primal est intacte. Si elle se sent menacée ou intimidée, elle peut basculer, casser un pot en verre (on lui a autorisé les couverts et les verres en 1998) et tenter de tuer son tourmenteur. Elle pourrait s'occasionner une attaque cardiaque, mais elle criera à tous les coups « ! Shub-Niggurath ! » une ou deux fois au cours de l'assaut.

Traitée avec douceur, elle passe en mode inoffensif et gâteux. La seule manière d'obtenir de vraies informations est de prétendre être un adorateur du Bouc Noir. Compte tenu de son délabrement mental et de son secret espoir de rencontrer un frère, il n'est guère difficile de la duper. Cela fait, elle sera heureuse de se souvenir plus ou moins bien du bon vieux temps dans la communauté, et des questions discrètes pourront mener à la localisation de l'autel, à des descriptions alarmantes du Sombre Rejeton et à suffisamment de phrases types et de philosophie pour reconnaître le groupe héritier du GEAV, ou celui qui se fait passer pour tel.

Mener Delta Green

Une des missions les plus cruciales du Gardien de *Delta Green* est de façonner les informations présentées aux Agents de façon à ce que ceux-ci ne soient jamais complètement sûrs de la situation. Telle est la nature de la conspiration, faite d'incertitudes, de doutes, de méfiance. Sans ces éléments, le jeu devient une simple exploration de donjon à l'époque moderne. Voici quelques conseils pour mieux présenter les mystères de *Delta Green* de façon à surprendre, impliquer et mettre au défi les joueurs.

Le mystère et le Mythe

Les joueurs connaissant *Le cauchemar d'Insmouth* ou les Profonds sursauteront immédiatement en se voyant confrontés à des autochtones aux yeux globuleux adorant la mer. Le Gardien ne devrait pas se contenter d'attendre et de laisser cette connaissance de joueurs influencer sur la façon dont leurs personnages réagissent aux indices durant la partie. S'il s'agit d'informations que leurs personnages ne peuvent connaître, ils ne peuvent les utiliser en jeu, point final. Après tout, les Agents ne connaissent que ce à quoi ils ont été exposés durant la narration, ils n'ont pas idée des romans ou des livres que leurs joueurs ont lus. C'est le travail du gardien de décourager ce genre de discussions et de gérer les informations afin de les empêcher de détériorer l'expérience de jeu.

Il y a cependant toute une série d'actions qu'un gardien peut entreprendre pour conserver aux choses leur aura de mystère face aux joueurs comme face à leurs personnages.

Ne désignez jamais clairement les créatures

Cette idée est très importante. N'appellez jamais les créatures que les Agents découvrent par leur « nom ». Attribuer une étiquette à quelque chose diminue son impact potentiel. Souvenez-vous de Lovecraft : « L'émotion la plus ancienne et la plus forte est la peur, et la forme de peur la plus ancienne et la plus forte est celle de l'inconnu ».

En ce qui concerne les Agents, toute créature qu'ils rencontrent peut être n'importe quoi. N'atténuez pas cette incertitude en lui attribuant un nom définitif.

Bien entendu, les Agents voudront lui donner une étiquette, assurez-vous donc de leur offrir une douzaine de noms tirés de la littérature occulte pouvant être utilisés pour un même monstre. Les Profonds pourraient être appelés « Fils de Dagon », « Enfants de la Femme-Poisson », « Enfants de la Mer », « Humanoïdes aquatiques », « Peuple de la Faille » ou autre chose encore. Vous pourriez utiliser cinq descriptions conflictuelles et vingt noms différents, et même des noms se chevauchant avec d'autres créatures (les perceptions humaines sont erronées, après tout), laissant les Agents dans le doute à chaque instant.

Cette ambiguïté est parfaite lors des situations de surprise. Par exemple, si les joueurs trouvent un sortilège appelé « L'Appel de Dagon » et l'utilisent, invoqueront-ils un Profond, Dagon voire même Cthulhu en personne ? Avant de s'y essayer, les Agents ne pourront être certains. Les fausses informations pourront être aussi complexes et dangereuses que ce que l'imagination du gardien pourra créer.

Ne vous étendez pas

Lorsque vous décrivez des choses horribles, n'élaborez pas trop. Décrivez sans définir pour autant. Laissez les joueurs vous poser des questions mais modifiez votre réponse pour jouer avec leur incertitude et leur peur. N'apportez jamais une réponse définitive à une question sur un événement surnaturel. Soyez évasif dans vos descriptions, maintenez les Agents dans le doute et la crainte.

Ne dites jamais quelque chose comme « le chaman Black Cod lance le sortilège Tourmenter sur vous ». Au lieu de cela, décrivez la scène ainsi : « Tandis que sa voix monte en intensité tes bras commencent à trembler, comme si une force invisible les tirait inexorablement derrière ton dos ». Décrivez mais ne définissez pas. Ce que vous dites devrait horrifier, par informer. Souvenez-vous que le Mythe de Cthulhu dépasse l'entendement humain. Seuls les fous le comprennent ; seuls les déments recevront des réponses.