Lundy Coster – FBI *Psychologue Enquêteur.*

Tu as grandi dans une famille plutôt banale. Un père ancien militaire et concessionnaire automobile et une mère vendeuse de produits de beauté. Ta grand-mère paternelle s'installa dans votre maison familiale alors que tu étais encore jeune. Tes parents peu présents à la maison te demandèrent de t'occuper d'elle. Cela te responsabilisa très tôt. Ton père t'enseigna l'importance du libre arbitre, et des conséquences de tes choix. Tu t'occupais alors de ta grand-mère, qui très vieille avait un grand besoin de soutien. Elle aimait bien te conter des histoires policières. Histoires qu'elle avait retenues de ses lectures. C'est ainsi qu'elle te donna le goût pour la lecture de polars. Tu as toujours aimé les mystères, mais là où tu trouves ton plaisir c'est en découvrant leur solution.

Ton fort besoin de comprendre les choses qui t'entourent, de comprendre la psychologie humaine et ton sens aigu de la justice faisaient de toi un candidat idéal pour les forces de l'ordre. Cependant en grandissant tu étudias les actes de certains tueurs en série, cherchant à comprendre comment leur esprit torturé pouvaient les mener au crime. Tu réussis à obtenir le diplôme du FBI avec brio. Enfin devenu agent tu pouvais travailler sur de vraies énigmes, des enquêtes qui pourraient sauver des vies.

L'arrestation d'une bonne trentaine de malfaiteurs de tout genre, te permit d'être apprécié à ta juste valeur au sein du bureau. Durant tes 12 ans de carrière tu ne perdis qu'un seul partenaire. Tu regrettas amèrement le décès de Malcom. L'arrestation d'un kidnappeur tourna mal, une balle mal placée et un ami de moins. Depuis tu fais attention aux plans soi-disant "parfaits". Pourtant l'affaire qui te mit le plus sur le carreau fut celle de New-York.

En cette époque quelques secousses sismiques faisaient trembler les grandes tours de la grosse pomme. Des meurtres sordides, des parties du corps des victimes dérobées par le meurtrier en série. Du banal fétichisme pour toi, tu remontas le courant des indices jusqu'à découvrir un sombre savoir. Des organisations sectaires et occultes semblaient impliquées, les pressions se faisaient de toutes parts. Et pour la première fois tu entendis parler d'un groupe occulte "Destiné" qui se sert du crime organisé comme couverture. Mais tu ne pouvais pas oublier tout cela, tu ne pouvais pas laisser en liberté ce dangereux criminel.

Tu poursuivis tes recherches et les menaces se mirent à exécutions, ton appartement brûla, ton coéquipier mourut dans un accident de la route. Finalement tu payas le prix fort pour la connaissance. Les indices te menèrent jusqu'au coupable. Celui-ci était en train de mener un étrange rituel. L'assassin avait disposé en cercle ses sanglants trophées, couvert le sol de symboles occultes et prononçait une litanie des plus abjectes. Un enfant inconscient gisait à ses pieds. Chacune de ses intonations faisait frémir la terre, comme si les tremblements répondaient tel un écho. Tu lui ordonnas de se rendre, et de jeter le couteau, mais au lieu de ça il poignarda l'enfant. Tu tiras dans l'espoir de l'immobiliser mais la terre vibra avec force au même moment, ta balle se logea dans sa poitrine le tuant sur le coup. L'échec de cette mission fut aussi dur pour toi que pour ton travail. Tu avais perdu ta maison, ton coéquipier, l'otage et le coupable.

L'agence te muta en Californie afin d'oublier et de te faire oublier. Une fois remis sur pied, tu réalisas qu'il ne faut permettre en aucun cas que des déments pareils fassent ce que bon leur chante. Les personnes auxquelles tu tenais ne seraient pas mortes en vain. Tu deviendrais un justicier de l'ombre œuvrant pour démanteler les complots et les sectes. Quelques années plus tard, Delta Green remarqua tes efforts et te recruta pour tes connaissances du monde occulte New Yorkais. Tu n'aurais plus à lutter seul contre la menace. Même si pour cela il te faut t'engager dans une organisation intra gouvernementale clandestine. Elle pourrait t'épauler dans des missions similaires. Maintenant en plus de ton travail au FBI, tu es un agent de la Cellule L de Delta Green.

***Personnalité** : Redresseur de torts et Justicier de l'ombre*

Stimulus de Rage
Les personnes qui s'en prennent à plus faible que soi.
Stimulus de Peur
La perte d'un collègue, un ami, ou une victime au cours de tes missions.
Stimulus de Noblesse
Sauver les victimes innocentes.

Equipement :
- Portefeuille avec dedans : carte d'identité – carte bleu – carte d'agent fédéral – un trèfle à quatre feuilles – une carte bleue – une carte d'abonnement "Starbuck coffee" – une carte de membre de "freedom fitness"
- Un carnet de note et un crayon
- Un téléphone portable
- Un gilet pare-balles (dans le coffre de la voiture)
- Un chargeur supplémentaire
- Une paire de menottes en acier
- Un jeu d'une dizaine de menottes plastique
- Une petite lampe torche maglight (dans la veste)
- Un magnétophone miniature avec 3 cassettes de rechange.
- Un holster d'épaule, et un autre de cheville.

DELTA GREEN — CTHULHU

Style de jeu..... Gardien..LUNA..... Campagne.....

Caractéristiques & Attributs

CHA	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	60 %
SEN	16	Intuition	80 %
EDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Logique	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Etat civil

Nom..Coster..... Prénom..Lundy.....
Occupation..Profiler..... Âge..29 ans.....
Profession..Agent du FBI.. Sexe..M.....
Personnalité..... Nationalité..Americain...

Niveau de vie .....4..... ..... %

Niveau d'étude

Ecoles.....FBI, Profiler.....
Diplômes.....

Santé

Protections ..... Seuil de blessure .....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (12) 13 14 15 16 17 18

Blessures .....

Compétence 1883

Connaissance

Bureaucratie (Edu%)	40 %	☐
Culture artistique ° (10%)	30 %	☐
Langue maternelle° (Edu x5%)		
Anglais.....	90 %	☐
Langues° (00%)		
Francais.....	70 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mythe de Cthulhu (00%)	.... %	☐
- Les Sciences -		
Anthropologie (05%)	35 %	☐
Archéologie (00%)	.... %	☐
Astronomie (10%)	.... %	☐
Biologie (10%)	.... %	☐
Botanique (10%)	.... %	☐
Cryptographie (00%)	20 %	☐
Droit (05%)	55 %	☐
Histoire / Géographie (00%)	.... %	☐
Informatique (20%)	.... %	☐
Mathématiques (10%)	30 %	☐
Météorologie (00%)	.... %	☐
Occultisme (05%)	35 %	☐
Océanographie (05%)	.... %	☐
Physique / Chimie (00%)	.... %	☐
Sismologie (00%)	.... %	☐
Sociologie (05%)	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Savoir-faire

Bricolage (20%)	.... %	☐
Criminalistique (00%)	80 %	☐
Explosif (00%)	.... %	☐
Hypnose (05%)	60 %	☐
Médecine (05%)	20 %	☐
Métier ° (05%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mécanique (10%)	.... %	☐
Serrurerie (10%)	40 %	☐
Contrefaçon (10%)	30 %	☐
Photographie (10%)	30 %	☐
Pratique artistique ° (Sen + 05%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Pharmacologie (00%)	.... %	☐
Premiers soins (30%)	50 %	☐
Psychanalyse (00%)	.... %	☐
Survie (Edu / 2%)	.... %	☐
.....	.... %	☐

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	50 %	☐
Discrétion (10 + Dex%)	20 %	☐
Dissimulation (15%)	30 %	☐
Ecouter (25%)	35 %	☐
Orientation (10%)	30 %	☐
Pister (10%)	.... %	☐
Psychologie (Sen%)	50 %	☐
Se cacher (10%)	30 %	☐
Trouver Objet Caché (25%)	80 %	☐
Vigilance (25%)	50 %	☐
.....	.... %	☐

Influence

Baratin (Cha + 05%)	45 %	☐
Crédit (15%)	35 %	☐
Imposture ((Cha + Sen)/2 %)	48 %	☐
Interroger (10%)	65 %	☐
Jeu (10%)	50 %	☐
Négociation (Cha%)	30 %	☐
Perspicacité (Int x 2%)	60 %	☐
Persuasion (15%)	70 %	☐
Savoir-vivre (Edu x 2%)	36 %	☐
Séduction (Cha x 2%)	40 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Action

Art Martiaux (05%)	60 %	☐
Armes à feu° (20%)		
Arme de Poing	70 %	☐
Arme d'Epaule	35 %	☐
.....	.... %	☐
Armes blanches° (20%)		
Couteau.....	60 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Armes exotiques° (15%)		
.....	.... %	☐
Athlétisme (15%)	50 %	☐
Conduite° (20%)		
Auto.....	60 %	☐
.....	.... %	☐
Corps à corps ° (Dex x 2%)	40 %	☐
.....	.... %	☐
Escalade (40%)	.... %	☐
Esquive (Dex x 2%)	70 %	☐
Equitation (05%)	.... %	☐
Navigation (00%)	.... %	☐
Piloter un ballon	.... %	☐
Piloter ° (00%)		
.....	.... %	☐

Santé Mentale

Modificateur social .....% Aplomb ..... SAN Initiale ..50.. SAN Max (99 – Mythe de Cthulhu) .....

1 1	2 1	3 1	4 1	5 1	6 2	7 2	8 2	9 2	10 2	11 3	12 3	13 3	14 3	15 3	16 4	17 4	18 4	19 4	20 4	21 5	22 5	23 5	24 5	25 5
26 6	27 6	28 6	29 6	30 6	31 7	32 7	33 7	34 7	35 7	36 8	37 8	38 8	39 8	40 8	41 9	42 9	43 9	44 9	45 9	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 19	96 20	97 20	98 20	99 20	00 20

Influence

- Cercles d'influences (1/10% en crédit) ....FBI.....
- ..ATF..... • Inscom (Armée de l'Air)...
- ..... • .....

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
• Beretta M92	1D10	15+.....	2..	15.
•	.....	.....	.....	.....
•	.....	.....	.....	.....

Impact (FOR + SEN)..... Précision (DEX + SEN)..... Pieds : 1D6 Poings: 1D3 Tête : 1D4

v.6 Par Luna

Mike Willson – DEA *Drug Enforcement Administration.*

Afro-américain, tu grandis dans le Bronx, un environnement difficile pour un jeune. Ta famille baignait dans la misère. Tes parents, tes frères et tes sœurs se sentaient obligés de faire des trucs illégaux pour s'en sortir. Alors tu décidas de te donner à fond pour leur montrer l'exemple. Tu travaillas dur pour réussir tes études, espérant te sortir de cet enfer urbain. Une université pour classe moyenne sut accueillir le brillant et prometteur étudiant que tu étais. Tu étais la fierté de ta famille. A force de voir les jeunes de ton quartier dealer pour survivre, tu t'orientas vers les forces de l'ordre dans l'espoir d'offrir un peu de justice et d'équilibre au monde. C'est ainsi que tu passas avec succès le concours d'entrée à la DEA.

Tu t'es lié d'amitié avec ta ravissante collègue, **Arleen Foster**. Elle aussi issue des bas-fonds de New-York, tu éprouvais un amour non avoué pour cette femme au tact qui ferait pâlir un bulldozer. Vous firent équipe sur une affaire de mœurs impliquant les **Bengal Tigers**, un gang afro-américain du Bronx dont l'activité se concentre sur le commerce de stupéfiants. Jusqu'au jour de l'arrestation du dealeur **Doug Tuckson**, Kim faisait la taupe en jouant l'amante du malfrat. Vos services l'espionnaient depuis des années dans l'espoir de mettre la main sur un plus gros poisson. Kim t'informa d'un futur échange qui devait avoir lieu entre Doug et un certain **Julian Cooper** dit le Narco-alchimiste. C'était l'occasion idéale de capturer un type plus influant et le faire parler sur ses supérieurs.

Le rendez-vous eu lieu dans un bar miteux du Bronx, l'échange dans la ruelle attenante, et l'arrestation ne tarda pas. Les collègues encerclèrent de toute part les criminels. Soudainement Tuckson avala une pilule que Julian lui avait donnée, et fit un bon prodigieux qui l'emporta au moins un quartier plus loin, nous faisant ainsi perdre sa trace. Mais heureusement l'on a pu arrêter le chimiste, qui étrangement ne perdit pas le sourire.

Une fois en salle d'interrogatoire, tu te chargeas personnellement de l'effronté chimiste, comptant bien lui faire perdre le sourire narquois qui ne l'avait pas quitté. Alors que tu étais seul avec lui, il te dit une seule chose : "L'apocalypse est proche, mon frère ! L'apocalypse est proche !" et Aussitôt après dans un flash de lumière, il avait disparu de sa chaise. Il ne restait que les menottes accrochées. Elles auraient dû le retenir prisonnier ! Cela te laissa pantois, stupéfait, tu examinas les cassettes d'enregistrement. Mais celles-ci montraient l'accusé simplement se lever puis partir en franchissant la porte le plus naturellement du monde. Pourtant de l'autre côté, les caméras du commissariat ne le virent pas sortir. Il avait une allure effrayante sur cet enregistrement, un regard vicieux et des yeux luisants.

Tu découvris par la suite qu'Arleen fut assassinée, certainement par Doug d'après la Crime. Tout le temps que tu as perdu en menant l'enquête sur le mystérieux chimiste, tout ce temps qui t'aurait servi à la sauver. Tu t'en veux de n'avoir rien fait. Pour couronner le tout, tu fus suspendu pour avoir laissé s'enfuir Julian. Etrangement, tu perdis la cassette, seule preuve de son évasion. Alors, quoi qu'en dirent tes supérieurs, tu te lanças à corps perdu à la recherche de Tuckson et Cooper. Bilan : Ton ami décédé, le chimiste disparu, et Doug dans la nature, l'enquête semblait bien être le fiasco de l'année. Tu ne pouvais pas rester sur autant d'échecs.

Après de longues, fastidieuses et éreintantes recherches, un indic t'informa qu'un autre échange allait avoir lieu. Cette fois dans un night-club pas très connu : Le club Apocalypse. Tu te déguisas en civil, une fois là-bas, tu observas toute la soirée l'assemblée de types louches. Mais rien ! Une soirée entière sans résultat ! Etrange, pourtant le nom de ce club faisait écho aux dires du chimiste. Mais aucun des types que tu cherchais ne se pointa.

Peu de temps après, une agence intra gouvernementale avais remarqué ton acharnement, et on te proposa de la rejoindre. Delta Green, cette organisation clandestine, te promit d'œuvrer avec toi sur des affaires du même genre. Cela te permettrait d'en savoir suffisamment pour un jour mettre la main sur l'assassin d'Arleen et sur le mystérieux Julian Cooper. Maintenant en plus de ton travail a l'ATF, tu es un agent de la Cellule L de Delta Green.

***Personnalité** : Calme ou rage contenu prête à exploser, au choix.*

Stimulus de Rage
Que l'explication t'échappe. L'impuissance.
Stimulus de Peur
Peur de perdre un ami/collègue par ton manque de lucidité.
Stimulus de Noblesse
Un mensonge peut soigner lorsqu'une vérité peut blesser.

Equipement :
- Portefeuille avec dedans : carte d'identité – carte bleu – carte d'agent fédéral – plusieurs photos de famille – une photo de Arleen et Mike – une carte d'abonnement à la "Musclerie" de manathan.
- Pendentif vaudou porte bonheur offert par ta famille.
- Deux téléphones portables dont un à carte prépayé.
- 5 Talkies walkies avec oreillettes (à distribuer)
- Une boussole
- Un couteau à cran d'arrêt
- Des cartes détaillées de New-York (dans la voiture)

DELTA GREEN — CTHULHU

Style de jeu..... Gardien..LUNA..... Campagne.....

Caractéristiques & Attributs

CHA	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
SEN	13	Intuition	65 %
EDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Logique	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Etat civil

Nom..Willson..... Prénom..Mike.....
Occupation..... Âge..31 ans.....
Profession..Agent DEA..... Sexe..M.....
Personnalité..... Nationalité..Afro-Américain -

Niveau de vie ....4..... ..... %

Niveau d'étude

Ecoles.....
Diplômes..Drug Enforcement Administration

Santé

Protections ..... Seuil de blessure .....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (14) 15 16 17 18

Blessures .....

Compétence 11B2

Connaissance

Bureaucratie (Edu%)	.... %	☐
Culture artistique ° (10%)	.... %	☐
Langue maternelle° (Edu x5%)		
Anglais.....	80 %	☐
Langues° (00%)		
Espagnol.....	40 %	☐
Allemand.....	30 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mythe de Cthulhu (00%)	.... %	☐

- Les Sciences -

Anthropologie (05%)	.... %	☐
Archéologie (00%)	.... %	☐
Astronomie (10%)	.... %	☐
Biologie (10%)	40 %	☐
Botanique (10%)	60 %	☐
Cryptographie (00%)	.... %	☐
Droit (05%)	.... %	☐
Histoire / Géographie (00%)	.... %	☐
Informatique (20%)	50 %	☐
Mathématiques (10%)	.... %	☐
Météorologie (00%)	.... %	☐
Occultisme (05%)	.... %	☐
Océanographie (05%)	.... %	☐
Physique / Chimie (00%)	.... %	☐
Sismologie (00%)	.... %	☐
Sociologie (05%)	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Savoir-faire

Bricolage (20%)	30 %	☐
Criminalistique (00%)	60 %	☐
Explosif (00%)	40 %	☐
Hypnose (05%)	.... %	☐
Médecine (05%)	25 %	☐
Métier ° (05%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mécanique (10%)	50 %	☐
Serrurerie (10%)	.... %	☐
Contrefaçon (10%)	.... %	☐
Photographie (10%)	30 %	☐
Pratique artistique ° (Sen + 05%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Pharmacologie (00%)	60 %	☐
Premiers soins (30%)	50 %	☐
Psychanalyse (00%)	.... %	☐
Survie (Edu / 2%)	30 %	☐
.....	.... %	☐

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	35 %	☐
Discrétion (10 + Dex%)	40 %	☐
Dissimulation (15%)	60 %	☐
Ecouter (25%)	50 %	☐
Orientation (10%)	70 %	☐
Pister (10%)	65 %	☐
Psychologie (Sen%)	.... %	☐
Se cacher (10%)	40 %	☐
Trouver Objet Caché (25%)	50 %	☐
Vigilance (25%)	60 %	☐
.....	.... %	☐

Influence

Baratin (Cha + 05%)	45 %	☐
Crédit (15%)	20 %	☐
Imposture ((Cha + Sen)/2 %)	30 %	☐
Interroger (10%)	70 %	☐
Jeu (10%)	.... %	☐
Négociation (Cha%)	45 %	☐
Perspicacité (Int x 2%)	70 %	☐
Persuasion (15%)	25 %	☐
Savoir-vivre (Edu x 2%)	.... %	☐
Séduction (Cha x 2%)	30 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Action

Art Martiaux (05%)	.... %	☐
Armes à feu° (20%)		
Arme de Poing	40 %	☐
Arme d'Epaule	70 %	☐
.....	.... %	☐
Armes blanches° (20%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Armes exotiques° (15%)		
.....	.... %	☐
Athlétisme (15%)	45 %	☐
Conduite° (20%)		
Voiture.....	40 %	☐
Camion.....	50 %	☐
Corps à corps ° (Dex x 2%)	.... %	☐
.....	.... %	☐
Escalade (40%)	60 %	☐
Esquive (Dex x 2%)	60 %	☐
Equitation (05%)	.... %	☐
Navigation (00%)	.... %	☐
Piloter un ballon	.... %	☐
Piloter [9] (00%)		
Helicoptère	60 %	☐

Santé Mentale

Modificateur social .....% Aplomb ..... SAN Initiale ..... SAN Max (99 – Mythe de Cthulhu) .....

1 1	2 1	3 1	4 1	5 1	6 2	7 2	8 2	9 2	10 2	11 3	12 3	13 3	14 3	15 3	16 4	17 4	18 4	19 4	20 4	21 5	22 5	23 5	24 5	25 5
26 6	27 6	28 6	29 6	30 6	31 7	32 7	33 7	34 7	35 7	36 8	37 8	38 8	39 8	40 8	41 9	42 9	43 9	44 9	45 9	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 19	96 20	97 20	98 20	99 20	00 20

Influence

- Cercles d'influences (1/10% en crédit) .....
- ..... • .....
- ..... • .....

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•	.....	.....	.....	.....
•	.....	.....	.....	.....
•	.....	.....	.....	.....

Impact (FOR + SEN) ..... Précision (DEX + SEN) ..... Pieds : 1D6 Poings: 1D3 Tête : 1D4

Amanda Smith – CIA *Lieutenant Coordinatrice.*

Tu es une métisse Américano-vietnamienne. Tu es née vers la fin de la Guerre du Vietnam. Ta mère mourut en couche et ton père, **John Carter** t'emmena lors du repli des troupes aux USA. Tu grandis dans une base militaire, n'ayant pas l'enfance d'une fillette ordinaire. Ton père un patriote convaincu, et un fier américain, survivant de cette guerre absurde se noya dans l'alcool. Depuis lors tu appris seule à survivre. La haine du patriotisme, dont John t'abreuvait lorsqu'il avait un instant de lucidité, ne te semblait qu'être une aveugle injustice. Tu avais un autre idéal, une autre utopie que sa dépression forcenée et ses relents de psychose.

Tu choisis une carrière militaire afin de te prouver quelles valeurs tu défendais. Cependant, après quelques missions de routine à l'étranger, tu n'avais pas le sentiment d'être à ta place. Tu ne faisais qu'obéir aux ordres ça ne te suffisait pas. A cette époque là les dissensions entre la CIA et les forces armées des USA étaient suffisantes pour désorganiser les opérations ruinant les efforts de tout le monde. De retour au pays tu changeas complètement de secteur, réussissant le concours pour devenir agent de la CIA. Tu appris de nouvelles choses dans leur l'académie, puis finalement tu devins un agent opérationnel pour des missions sur le terrain. Ton rôle était d'acquérir le maximum d'informations sans se faire prendre par l'ennemi. Ceci faciliterait les opérations militaires, permettant d'éviter des bains de sang inutiles.

Après 10 ans de bons et loyaux services, tu changeas de secteur et fut affectée à l'organisation des agents au noir (ceux qui sont sur le terrain). Tu profitas de ton augmentation pour mettre en place des méthodologies qui permettraient une meilleure coordination des forces américaines et des agents de la CIA. Les voyages te manquaient un peu, mais de temps à autres tu allais voir ton vieux père invalide. Un homme du nom de **Gary Smith** s'occupait de sa désintoxication. Il était devenu plus doux et plus agréable depuis le début de ce traitement. Pourtant il t'était difficile d'oublier combien il avait pu être odieux lorsque tu étais petite. Tu ne voudrais surtout pas faire les mêmes erreurs que lui, ce pourquoi tu veilles sur sa santé.

Gary et toi vous lièrent facilement d'amitié puis une relation amoureuse débuta pour s'épanouir sur un mariage discret. Tu avais enfin envie de construire un foyer. Ton père retrouvait peu à peu la mémoire au fur et à mesure qu'il retrouvait ses sens. Il parla souvent de l'opération MK-Ultra, de drogues expérimentales et de meurtres au nom du patriotisme. Toutes ces choses qu'il t'avait dites durant ta jeunesse semblaient peu à peu avoir un sens. Tu fis des recherches et tu découvris que son bataillon fut envoyé bien au delà du front dans une mission d'assassinat des leaders ennemis. Les rapports des survivants de cette mission étaient classé secret Mj12, et malgré ton rang dans la hiérarchie tu n'y eu pas accès.

Mais il se souvenait, alors pour la première fois de ta vie tu écoutas son histoire. Il parla d'une hostile jungle, d'un ennemi invisible et omniprésent. Dans de grands temples oubliés, il vit des créatures qui ne devraient pas exister. Des choses indescriptibles et terrifiantes dotées d'une puissance considérable écrasèrent son esprit.

Une pause devait s'imposer, tu ne savais plus ce que devenait ta quête du patriotisme. Finalement quelques minutes te suffirent pour trouver le courage d'entendre la fin de l'histoire. Alors que son récit était sur le point de se conclure tu découvris un mystérieux homme en costume noir qui finissait d'injecter quelque chose à ton père. Tu lui sommas de se rendre, quelques balles le touchèrent mais il réussit à fuir par la fenêtre.

Entre temps ton père décéda, quelles que furent ses révélations, on l'avait définitivement muselé. Plus tard on te proposa de rejoindre Delta Green qui œuvre dans l'ombre des gouvernements avec l'espoir de démasquer les conspirations. Tu savais depuis longtemps que certains services du gouvernement sont noyautés par des opposants de l'humanité. Depuis en association avec d'autres agents gouvernementaux, vous effectuez des missions ultrasecrètes même pour le gouvernement. Tu es membre de la Cellule L de Delta Green.

***Personnalité** : Battante dirigiste*

Stimulus de Rage
L'incompétence et le manque de stratégie.
Stimulus de Peur
De l'effet des drogues sur le libre arbitre. Tu ne bois jamais d'alcool.
Stimulus de Noblesse
Sauver l'humanité, les vies des innocents, s'il faut sacrifier un minimum pour sauver un maximum, tu le fais !

Equipement :
- Portefeuille avec dedans : carte d'identité – carte bleu – Carte d'agent fédéral CIA – photo de Gary – Carte de parking prépayée – Fausse identité au nom de **Suzanne Cretz** – carte de membre de "bigboy fitness"
- Bague de mariage (avec Gary)
- 3 Téléphones portables différents
- 2 Chargeurs supplémentaires pour ton glock
- Calepin et stylo
- un gilet pare-balles (voiture)
- Fusils et boite de cartouches (voiture)
- 2 Lampes tactiques

DELTA GREEN — CTHULHU

Style de jeu ..... Gardien L.U.N.A ..... Campagne .....

Caractéristiques & Attributs

CHA	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
SEN	12	Intuition	60 %
EDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Logique	80 %
POU	8	Volonté	40 %

Etat civil

Nom Smith — Prénom Amanda
Occupation Lieutenant — Âge 34 ans
Profession Coordinatrice CIA — Sexe F
Personnalité ..... — Nationalité Américaine Vietnamienne
Niveau de vie 5 ..... % .....

Niveau d'étude

Ecoles West Point - Academy de la CIA
Diplômes Lieutnant - Ex. Agent au Naic CIA

Santé

Protections ..... Seuil de blessure .....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (11) 12 13 14 15 16 17 18

Blessures .....

Compétence

121

Connaissance

Bureaucratie (Edu%)	70 %	☐
Culture artistique ° (10%)	60 %	☐
Langue maternelle° (Edu x5%) Anglais	99 %	☐
Langues° (00%) Latin - Grec	55 %	☐
Allemand	40 %	☐
Vietnamien	65 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mythe de Cthulhu (00%)	.... %	☐
- Les Sciences -		
Anthropologie (05%)	.... %	☐
Archéologie (00%)	.... %	☐
Astronomie (10%)	.... %	☐
Biologie (10%)	.... %	☐
Botanique (10%)	.... %	☐
Cryptographie (00%)	30 %	☐
Droit (05%)	65 %	☐
Histoire / Géographie (00%)	.... %	☐
Informatique (20%)	.... %	☐
Mathématiques (10%)	.... %	☐
Météorologie (00%)	.... %	☐
Occultisme (05%)	.... %	☐
Océanographie (05%)	.... %	☐
Physique / Chimie (00%)	.... %	☐
Sismologie (00%)	.... %	☐
Sociologie (05%)	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Savoir-faire

Bricolage (20%)	30 %	☐
Criminalistique (00%)	50 %	☐
Explosif (00%)	30 %	☐
Hypnose (05%)	.... %	☐
Médecine (05%)	35 %	☐
Métier ° (05%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mécanique (10%)	.... %	☐
Serrurerie (10%)	40 %	☐
Contrefaçon (10%)	30 %	☐
Photographie (10%)	.... %	☐
Pratique artistique ° (Sen + 05%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Pharmacologie (00%)	.... %	☐
Premiers soins (30%)	80 %	☐
Psychanalyse (00%)	.... %	☐
Survie (Edu / 2%)	50 %	☐
.....	.... %	☐

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	40 %	☐
Discrétion (10 + Dex%)	40 %	☐
Dissimulation (15%)	25 %	☐
Ecouter (25%)	40 %	☐
Orientation (10%)	.... %	☐
Pister (10%)	.... %	☐
Psychologie (Sen%)	30 %	☐
Se cacher (10%)	.... %	☐
Trouver Objet Caché (25%)	40 %	☐
Vigilance (25%)	60 %	☐
.....	.... %	☐

Influence

Baratin (Cha + 05%)	60 %	☐
Crédit (15%)	45 %	☐
Imposture ((Cha + Sen)/2 %)	60 %	☐
Interroger (10%)	50 %	☐
Jeu (10%)	.... %	☐
Négociation (Cha%)	40 %	☐
Perspicacité (Int x 2%)	30 %	☐
Persuasion (15%)	.... %	☐
Savoir-vivre (Edu x 2%)	.... %	☐
Séduction (Cha x 2%)	45 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Action

Art Martiaux (05%)	55 %	☐
Armes à feu° (20%)		
Arme de Poing	60 %	☐
Arme d'Epaule	50 %	☐
.....	.... %	☐
Armes blanches° (20%)		
Couteau	70 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Armes exotiques° (15%)		
.....	.... %	☐
Athlétisme (15%)	45 %	☐
Conduite° (20%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Corps à corps ° (Dex x 2%)	.... %	☐
.....	.... %	☐
Escalade (40%)	.... %	☐
Esquive (Dex x 2%)	50 %	☐
Equitation (05%)	.... %	☐
Navigation (00%)	.... %	☐
Piloter un ballon	.... %	☐
Piloter ° (00%)		
Helicoptère	30 %	☐

Santé Mentale

Modificateur social .....% — Aplomb ..... — SAN Initiale 40 — SAN Max (99 – Mythe de Cthulhu) .....

1 1	2 1	3 1	4 1	5 1	6 2	7 2	8 2	9 2	10 2	11 3	12 3	13 3	14 3	15 4	(16) 4	17 4	18 4	19 4	20 4	21 5	22 5	23 5	24 5	25 5
26 6	27 6	28 6	29 6	30 6	31 7	32 7	33 7	34 7	35 7	36 8	37 8	38 8	39 8	40 9	41 9	42 9	43 9	44 9	45 9	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 19	96 20	97 20	98 20	99 20	00 20

Influence

- Cercles d'influences (1/10% en crédit) CIA
- DIS. Défence — Swat
- CDCP —

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
Glock 18	1D10	15+	2/20	18
Ingram MM	1D10	20+	2/25	32
.....	.....	.....	.....	.....

Impact (FOR + SEN) ..... Précision (DEX + SEN) ..... Pieds : 1D6 Poings: 1D3 Tête : 1D4

v.6 Par Luna

Clive Hampton – *Historien en Occultisme et Sectes*

Fils de Pasteur veuf, tu passas ta jeunesse dans une ferme du middle ouest américain. Là-bas il n'y avait pas grand-chose pour s'occuper. Hormis des épopées d'enfants dans la forêt ou les champs, il ne te restait que la bibliothèque de ton père pour te divertir. Tu pris rapidement goût à la lecture. Ton père était particulier, c'était le genre de pasteur à faire des cérémonies exubérantes. Il se prétendait touché par la grâce divine et disait qu'il pouvait soigner tout bon chrétien. Il devait apporter le message de Dieu aux hommes. Crédule comme tout le monde au départ, il était ton héro, mais rapidement tu découvris ses trucs et astuces. Ton statut de fils te permit de le voir abuser le public en maintes occasions. Pourtant, quelques rares fois, tu restais bien incapable d'expliquer le miracle qu'il avait fait. Bien que ses partisans et détracteurs fussent nombreux, il t'offrit une éducation rigoureuse à l'écart de la notoriété. Jusqu'au jour où il fut arrêté par le FBI, accusé de jouir de la crédulité de ses fidèles, il fut contraint de quitter la ville et de changer définitivement de vocation.

Tu emménageas dans la petite bourgade d'Alamosa au Colorado, et c'est là que tu fis la rencontre d'un vieil homme qui entretenait une ancienne bibliothèque richement garnie. A cause des agissements de ton père, tu cherchais une explication dans tous les textes sur la réalité des miracles. C'est ce qui te poussa finalement à étudier l'histoire des USA, les religions, les sectes ainsi que l'occultisme. Avec le temps, le bibliothécaire, Mr **Armand** te pris en affection et t'appris à déchiffrer les ouvrages les plus anciens et les plus cryptiques. C'est ainsi que tout naturellement tu orientas ton cursus scolaire vers des études en histoire, religion, secte et en occultisme. L'université de Columbia à Manhattan t'accueillit sans histoire et tu fus rapidement propulsé au rang de professeur.

Seulement, malgré toutes tes recherches, il te restait encore une question fondamentale pour laquelle aucun des livres n'avaient pu t'éclairer : le surnaturel existe-t-il ? Rien n'arrivait à te faire "*croire*". Tu étais si loin de ce que ton père voulait t'enseigner. C'est pour répondre à cette question que tu copias un ancien rituel sumérien, trouvé dans un antique manuscrit cunéiforme. Tu te disais que les dieux d'autrefois n'étaient pas les dieux d'aujourd'hui, alors il n'y avait aucun risque à essayer. Tu réunis quelques amis comme toi incrédules, Jhon, Malcom et Lucile avec lesquels tu partis sur une colline dans le Vermont. L'endroit parfait pour pratiquer le rituel loin de tous les regards, et pour passer une agréable soirée camping. Etant le seul à pouvoir lire le texte, tu prononças les paroles, tu versas la première goutte de sang sur la pierre froide, et une vapeur étrange s'éleva en cette nuit d'octobre. Un souffle bruissa et tes amis disparurent dans un bruit de craquements osseux et spongieux. Tu demeurais seul et tétanisé, lorsqu'un Homme sombre surgit de la brume. Impossible de te souvenir de son visage, mais son allure décontracté t'as profondément choqué. Il t'a dit : "Il ne faut pas jouer avec le feu sans espérer se bruler ! Mais pour cette fois ca ira." Ensuite vous avez échangé une chose, mais tu es incapable de te souvenir quoi.

Depuis ce jour où tes amis ont bel et bien disparu, tu angoisses à l'idée de revoir un jour l'Homme sombre. Tu es paniqué à l'idée qu'il reprenne ce qu'il t'a donné. Seulement, le mieux reste tout de même de le confronter une bonne fois pour toutes. C'est la seule façon d'exorciser tes démons. Et comme l'inactivité n'est pas ton fort, tu usas de toute ton ingéniosité pour tenter de retrouver sa trace. Finalement ce sont les délires des clochards qui semblèrent avoir le plus similitude avec ta vision. Ils t'aiguillèrent vers une organisation secrète appelée "**le réseau**" qui serait dirigée par l'**Homme** sombre. Celui-là même qui te terrifie.

Durant ces mois de recherche, tu attiras l'attention d'une autre organisation : Delta Green. Ils t'assurèrent qu'ils souhaitent eux aussi lutter contre les maléfices de ce réseau et de cet Homme sombre. Si tu leur offres ton soutien, alors ils t'aideront à mettre la main sur les responsables de la disparition de tes amis. Pour l'instant, tu les aides dans leurs enquêtes en apportant ton savoir universitaire. Une nouvelle "Soirée à l'Opéra" avec la Cellule L devrait te permettre d'y voir plus clair.

***Personnalité** : Traumatisé en quête de réponses*

Stimulus de Rage
L'immobilisme, Incapable de rester en place.
Stimulus de Peur
D'être le responsable de la mort des autres.
Stimulus de Noblesse
Comprendre la vérité pour venger la disparition de ses amis.

Equipement :
- Portefeuille avec dedans : carte d'identité – Carte Bleu – Carte de membre de la Public Library de New York – Une photo de ton Père – Ta transcription de la litanie du rituel sumérien :

Byagoona, Arkazth Niel Ahte Autil Thepo
Byagoona, le très anciens, le prince sombre!

- Un carnet de note, avec tous les symboles et inscriptions que tu aimerais étudier.
- Téléphone portable.
- Un recueil des plus grandes sectes des USA.
- Taser
- Ordinateur portable avec une base de données sur l'occulte.
- Une lampe porte-clefs
- Un livret de note avec un crayon
- Un dictionnaire du symbolisme, Livres d'histoire, Livres des religions (coffre de la voiture)

DELTA GREEN — L'Appel de Cthulhu

Style de jeu........................ Gardien. LUNA........... Campagne. Un Ver de + dans la Pomme

Caractéristiques & Attributs

CHA	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
SEN	8	Intuition	40 %
EDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Logique	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Etat civil

Nom. Hampton .... Prénom. Cline ....
Occupation. Consultant DG. Âge..........................
Profession. Historien .... Sexe. ♂ ....
Personnalité.......................... Nationalité. Américaine

Niveau de vie 3 .... %

Niveau d'étude
Ecoles... Université Columbia
Diplômes. Histoire Religion Sectes Occultisme

Santé

Protections .... Seuil de blessure ....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (12) 13 14 15 16 17 18

Blessures ....

Compétence 13.85

Connaissance

Compétence	%
Bureaucratie (Edu%)	40 %
Culture artistique ° (10%)	.... %
Langue maternelle° (Edu x5%)	
Anglais	99 %
Langues° (00%)	
Arabe	55 %
Egyptien	40 %
Sumérien	60 %
Araméen	60 %
....	.... %
Mythe de Cthulhu (00%)	1 %

- Les Sciences -

Compétence	%
Anthropologie (05%)	40 %
Archéologie (00%)	45 %
Astronomie (10%)	30 %
Biologie (10%)	30 %
Botanique (10%)	.... %
Cryptographie (00%)	50 %
Droit (05%)	.... %
Histoire / Géographie (00%)	80 %
Informatique (20%)	45 %
Mathématiques (10%)	.... %
Météorologie (00%)	.... %
Occultisme (05%)	85 %
Océanographie (05%)	.... %
Physique / Chimie (00%)	10 %
Sismologie (00%)	.... %
Sociologie (05%)	.... %
Secte & Religions	65 %
....	.... %
....	.... %
....	.... %
....	.... %

Savoir-faire

Compétence	%
Bricolage (20%)	40 %
Criminalistique (00%)	.... %
Explosif (00%)	.... %
Hypnose (05%)	15 %
Médecine (05%)	.... %
Métier ° (05%)	
....	.... %
....	.... %
Mécanique (10%)	.... %
Serrurerie (10%)	.... %
Contrefaçon (10%)	40 %
Photographie (10%)	30 %
Pratique artistique ° (Sen + 05%)	
....	.... %
....	.... %
Pharmacologie (00%)	15 %
Premiers soins (30%)	50 %
Psychanalyse (00%)	30 %
Survie (Edu / 2%)	.... %
....	.... %

Sensorielles

Compétence	%
Bibliothèque (25%)	80 %
Discrétion (10 + Dex%)	45 %
Dissimulation (15%)	35 %
Ecouter (25%)	55 %
Orientation (10%)	20 %
Pister (10%)	.... %
Psychologie (Sen%)	.... %
Se cacher (10%)	55 %
Trouver Objet Caché (25%)	40 %
Vigilance (25%)	40 %
....	.... %

Influence

Compétence	%
Baratin (Cha + 05%)	45 %
Crédit (15%)	35 %
Imposture ((Cha + Sen)/2 %)	30 %
Interroger (10%)	.... %
Jeu (10%)	60 %
Négociation (Cha%)	.... %
Perspicacité (Int x 2%)	40 %
Persuasion (15%)	55 %
Savoir-vivre (Edu x 2%)	60 %
Séduction (Cha x 2%)	70 %
....	.... %
....	.... %
....	.... %

Action

Compétence	%
Art Martiaux (05%)	.... %
Armes à feu° (20%)	
Arme de Poing	30 %
....	.... %
....	.... %
Armes blanches° (20%)	
....	.... %
....	.... %
....	.... %
Armes exotiques° (15%)	
....	.... %
Athlétisme (15%)	55 %
Conduite° (20%)	
....	.... %
....	.... %
Corps à corps ° (Dex x 2%)	.... %
....	.... %
Escalade (40%)	60 %
Esquive (Dex x 2%)	45 %
Equitation (05%)	.... %
Navigation (00%)	50 %
Piloter un ballon	.... %
Piloter ° (00%)	
....	.... %

Santé Mentale

Modificateur social ......% Aplomb .... SAN Initiale 70... SAN Max (99 – Mythe de Cthulhu) .. 98..

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 (59) 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75
76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00

Influence

- Cercles d'influences (1/10% en crédit) Universitaire
- .... • ....
- .... • ....

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
Heckler & Koch	1D6	15 +	3	8
....	.....	....	....	.....
....	.....	....	....	.....

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Impact (FOR + SEN) ....0... Précision (DEX + SEN) ....0... Pieds : 1D6 Poings: 1D3 Tête : 1D4

v.6 Par Luna

Cameron Starter- *Rédacteur pour Saucerwatch - ufologue*

Jeune tu étais déjà passionné par le ciel, les étoiles et les mystères qu'il comporte. Tu dirigeas tes études de journalisme sur le domaine stellaire. Tu écrivais dans un fanzine pour les mordus des étoiles et des constellations. Tes articles scientifiques cherchaient à apporter des réponses plus cohérentes que le flot constant des spéculations de tes collègues. Tu as toujours pensé que les questions soumises par la nature de l'univers trouvent leurs réponses grâce à une sérieuse étude scientifique. Seulement peu des fans d'ovni que tu rencontrais étaient suffisamment sérieux. A part, peut être un certain **George Town**. Journaliste pour un des rares tabloïdes sérieux du genre, **Saucerwatch**.

Longtemps dans l'espoir de voir de tes yeux ce qui embrase à ce point la passion de tes collègues, tu participas à des sorties d'observation nocturne du ciel. Tes amis et toi, vous observiez le ciel partout où l'on vous signalait un événement intriguant. Vous effectuiez des enquêtes pour tester l'honnêteté des témoignages recueillis. Cependant la plupart du temps il s'agissait de grossiers canulars. Trois fois il t'est arrivé de tomber sur quelque chose de vraiment inexplicable. Tu as vu deux sortes d'ovnis différents au cours de tes observations. Une fois ce fut une sorte de cigare, puis deux autres fois une soucoupe volante. Tu cherches les réponses, certain que derrière ce mystère il y a une vérité élémentaire qui se cache. Une vérité probablement humaine.

George récupérait les photos et les rapports que toi et ton groupe de collègues lui fournissiez. Plus d'une fois, tu contribuas pour certains de ses articles. Tu éprouvais de l'admiration pour ton mentor. Les qualités analytiques et littéraires de cet homme étaient sans pareil. Finalement vous devinrent d'excellents amis. Alors que tes études venaient de s'achever, George t'appela, il avait de grandes découvertes à publier ! Il était excité. Il te parla avec ardeur des créatures qu'il avait rencontrées durant sa dernière virée nocturne. Il voulait que tu analyses avec la rigueur scientifique qui te caractérise, les preuves qu'il avait de son premier contact.

A peine arrivé chez lui, un sombre véhicule partait avec à son bord des types en costumes noirs. La maison de George brulait. Les secours arrivèrent trop tard, ton ami mourut dans l'incident ainsi que les preuves dont il t'avait parlé. C'en était trop ! Tu fus révulsé d'apprendre que les conclusions officielles de l'enquête indiquaient que l'origine de l'incendie était de causes naturelles. Tu ne baissas pas les bras, tu envoyas ton rapport sur la situation directement à Saucerwatch. Tes mots ou peut être la théorie du complot que t'inspira cet événement sût plaire au journal, ceux-ci te proposèrent de devenir un de leurs rédacteurs. Cependant ils te conseillèrent de rester discret. Il ne pouvait pas publier ton article en l'état, il manquait de preuves. C'est ainsi que tu devins journaliste indépendant pour Saucerwatch.

Tu remontas la piste des hommes en noir, découvrant qu'ils avaient une fausse immatriculation. L'interrogatoire du voisinage t'apprit où ils se rendaient. Il s'agissait d'une vieille carrière de charbon normalement désaffectée. L'affaire se compliqua, le tabloïd contacta des agents gouvernementaux travaillant pour Delta Green. Apparemment il s'agirait d'un organisme ultra secret visant à déjouer les complots et connaitre la vérité. Cependant, ton rapport fut apprécié avec valeur puisqu'une opération pu être mise en place pour déloger ceux qui avaient tué ton ami. Ces types sans identité moururent durant leur arrestation, laissant trop peu de preuves derrière eux mis à part des fausses cartes de la NRO, section Delta. La piste s'arrêta là puisque cette section ne semblait pas exister.

Un jour tu reçus un mail de Delta Green demandant ton expertise au sujet d'une affaire impliquant probablement les hommes en noirs. Tu es convié à faire équipe avec des fédéraux qui eux aussi bossent pour Delta Green. En bon journaliste, une telle offre ne se refuse pas. Mais si toutes tes expériences t'ont appris quelque chose, c'est que prudence est mère de sureté. Voilà une chance de comprendre et de découvrir la vérité qui se trame derrière ce complot.

***Personnalité** : Fouineur sans scrupules, discret, manipulateur et doué.*

Stimulus de Rage
Ceux qui cherchent à étouffer la vérité. Le peuple a le droit de savoir !
Stimulus de Peur
De l'assassinat, il y a clairement des barbouses du gouvernement qui courent dans la nature. Tu cherches à t'en approcher pour dévoiler le complot cependant tu es terrifié a l'idée qu'ils pourraient te tuer comme un pauvre clébard malade.
Stimulus de Noblesse
Découvrir la vérité et la faire éclater au grand jour pour que les complots chutent et que la population soit avertie !

Equipement :
- Portefeuille avec dedans : carte d'identité – carte de journaliste – L'image très célèbre "I want to believe" – une photo dédicacée de l'agent Mulder et de l'agent Scully.
- Un dictaphone avec 3 cassettes de rechange
- Un appareil photo numérique qui fait des vidéos (très moches) avec une carte mémoire de rechange.
- Téléphone portable
- Carnet de note + crayon
- Paquet de cigarettes + 2 paquets de rechange dans la voiture.
- Briquet

DELTA GREEN — CTHULHU

Style de jeu..... Gardien. LUNA..... Campagne.....

Caractéristiques & Attributs

CHA	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	8	Puissance	40 %
SEN	14	Intuition	70 %
EDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Logique	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Etat civil

Nom... Starter Prénom. Cameron

Occupation. Consultant Âge. 27

Profession. Rédacteur Sexe.....

Personnalité..... Nationalité. Américain

Niveau de vie .... %

Niveau d'étude

Ecoles. Université de Phoenix

Diplômes.....

Santé

Protections ..... Seuil de blessure .....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (12) 13 14 15 16 17 18

Blessures .....

.....

Compétence 1341

Connaissance

Bureaucratie (Edu%)	30 %	☐
Culture artistique ° (10%)	.... %	☐
Langue maternelle° (Edu x5%)		
Anglais	85 %	☐
Langues° (00%)		
Espagnol	45 %	☐
Italien	60 %	☐
Français	50 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mythe de Cthulhu (00%)	.... %	☐
- Les Sciences -		
Anthropologie (05%)	.... %	☐
Archéologie (00%)	.... %	☐
Astronomie (10%)	40 %	☐
Biologie (10%)	.... %	☐
Botanique (10%)	30 %	☐
Cryptographie (00%)	55 %	☐
Droit (05%)	25 %	☐
Histoire / Géographie (00%)	30 %	☐
Informatique (20%)	65 %	☐
Mathématiques (10%)	.... %	☐
Météorologie (00%)	30 %	☐
Occultisme (05%)	55 %	☐
Océanographie (05%)	.... %	☐
Physique / Chimie (00%)	.... %	☐
Sismologie (00%)	.... %	☐
Sociologie (05%)	25 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Savoir-faire

Bricolage (20%)	40 %	☐
Criminalistique (00%)	45 %	☐
Explosif (00%)	.... %	☐
Hypnose (05%)	30 %	☐
Médecine (05%)	.... %	☐
Métier ° (05%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Mécanique (10%)	.... %	☐
Serrurerie (10%)	70 %	☐
Contrefaçon (10%)	.... %	☐
Photographie (10%)	50 %	☐
Pratique artistique ° (Sen + 05%)		
Ecriture	80 %	☐
.....	.... %	☐
Pharmacologie (00%)	.... %	☐
Premiers soins (30%)	.... %	☐
Psychanalyse (00%)	.... %	☐
Survie (Edu / 2%)	34 %	☐
.....	.... %	☐

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	60 %	☐
Discrétion (10 + Dex%)	50 %	☐
Dissimulation (15%)	45 %	☐
Ecouter (25%)	60 %	☐
Orientation (10%)	20 %	☐
Pister (10%)	40 %	☐
Psychologie (Sen%)	.... %	☐
Se cacher (10%)	70 %	☐
Trouver Objet Caché (25%)	60 %	☐
Vigilance (25%)	45 %	☐
.....	.... %	☐

Influence

Baratin (Cha + 05%)	70 %	☐
Crédit (15%)	25 %	☐
Imposture ((Cha + Sen)/2 %)	60 %	☐
Interroger (10%)	40 %	☐
Jeu (10%)	25 %	☐
Négociation (Cha%)	60 %	☐
Perspicacité (Int x 2%)	60 %	☐
Persuasion (15%)	50 %	☐
Savoir-vivre (Edu x 2%)	85 %	☐
Séduction (Cha x 2%)	50 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐

Action

Art Martiaux (05%)	.... %	☐
Armes à feu° (20%)		
Arme de Poing	40 %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Armes blanches° (20%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Armes exotiques° (15%)		
.....	.... %	☐
Athlétisme (15%)	45 %	☐
Conduite° (20%)		
.....	.... %	☐
.....	.... %	☐
Corps à corps ° (Dex x 2%)	30 %	☐
.....	.... %	☐
Escalade (40%)	.... %	☐
Esquive (Dex x 2%)	55 %	☐
Equitation (05%)	.... %	☐
Navigation (00%)	.... %	☐
Piloter un ballon	.... %	☐
Piloter ° (00%)		
.....	.... %	☐

Santé Mentale

Modificateur social .....% Aplomb ..... SAN Initiale ..... SAN Max (99 – Mythe de Cthulhu) .....

1 1	2 1	3 1	4 1	5 1	6 2	7 2	8 2	9 2	10 2	11 3	12 3	13 3	14 3	15 3	16 4	17 4	18 4	19 4	20 4	21 5	22 5	23 5	24 5	25 5
26 6	27 6	28 6	29 6	30 6	31 7	32 7	33 7	34 7	35 7	36 8	37 8	38 8	39 8	40 8	41 9	42 9	43 9	44 9	45 9	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 19	96 20	97 20	98 20	99 20	00 20

Influence

- Cercles d'influences (1/10% en crédit) Journalisme.....
- Saucerwatch..... • Ufologues.....
- ..... • .....

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
• Pistolet Tazer	.....	1.0.+	1.	2.
•	.....	.....	.....	.....
•	.....	.....	.....	.....

Impact (FOR + SEN) ..... Précision (DEX + SEN) ..... Pieds : 1D6 Poings: 1D3 Tête : 1D4

v.6 Par Luna