

OPÉRATION FALLEN ANGELS

Avec la multiplication des signaux d'origine extra-terrestre captés par les radiotélescopes français et américains depuis une trentaine d'années, les gouvernements ont pris conscience de l'imminence d'un contact avec une forme de vie extraterrestre. Dans l'état actuel des choses, il leur est impossible de savoir sur quel type de relation cette rencontre peut déboucher. Il leur faut donc se parer à toute éventualité.

Le 12 octobre 2011, les représentants des armées françaises, anglaises et américaines, signent un accord secret pour autoriser la production en série de créatures clonées baptisées «Tasmans» et parachutées au hasard dans le monde entier.

Les premiers exemplaires de ces créatures sont sortis des laboratoires en février 2012. Leur rôle ? Répandre dans le monde entier une psychose «millénariste» / d'invasion extra-terrestre contrôlée (système de surveillance des témoins, puce électronique de repérage pour localiser les spécimens) qui culminera en 2015 avec une multiplication du nombre d'apparitions.

Le but ? Étudier les répercussions d'une découverte de forme de vie extra-terrestre sur les populations (et accessoirement, justifier un programme d'armement biologique des pays concernés). On sait le vent de panique qu'avait provoqué en son temps Orson Welles en annonçant à la radio une invasion extraterrestre sur les Etats-Unis. Soucieux d'éviter tout mouvement similaire en cas d'invasion réelle, les états-majors des trois pays concernés pensent que cette période agitée, troublée par les psychoses pré-millénaristes et la multiplication d'apparitions d'OVNI est le meilleur moment pour mener à son terme une expérience de simulation.

Tout cela ne va pas bien sûr sans quelques accrocs. Lorsqu'une personne trop proche de l'organisation risque par inadvertance d'enrayer le belle mécanique, l'expérience se poursuit sur son cas particulier. Au lieu de la rassurer ou de la mettre dans le secret, on étudie ses réactions face à l'éventualité d'une conspiration gouvernement / extraterrestre.

Qui sait en effet si cette possibilité ne deviendra pas un jour réalité ?



Au rédacteur en chef de «*Enquêtes-investigation : surnaturel et inexplicable*»

Monsieur,

Je ne sais pas s'il vous arrive souvent de lire les journaux à scandale. Moi oui : quand je suis un peu fatigué !

Fin juillet 2012, je suis tombé par hasard sur un article assez curieux, alors que je prenais des vacances dans le sud de la France. On y parlait d'un brave paysan sans histoire qui s'était mis brusquement à disjoncter, à parler d'une créature tombée du ciel et d'apocalypse prochaine. Le journaliste concluait sur les ravages de l'alcool et les théories millénaristes qui n'allaiant pas tarder à nous submerger d'ici à la fin du siècle sur le thème «la fin du monde est pour bientôt».

Ne résidant pas très loin du petit village en question, je résolus d'aller rendre visite à notre paysan en me faisant passer pour un journaliste. Je m'étais imaginé un vieux type un peu arriéré, porté sur la bouteille : je tombais sur un quinquagénaire isolé et instruit, qui refusa tout d'abord de me recevoir, échaudé par ses récentes expériences avec la presse («un tissu de mensonges, cet article»). Je lui avouais rapidement que je n'étais pas journaliste, que je m'intéressais à ce qui lui était arrivé et que je voulais juste discuter. Il me laissa entrer. Nous parlâmes pendant deux heures. Il me raconta comment cette étrange créature était entrée dans sa vie, comment il l'avait recueillie, soignée deux semaines durant à l'insu des autres habitants du village, comment cette créature difforme et muette, avec laquelle il avait tissé des rapports très intenses, était finalement repartie une nuit, sans qu'il ait jamais pu établir sur sa venue la moindre conjecture. Il me montra une étrange puce électronique que la chose avait perdue en se traînant dans le champs voisin, et qu'il avait gardée sans en rien dire à personne. Je le quittai stupéfait.

Trois mois plus tard, je découvrais dans le bureau de mon supérieur hiérarchique (je travaille au ministère de la Défense) un composant électronique en tout point semblable à celui que m'avait montré mon étrange paysan. Il avait été serti d'argent, comme une sorte de bijou. Tout me revint en mémoire. Je demandai innocemment à mon chef de service où il avait trouvé cet objet. «Oh, c'est un cadeau, me répondit-il (absurde, pensai-je). Il vous intéresse ?» Je lui expliquai confusément que j'avais déjà vu le même ailleurs, sans rentrer dans les détails.

Deux semaines plus tard, je recevais ma lettre de licenciement pour «faute professionnelle grave». J'attaquai en justice et perdis le procès. Ma femme me quitta peu de temps après. Je me retrouvai isolé, sans ressource, incapable de comprendre ce qui m'arrivait. Des types en noir me suivaient en pleine rue. On surveillait mes allées et venues. En Europe et au Maghreb, une bonne dizaine de créatures semblables à celle que m'avait décrite le paysan venaient d'être retrouvées.

Et mes ennuis ne faisaient alors que commencer... Alors que [...]

.....

Les investigateurs, le groupe et un peu de contexte...

- Elisabeth Zalachenko, stagiaire et hacker.
- Noah Peterson, secrétaire / assistant.
- Ernest Georges, gringalet fils du patron et «apprenti-journaliste».
- Annah Carlsen, journaliste.
- Hubert Georges, ré(d)ac'-chef.
- «Vodka», baroudeur.

Une obscure filiale de TF1 / Endemol, *Enquêtes-investigation : surnaturel et inexplicable*, est chargée de recueillir / enquêter sur des évènements bizarres, sortant de la page «fait divers» (un peu comme le bureau des «affaires non-classées» du FBI à une époque) ; l'objectif avoué de TF1 est de créer une télé-réalité ; à moins que nos investigateurs en fassent partie sans le savoir (test pour une future émission) ?

Quelques pages de publicités et annonces ont suffit à faire arriver quelques courriers (électroniques et papier) au bureau de ce qui est actuellement un magazine en projet, dont le courrier ci-dessus, annoté par le rédac-chef puis oublié sans suite, jusqu'à ce qu'il se retrouve sur le «bureau» de l'un des investigateurs dans une enveloppe comportant un seul sigle (un triangle vert) et une note complémentaire (écrite à l'ordinateur et imprimée, sur une feuille sans en-tête ni signature) : «<Ça ferait un excellent sujet pour vous aérer l'esprit et sortir de vos locaux... Amicalement.».

Note pour le MJ / Gardien : Effet Zentak™ (dans des circonstances compliquées, les personnages sont sauvés à la dernière minute : un hélico, une voiture ou n'importe qui voire quoi arrive à leur rescousse ; voire ils reçoivent un courrier électronique, un coup de téléphone...) ; en réalité, ils sont suivis par DEUX équipes : une équipe de télévision qui les filme et enregistre de loin (hors de vue) et une équipe de Delta Green (ou son équivalent local), à votre choix et selon les circonstances de savoir qui vient à leur rescousse et selon la motivation des deux équipes. À leur demande (contact de TF1 par exemple), une équipe peut rejoindre les personnages pour filmer leur enquête (et cela peut être «une équipe de reporter qui travaille pas loin»). Pays potentiellement visités : France (profonde), Allemagne, Suisse, Tunisie, Maroc...

À prendre comme un scénario d'introduction.

Note au secrétariat :
Il manque la première page de ce courrier avec les coordonnées de l'expéditeur.
Merci de la retourner
H.G.

Caractéristiques des PNJ :

«Tasman»

Petit animal traçable sans importance.

Petit animal ressemblant à un mammifère un peu bâtarde entre un chat, un fennec et un chien apparenté au diable de tasmanie ; en résumé : un animal d'apparence assez sympathique, au poil roux, aux gros yeux, des moustaches et un nez pointu ; produit en série (une cohorte / clone d'individus génétiquement identiques, dont les embryons ont été implantés dans des truies), mais stérile. Comportement assez simple (bébé animal), dont aucun n'est fait pour survivre plus d'un an, et sera enlevé à son «découvreur» systématiquement au bout de quelques mois ; le suivit est assez simple : une puce identifiable et repérable via le réseau de téléphone portable et satellite.

Animal trop faible pour avoir des caractéristiques jouables... Mignon comme un pokémon, c'est en fait un nouveau projet des Mi-Go (Fungi de Yuggoth), qui appliquent en Europe et en Afrique (avec l'interprétation des autorités locales) leur expérience des *Greys* en Amérique du Nord. La probabilité de rencontre d'un Mi-Go au cours de ce scénario étant très faible, les investigateurs peuvent tout de même croiser quelques agents de Majestic-12.

Un agent «standard» de Majestic-12

Intéressant pour pimenter l'action : course-poursuite, présence dans une zone à indices...

APParence	.. 10	Prestance	50 %
CONstitution	.. 14	Endurance	70 %
DEXterité	.. 14	Agilité	70 %
FORCE	.. 12	Puissance	60 %
TAILle	.. 12	Corpulence	60 %
EDUCation	.. 18	Connaissance	90 %
INTelligence	.. 15	Intuition	75 %
POUvoir	.. 11	Volonté	55 %

Aplomb : 0

SAN : 47

Points de Vie : 13

Seuil Blessure : 7

Points de Magie : 11

Impact : 0

Compétences

Athlétisme 35%, Conduire (Automobile) 61%, Discréction 56%, Dissimulation 52%, Écouter 46%, Métier (Électronique) 34%, Métier (Serrurerie) 47%, Psychologie 53%, Se cacher 43%, Trouver Objet Caché 47%.

Langues

Anglais 60%.

Combat

Petit revolver (dégâts 1D6) 50%.

Bagarre (dégâts 1d3) 48%.



Pour les investigateurs un peu curieux ou fan d'actions et de poursuites, un petit détour dans un espace local de Majestic-12 est possible (un entrepôt, une maison anodine ou un appartement), mais ils ne trouveront pas grand-chose à se mettre sous la dent pour leur enquête (Majestic-12 ne sait pas grand-chose, mais y a participé à l'origine du projet vers 2000-2003), mais un agent de Majestic-12 peut leur parler des Greys...

Dans les équipes qui suivent...

Un journaliste porteur de caméra ou assistant

Une petite équipe de 6 journalistes dont trois caméraman qui se relaient en permanence pour enregistrer le maximum de ce que font les investigateurs, en général plutôt de loin, mais rien ne leur interdit de s'approcher un peu plus si il y a du monde (hall de gare ou d'aéroport, terrasse de café...) au risque d'être reconnus quand les circonstances se répètent. Lorsque les investigateurs le demandent, un duo caméraman et un assistant de ce groupe viennent rejoindre les investigateurs si il n'est pas possible qu'une autre équipe vienne en moins de 12 heures.

APParence	.. 10	Prestance	50 %
CONstitution	.. 10	Endurance	50 %
DEXterité	.. 10	Agilité	50 %
FORce	.. 10	Puissance	50 %
TAILle	.. 10	Corpulence	50 %
EDUCation	.. 10	Connaissance	50 %
INTelligence	.. 14	Intuition	70 %
POUvoir	.. 10	Volonté	50 %

Aplomb : 0

SAN : 50

Points de Vie : 10

Seuil Blessure : 5

Points de Magie : 10

Impact : 0

Compétences

Informatique 10 à 40%, Bibliothèque 60%, Contact & Ressources 50%, Dissimulation 60%, Premiers Soins 30 à 70%, Pister 50%, Orientation 50%, Se cacher 50%, Discretion 50%.

Langues

(Français, 70%). Anglais 50%.

Un agent standard de Delta Green

Ils surveillent de loin les investigateurs, en intervenant le moins possible ; car même si l'enquête les intéresse, ils ne doivent pas se montrer.

Ce sont potentiellement des membres américains d'une cellule DG, mais pas obligatoirement. Plutôt des contacts européens ou d'honorables correspondants, potentiellement internationaux (membres d'*Interpol* ou de services locaux «en déplacement»).

Parfois un peu plus en avance sur «l'enquête», ils hésiteront moins à aiguiller les investigateurs pour agir à leur place (interroger un paysan, obtenir une information sans potentiellement laisser de trace eux-mêmes et surtout utiliser la couverture médiatique dont disposent les investigateurs pour obtenir des informations).

Les compétences sont assimilables à celles des journalistes précédents (majorée en informatique et en investigation, disposant de contacts et de ressources plus aisément disponibles), ils sont simplement un peu plus «costauds» (15 en CON, en DEX et en EDU), voire assimilés à ceux de «Miss Green», ci-dessous.



De temps en temps, un test d'intuition par les joueurs / investigateurs leur indiquera qu'ils sont suivis. Mais ils détecteront alternativement l'un ou l'autre groupe, le plus souvent les journalistes. Un visage ou une posture qui dit quelque chose : coïncidence ou ... ?

«Miss Green»

34 ans, Agent de Delta Green, Afro-Américaine.

APParence	.. 15	Prestance	75 %
CONstitution	.. 12	Endurance	60 %
DEXterité	.. 13	Agilité	65 %
FORCE	.. 10	Puissance	50 %
TAILle	.. 12	Corpulence	60 %
EDUCation	.. 21	Connaissance	99 %
INTelligence	.. 18	Intuition	90 %
POUvoir	.. 15	Volonté	75 %

Aplomb : 0

SAN : 70

Points de Vie : 12

Seuil Blessure : 6

Points de Magie : 15

Impact : 0

Compétences

Baratin 44%, Conduire (Automobile) 51%, Discréption 71%, Dissimulation 32%, Écouter 53%, Imposture 92%, Métier (Informatique) 63%, Mythe de Cthullu 05%, Négociation 47%, Persuasion 66%, Psychologie 46%, Se cacher 72%, Trouver Objet Caché 56%.

Langues

Anglais 95%.

Combat

Armes de poing 70% (Tauris PT940, dégâts 1D10+1).

NOTE : À priori, Miss Green n'est pas amenée à intervenir avant la fin du scénario, tout comme les autres agents de Delta Green, mais les investigateurs peuvent la croiser au détour de leur enquête.



Et le reste ?

Locaux du journal

En région parisienne, dans un bâtiment un peu décrépi en proche banlieue de l'est parisien.

Coordonnées de quelques «Tasman».

Vallée de Chevreuse (sud de Paris), et n'importe quel région agricole de «France Profonde», mais pas trop loin de moyens de transports.

Bavière et Baden-Wurttenberg (sud-ouest de l'Allemagne, régions dont les capitales sont Stuttgart et Munich).

Canton de Berne (Suisse).

Oasis en Tunisie, au Maroc, et en Algérie.

Mener les investigateurs par le bout du nez.

L'idée est de sensibiliser les joueurs à l'univers de Delta Green, sans forcément trop rentrer dans les détails. Un peu d'improvisation peu s'avérer nécessaire.



Idées diverses et scénarios pour «bac à sable» et permettre une improvisation face à des joueurs / joueuses qui veulent investiguer à leur sauce :

— **Le Village** : l'équipe d'investigation tombe sur une femme (et son bébé) qui fuit une secte (plus ou moins occulte, couverture d'une mafia locale) et cherche à s'abriter. Son seul indice : un nom (Gregory Walley) et des coordonnées GPS et une consigne : "être calme quoiqu'il arrive".

L'emplacement correspond à l'entrée d'une propriété immense isolée (une grande forêt). Localement, des *maigres créatures de la nuit* et des *Nodens* protègent le lieu avec lequel le propriétaire du lieu a passé un pacte.

En entrant dans la propriété, les PJ aggressifs ou violents se font massacrer, si les PJ ne sont pas aggressifs : ils sont "té-léportés" au cœur de la propriété, dans un village isolé de l'extérieur et vivant comme dans les années 1860-1900 (façon communauté Amish, sans possibilité de repartir).

L'enfant amené est porteur d'une malédiction, s'il reste en vie les *Nodens* massacrent le village, puis le reste du monde alentour.

— **La Maison Hanté & Le Phare** : dans un village perdu au fin fond de la Bretagne ou de la Normandie, une maison abandonnée est réputée hantée : phénomènes électriques sans causes connues, émanations gazeuses...

En réalité, cette maison dispose d'un accès vers une série de galeries souterraines dans la roche menant au phare voisin, ce dernier est régulièrement envahi par une petite colonie de *Profonds* qui ne laissent pas de témoins.



Investigateur pré-tiré*Portrait*

Élisabeth Zalachenko, stagiaire à *Enquêtes-investigation : surnaturel et inexplicable*.

APParence .. 10	Prestance 50 %
CONstitution.. 10	Endurance 50 %
DEXterité 6	Agilité 30 %
FORce 8	Puissance 40 %
TAILle 10	Corpulence 65 %
EDUCation .. 20	Connaissance 99 %
INTelligence .. 14	Intuition 70 %
POUvoir .. 10	Volonté 50 %

Aplomb : 0
 SAN : 50
 Points de Vie : 10
 Seuil Blessure : 5
 Points de Magie : 10
 Impact : 0

Compétences

Informatique 80%, Bibliothèque 60%, Dissimulation 60%, Premiers Soins 80%, Pister 60%, Orientation 60%, Se cacher 50%, Discréction 40%.

Langues

(Français, 80%).
 Allemand 40%, Suédois 50%.

Description

Brune discrète, gothique, asociale... Passionnée d'informatique, passant de petits boulots à des stages et de l'intérim...

Investigateur pré-tiré*Portrait*

Noah Peterson, secrétaire / assistant à *Enquêtes-investigation : surnaturel et inexplicable*.

APParence .. 15	Prestance 75 %
CONstitution... 8	Endurance 40 %
DEXterité 8	Agilité 40 %
FORce 8	Puissance 40 %
TAILle 10	Corpulence 40 %
EDUCation .. 20	Connaissance 99 %
INTelligence .. 10	Intuition 50 %
POUvoir .. 8	Volonté 40 %

Aplomb : 0
 SAN : 40
 Points de Vie : 8
 Seuil Blessure : 4
 Points de Magie : 8
 Impact : 0

Compétences

Électronique 80%, Informatique 80%, Imposture 80%, Comptabilité 60%, Bureaucratie 60%, Persuasion 65%, Crédit 65%, Écouter 75%, Savoir-vivre 40%.

Langues

(Français 80 %).
 Anglais 50 %, Allemand 40 %.

Description

Discret, efficace, beau garçon intelligent et touche-à-tout aux objectifs indéterminés...

Investigateur pré-tiré*Portrait*

Ernest Georges, gringalet et fils du patron de *Enquêtes-investigation : surnaturel et inexplicable*.

APParence 6	Prestance 30 %
CONstitution... 8	Endurance 40 %
DEXterité ... 11	Agilité 55 %
FORce 6	Puissance 30 %
TAILle 11	Corpulence 55 %
EDUCation .. 12	Connaissance 60 %
INTelligence .. 15	Intuition 75 %
POUvoir .. 10	Volonté 50 %

Aplomb : 0
 SAN : 50
 Points de Vie : 10
 Seuil Blessure : 5
 Points de Magie : 10
 Impact : 0

Compétences

Électronique 60%, Trouver Object Caché 65%, Bibliothèque 50%, Bricolage 60%, Orientation 20%, Katana 60% (dégâts : 1D10), Kendo 70% (dégâts : 1D4).

Langues

(Français 70%).
 Anglais 50%.

Description

Passionné d'électronique et d'arts martiaux, disposant de la compréhension paternelle.

Investigateur pré-tiré*Portrait**Investigateur pré-tiré**Portrait**Investigateur pré-tiré**Portrait*

Annah Carlsen, journaliste investigation chez *Enquêtes-investigation : surnaturel et inexplicable*.

APParence	.. 11	Prestance	55 %
CONstitution	.. 8	Endurance	40 %
DEXterité	.. 8	Agilité	40 %
FORCE	.. 8	Puissance	40 %
TAILle	.. 8	Corpulence	40 %
EDUCation	.. 8	Connaissance	40 %
INTelligence	.. 12	Intuition	60 %
POUvoir6	Volonté	30 %

Aplomb : 0

SAN : 30

Points de Vie : 8

Seuil Blessure : 4

Points de Magie : 6

Impact : -2

Compétences

Contacts & Ressources 70 %, Baratin 60%, Interroger 55%, Sciences de la Vie : Biologie 50%, Plongée sous-marine 50%, Premiers soins 50%.

Langues

(Français 40 %).

Anglais 40 %, Suédois 40 %.

Description

Brune de taille moyenne au carnet d'adresse impressionnant, un peu baroudeuse et négociatrice pour trouver un accès où elle veut se rendre.

Hubert Georges, redac' chef et patron de *Enquêtes-investigation : surnaturel et inexplicable*.

APParence6	Prestance	30 %
CONstitution	.. 8	Endurance	40 %
DEXterité	.. 6	Agilité	30 %
FORce	.. 13	Puissance	65 %
TAILle	.. 11	Corpulence	55 %
EDUCation	.. 15	Connaissance	75 %
INTelligence	.. 14	Intuition	70 %
POUvoir6	Volonté	30 %

Aplomb : 0

SAN : 30

Points de Vie : 10

Seuil Blessure : 5

Points de Magie : 6

Impact : 0

Compétences

Contacts & Ressources 70 %, Trouver Object Caché 80%, Vigilance 80%, Discréption 70 %, Pister 70%, Bricolage 60%, Plongée sous-marine 40%, Criminalistique 40%, Premiers soins 30%.

Langues

(Français 75%).

Allemand 40%, Anglais 40%.

Description

Plus un homme de contacts que de terrain, mis à la tête de ce «*pseudo-magazine médiatico-truc-muche*» plutôt que de se faire mettre directement à la porte, il se retrouve selon lui, à la tête d'une «*bande d'éclopés dont on ne sait pas quoi faire, à part dépenser de l'argent pour éviter que les impôts ne le récupèrent*». ».

«**Vodka**», baroudeur et homme à tout faire.

APParence6	Prestance	30 %
CONstitution	.. 15	Endurance	75 %
DEXterité	.. 11	Agilité	55 %
FORce	.. 17	Puissance	85 %
TAILle	.. 17	Corpulence	85 %
EDUCation8	Connaissance	40 %
INTelligence8	Intuition	40 %
POUvoir	.. 14	Volonté	70 %

Aplomb : 0

SAN : 70

Points de Vie : 16

Seuil Blessure : 8

Points de Magie : 14

Impact : +2

Compétences

Explosifs 65 %, Corps à Corps 60%, Pilotage (avion léger / moyen) 70 %, Bricolage 50%, Interroger 50%, Premiers soins 30%.

Langues

(Français 40%).

Anglais 30%, Arabe 30%.

Description

Le costaud de la bande, un ancien baroudeur pas trop idiot, avec quelques cicatrices sur le visage. Ancien candidat à une émission de télé-réalité orienté action dans les mers du sud, et qui a été récemment annulée.

<http://sans-detour.com/index.php/Forum/77-Inspirations-ressources/6561-Feuille-de-Perso-Delta-Green>

- Belles fiches perso DG

<http://sans-detour.com/index.php/Forum/76-Inspirations-ressources/6575-Feuille-de-Perso-AdC-30eme.html#>

- idem AdC

<http://forum.crazy-orc.org/index.php?topic=1099.0> -

Vous trouverez des feuilles de personnages ici, dont une éditable :

http://www.sans-detour.com/index.php?option=com_docman&Itemid=36

Création de personnages d'investigateurs pour *L'Appel de Cthullu*

Etape 1 : Imaginer un concept

Un professeur passionné par le folklore, un officier de l'armée qui a servi dans les colonies, un enquêteur privé qui s'occupe des affaires dont personne ne veut entendre parler, un dilettante qui passe ses journées à jouer au polo et parier sur des courses de chevaux, etc.

Etape 2 : Scores de caractéristiques

Caractéristique	Score	Dérivée
APParence	3D6	Prestance = APP x5%
CONstitution	3D6	Endurance = CON x5%
DEXtérité	3D6	Agilité = DEX x5%
FORce	3D6	Puissance = FOR x5%
TAIlle	2D6+6	Corpulence = TAI x5%
ÉDUcation	3D6+6	Connaissance = EDU x5%
INTEllIGENCE	2D6+6	Intuition = INT x5%
POUvoir	3D6	Volonté = POU x5%

Si le tirage ne vous convient pas...

— *Composer avec le hasard* : avant d'envisager de modifier les caractéristiques d'un personnage, essayez de voir si ces caractéristiques hors normes ne peuvent pas donner une certaine originalité, un cachet particulier au personnage. Par exemple un professeur d'université ayant une EDU limitée mais une APP élevée pourrait avoir fait carrière en faisant jouer ses relations et son charisme plutôt que ses compétences personnelles. Un joueur souhaitant incarner un militaire et obtenant des valeurs de DEX et CON inférieures à la moyenne pourrait considérer que son personnage est un vétéran de la Première Guerre Mondiale souffrant d'importantes séquelles physiques.

— *Moduler les caractéristiques* : un joueur peut transférer 10 points entre ses différentes caractéristiques principales. Cela permet de corriger le hasard afin d'adapter les caractéristiques au concept du personnage. Cette méthode ne permet pas de diminuer une caractéristique en dessous de 6 ou de l'augmenter au-delà de 18, à l'exception de l'EDU qui peut aller jusqu'à 21 et du POU qui ne peut dépasser 15 (le POU peut dépasser 15 si c'est le hasard qui l'a décidé).

— *Recommencer* : Si les scores sont vraiment trop bas, avec l'autorisation du Gardien (MJ) vous pou-

vez tout retirer en espérant tomber sur des scores meilleurs.

Etape 3 : Autres valeurs

Aplomb	= 0
Santé Mentale	(SAN) = POU x5%
Points de Vie	= (CON + TAI) / 2, arrondi à l'entier supérieur
Seuil de Blessure	= Points de Vie / 2, arrondi à l'entier inférieur
Points de Magie	= POU
Impact	= voir la table ci-dessous
FOR+TAI	Impact
02 à 12	-4
13 à 16	-2
17 à 24	0
25 à 32	+2
33 à 40	+4

Etape 4 : Choisir une occupation

Choisissez une occupation qui corresponde au concept de votre personnage parmi celles décrites ci-dessous.

Répartissez EDUx20 points dans les compétences indiquées, en choisissant l'une d'elle comme étant la compétence phare de votre profession et qui doit être à 60% minimum. Une étoile après une compétence indique qu'il faut répartir les points dans une ou plusieurs sous-catégories de cette compétence (voir plus loin la liste des sous-catégories par compétence).

Vous devez choisir UNE particularité parmi les trois proposées. Le premier choix est toujours une compétence qui "parle d'elle-même" au niveau 50+1D20% et qu'il est possible d'augmenter avec les points donnés ci-dessus. Le bonus du second choix ne permet pas d'obtenir plus de 99% dans une compétence. Si le troisième choix est choisi et qu'il donne un bonus à une caractéristique, il faut recalculer les valeurs dérivées et les points de compétences.

Les cercles d'influence sont notés dans cet ordre : Proche, Éloigné, Opposé.

Artiste Écrivain, peintre, sculpteur, écrivain voyageur, photographe, ...

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & Ressources, Culture artistique*, Langues*, Métier* (Contrefaçon, Taxidermie,...), Négociation, Persuasion, Photographie, Pratique artistique*, Psychologie, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*

Particularités

- Compétence : Interpréter différemment les faits OU - +10% à la compétence Culture artistique OU - +1 en ÉDUCATION

Cercles d'influence

Culturel, Gotha (Mécènes), Business

Équipement fétiche

Son atelier d'artiste ou bureau, avec son matériel, ses ouvrages de référence, ses études et ses notes, qui lui procurent un bonus de 10

Niveau de vie : Indigent à Riche

Baroudeur Aviateur, marin, globe-trotter, chasseur, plongeur/scaphandrier, convoyeur, ...

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Armes blanches*, Armes exotiques*, Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Corps à Corps*, Jeu*, Langues*, Orientation, Psychologie, Survie, Vigilance, et une compétence à définir en fonction de son activité principale (Conduite*, Navigation, Piloter*, ...)

Particularités

- Compétence : Parler avec les mains OU - +10% à la compétence Bricolage OU - +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Globe-trotters, Fonctionnaires, Forces de l'Ordre

Équipement fétiche

Son couteau multifonctions qui lui procure un bonus de 10

Niveau de vie : Pauvre à Aisé

DéTECTIVE Policier, détective privé, enquêteur d'assurances, inspecteur, agent fédéral,...

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Baratin, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Corps à Corps*, Criminalistique, Discréption, Écouter, Imposture, Interroger, Métier (Serrurier), Photographie, Pister, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

- Compétence : Noter les petits détails insignifiants OU - +10% à la compétence Contacts & Ressources OU - +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Forces de l'Ordre, Pègre, Notables

Équipement fétiche

Une plaque officielle (ou plus ou moins officielle), qui lui procure un bonus ou un malus de 10

Niveau de vie : Pauvre à Aisé

Dilettante Riche oisif, homme d'affaires, diplomate, négociateur, ...

Compétences d'occupation

Contacts & Ressources, Crédit, Équitation, Jeu*, Sciences humaines* (Droit, Loi, Comptabilité,...), et des compétences au choix selon les envies et loisirs de l'investigateur.

Particularités

- Compétence : Plaire à la gent du sexe opposé OU - +10% à la compétence Crédit OU - +1 point d'AP-Parence

Cercles d'influence

Gotha, Business, Médias

Équipement fétiche

Son chéquier, qui lui procure un bonus de 10% dans les compétences d'influence, à condition qu'il puisse l'utiliser.

Niveau de vie : Aisé à Riche

Explorateur Archéologue, cartographe, ethnologue, anthropologue, scientifique, chasseur de trésors, ...

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Athlétisme, Bureaucratie, Langues*, Orientation, Premiers soins, Savoir-vire, Sciences de la Terre*, Sciences de la vie*, Sciences humaines*, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités

- Compétence : Donner des ordres aux porteurs OU - +10% à la compétence Survie OU - +1 en CONstitution

Cercles d'influence

Universitaires, Musées & Instituts, Fonctionnaires

Équipement fétiche

Son matériel d'orientation (sextant, boussole, cartes) qui lui procure un bonus de 10

Niveau de vie : Classe Moyenne

Homme de foi Spirite, médium, prêtre, missionnaire, prédicateur, ...

Compétences d'occupation

Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Imposture, Langues* (Anciennes, Mortes, Cryptiques,...) , Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences occultes.

Particularités

- Compétence : Inspire la confiance à son interlocuteur OU - +10% à la compétence Sciences occultes OU - +1 en POUvoir

Cercles d'influence

Cultes, Sans-abri, Forces de l'ordre

Équipement fétiche

L'habit de sa charge (collerette pour le prêtre, robe pour le médium, ...) qui lui procure 10

Niveau de vie : Indigent à Aisé, voire Riche

Journaliste Reporter, photographe, journaliste mondain, journaliste financier, ...

Compétences d'occupation

Baratin, Bibliothèque, Contacts & Ressources, Discréption, Écouter, Imposture, Interroger, Photographie, Pister, Pratique Artistique (Écriture), Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Particularités

- Compétence : Au fait des rumeurs et commérages OU - +10% à la compétence Langue Maternelle OU - +1 en INTelligence

Cercles d'influence

Un cercle à définir en fonction de la spécialité du journaliste (Gotha pour un journaliste mondain, Finances pour un journaliste financier,...) un second à définir en fonction du premier, Médias (les concurrents)

Équipement fétique

Ses calepins, dossiers et ses notes diverses, qui lui procurent un bonus de 10

Niveau de vie : Pauvre à Aisé

Médecin Médecin généraliste, infirmier, médecin légiste, psychologue,...

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Contacts & Ressources, Crédit, Hypnose, Langues (Latin), Médecine, Premiers Soins, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie*, Trouver Objet Caché

Particularités

- Compétence : Réconforter autrui OU - +10% à la compétence pour résister à toutes les maladies, microbes, et autres vecteurs contagieux OU - +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Santé, Notables, Anarchistes

Équipement fétique

Son cabinet personnel avec son équipement et ses ouvrages de référence qui lui procurent un bonus de 10

Niveau de vie : Aisé à Riche

Militaire Officier, vétéran, mercenaire, ...

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Armes blanches*, Artillerie*, Athlétisme, Corps à corps*, Discréption*, Métier* (Armurerie, Explosifs, ...), Orientation, Premiers soins, Se cacher, Vigilance, et une compétence au choix en fonction du corps d'armée (Bureaucratie pour la logistique, Équitation pour la cavalerie, Métier : mécanique pour le génie, Navigation pour la marine, Piloter pour l'aviation, ...)

Particularités

- Compétence : Tactique et stratégie militaire OU - +10% à toutes les compétences relationnelles, mais seulement auprès des militaires OU - +1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Militaires, Forces de l'Ordre, Anarchistes

Équipement fétique

Ses médailles et décorations, qui lui procurent un bonus de 10

Niveau de vie : Classe moyenne à Riche

Universitaire Professeur, étudiant, scientifique, chercheur, ...

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Crédit, Langues*, Savoir-vivre, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*

Particularités

- Compétence : Comprendre les discours abscons OU - +10% à la compétence Bibliothèque OU - +1 en EDUcation

Cercles d'influence

Universitaires, Culturel, Business

Équipement fétique

Son cabinet de curiosités qui lui procure un bonus de 10% aux compétences de Sciences

Niveau de vie : Pauvre à Aisé

Etape 5 : Les Compétences d'intérêts personnels

Vous avez INTx10% points à répartir dans les compétences qui ne sont pas listées dans votre occupation (ou que vous n'avez pas choisies comme compétences d'occupation). Vous ne pouvez pas prendre la compétence Mythe de Cthulhu (sauf accord du Gardien) et aucune compétence ne peut dépasser 99%.

Préférez quelques compétences avec un bon niveau plutôt qu'une myriade avec un faible niveau. Privilégiez les chiffres ronds plutôt que les comptes d'apothicaire.

Etape 6 : Finitions

Choisissez librement la personnalité.

Définissez l'état civil en trouvant un nom, une nationalité, un sexe.

L'âge doit être au moins égal à l'EDU+6. Si vous voulez que le personnage soit bien plus vieux, pour chaque tranche de 10 ans au dessus de ce minimum, ajouter 1 point en EDU et repartir 20 points de compétences supplémentaires dans celles relatives à l'occupation. En contrepartie, pour tenir compte du vieillissement, retirer également 1 point en FOR, CON, DEX ou APP, au choix, par décennie additionnelle.

Choisir librement l'équipement en respectant le niveau de vie et avec l'accord du gardien.

L'histoire personnelle, dans les grandes lignes, est à indiquer au verso de la fiche.

Niveau de vie (années 20)

À choisir parmi :

- Indigent 5% (0 à 500 \$ annuels)
- Pauvre 25% (500 à 2500 \$ annuels)
- Classe moyenne 50% (2500 à 6000 \$ annuels)
- Aisé 75% (6000 à 25000 \$ annuels)
- Riche 95% (25000 \$ et plus annuels)

L'âge doit être au moins égal à EDU+6.

Pour tenir compte du vieillissement, appliquez les modificateurs suivants :

Age	Modificateurs
30-34	10 points de compétences à ajouter et 1 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
35-39	20 points de compétences à ajouter et 2 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
40-44	30 points de compétences à ajouter et 3 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
45-49	40 points de compétences à ajouter et 4 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
50-54	50 points de compétences à ajouter et 5 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
55-59	60 points de compétences à ajouter et 6 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
60-64	70 points de compétences à ajouter et 7 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
67-70	80 points de compétences à ajouter et 8 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
Etc.	Etc.

Les compétences en résumé**CONNAISSANCE**

Bureaucratie (10 %) Gérer les papiers et obtenir des autorisations

Culture artistique* (10 %) Reconnaître et évaluer les œuvres artistiques Choix possibles : Littérature, Peinture, Sculpture, Musique, Théâtre, Cinéma, Architecture, Orfèvrerie...

Langue maternelle (EDU x5 %) Savoir s'exprimer correctement

Langues* (00 %) Pratiquer une langue étrangère Choix possibles : L'ensemble des langues vivantes ou mortes, ainsi que les argots, les jargons et langues cryptiques, alchimiques, morse, langue des signes...

Mythe de Cthulhu (00 %) La connaissance des savoirs impies

Sciences humaines* (00 %) Connaissances en histoire, géographie, archéologie,... Choix possibles : Administration et Économie, Anthropologie, Archéologie, Droit, Histoire, Géographie, Science politique, Sociologie...

Sciences de la terre* (00 %) Connaissances en géologie, océanographie, sismologie, ... Choix possibles : Géologie, Glaciologie, Hydrologie, Météorologie, Minéralogie, Océanographie, Sismologie, Volcanologie...

Sciences de la vie* (00 %) Connaissances en biologie, botanique, zoologie, ... Choix possibles : Biochimie, Biologie, Botanique, Paléontologie, Zoologie, Pharmacologie...

Sciences formelles* (00 %) Connaissances en physique, mathématiques, chimie, ... Choix possibles : Astronomie, Chimie, Cryptographie, Mathématiques, Physique...

Sciences occultes (05 %) Connaissances et pratique des rituels occultes

Exemples de compétences à créer soi-même : Comptabilité, Stratégie Militaire, Cartomancie, ...

SAVOIR-FAIRE

Bricolage (20 %) Réparer ou construire des choses simples

Criminalistique (00 %) Connaissance des techniques d'investigation

Hypnose (05 %) Pratique de l'hypnose et de la régession

Médecine (05 %) Soigner les maladies et effectuer des actes chirurgicaux

Métier* (05 %) Pratiquer un métier précis et technique Choix possibles : Électricité, Électronique, Serrurerie, Système de sécurité, Explosifs, Armurerie, Contrefaçon, Mécanique, Menuiserie, Plomberie, Taxidermie, Dressage...

Photographie (10 %) Prendre des photos et les développer

Pratique artistique* (05 %) Pratiquer une activité artistique Choix possibles : Chant, Danse, Peinture, Écriture, Sculpture, Musique, Imposture, Comédie..

Premiers Soins (30 %) Prodiguer les premiers secours

Psychanalyse (00 %) Diagnostiquer et soigner les troubles mentaux

Survie (05 %) Maîtriser les techniques de survie

Exemples de compétences à créer soi-même : Opérateur TSF, Lasso, Cartographie, Informatique, Cuisinier, Origami, ...

SENSORIELLE

Bibliothèque (25 %) Effectuer des recherches dans des documents

Discretion (10 %) Eviter de se faire repérer

Dissimulation (15 %) Cacher des indices ou soi-même

Écouter(25 %) Espionner une conversation ou identifier des bruits

Orientation (10 %) S'orienter et se repérer, ainsi que lire ou dessiner une carte

Pister (10 %) Suivre une piste physique

Psychologie (05 %) Analyser le comportement d'un individu

Se Cacher (10 %) Se fondre dans le décor

Trouver Objet Caché (25 %) Rechercher quelque chose de précis quelque part

Vigilance (25 %) Repérer un détail, être sur ses gardes

Exemples de compétences à créer soi-même : Lecture sur les lèvres, lire à l'envers, Oenologie, ...

INFLUENCE

Baratin (05 %) Embobiner quelqu'un, le mener en bateau

Contacts & ressources (10 %) Mettre à profit son cercle relationnel

Crédit (15 %) Jouer de son statut social

Imposture (00 %) Se faire passer pour quelqu'un d'autre

Interroger (10 %) Obtenir des renseignements ou aveux d'un individu

Jeu* (10 %) Pratiquer un jeu de société Choix possibles : Un type de jeu : hasard, stratégie, cartes, etc.

Négociation (05 %) Marchander, passer un accord

Perspicacité (INT x2 %) Décéler les mensonges ou bavardins

Persuasion (15 %) Ranger quelqu'un à son point de vue

Savoir-vivre (EDU x2 %) Faire preuve de bienséance, respecter les us

Exemples de compétences à créer soi-même : Meneur d'hommes, Séduction, ...

ACTION

Armes à feu* (20 %) Se servir d'une arme à feu Choix possibles : Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Armes anciennes, ...

Armes blanches* (20 %) Se servir d'une arme blanche Choix possibles : Armes de mêlée, Armes de jet, Armes à propulsion, Armes de lancer, ...

Armes exotiques* (00 %) Utiliser des armes particulières Choix possibles : Toutes les armes non usuelles, chaque arme étant considérée comme une compétence à part entière

Artillerie* (15 %) Se servir d'armes militaires lourdes Choix possibles : Mortier, Mitrailleuse lourde, Canons, ...

Athlétisme (15 %) Crapahuter, sauter, nager, ...

Conduite* (20 %) Conduire différents engins Choix possibles : Automobile, Hippomobile, Deux roues, Véhicules chenillés, ...

Corps à corps* (DEX x2 %) Se battre avec ses poings et pieds Choix possibles : Bagarre, un art martial (Box, Boxe Anglaise, Lutte, Judo, Jujitsu, Box Française ou Savate, Canne de combat)

Équitation (05 %) Utiliser un animal de monte

Navigation (00 %) Piloter les engins maritimes

Piloter* (00 %) Piloter les engins aériens Choix possibles : Avion, Hélicoptère, Montgolfière, Dirigeable

Exemples de compétences à créer soi-même : Plongée, Saut en parachute, tous les sports : golf, football, baseball, ...

Gestion santé mentale**Quantification de l'horreur**

- 1 ou 1D2 Inconfort ou légère confusion
- 1D3 Frayeur, confusion ou dégoût
- 1D4 Panique, désorientation ou écoirement
- 1D6 ou 1D6+1 Nausée ou stupeur *<moyenne>*
- 1D8, 1D6+2, 2D4 Choc nerveux
- 1D10 Choc important
- 2D6 ou 2D8 Horreur traumatisante
- 1D20, 2D10, 3D6 Horreur extrême
- 3D10 Abomination absolue
- 1D100 Mal Cosmique Ultime

Aplomb : utilité comme bouclier mental, pour chaque «niveau» de points, l'investigateur...

- 1 ... a déjà été confronté à des situations horribles.
- 2 ... a l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant.
- 4 ... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué, il a peut-être fait la guerre.
- 6 ... est détaché ; pour lui, l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble banale.
- 8 et + ... est blasé, il en a trop vu ; il en faut beaucoup pour le faire réagir !

Tests de SAN

L'élément perturbateur a deux valeurs séparés par un "/", en général un nombre simple puis un jet de dés (cf. *Quantification*).

Pour l'investigateur : test simple sous sa SAN actuelle :

- Réussite critique : aucune perte,
- Réussite : perte mineure (nombre indiqué en premier),
- Échec : perte majeure (jet de dé indiqué),
- Maladresse : perte maximisée (résultat maximal qui peut être obtenu avec le jet de dé).
=> Moins le score d'Aplomb, à retrancher de la perte en SAN ! Sacrifice de points d'Aplomb pour modifier le degré de réussite du test (un point par degré).

Chocs psychologiques (1D100), si pert de plus de 5 points de SAN, plus séquelles si plus de 1/5ème (apparition troubles mentaux, voir en fin scénario) :

- 01-05 Prostration.
- 06-15 Évanouissement.
- 16-30 Amnésie partielle.
- 31-50 Perte de coordination. -20% à toutes actions
- 51-70 Panique. -10% à toutes actions
- 71-85 Crise hystérique. -20% à toutes actions
- 86-95 Fuite irrationnelle.
- 96-00 Crise de démence. Coups Furieux

Style de jeu Guardien Campagne



État civil	
Nom	Prénom
Occupation	Âge
Profession	Sexe
Personnalité	Nationalité
Niveau de vie	%

Portrait

Caractéristiques & Attributs

APParence	Prestance%
CONstitution	Endurance%
DEXterité	Agilité%
FORce	Puissance%
TAILle	Corpulence%
EDUcation	Connaissance%
INTelligence	Intuition%
POUvoir	Volonté%

Cercles d'influence...	
Proches	Opposés
Éloignés	Ennemi
Santé	
Seuil de blessure
Points de Vie	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
Protections
Blessures	—

Connaissance

Bureaucratie (10%)%
Culture Artistique* (10%)%
Langue Maternelle*	—
(EDUX5%)	—
Langues* (00%)	—
Mythe de Cthullu (00%)%
Sciences de la Terre* (00%)	—
Sciences de la Vie* (00%)	—
Sciences Formelle* (00%)	—
Sciences Humaines (00%)	—
Sciences Occultes (00%)	—

Savoir-Faire

Bricolage (20%)%
Comptabilité (10%)%
Criminalistique (00%)%
Explosifs (00%)%
Hypnose (00%)%
Médecine (00%)%
Métier* (05%)	—
Photographie (10%)%
Plongée sous-marine (00%)%
Pratique Artistique* (05%)	—
Premiers Soins (30%)%
Psychanalyse (00%)%
Survie (00%)%

Influence

Baratin (05%)%
Contact & Ressources (10%)%
Crédit (15%)%
Imposture (00%)%
Interroger (10%)%
Jeu* (10%)	—
Négociation (05%)%
Perspicacité (INTx2%)%
Persuasion (15%)%
Savoir-Vivre (EDUX2%)%

Action

Armes à feu* (20%)	—
Armes blanches* (20%)	—
Armes exotiques* (00%)	—
Athlétisme (15%)%
Conduite* (20%)%
Corps à corps (DEXx2%)%
Équitation (05%)%
Nager (20%)%
Navigation (00%)%
Parachutisme (00%)%
Nager (00%)%
Piloter (00%)	—

**Santé mentale**

Modificateur social	% Aplomb	SAN initiale	SAN Max (99 - Mythe de Cthullu)																
01_01	02_01	03_01	04_01	05_01	06_02	07_02	08_02	09_02	10_02	11_03	12_03	13_03	14_03	15_03	16_04	17_04	18_04	19_04	20_04
21_05	22_05	23_05	24_05	25_05	26_06	27_06	28_06	29_06	30_06	31_07	32_07	33_07	34_07	35_07	36_08	37_08	38_08	39_08	40_08
41_09	42_09	43_09	44_09	45_09	46_10	47_10	48_10	49_10	50_10	51_11	52_11	53_11	54_11	55_11	56_12	57_12	58_12	59_12	60_12
61_13	62_13	63_13	64_13	65_13	66_14	67_14	68_14	69_14	70_14	71_15	72_15	73_15	74_15	75_15	76_16	77_16	78_16	79_16	80_16
81_17	82_17	83_17	84_17	85_17	86_18	87_18	88_18	89_18	90_18	91_19	92_19	93_19	94_19	95_10	96_20	97_20	98_20	99_20	00_20

Équipement

«Fétiche»
.....
.....

Points de Magie /1-18/

Armes

Arme	Dégats	Port.	Cad.	Charg.
.....
.....

Impact – Pieds 1D6 – Poings 1D3 – Tête 1D4