

Préambule

Ce document est l'adaptation au système *Detective/Gumshoe* du scénario d'Adam Scott Glancy, **Marionnettes et Ombres Chinoises**, publié en 1996 par Pagan Publishing pour Delta Green. L'option prise par cette adaptation est de faire suite au scénario **Expériences Inhumaines** avec des investigateurs non encore membres de l'organisation Delta Green. De ce fait, un certain nombre de possibilités prévues dans le scénario original ont été supprimées ou adaptées.

<i>Préambule</i>	1
<i>Prologue</i>	2
<i>L'enquête</i>	4
<i>Epilogue</i>	14
<i>Et Majestic-12 dans tout ça</i>	16
<i>Quelques Caractéristiques</i>	17
<i>Annexe 1 : Le vaisseau</i>	19
<i>Annexe 2 : L'affaire Peltier</i>	21
<i>Annexe 3 : Liste de Noms</i>	22
<i>Annexe 4 : Compétences utiles</i>	23
<i>Annexe 5 : Liste des aides de Jeu</i>	23
<i>Annexe 6 : Planning synthétique des évènements</i>	24

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

Prologue

Renseignements généraux

Ce scénario est réservé à un groupe restreint d'investigateurs (allant de un à trois tout au plus) dont le niveau importe peu et qui auront travaillé ensemble lors du premier volet de cette campagne (*Expériences inhumaines*). L'enquête est orientée pour des personnages ne faisant pas partie encore de Delta Green. En fait, ils peuvent intégrer l'organisation à la fin du scénario.

L'enquête étant diligentée par l'agence du FBI de Phœnix, AZ, il faudra trouver une raison officielle à leur présence en Arizona. Le chef du bureau à Phœnix, Patrick Hobbs, a demandé du renfort car il craint une action d'amérindiens radicaux. Washington lui a donc envoyé les investigateurs. Si ceux-ci sont membres d'autres agences, il faudra trouver une relation.



Le mois dernier, plusieurs personnes ont disparu aux environs de la limite méridionale de la réserve indienne de San Carlos, à l'ouest de Phœnix. Il y eut d'abord les Curtley, un couple de retraités attendus à dîner chez leur fils il y a un mois. Leur voiture a été retrouvée sur la Nationale 70 avec un pneu crevé, mais il n'y avait aucune trace des occupants. Félix Royos, le gardien d'une station-service voisine sur la Nationale 70, disparut durant sa permanence de nuit deux jours après la disparition des Curtley. Quatre jours plus tard, on signala celle de Ed Stolec et Chris Martin au cours d'une partie de pêche sur le lac de retenue du barrage de Coolidge, à moins de six kilomètres de la Nationale 70. On retrouva leur campement à l'abandon sans aucune trace de violence ou de départ précipité. Lors de leur enquête, la police routière de l'Arizona et la police tribale apache de San Carlos (San Carlos Apache Tribal Police)

découvrirent qu'il y avait eu d'autres disparitions dans cette zone.

On avait retrouvé les voitures louées par deux couples d'Européens (Rolf Traumer et Freda Ollenburg d'une part et M. et Mme Van Olson, d'autre part) deux semaines auparavant, abandonnées sur le bord de la nationale 70, sans qu'aucune ne présente de signe de sabotage ou d'un quelconque ennui mécanique.

Un éleveur de moutons, apache, Victorio Begay, sa femme et ses deux fils adolescents, disparurent de chez eux au cours de la nuit, laissant leur troupeau sans surveillance pendant au moins une semaine. Le ranch est situé à moins de vingt-cinq kilomètres de la nationale. La presse de l'État s'est déjà emparée de l'histoire et a baptisé cette portion de voie «La Route du Démon».

Disparitions inquiétantes

L'histoire d'un voyageur égaré

Les disparitions sont dues à un parasite extraterrestre se faisant appeler Voyageur. Une fois implanté dans le corps son hôte, Voyageur le soumet à sa volonté et transforme personnes ordinaires en vecteurs de destruction (meurtres, viols, tortures et actes de cannibalisme). Emanuel Santana est sa dernière victime d'une longue liste établie au cours des cinq derniers mois, et c'est son corps contrôlé par Voyageur qui a commis ces crimes.

Voyageur est arrivé sur Terre sous forme larvaire mois auparavant, dissimulé au cœur d'une pluie de météorites sur la Virginie occidentale. Son premier hôte fut M Tooley, un péquenot veuf. Affamé et voulant du sang, il tua hommes et bêtes jusqu'à ce que la police locale remonte qu'à Tooley. A l'arrivée de la police, il élimina son hôte d'une balle dans la tête. Au cours de l'autopsie par le légiste du comté, il s'empara du médecin et s'introduisit dans corps. Porté par son nouvel hôte, il quitta la Virginie pour se diriger vers Nashville, Tennessee, où il changea de corps pour celui du Père Willard Franklin, directeur de l'hospice pour nécessiteux de St Barthélemy, ce qui lui permit de se nourrir de

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

vagabonds et d'ivrognes anonymes. Quand la police fut sur sa piste, il se transféra dans le corps d'un des résidents, Elijah Jackson, abandonnant le corps éventré du Père Franklin lui aussi « suicidé ».

Sous l'identité de Elijah Jackson, Voyageur écuma le quartier français de la Nouvelle-Orléans en Louisiane jusqu'à ce que la police et les habitants deviennent trop vigilants pour qu'il puisse chasser facilement. Il contrôla alors un dénommé David Charles et camoufla le transfert en tirant au fusil de chasse calibre 12 dans l'abdomen de Elijah Jackson.

Il gagna Houston au Texas où il prit possession d'un nouveau corps laissant derrière lui celui de David Charles, victime d'un braquage ayant mal tourné. Son nouvel hôte était un officier de police et un père de famille nommé Kenneth Braverman. Bien qu'ayant accès aux dossiers de la police concernant les meurtres qu'il commettait, l'hôte de Voyageur fut bientôt soupçonné par ses collègues de la police de Houston. S'en étant rendu compte, Voyageur tua les deux enfants Braverman et fuit Houston avec Elaine, la femme de Kenneth Braverman, comme otage. Arrivé en Arizona, il s'empara du corps d'Elaine, enterra la voiture et, avec les poumons gorgés de sang de Kenneth pour aliment, traversa les Gila Mountains où il rencontra son prochain hôte, Emanuel Santana.



Santana, Apache bon teint, avait déserté des Forces Spéciales en 1971. Souhaitant quitter la Civilisation, il traîna dans le sud ouest pendant plusieurs années avant de s'établir aux confins de la réserve indienne de San Carlos, vivant des produits du sol, observant les étoiles et évitant les blancs par tous les moyens. Il y a un mois, Santana découvrit l'hôte de Voyageur, Elaine Braverman, gravement brûlée par le soleil et complètement déshydratée, errant dans le désert.

Santana, qui aurait dû se méfier, décida de venir en aide à cette femme qu'il pensait perdue. Voyageur fut très content de pouvoir échanger le corps d'une ménagère contre celui d'un ancien Béret Vert. Après s'être introduit en Santana, Voyageur dévora le cadavre d'Elaine Braverman. Santana est maintenant complètement fou, persuadé d'être possédé par un esprit et, impuissant à sortir des griffes du parasite, il n'espère plus que la mort. Voyageur, grâce aux souvenirs de Santana, a tracé son chemin jusqu'à une caverne bien cachée servant de lieu de culte à trois vieux shamans apaches: Palmer Valor, Joseph Nachise et David Bylas. Il y emménagea pour en faire la base de ses opérations de chasse. Il captura les shamans et les dévora, un à un, pendant plusieurs jours.

Pour l'instant, Voyageur n'a pas d'autre but qu'une continuelle orgie de violence et de destruction. Son nouveau corps et son repaire lui plaisent et il demeurera dans la région aussi longtemps qu'il le pourra. Quand il sera forcé de partir, il fera tout pour conserver le corps et les capacités de Santana.

Pas seuls sur les traces

Les investigateurs seront aidés ou gênés dans leur enquête par deux organisations décrites dans ce livre: Delta Green et Majestic-12. Delta Green qui suit la piste de Voyageur depuis la Nouvelle-Orléans tournera autour d'eux en essayant de leur faire comprendre le plus vite possible de quelle menace il s'agit et de faire en sorte que l'extraterrestre ne s'enfuit pas une fois de plus. Dans ce but, un agent connu sous le nom de « Miss Green » leur fournira quelques indices, ainsi peut-être qu'un avertissement concernant Majestic-12. Dès que MJ-12 aura connaissance de l'affaire, elle tentera de s'emparer de toute technologie extraterrestre ainsi que de Voyageur, en vue d'interrogatoire et de dissection.

Coyote attend

Mais Voyageur a plus à faire qu'à se soucier des investigateurs, de Delta Green et de Majestic-12. Il est victime d'un esprit. Le dernier des chamans tués dans la caverne secrète, Palmer Valor, exerce sa vengeance sur lui. Il a pu dégager sa bouche de son bâillon, la nuit précédant sa mort

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

et préférer un ancien chant apache invoquant l'Esprit Coyote. Coyote a répondu à son appel et s'est incarné pour contrecarrer Voyageur.



Conformément à son image de Tricheur", Coyote ne s'attaque pas physiquement ou magiquement à Voyageur mais il inverse les actes de ce dernier: il déterrera le toit de la voiture des Braverman, la rendant visible du ciel, exhumera les moutons manquants de Begay et les autres victimes de Voyageur, il pourra aussi apparaître sous forme de vision aux investigateurs pour les guider vers la caverne secrète qui lui sert de repaire et les suivra à la trace, poussant des hurlements juste au bon moment pour les avertir que Voyageur s'approche d'eux, dans le corps dérobé à Santana.

Les agents ne verront jamais l'Esprit Coyote qui se manifestera par l'intermédiaire d'images oniriques ou sous l'aspect d'une force invisible. S'ils maltraitent un vrai coyote ou s'ils manquent de respect envers les Apaches de White Mountain, ils reçoivent des marques d'irrespect canin que vous voulez: Coyote ira déféquer dans leur voiture (oui, même si les portes sont verrouillées) ou sur le pas de leur porte, mordra les valves de leurs pneus, etc. Rien de dangereux, mais Coyote leur rendra le manque de respect dont ils auront fait preuve.

L'enquête

Du Recrutement des Investigateurs

- A leur arrivée à Phœnix, les investigateurs se rendent au bureau du FBI local pour rencontrer le directeur, Patrick Hobbson.

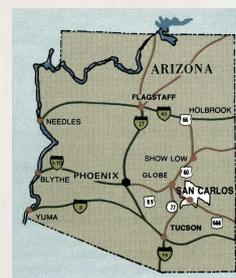


Patrick Hobbson

- Le chef des investigateurs au FBI est l'agent spécial Patrick Hobbson. C'est lui qui coordonne l'enquête des différents services gouvernementaux. Il est supposé fournir toute l'assistance nécessaire à la police locale, mais ne doit pas prendre l'affaire en charge. Patrick Hobbson est un vétéran fatigué, à un an de la retraite fixée à cinquante sept ans.



- Hobbson leur expliquent que les services gouvernementaux ont été appelés à la rescousse car, les corps n'ayant pas été retrouvés, il s'agit de kidnappings et pas de meurtres.
(Aide de Jeu - Rapport Sheriff)
- Il leur confie qu'il est inquiet des liens éventuels avec les amérindiens de la région et de la possibilité qu'il s'agisse d'une action d'extrémistes radicaux. Il souhaite éviter une situation similaire à l'affaire Léonard Peltier dans les années 70 (voir annexes pour plus de précisions)
- Il leur demande de se rendre à San Carlos où se trouve la cellule de crise pilotée par le Major Garrett.



CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

San Carlos

- Arrivés à San Carlos, les investigateurs se rendent au poste de Police où les attendent les autorités locales.



Les autorités locales

Major Frank Garrett

C'est lui qui assure la liaison avec la police de l'État d'Arizona. C'est un officier charmant malgré quelques préjugés raciaux, qui joue au cow-boy de western anachronique. Il acceptera avec plaisir l'assistance technique du FBI, mais pas sa mainmise sur l'affaire.



Sheriff Tyece Colorados

Sheriff de la Police Tribale Apache de San Carlos, il assure la liaison avec la police indienne de la réserve. Il est très populaire auprès des Apaches parce qu'il fait respecter scrupuleusement la souveraineté de la tribu. Il n'a aucun préjugé contre les Blancs, mais se méfie du gouvernement américain.



Le briefing

- Le Major Garrett et le sheriff Colorados leur donnent un exposé plus détaillé et un récapitulatif des faits (voir annexes).
- Au cours de l'entretien, Garrett laisse clairement voir (avec son accent de cow-boy

un peu exagéré) qu'il est content d'avoir accès aux sources d'informations et aux ressources criminologiques du FBI, mais que ce n'est pas le Bureau qui mène la danse.

- Il compte être tenu régulièrement au courant des progrès des investigateurs et ne tolérera pas qu'ils abusent de son personnel comme de son hospitalité.
- Colorados n'ajoute rien sur le sujet, sauf pour dire que le gouvernement fédéral n'est pas l'ami des Apaches et qu'un criminel dangereux rôde dans la région et qu'il doit être amené à la justice. Colorados se montre un peu plus sympathique et moins jaloux de sa juridiction, mais aucun des deux hommes n'est vraiment heureux de voir les fédéraux se mêler de leur enquête.

Se loger à San Carlos

- Les investigateurs n'auront pas trop le choix, le seul hôtel disponible est le Best Western Apache Gold de San Carlos.



Les indices

- Parcourir les rapports de police concernant les disparitions n'apportera pas grand chose. Les trois voitures sont dans une fourrière de la police routière à Phoenix et les affaires des pêcheurs et des touristes y sont entreposées dans la salle des indices.
- Les examens n'ont donné aucun résultat probant. On peut, cependant, suivre plusieurs pistes.

La voiture enterrée

- Les investigateurs qui souhaitent utiliser l'hélicoptère de police routière pour survoler la région ont une chance de repérer le toit d'une voiture enterrée à un peu moins d'un

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

kilomètre de la Nationale 70, à vingt-quatre kilomètres du ranch des Begay.

- **6^e sens ou Recueil d'indices**
permet de remarquer le toit blanc découvert qui renvoie les rayons du soleil.
- Si les investigateurs ne font pas de recherches aériennes, la voiture sera repérée par une patrouille et les hommes du Major Garrett y conduisent les investigateurs durant la deuxième journée du scénario.



- **Recueil d'indices**
permet de remarquer qu'un animal s'est clairement acharné à déterrer le toit du véhicule, maintenant entièrement à l'air libre, bien que vitres soient fermées. Des traces sont visibles autour de la voiture.
 - **Connaissance de la nature**
permet d'identifier les traces comme celle d'un coyote.
 - Une heure après la découverte, un véhicule de dépannage arrivera et il faudra une bonne demi-heure pour dégager la voiture.
 - A l'intérieur la police, la police découvre le cadavre en décomposition d'un homme que son permis de conduire identifie comme étant Kenneth Braverman de Houston, au Texas.
- ⇒ *Tout investigateur mis en présence des restes en décomposition devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 4, (3 si l'investigateur possède la compétence Expertise).*
- **Expertise légale**
permet de déterminer rapidement que Kenneth est mort suite à de graves blessures à l'abdomen: on l'a ouvert largement pour laisser ses intestins se répandre sur le siège avant. Ses poumons sont manquants.
 - **Expertise légale (+1)**
Permet de constater que les poumons ont été enlevés post-mortem et, plutôt bizarrement, le corps est vidé de son sang. D'ailleurs il y a

peu de taches de sang dans la voiture ou sur vêtements.

Allô Houston, nous avons un problème

- Appeler le Texas pour se renseigner sur Braverman permet d'apprendre qu'il était le principal suspect d'une série de meurtres commis sur des prostituées aux alentours de Houston, qu'il était officier de la police de cette ville et que lorsque celle-ci a fouillé son domicile, elle y a découvert les corps exsangues et en partie dévorés de ses deux enfants. Sa femme a disparu (on suppose qu'elle a été enlevée) tout comme la voiture familiale (celle-là même que les investigateurs viennent d'exhumer du sol de l'Arizona).



- Les policiers de Houston ne cacheront pas leur surprise: ils étaient persuadés que Braverman avait agi seul. Mais comme il n'avait eu aucun moyen de tuer sa femme, de faire disparaître son corps, de se mutiler et de s'enterrer avec sa propre voiture il faut en conclure qu'Elaine était la meurtrière et pas Kenneth. À moins qu'elle ne lui ait infligé le sort qu'il avait réservé à leurs enfants, avant de partir dans le désert.
- Ils demanderont à voir les rapports d'autopsie et des services de criminologie concernant la voiture et faxeront une photo d'Elaine aux investigateurs.

Les experts entrent en jeu

- La police de l'état se charge de l'autopsie et de l'examen de la voiture. Les investigateurs peuvent participer.
- L'autopsie confirme les constatations initiales, validant également le fait que les poumons ont été enlevés post-mortem et que le corps a été vidé de son sang.
- **Dactyloscopie**
permet de découvrir deux séries d'empreintes digitales à l'intérieur de la voiture.

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

- **Dactyloscopie (+1)**
permet de d'identifier les empreintes comme étant celles de Kenneth et Elaine Braverman en quelques heures.
- Sinon la police de Houston confirmera qu'il s'agit de celles de Kenneth et Elaine Braverman dans la soirée du lendemain du jour de découverte de la voiture.

Le ranch Begay

- Avant la disparition de la famille Begay, Victorio s'était plaint à un de ses voisins (un vieil Apache nommé John Rope) et à la police de la réserve que quelqu'un lui dérobait des moutons depuis deux mois.
- Il n'en avait retrouvé aucune trace. Même les coyotes abandonnent des charognes, mais ce prédateur (quel qu'il soit) ne laissait rien. La nuit précédant sa disparition, Begay informa John Rope (qui le rapporta ensuite au shérif Colorados) qu'il comptait rester éveillé avec son fusil jusqu'à ce qu'il ait trouvé le responsable.



- Rope en parlera aux investigateurs s'ils sont en compagnie de Colorados ou s'ils se montrent suffisamment respectueux.
- **Réconfort ou Flatterie**
permet d'user de la cordialité requise pour obtenir les informations de la part de John Rope. Ce dernier parle anglais mais se méfie des non-Apaches.
- **Apache**
permet également d'obtenir les informations.
- Un inventaire des moutons vivants et de ceux morts de soif depuis la disparition des Begay permet de constater qu'il en manque vingt-cinq sur les deux cents initiaux. Voyageur avait amélioré son ordinaire avec du sang de mouton comme il l'avait fait avec le bétail de Virginie occidentale.
- **Recueil d'indices**

permet en fouillant la propriété de trouver les corps des Begay et des moutons disparus en suivant le vol des charognards dans le ciel. Comme dans le cas de la voiture, Coyote s'est contenté de découvrir les corps exsangues que Voyageur s'était donné tant de mal à enterrer. Il y a vingt six tombes réparties sur le site. Une pour chaque mouton, et une collective pour la famille Begay.

- Il faudra une journée entière aux forces de Police pour exhumer toutes les dépouilles.
- **Recueil d'indices (+1)**
Permet de repérer des traces autour de chacune des tombes.
- **Connaissance de la nature**
Permet d'identifier les empreintes comme étant celle de coyote.
- **Connaissance de la nature (+1)**
Permet de constater que le coyote n'a pas touché aux dépouilles et qu'il s'est contenté de les déterrer.
- Si un investigateur pose la question au sheriff Colorados, à un des adjoints ou à Rope, il a la confirmation qu'on n'a jamais vu un tel comportement de la part d'un coyote.
- **Suivre une piste (+1) ou Connaissance de la nature (+1)**
permet de remarquer que les traces semblent appartenir à un seul et même animal.
- Suivre leur piste ne mène nulle part, les empreintes disparaissant au bout de quelques centaines mètres. John Rope affirme qu'il peut s'agir de celles d'un esprit animal.
- **Expertise légale**
permet lors d'un rapide examen des dépouilles de révéler de nombreuses perforations similaires à des aiguilles sur les corps des humains et des moutons.
- Les corps seront transportés au centre médical de San Carlos



CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

Les autopsies

- Les investigateurs compétents peuvent participer aux autopsies auquel cas, ils pourront récupérer les informations qui suivent. Si aucun investigateurs ne participent, ils recevront les conclusions des rapports d'autopsie au bout de 24 heures. Les informations concernant le tranquillisant se limiteront à l'indice de base. Si les investigateurs veulent des informations complémentaires, il faudra envoyer un échantillon au FBI à Phœnix ce qui prendra encore 24 heures. Dans cette hypothèse, MJ-12 sera averti dans les 12 heures qui suivent et ils enverront une première équipe sur place.
- **Expertise légale**
permet de révéler que les nombreuses perforations ont percé le cœur et les poumons.
- **Expertise légale**
permet de constater que les victimes ont été vidées de leur sang.
- **Chimie**
permet de repérer des traces évidentes d'un tranquillisant dans le système nerveux de tous cadavres.
- **Chimie (+1)**
permet de confirmer que ce tranquillisant n'existe pas dans la nature et qu'il est totalement inconnu des scientifiques.
- **Chimie (+2)**
permet d'analyser certains de ses composants et de montrer qu'ils ne sont pas identifiables et peut-être pas originaires de notre planète.

Un bienfaiteur anonyme

- Le lendemain de la découverte de la voiture, une enveloppe « Pour vos yeux seulement » est déposée sur le lit de la chambre de l'un des investigateurs.
- L'enveloppe contient un article de magazine ainsi qu'une carte. L'expéditeur est un membre de Delta Green. Oubliez l'idée d'y trouver des empreintes ou indices: le paquet et son contenu sont aussi nets qu'il possible de l'être.
(Aide de Jeu - For Your Eyes Only)

- L'article provient d'un magazine scientifique national datant de six mois et décrivant la spectaculaire pluie de météorites qui s'est abattue sur la Virginie occidentale. Les habitants du coin ont trouvé plusieurs petits aérolithe dans la campagne près de Tucumseh (une carte indiquant l'emplacement du comté de Tucumseh et du comté voisin de Lowery à l'est est jointe au paquet).
- Il est à espérer que les investigateurs seront assez futés pour suivre cette piste et vérifier les rapports de police et journaux des comtés de Tucumseh et Lowery, en Virginie Occidentale.
- **Bibliothèque**
permet de découvrir que la Virginie occidentale a été le cadre d'une série de disparitions et de mutilations de bétail inexplicables pendant plusieurs semaines, il y a cinq mois de cela. Diverses théories, allant d'un serial killer à un rite satanique en passant par des OVNI, ont été émises pour les expliquer. Neuf personnes ont disparu en deux semaines dans le comté.
(Aide de Jeu - Virginie Base)
- **Bibliothèque (+1)**
Après la découverte d'un corps exsangue et en partie dévoré, enveloppé dans des sacs poubelle accroché un arbre, les soupçons se sont portés sur Mark Tooley, un habitant du comté de Tucumseh qui avait été la dernière personne à avoir vu la victime. Lorsque la police vint pour l'arrêter, Tooley se tira une balle de son .45 Automatique en pleine tête. L'autopsie révéla traces de sang et de tissus humains dans son système digestif
(Aide de Jeu - Virginie Bonus)
- **Bibliothèque (+2)**
permet d'apprendre en plus que le Dr Brenton Clark, médecin légiste du comté de Lowery, a démissionné de son poste et a déménagé près de Nashville peu après avoir pratiqué l'autopsie de Tooley
(Aide de Jeu - Virginie Bonus)
- Si les investigateurs se mettent à chercher dans la région de Nashville, ils trouvent les informations suivantes.

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

- **Bibliothèque**
permet de découvrir dans les journaux de Nashville, un article signalant la semaine suivante la découverte du corps éviscéré du Dr Brenton Clark dans son appartement. La police n'a aucune piste.
(Aide de Jeu – Tennessee Base)
- **Bibliothèque**
Permet d'apprendre qu'il y a quatre mois, des sans abri de Nashville, Tennessee ont disparu. L'enquête conduisit la police au père Willard Franklin de l'hospice de St Barthélemy. Durant son interrogatoire, Franklin se suicida en s'ouvrant le ventre avant qu'un mandat de perquisition n'ait pu être obtenu.
(Aide de Jeu – Tennessee Base)
- Si les investigateurs se mettent à chercher dans les états environnant des cas similaires ou des mentions de l'hospice, ils trouvent les informations sur la Louisiane.
- **Bibliothèque**
permet de découvrir que La Nouvelle-Orléans a subi, il y a trois mois, une vague de meurtres horribles dans le quartier français. Cela commença par des disparitions puis, lorsque la population et la police devinrent plus vigilantes, la découverte de plusieurs corps ou morceaux de corps, disséminés à travers la ville. Trois semaines après le début de cette série de crimes, un habitant de la vide, David Charles, tua un vagabond sans abri et non armé, alors que celui-ci pénétrait dans son domicile.
L'autopsie, rendue difficile par le fait que Charles avait déchargé deux cartouches de chasse calibre .12 dans l'abdomen du vagabond, montra des traces de chair et de sang humains dans le système digestif de ce dernier. Il s'agissait de Elijah Jackson dont la dernière adresse connue était l'hospice pour sans abri de Saint Barthélemy, à Nashville, Tennessee.
(Aide de Jeu – Louisiane Base)
- Si les investigateurs se mettent à chercher des informations sur David Charles, ils trouvent des renseignements au Texas.

- **Bibliothèque**
permet de découvrir que David Charles quitta la Nouvelle-Orléans pour Houston une semaine après avoir tué Elijah Jackson et fut découvert éviscéré dans sa chambre d'hôtel deux jours après.
(Aide de Jeu – Texas Base)
- **Bibliothèque (+1)**
permet de remarquer qu'il y a deux mois, se sont produits plusieurs meurtres sur des prostituées de Houston. Plusieurs personnes ont vu le même homme en leur compagnie avant chaque disparition. Un portrait robot dressé à partir de leurs témoignages conduisit les enquêteurs sur la piste d'un de leurs collègues, officier de la police de Houston, Kenneth Braverman. Sa voiture et son numéro minéralogique furent également identifiés. On découvrit les corps, ou des morceaux, dans des conduites d'égoûts ou des immeubles abandonnés, tous exsangues et certains portant des signes de violences sexuelles ou en partie dévorés. Lorsque l'enquête se focalisa sur lui, Braverman tua ses deux enfants, kidnappa sa femme et s'enfuit de Houston. On n'a pas su où il se trouvait jusqu'à la découverte de sa voiture.
(Aide de Jeu – Texas Bonus)

La caverne cachée

- Voyageur a assassiné trois vieux chamans apaches dans leur caverne sacrée et y a trouvé refuge. Cette caverne se trouve dans une mesa à une quinzaine de kilomètres de la frontière sud de la réserve et à treize kilomètres du ranch Begay. Les investigateurs ont différentes façons de découvrir la cachette de Voyageur et ce qui est arrivé aux chamans.

A la recherche de Coyote

- Si les investigateurs souhaitent des renseignements sur les coyotes peuvent chercher à consulter des experts en histoire des Montagnes Blanches des Apaches sur l'activité des coyotes dans la région.
- Questionné à ce sujet, le shérif Colorados indique qu'il connaît trois chamans (Valor,

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

Nachise et Bylas) actuellement en train de se livrer à une retraite, mais qui seront de retour dans quelques jours.

- **Flatterie (+1) ou Réconfort (+1)** permet de convaincre Colorados d'avoir un entretien avec eux au plus vite, imposez un jet de Persuasion. Le sheriff envoie un apprenti de l'un des chamans à la caverne pour leur parler.
- Cet infortuné garçon de course sera la prochaine victime Voyageur. Ne le voyant pas revenir, le shérif inquiet se rend à la caverne avec ses adjoints et avec les investigateurs.



La voix de Coyote

- Si un investigateur se montre très intéressé par les légendes apaches et les mythes autour du Coyote, Coyote peut décider de l'aider.
- **Bibliothèque ou Occultisme** permet, d'apprendre que Coyote occupe une place très importante dans la culture apache. Il est présent dans toute une série de légendes dans lesquelles il est un héros de cette culture, tricheur doué pour les transformations. Il est parfois le créateur de la terre, le tueur de monstres, celui qui enseigne les arts et les coutumes de la culture indienne et d'autres fois un idiot maladroit, victime de sa propre incompétence et de ses ruses, parfois enfin un farceur vulgaire et menteur. Il peut aider hommes en changeant le monde, succomber à sa propre bêtise ou affronter les conséquences de manquements plus sacrés des règles et ordres sociaux. C'est un symbole composite reflétant de nombreux aspects de l'homme, faiblesses et sa force, sa nature contradictoire conscient inconsciente. Coyote communique avec ses élus en envoyant des visions.

- Durant la nuit qui suit ces lectures, l'investigateur rêve. Il est debout, nu sous le ciel nocturne du désert dans les montagnes. Il entend hurler un coyote et, se tournant, en découvre un gros qui le regarde du haut d'un rocher proche. L'animal a un mouvement de la tête, se détourne et mène l'investigateur à l'endroit où est cachée la caverne sacrée des chamans. Tous deux se fraient un chemin dans les creux des mesas et des collines rocheuses jusqu'à l'ouverture d'une caverne d'où jaillit un petit ruisseau. L'odorat de l'investigateur est brusquement assailli par une très forte odeur de sang et le ruisseau vire au rouge. Le coyote pousse un hurlement déchirant et l'investigateur a l'impression très nette que quelque chose de sombre et malveillant se dissimule dans la caverne. Un vent porteur d'une senteur d'abattoir sort de celle-ci tandis qu'une ombre immense apparaît. Il se réveille en sueur dans son lit

⇒ *Tout investigateur confronté à ce rêve doit réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 4.*

- L'investigateur garde une image rémanente lui permettant de retrouver la cave sacrée.

Chasseurs de temps

- Si les investigateurs suivent d'autres pistes, au quatrième jour de l'enquête, le jeune assistant des shamans part à leur recherche (ce qui arrive aux oreilles de Colorados). Sans nouvelles de lui, le lendemain, Colorados appelle les investigateurs pour leur demander de le suivre sur place.

La confrontation avec Voyageur

L'arrivée

- Il faut environ trois heures de route sur des pistes défoncées puis une grosse heure de marche à pied sur les contreforts rocheux pour atteindre les environs de la caverne.
- Si les investigateurs arrivent de jour, ils se font tirer dessus et ils devront se mettre à couvert. Colorados se montre très prudent et préfère appeler des renforts pour pénétrer en force dans la caverne.

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

- Si les investigateurs arrivent de nuit, la caverne est vide de tout occupant. Voyageur revient au bout de deux heures environ mais il reste à l'écart, observant la scène sans se faire repérer.



L'intérieur de la caverne

- Les investigateurs découvrent un tas d'ossements humains (appartenant à deux shamans et à Elaine Braverman) et le corps d'un apache exsangue et à moitié dévoré. Si le jeune apprenti a été envoyé, il est également là, vidé de son sang.
- ⇒ *Tout investigateur confronté à cette macabre découverte doit réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 5.*
- Si le jeune apprenti a été envoyé suite à une requête des investigateurs, Colorados fait une remarque à ce sujet.
- ⇒ *Tout investigateur ayant insisté pour aller chercher les shamans doit réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 4.*
- **Expertise légale**
permet de constater que les cadavres à de nombreuses perforations similaires à celles déjà rencontrées sur les Begay.
- **Expertise légale (+1)**
permet de découvrir que les ossements appartiennent à trois personnes qui ont été tués et dévorés, l'un après l'autre, une période d'environ trois semaines.
- **Dactyloscopie**
permet de repérer et de relever des empreintes digitales sanglantes sur les os.
- **Recueil d'indices**
permet de remarquer un sac à dos caché dans un relief de la grotte avec une sorte de ballon

de sphère à l'intérieur. C'est le vaisseau de Voyageur.

(voir annexes)

- Si les investigateurs décident l'envoyer au bureau du FBI pour examen, cela amènera une dispute juridique avec la police d'État de l'Arizona et la police de Réserve indienne, chacune affirmant que cela dépend sa juridiction.
- **Loi**
permet de déterminer que l'homicide étant un crime local, la Réserve indienne se trouvant être le lieu où ont été tués les chamans, celle-ci est souveraine, ce qui signifie que l'objet doit revenir à la police indienne pour l'instant.
- Si les investigateurs refusent de le rendre, ils sont en infraction au règlement, leurs supérieurs ne les soutiendront pas et insisteront pour qu'ils remettent l'objet à la police tribale apache pour le moment.
- **Dactyloscopie**
permet d'envoyer les empreintes relevées une fois de retour à San Carlos pour une comparaison au fichier central des empreintes du FBI, elles seront identifiées et le résultat rapporté aux investigateurs douze heures après.
- **Expertise légale**
permet d'envoyer des empreintes ADN extraites des restes humains, une fois de retour à San Carlos pour une identification par le FBI. Elles seront identifiées et le résultat rapporté aux investigateurs quatre jours plus tard.

L'attaque de Voyageur

- La nuit suivante (ou plus tard dans la nuit, en cas d'assaut nocturne), un peu avant qu'arrivent les résultats de l'examen des empreintes digitales trouvées dans la caverne. Les investigateurs reçoivent un appel indiquant que le quartier général de la police indienne a été attaquée
- Depuis l'hôtel, il faut une vingtaine de minutes pour s'y rendre. A leur arrivée, le shérif Colorados est en état de choc. Le sac à

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

dos et la sphère ont disparus et les trois adjoints présents au poste sont morts. C'étaient des policiers expérimentés, armés, et l'un d'entre eux avait fait le Vietnam. Aucun des trois n'a tiré le moindre coup de ni même sorti son arme. Le tueur leur a ouvert la gorge et pris leur scalp.

- Si les investigateurs interrogent le voisinage, les témoignages signalent qu'au moment du drame, des hurlements de coyote ont été entendus à travers toute la ville, bien qu'aucun de ces animaux n'ait été vu.

Voyageur démasqué

- A la suite du raid, la police routière de l'état et la police apache (du moins ses survivants) entament une enquête de proximité de grande envergure pour trouver des témoins. Ils demanderont aux investigateurs d'y participer. Tous les policiers présents sont en état de choc, dégoûtés par ce qui s'est produit et si les investigateurs refusent de se joindre aux recherches sans une bonne raison, ils se feront des ennemis des policiers locaux affligés.



- Pendant quelques heures, il n'y aura aucun résultat. Personne n'a rien vu ni rien entendu. L'enquête sur place ne révèle rien, aucune trace de tir d'arme à feu ou de lutte
- A l'aube, un message arrive du FBI: les empreintes trouvées dans la caverne ont été identifiées.

(Aide de Jeu - Santana)

- Ce sont celles du Sergent-Chef Emanuel Santana, apache, quarante-huit ans, porté déserteur de l'armée des Etats-Unis en 1971 lors d'une permission accordée pour se rendre aux obsèques de sa mère. Cette désertion avait été considérée comme un risque pour la sécurité nationale à l'époque, car Santana était affecté à l'opération

PHOENIX de la CIA, au Sud Vietnam. Le CIC de l'armée, le corps des Marshals, le FU et la CIA enquêtèrent sur cette désertion sans trouver de piste (Santana était caché par des Apaches sympathisant avec sa fuite devant le gouvernement américain et a vécu en hors-la-loi depuis).

- Les agences intéressées par cette question avaient gardé son dossier ouvert, mais inactif. Maintenant que les investigateurs ont envoyé ses empreintes à Washington, les Marshalls, le CIC et la CIA vont apprendre dans les vingt-quatre heures que cette affaire de désertion vieille de vingt-quatre ans est ressortie. Si le MJ-12 n'était pas actif à ce moment, une première équipe va arriver sur place dans les 12 heures.
- **Psychologie** permet de se rendre compte que le sheriff Colorados est troublé par cette découverte.
- En effet, il sait que Santana a vécu dans les Gila Mountains pendant plus de vingt ans et le considérait comme un brave ermite. Bien que soucieux de résoudre cette affaire sans interférence du FBI et de la police Blanche, il se rend compte qu'il s'agit d'un criminel fédéral en fuite.
- Garrett et Colorados devant cette révélation décident de charger les investigateurs de l'affaire.

A la poursuite de Santana

La chasse se met en place

- Les investigateurs voudront sans doute lancer une expédition de recherche. S'agissant d'un tueur sociopathe extrêmement dangereux avec plus de vingt morts à son actif au cours du mois précédent, Hobbson, le Major Garrett et le shérif Colorados leur accorderont tous les moyens en leur pouvoir. Ils pourront ainsi disposer de chiens policiers, de chasseurs professionnels, de chevaux, de véhicules tout terrain, d'avions de reconnaissance, d'hélicoptères, d'appareils à vision nocturne et de senseurs thermiques.
- Les effectifs susceptibles d'être déployés comptent 50 hommes de la police indienne,

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

180 volontaires apaches, 40 hommes de troupe de l'État d'Arizona, 20 Marshals U.S. et 10 agents du FBI. Il faudra plusieurs heures pour organiser la police d'état et les fédéraux, mais la police et les volontaires apaches pourront, eux, se mettre en route pratiquement sur le-champ.



- Notez bien que les investigateurs peuvent aussi avoir un plan. Accordez-leur le temps de le mettre en place, mais il ferait bien d'être crédible. Garrett et Colorados leur ont remis les rênes de l'enquête mais si les investigateurs expriment des idées particulièrement stupides, ils ne vont hésiter à lancer leur propre expédition ou en leur disant d'aller se faire voir.
- Encouragez les joueurs à dresser un plan, fournissez-leur la carte de la région, répondez à leurs questions à travers personnages de Garrett, Colorados ou d'un autochtone coopératif et laissez les répartir leurs forces comme bon leur semble. Ils se verront récompensés par la possibilité qui leur est offerte de mener une recherche de grande envergure cela devrait être un moment excitant (et plein de suspense).
- Vérifiez leurs plans en fonction de ce qui est indiqué plus loin et arbitrez-le de façon à le rendre aussi intéressant que possible. Ajoutez une touche de scénographie ici et là (fausses alertes provoquant des moments de tension, parents en détresse rencontrant les investigateurs, criant pour demande justice, mêmes de journalistes affluant dans la région, et c'est un gros événement et vous devez l'exploiter à fond faire suer vos joueurs avec les détails.

Le gibier

- Voyageur a préféré fuir à pied à travers les Gila Mountains plutôt que de voler une

voiture. Il va se diriger vers le nord ouest, couvrant un peu plus de trente kilomètres chaque nuit et se cachant le jour. Sa principale faiblesse est son besoin de sang humain dont il doit se nourrir toutes les quarante-huit heures et, au cours de sa fuite, il n'aura pas le temps de cacher les carcasses qu'il laisse derrière lui. Les vautours et les coyotes (sans parler de Coyote) le suivront à la trace.

- Chaque jour, demandez un jet de 6^e sens avec une difficulté de 6 puis de -1 (par jour successif, Voyageur est de plus en plus mal) pour savoir si les investigateurs repèrent les restes de l'un des repas de Voyageur (ou les vautours qui tournent au dessus).
- Ensuite les chiens policiers ou les chasseurs n'auront aucun mal à relever sa piste et à la suivre. Vous pouvez lancer les dés pour estimer à quelle heure les investigateurs rattrapent Voyageur. Si cela se produit de nuit, il est repéré alors qu'il marche; si c'est de jour, sa piste mène à la caverne où il se dissimule en attendant dans l'obscurité.
- Si les investigateurs ne participent pas personnellement aux recherches, quelqu'un d'autre découvre Voyageur. Vous pouvez mettre en scène une première rencontre avec Santana hors de leur vue: quelques volontaires le repèrent et se lancent à sa poursuite pour rendre une justice sommaire, leurs corps étant retrouvés une heure plus tard dans un état hideux, sans qu'il soit possible de trouver Santana aux alentours. Tôt ou tard, cependant, il sera repéré de nouveau et les investigateurs seront sur place aussi vite que possible.

La défaite de Santana

- Veillez à équilibrer la fusillade avec les aptitudes des investigateurs. Ils bénéficient d'un bon nombre de PNJ policiers, fédéraux et apaches pour prendre les balles à leur place. Un duel avec Santana est éprouvant pour les nerfs, car il se déplace comme un fantôme, tirant comme Wyatt Earp et continuant à se battre malgré de formidables blessures. Il ne perdra pas conscience, quelle

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

que soit la gravité de ses blessures. Une fois mort, ses points de vie reviennent à leur maximum, mais il subit alors tout dégât supplémentaire comme un zombie: les armes ne lui infligeant que 1 point de dégâts

⇒ *Tout investigateur ou PNJ confronté à la vision de Santana continuant à bouger malgré des blessures mortelles et spectaculaires doit réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 5.*

- Lorsque ses points de vie seront réduits à zéro pour la seconde fois, son corps sera trop endommagé pour bouger ou se battre. Si Voyageur se trouve dans une situation d'où toute échappatoire est impossible, il tente d'activer le dispositif d'autodestruction de son vaisseau et fera le mort avant que son hôte soit trop endommagé pour continuer à bouger de manière à s'évader ensuite de la morgue, si les investigateurs n'ont pas fait: incinérer le cadavre ou pris d'autres mesures tout aussi extrêmes.
- Si les investigateurs s'approchent du cadavre alors que l'autodestruction est activée, demandez leur un jet de 6^e sens avec une difficulté de 6. S'il est réussi, l'un des investigateurs remarque des curieuses lumières s'amplifiant en provenance d'un sac à dos à quelques mètres du cadavre, une bombe ? Laissez leur 5 à 10 secondes de réaction avant de faire exploser le vaisseau.

Epilogue

La morgue

- S'il existe encore, le corps de Santana est envoyé à la morgue du comté de Phoenix pour autopsie.



- Si les investigateurs n'y assistent pas, le médecin chef, le Dr Jose Gutierrez, est dominé par Voyageur qui en fait son nouvel hôte et se transpose chirurgicalement dans son corps pour se tenir tranquille pendant quelques semaines, se nourrissant du sang des cadavres passant par son cabinet, avant recommencer à tuer, un ou deux mois plus tard, dans une nouvelle ville.
- Dans le cas où les investigateurs décideraient d'assister à l'autopsie, ils ont une chance de se battre contre Voyageur. Si le corps de Santana a encore quelques points de vie (de la seconde série comptée à partir du moment où il est mort comme indiqué plus haut), il est en assez bon état pour lever et lutter contre eux.
- Dans le cas contraire, Voyageur se montre peu mobile et adroit. Lorsque le praticien ouvre la cage thoracique, Voyageur en fera jaillir ses neurofilaments (Voyageur n'a pas d'organe sensoriel en dehors de ceux qu'il pirate chez son hôte).
- Si les organes sensoriels du cadavre (yeux, oreilles, etc.) sont endommagés, il lance ses filaments nerveux à l'aveuglette, avec une difficulté de 8.
- Sa première attaque éteint les lumières et plonge la morgue dans l'obscurité, puis il tente d'anesthésier les investigateurs et le Dr Gutierrez.
- Si la situation devient trop difficile, Voyageur s'enfuit pour chercher un nouvel hôte à l'extérieur de l'hôpital. S'il y réussit, son inextinguible soif de sang provoque une suite de meurtres et de disparition dans son sillage.

Bonjour Chez Vous

- Une fois Voyageur éliminé définitivement l'agent de Delta Green qui a aidé les investigateurs en leur fournissant des informations arrange une rencontre avec eux.
- Elle les appelle et leur fixe rendez-vous au Musée des Combattants du Feu de Phoenix, le lendemain. Je vous reconnaîtrai", assure-t-elle.

CTHULHU

Aventures modernes

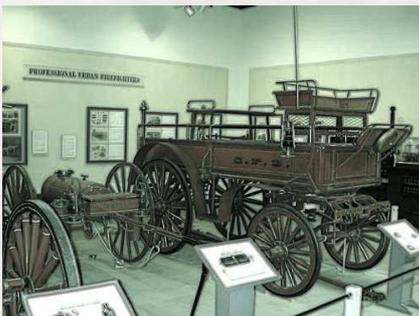
Marionnettes et Ombres Chinoises



- Une fois sur place, les investigateurs sont abordés par une femme afro-américaine, d'une trentaine d'années, avec des lunettes à la John Lennon, des vêtements à la mode, plutôt chic, et une coiffure rasta, Elle ressemble à un cadre d'une maison de disques.
- Elle se présente en disant à l'investigateur qu'elle a eu au bout du fil: « Vous paraissez plus grand, au téléphone ». Si on lui demande son nom, elle répond: « Si vous y tenez, vous pouvez m'appeler Miss Green ».



- Dans le cas où les investigateurs auraient rencontré la agents de la section DELTA du NRO, Mlle Green leur explique qu'il existe une organisation secrète dans le monde du renseignement, qui porte un intérêt immodéré à l'obtention de technologie extraterrestre. «L'idée que des agents du gouvernement puissent exploiter de la technologie de créatures venues d'ailleurs aurait pu vous paraître farfelue il y a un mois, mais vous avez vu ce qui se terrait dans la poitrine de Santana. Je ne suis pas avec ces gens, pas plus que ne le sont ceux avec qui je travaille.



- Elle attire alors l'attention des investigateurs sur l'une des pompes exposées dans le musée. « Mes amis et moi sommes un peu comme ceux qui utilisaient ces machines. Nous éteignons les incendies avant que quiconque puisse sentir l'odeur de la fumée. Si vous voulez nous rejoindre, dite-le maintenant. Mais ne répondez 'Oui' que si vous êtes sûrs de vous. C'est un club dont on ne démissionne pas.»
- Si les investigateurs l'interrogent sur ce Clubs, elle leur donne une version édulcorée de l'histoire de Delta Green, depuis le raid sur Innsmouth en 1928 jusqu'à maintenant (en oubliant le passage du démantèlement de l'organisation par l'État-major) et présente l'organisation comme une force d'intervention clandestine inter-agences (ce qui est faux; Delta Green est un groupe complètement illégal ce non autorisé, formé pour répondre aux besoins existants), précisant que rien de ce qui concerne Delta Green n'est enregistré pour maintenir le secret. Delta Green travaille à l'élimination et à la dissimulation des phénomènes surnaturels qui représentent une menace pour ce pays et ses citoyens. Nous ne pouvons permettre que l'existence de ces phénomènes soit portée à la connaissance du public. Les dégâts à notre société, aussi bien sur le plan physique que psychologique, seraient catastrophiques. Si vous intégrez Delta Green, vous devrez vous plier à ses règles. La règle numéro un est 'Niez Tout!'. Delta Green n'existe pas, pas plus que les phénomènes surnaturels. Cela pourra changer un jour, mais ce jour n'est pas encore arrivé."
- Miss Green développe tous les arguments adéquats pour les encourager à s'engager, les interpellant personnellement (laissant entendre au passage qu'elle sait tout sur eux) et expliquant que Delta Green a besoin de bons agents. Préparez ce passage à l'avance en notant ce qu'elle est susceptible de dire à chaque investigateur.
- S'ils se montrent intéressés par le fait d'intégrer Delta Green, Mlle Green leur répond que l'organisation les contactera en

Marionnettes et Ombres Chinoises

cas de besoin et, qu'en attendant, s'ils tombent sur un fait susceptible de mériter l'attention de Delta Green, ils peuvent toujours la contacter sur son portable dont elle leur fournit le numéro.

- Pour finir, elle leur conseille de ne pas la suivre. « Je ne voudrais pas vous mettre dans l'embarras en étant obligée de vous semer ».
- Avant de disparaître, elle lance un salut bizarre, en formant un cercle de son pouce et de son index devant son œil droit et en lâchant "Bonjour chez vous!"

Et Majestic-12 dans tout ça

Entrée en scène

- La section DELTA du NRO rattachée à MJ-12 se rend en Arizona une douzaine d'heures après que les investigateurs aient signalé un fait extraordinaire à leurs supérieurs, classiquement en demandant une analyse des indices qu'ils ont trouvés, mais aussi en envoyant un rapport ou une photo concernant le vaisseau de Voyageur, ou un échantillon du tranquillisant, etc.
- Les agents NRO DELTA ne contactent pas les investigateurs mais directement leur supérieur, l'agent spécial Patrick Hobbson à Phoenix, qui se voit présenter des mandats et accréditations de la NSA et demander (s'il tient à sa pension) d'ordonner aux investigateurs de transmettre tout ce qu'ils vont trouver à la section DELTA. Hobbson obéit et appelle les investigateurs pendant que les faux agents de la NSA se rendent sur place.
- Les agents du NRO DELTA affirment que le vaisseau de Voyageur est un morceau d'un satellite de surveillance américain tombé de son orbite et confisquent toutes les photos (avec leurs négatifs) du vaisseau, le vaisseau lui-même s'il n'a pas été détruit, les échantillons de la neuro-toxine de Voyageur et tous les rapports d'examen les concernant.
- S'ils n'obtiennent pas des investigateurs qu'ils leur livrent leurs découvertes par l'intimidation ou la menace, ils les volent.

Dans les jours qui suivent, les domiciles, chambres d'hôtel, voitures, casiers de gymnase et coffres à la banque des investigateurs sont tous fouillés et leurs téléphones, voitures et appartements sont mis sur écoute. L'utilisation de la compétence **Surveillance électronique** permet de se rendre compte.

- Tant que Santana reste en fuite, la réussite d'un test **de 6^e sens** permet de remarquer une limousine ou un van de couleur sombre qui file les investigateurs. Le NRO DELTA ira même jusqu'à utiliser un hélicoptère si besoin.
- Dès qu'ils auront connaissance de son existence, les agents de NRO DELTA comptent prendre possession de Santana (ou de son corps) dès que les investigateurs l'auront localisé. Ils exhibent des insignes de la CIA, de l'INSCOM et du CIC et déclarent que Santana, déserteur et ancien collaborateur de la CIA, est une menace pour la sécurité nationale, tombant par conséquent sous leur juridiction. Les consignes qu'ils ont reçues de ne tuer personne sont sans valeur si les investigateurs commencent à faire parler la poudre.

Le cas Santana

- Dans le cas où les investigateurs tenteraient de vérifier l'identité des agents de NRO DELTA, les papiers fournis sont authentiques, mais les noms portés dessus sont faux et ni la NSA ni la CLA ni l'INSCOM ni le CIC ne savent quoi que ce soit sur la mission des agents de NRO DELTA. Ces derniers ont à leur disposition des hélicoptères et tout le matériel de surveillance et d'écoute dont ils peuvent avoir besoin.
- Peu de temps après l'arrivée des agents de NRO DELTA, l'un des investigateurs reçoit un coup de fil sur son téléphone mobile ou un appel radio, selon la solution la plus simple et la plus vraisemblable de Delta Green. Son interlocuteur, une femme, dit rapidement : « J'espère que vous avez apprécié les coupures de journaux que je

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

vous ai envoyées. Écoutez-moi bien! J'ai une ou deux indications de plus pour vous. Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, les tordus avec les lunettes et costards noirs ne sont pas vos amis. Ils en ont après la sphère et si vous vous mettez en travers de leur chemin, vos insignes ne vont pas vous servir à grand chose, pas plus qu'aux habitants du coin. Laissez-la-leur. Ce que vous cherchez est arrivé dans cette sphère. Ne le laissez pas échapper! ». La femme raccroche sans attendre.

- Si Majestic-12 se doute de la nature extraterrestre de Voyageur et si Santana est en fuite, les agents de NRO DELTA se mettent en chasse à leur tour avec leurs hélicoptères noirs. Ils ne coopèrent pas avec le FBI et la police locale, préférant mener la traque seuls. Dans le cas où Santana serait « tué » par les investigateurs ou les policiers, les agents de NRO DELTA tentent de les intimider pour se faire livrer le cadavre de Santana au nom de la Priorité de la sécurité nationale sur les affaires locales et de s'emparer du vaisseau s'il n'a pas été détruit. Ils ne menacent pas que la carrière des investigateurs et n'ont pas recours à la force pour obtenir le corps ou le vaisseau. Si les investigateurs refusent de les leur livrer, ils ont prévu de les voler plus tard.

La fin justifie les moyens

- Si le corps de Santana est ramené à un centre médical pour examen, les agents de NRO DELTA le dérobent, avant les rapports du légiste, après l'autopsie. La salle où a lieu cette dernière est surveillée depuis un van garé à proximité.
- Si la confrontation entre les investigateurs et Voyageur tourne aux cris et aux coups de feu, les agents de NRO DELTA déboulent pour compliquer la situation. Ils tentent alors d'assommer Voyageur plutôt que de le tuer, en utilisant des tasers et font tout pour empêcher les investigateurs de le tuer. A ce moment-la, les agents sont susceptibles d'employer la force pour se protéger, eux et leur "irremplaçable" découverte. Si

Voyageur est détruit, ils essaient d'en prélever un petit échantillon à des fins d'analyse et sortent alors armes toujours braquées. Ils ne souhaitent pas être capturés, mais ils savent quand ils sont surclassés. Les enfermer ne sert à rien, leurs chefs les faisant libérer rapidement.

- L'idéal (pour les agents de NRO DELTA) serait qu'ils récupèrent tous les indices matériels sans blesser personne, sans attirer l'attention et sans éveiller de soupçons. Une fois l'affaire classée (au moins temporairement), ils peuvent obtenir des copies de tous les documents officiels par les voies réglementaires, aussi ne s'en occupent-ils pas au cours de l'aventure. Si la capture de Voyageur vivant vaut bien de tuer les investigateurs et/ou des autochtones, celle de son vaisseau ne le vaut pas, car il leur sera toujours possible de le voler par la suite.
- En aucun cas les agents de NRO DELTA ne trahissent leurs supérieurs. Capturés ou arrêtés pour quelque raison que ce soit, ils seront libérés, et les registres officiels falsifiés, dans les douze heures.

Quelques Caractéristiques

Voyageur (Lombric Stellaire de Rh'yen)

Compétences : Intimidation 1.

Compétences générales : Mêlée 7, Organisation 10, Sixième sens 14

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 0

Equilibre mental : 0

Armes : Fouet à filaments (*Dégâts + paralysie*).
Ensuite 4 points de dégâts par tour.

⇒ *Tout investigateur confronté à cette créature doit réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 5.*

Notes:

- Ce parasite extraterrestre malfaisant ressemble à amas argenté de ganglions d'environ un ou deux kilos, au centre d'un réseau de filaments nerveux. Il s'est introduit

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

sous la forme d'une larve beaucoup plus petite, dans la bouche de son premier hôte durant son sommeil avant d'atteindre sa taille adulte trois jours après. Voyageur a besoin de sang pour survivre, mais il tire bien plus sa subsistance des horreurs qu'il impose à son hôte les uns après les autres en le forçant à commettre des actes d'une indicible cruauté. Il nourrit son porteur de tout ce qui lui tombe sous la main, y compris la chair humaine. Il peut utiliser toutes les compétences et souvenirs de son hôte et même animer le corps après la mort de ce dernier. Son attaque la plus efficace se présente sous la forme d'un jet de filaments nerveux jaillissant de la bouche de son hôte pour anesthésier sa victime.

- S'il est encerclé et démasqué, Voyageur essaie d'abord de parlementer pour obtenir le droit de fuir, en invoquant la « légitime défense » et les nécessités nutritionnelles pour justifier tous ses meurtres. S'il échoue, il tente de marchander pour obtenir son salut, proposant les secrets de la technologie extraterrestre et les merveilles de l'univers". Si par contre, il a le dessus, en particulier avec un nouvel hôte potentiel, il se moque de sa victime, dévoilant la joie sadique qu'il éprouve à se glisser dans le système nerveux de ses proies. Comme une main dans un ganté.
- Comment tuer Voyageur: Voyageur est plus difficile à tuer quand il est à l'intérieur du corps de son hôte. Il se trouve dans une zone proche de l'estomac, ce qui fait qu'une blessure à un autre endroit du corps ne lui inflige aucun mal. Si le tireur n'a pas visé, dans ce cas, lancez un D6 si le joueur a touché sa cible, un résultat de « 1 » indique que le tir a atteint l'abdomen. Si le tireur a visé une partie du corps, c'est plus simple. Si Voyageur est blessé, il suffit de diviser les dégâts par 2 et de les répartir moitié-moitié.
- Le feu ne lui inflige des dégâts que si son hôte n'est plus opérationnel ou s'il est à l'extérieur. L'électricité ne lui fait subir que la moitié des dégâts normaux, le corps de l'hôte jouant le rôle d'isolant.

Emanuel Santana (vivant)

Compétences : Langues **3** (Anglais, Apache, Espagnol), Intimidation **2**, Niveau de vie **2**, Recueil d'indices **5**.

Compétences générales : Athlétisme **9**, Armes de guerre **9**, Bagarre **7**, Camouflage **5**, Discrétion **9**, Fuite **5**, Mêlée **6**, Organisation **4**, Sixième sens **7**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 4

Santé mentale : 0

Equilibre mental : 0

Armes : Colt Python (*Dégâts +1*).

Fusil Lee Enfield MkIII (*Dégâts + 1*)*

Couteau de combat (*Dégâts standards*)

Lorsque Santana meurt, utilisez les paramètres qui suivent, Voyageur utilisant toujours le corps et les compétences de son hôte. Sa santé est plus importante.

Emanuel Santana (mort)

Santé : 10

Seuil de blessures : 5

Armes : Colt Python (*Dégâts + 1*)

Fusil Lee Enfield MkIII (*Dégâts + 1*)*

Couteau de combat (*Dégâts + 6*)

Mains nues (*Dégâts + 4*)

Armure : Insensibilité aux balles (*-4 Dégâts*).

⇒ *Tout investigateur confronté à Santana sous sa forme de mort-vivant doit réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 6.*

Policier de l'état – Policier Apache standard

Compétences : Langues **2** (Anglais, Apache), Loi **2**, Interrogatoire **1**, Jargon policier **2**, Niveau de vie **3**, Recueil d'indices **4**.

Compétences générales : Armes à feu **6**, Bagarre **7**, Conduire **6**, Discrétion **5**, Mêlée **5**, Organisation **5**, Sixième sens **5**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 6

Equilibre mental : 6

Armes : Beretta M92 (*Dégâts +1*).

Fusil Mossberg (*Dégâts +1*)

Matraque (*Dégâts -1*)

Armure : Gilet Protection (interne) (*-4 Dégâts*).

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

Volontaire Apache

Compétences : Langues 2 (Anglais, Apache), Recueil d'indices 6.

Compétences générales : Armes à feu 6, Bagarre 4, Conduire 5, Discrétion 6, Mêlée 4, Organisation 4, Sixième sens 6.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 6

Equilibre mental : 6

Armes : Carabine Winchester (*Dégâts*).

ou Fusil à pompe Winchester (*Dégâts +1*)

ou Fusil Remington (*Dégâts +1*)

Agent du NRO-Delta standard

Compétences : Cryptographie 1, Langues 2 (Anglais), Bureaucratie 2, Intimidation 2, Niveau de vie 3, Crochetage 3, Recueil d'indices 4.

Compétences générales : Armes de guerre 6, Bagarre 7, Conduire 6, Discrétion 5, Mêlée 5, Organisation 5, Sixième sens 5.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 8

Equilibre mental : 8

Armes : Glock M18 (*Dégâts +1*).

*H&K MP5 (Dégâts +1)**

Armure : Gilet Protection (interne) (-4 *Dégâts*).

Miss Green

Compétences : Langues 2 (Anglais), Bureaucratie 1, Flatterie 1, Interrogatoire 1, Intimidation 1, Niveau de vie 4, Psychologie 4, Réconfort 2, Recueil d'indices 4.

Compétences générales : Armes de guerre 6, Bagarre 7, Conduire 10, Discrétion 4, Filature 3, Fuite 8, Organisation 7, Sixième sens 8.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 8

Equilibre mental : 8

Armes : SIG-Sauer P226 (*Dégâts +1*).

Docteur Joseph Gutierrez

32 ans, médecin légiste

Compétences : Biologie 5, Langues 2 (Anglais), Médecine 5, Bureaucratie 1, Flatterie 1, Informatique 2, Niveau de vie 5, Réconfort 2,

Chimie 5, Connaissance de la nature 4, Photographie 3, Recueil d'indices 3.

Compétences générales : Conduire 4, Mêlée 7, Organisation 6, Premiers soins 5, Sixième sens 8.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 7

Equilibre mental : 7

Armes : *Scalpel (Dégâts -2)*

Annexe 1 : Le vaisseau

- Le vaisseau de Voyageur est une sphère semi-transparente, légèrement plus grande qu'un ballon de basket, pesant un kilogramme, avec une enveloppe externe dont le contact rappelle le métal ou le plastique.



- On peut discerner des lumières et des circuits électriques à travers sa coque presque opaque. Il ne peut être ouvert que grâce à une serrure chimique réglée sur des enzymes sécrétés par les nerfs de Voyageur et la coque est invulnérable à tout ce que peuvent lui opposer les humains.
- Voyageur le transporte généralement dans son sac à dos. Il lui faut cinq minutes de tranquillité pour se frayer un chemin hors de la poitrine de son hôte, activer la clé pour ouvrir son vaisseau et se glisser lentement à l'intérieur et quitter la Terre.
- Durant sa reptation entre son hôte et son vaisseau, Voyageur est vulnérable aux attaques en même temps que complètement sourd et aveugle. Il hésitera à fuir la Terre à moins que sa situation ne soit vraiment désespérée et qu'une occasion ne se présente de faire le transfert.
- Si sa capture paraît imminente, Voyageur active la séquence d'autodestruction du vaisseau avec un délai correspondant à ses besoins. Toute personne à moins de cinq mètres du vaisseau subira 1D6+20 points de

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

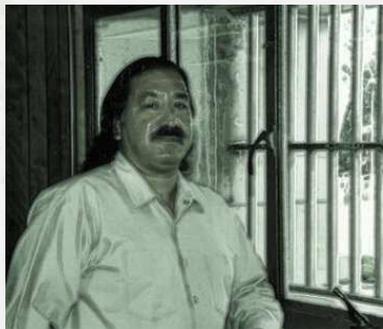
dégâts, 1D6+15 entre six et dix mètres, 1D6+10 de onze à quinze mètres, etc.

- Si on arrive par quelque moyen à ouvrir le vaisseau (en utilisant, par exemple, le cadavre tout frais de Voyageur); on y découvre un petit compartiment gélifié, sans contrôles ou autre objet technologique apparent. Cela ressemble beaucoup à un œuf. Voyageur étend ses appendices à travers la gelée, ce qui lui donne le contrôle total de son appareil et des signaux sensoriels en provenance de l'extérieur. Cette interface est largement au delà de ce que l'Humanité peut concevoir.

Annexe 2 : L'affaire Peltier

Leonard Peltier est né le 12 septembre 1944 dans la réserve Anishinabe (Chippewa) de Turtle Mountain dans le Dakota du nord. Il est né dans une grande famille de 13 frères et sœurs. Il a grandi dans la pauvreté et sa vie a été marquée par les politiques controversées du gouvernement US pour assimiler les amérindiens.

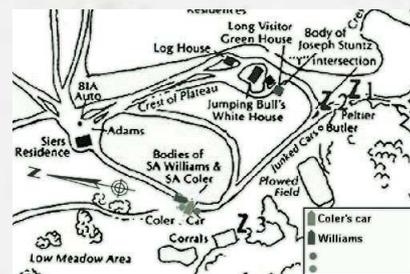
Durant les années soixante et le début des années soixante-dix, il s'investit considérablement dans la communauté amérindienne et les problèmes politiques. Il se joignit même à un groupe de Denver, CO du Mouvement Amérindiens (AIM).



Le 27 février 1973, des membres de l'AIM, ainsi que des amérindiens locaux et traditionalistes commencèrent l'occupation, qui devait durer 72 jours de Wounded Knee (site de la dernière bataille entre les amérindiens et les forces gouvernementales en 1890). Leur but était de protester contre les injustices reconnues contre leurs tribus, violations des traités, les abus et la répression dont faisait l'objet les amérindiens. Le gouvernement des USA répondit par la manière forte aux contestataires en utilisant qualifiées aujourd'hui de militaristes. Au final, plusieurs officiels promirent d'examiner les conditions de vie et la violation des traités. Ces promesses ne furent pas tenues et l'utilisation de la force fut jugée non légale par la suite. Les trois années qui suivirent furent le témoin d'une dégradation importante des relations entre le gouvernement et les amérindiens. Des plaintes pour harcèlement, surveillance agressive, fabrication de preuves à charges, passivité sur des affaires de meurtres politiques furent envoyées aux autorités

fédérales. Les tensions étaient extrêmement fortes.

Le 26 juin 1975, 2 agents du FBI, M. Jack Coler et M. Ron Williams, entrèrent dans le ranch du Jumping Bull sur la réserve de Pine Ridge dans le Dakota du sud. Ils étaient prétendument à la recherche d'un suspect repéré dans un pick-up rouge et qui serait entré dans le ranch. Un grand nombre de membres de l'AIM, dont Leonard Peltier, étaient en train de camper dans la propriété au même moment. Des gens qui n'étaient pas membres de l'AIM étaient également présents. Une fusillade commença ce qui provoqua la panique et la confusion dans le campement. De nombreux coups de feu furent échangés. Quand l'escarmouche cessa, les deux agents du FBI étaient morts. Ils avaient été blessés et quelqu'un les avait achevés d'une balle dans la tête.



Peltier et deux autres personnes furent ensuite accusés du meurtre des deux agents. Peltier qui avait fui au Canada fut extradé, condamné et emprisonné (il est toujours en prison au moment du scénario). La controverse fit rage sur sa condamnation, sur la légalité de son extradition, sur la qualité des preuves utilisées durant le jugement et sur le fait que son emprisonnement soit motivé par des considérations politiques et une vengeance institutionnalisée de la part des autorités.

L'affaire Peltier a été utilisée par les avocats des droits de la communauté amérindienne et par des organisations comme Amnesty International. Ce jugement reste un symbole durable de l'histoire tumultueuse du gouvernement pour gérer les problèmes des amérindiens.

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

Annexe 3 : Liste de Noms

- Dans cette annexe sont réunis plus ou moins tous les noms dont pourrait avoir besoin le Gardien pour son scénario, ainsi qu'une suite de noms et prénoms qui pourraient servir au court de l'aventure dans le cadre d'une improvisation du Gardien.

Forces de la police tribale de San Carlos

Tyee Colorados, Shérif de San Carlos

Age 37 ans
Domicile 12 Old Well Road,
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Emma Colorados, épouse de Tyee Colorados

Age 36 ans
Domicile 12 Old Well Road,

Eknath Longhands, adjoint du shérif

Age 38 ans
Domicile 24 Pine Ridge Street
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Udaya Longhands, épouse de Eknath Longhands

Age 38 ans
Domicile 24 Pine Ridge Street

Pedro Mendoza, adjoint du shérif

Age 50 ans
Domicile 12 Jumping Horse Road
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Maria Mendoza, épouse de Pedro Mendoza

Age 48 ans
Domicile 12 Jumping Horse Road

Kush Vasquez, adjoint du shérif

Age 28 ans
Domicile 21 Wash Road
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Udit Moreno, adjoint du shérif

Age 29 ans
Domicile 14 San Carlos Avenue
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Mohan Benitez, adjoint du shérif

Age 27 ans
Domicile 17 Reservoir Road
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Ila Diaz, adjointe du shérif

Age 26 ans
Domicile 6 Red Rocks Road
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Forces de la police de l'état

Frank Garrett, Major

Age 32 ans
Domicile 24 Pine Ridge Street
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Mark Davis, Lieutenant

Age 28 ans
Domicile Phoenix – Chez l'habitant
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Taylor Fuentes, Sergent

Age 33 ans
Domicile Phoenix – Chez l'habitant
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Justin Biacchi, Sergent

Age 29 ans
Domicile Phoenix – Chez l'habitant
Travail Commissariat : 200 West Pinal

Médecin

Ramon Iglesias, Médecin légiste de San Carlos

Age 44 ans
Domicile 27 San Carlos Avenue
Travail Hopital : San Carlos

Victimes

Palmer Valor, Shaman de la réserve indienne de San Carlos

Age 71 ans

Joseph Nachise, Shaman de la réserve indienne de San Carlos

Age 68 ans

David Bylas, Shaman de la réserve indienne de San Carlos

Age 64 ans

Kuruk Agila, Apprenti Shaman

Age 14 ans
Domicile 53 Old Well Road,

Liste de Noms

Cette liste est donnée pour faciliter la tâche du gardien en cas de nécessité.

Féminins	Masculins
Mary Harding	Francis Olsen
Paloma Vargas	Gary Mayer
Pilar Reyes	Joaquin Guzman
Ela Ruiz	Philip Rivera
Nitika Herrera	Pedro Ortega
Tara Baldwin	Pravar Castillo
Cocheta Torres	Biminak Ramos

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

Annexe 4 : Compétences utiles

Préambule

Prologue

L'enquête

- 6° sens ou Recueil d'indices
- Recueil d'indices
- Connaissance de la nature
- Expertise légale
- Expertise légale (+1)
- Dactyloscopie
- Dactyloscopie (+1)
- Réconfort ou Flatterie
- Apache
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices (+1)
- Connaissance de la nature
- Connaissance de la nature (+1)
- Suivre une piste (+1) ou Connaissance de la nature (+1)
- Expertise légale
- Expertise légale
- Expertise légale
- Chimie
- Chimie (+1)
- Chimie (+2)
- Bibliothèque
- Bibliothèque (+1)
- Bibliothèque (+2)
- Bibliothèque
- Bibliothèque
- Bibliothèque
- Bibliothèque (+1)
- Flatterie (+1) ou Réconfort (+1)
- Bibliothèque ou Occultisme
- Expertise légale
- Expertise légale (+1)
- Dactyloscopie
- Recueil d'indices
- Loi
- Dactyloscopie
- Expertise légale
- Psychologie

Epilogue

Et Majestic-12 dans tout ça

Quelques Caractéristiques

Annexe 1 : Le vaisseau

Annexe 2 : L'affaire Peltier

Annexe 3 : Liste de Noms

Annexe 4 : Compétences utiles

Annexe 5 : Liste des aides de Jeu

Annexe 6 : Planning synthétique des événements

Annexe 5 : Liste des aides de Jeu

(Aide de Jeu – Rapport Sheriff)

(Aide de Jeu – For Your Eyes Only)

(Aide de Jeu – Virginie Base)

(Aide de Jeu – Virginie Bonus)

(Aide de Jeu – Virginie Bonus)

(Aide de Jeu – Tennessee Base)

(Aide de Jeu – Tennessee Base)

(Aide de Jeu – Louisiane Base)

(Aide de Jeu – Texas Base)

(Aide de Jeu – Texas Bonus)

(Aide de Jeu – Santana)

CTHULHU

Aventures modernes

Marionnettes et Ombres Chinoises

Annexe 6 : Planning synthétique des évènements

DATE	LIEUX	Aides de jeu	DESCRIPTION
11 août 1999 Jour J	Bureau de l'Agence, Washington, DC	○ Ordre de mission	Les PJ sont chargés d'enquêter sur une série de disparitions à San Carlos, en Arizona
Fin de matinée Après midi	Phoenix, AZ Bureau du sheriff San Carlos, AZ	○ Rapport du sheriff	Bureau du FBI à Phoenix, rencontre avec Hobbson Le Major Garrett et sheriff expose les faits. Premières décisions.
Début de soirée	Apache Gold Hotel , San Carlos, AZ		
12 août 1999 Jour J + 1	Bureau du sheriff San Carlos, AZ		Patrouille en hélicoptère Etude du dossier
Fin d'après midi	Abords de la N70, Arizona Bureau du sheriff San Carlos, AZ		Découverte d'une voiture et d'un cadavre Informations de Houston Examen de la voiture et du cadavre
13 août 1999 Jour J + 2	Bureau du sheriff San Carlos, AZ		Rapport du légiste confirmant les premières constatations.
Matinée	Ferme Rope, Arizona		Discussion avec un voisin
Fin de matinée	Ranch Begay, Arizona		Découvertes de cadavres de moutons et d'humains
Après-midi	Hôpital San Carlos, AZ		Autopsies des corps Découverte d'un tranquillisant inconnu
Fin d'après midi	Bureau du sheriff San Carlos, AZ		Débriefing avec le sheriff
Début de soirée	Apache Gold Hotel , San Carlos, AZ	○ Enveloppe sur le lit « Rien que pour vos yeux »	La chambre semble intacte
14 août 1999 Jour J + 3	Bureau du sheriff San Carlos, AZ	○ Virginie occidentale ○ Tennessee	Rapport d'autopsies Recherches d'informations
Pause déjeuner	La Cantina San Carlos, AZ		Discussion avec le sheriff Colorados, histoires de coyotes
	Bureau du sheriff San Carlos, AZ	○ Louisiane ○ Texas	Suite des recherches d'informations
Nuit	Apache Gold Hotel , San Carlos, AZ		Un PJ fait un rêve : Le Coyote montre le chemin
15 août 1999 Jour J + 4	Bureau du sheriff San Carlos, AZ		Soit le rêve, soit l'absence de l'apprenti pousse les PJs et le sheriff vers la caverne
	Caverne Arizona		Découverte d'une caverne vide à l'exception d'ossements et d'une sphère.
	Bureau du sheriff San Carlos, AZ		Débriefing Envoi des empreintes digitales
Nuit	Apache Gold Hotel , San Carlos, AZ		Les PJs sont tirés de leur sommeil, le commissariat vient d'être attaqué
16 août 1999 Jour J + 5	Routes de l'Arizona		Patrouilles et Barrages routiers
	Bureau du sheriff San Carlos, AZ	○ FBI : Dossier Santana	En fin de matinée, le dossier Santana arrive Branle bas de combat
FIN DE L'ENQUETE / DEBUT DE LA CHASSE A L'HOMME			
XX août 1999 Jour J + X	Phoenix, AZ	Appel téléphonique et Rendez vous	Miss Green donne rendez-vous aux PJ au musée des pompiers (révélation) ... Je vais m'en aller, je vous demanderais de ne pas me suivre... au revoir.
FIN DE LA SECONDE PARTIE			