**La Division P4**

Cette aide de jeu a pour but de présenter Delta Green telle que cette organisation fonctionnait de 1929 à 1942. Le supplément Delta Green n'est pas indispensable, tous les rappels historiques nécessaires étant compilés ici.

**Au commencement il y eut un raid...**

Au cours de l'année 1927, de nombreux et inquiétants témoignages relatifs à la ville d'Innsmouth attirèrent l'attention du gouvernement américain. On peut par exemple citer un certain Robert Olmstead, habitant de l'Ohio qui affirmait avoir découvert dans la ville d'Innsmouth de nombreuses activités illégales. Des agents fédéraux ont aussitôt été envoyés dans cette ville portuaire de la région d'Arkham afin de pousser plus en avant les recherches. Sous diverses identités, ils rassemblèrent les preuves d'activités délictueuses se déroulant au sein de ce village en ruine. Ce fut souvent au péril de leurs vies, puisque l'un d'eux ne revint jamais. L'agent Bill Forbes, marié et père de deux enfants, disparut sans laisser de traces. (Son cadavre décomposé gît dans les marécages environnants). A l'issue de cette enquête qui eut lieu d'août à décembre 1927, les craintes émises par les témoins de passage à Innsmouth s'avérèrent hélas justifiées et il était évident que la ville dans son ensemble bafouait nombres de lois fédérales et s'adonnaient à des activités criminelles allant du meurtre à l'enlèvement en passant par la contrebande.  
Le président lui-même, au vu de ces rapports alarmants, décida qu'il fallait en finir au plus vite avec la ville d'Innsmouth. Une opération de grande envergure, rassemblant la Navy, les Marines, les gardes côtes et le bureau d'investigation serait organisée durant le mois de février. Le projet Alliance était né.  
Le colonel James Rothler, responsable des services de renseignements de la Navy, John Edgar Hoover, directeur du BI, allaient en particulier s'investir dans la préparation de cette opération.  
Du fait de la culpabilité supposée de l'ensemble d'Innsmouth, il fallait tout mettre en oeuvre pour appréhender tous ses habitants. Des moyens militaires conséquents furent alors mis à disposition par les Marines afin de bloquer l'ensemble des voies de communications terrestres et maritimes.  
  
Les rapports d'enquête préliminaires permirent de préciser les objectifs qu'ils fallaient atteindre au sein même de la ville :

1. *Prise d'assaut de l'Ordre ésotérique de Dagon afin d'arrêter les meneurs et de récolter toute preuve d'activités illégales*. Cet ordre semblait être le centre religieux de la ville, et cet élément inquiétait Hoover et Rothler. C'est le capitaine Corso, brillant élève de West Point qui serait responsable du bon déroulement de cette opération.  
  
2. *Infiltration de l'hôtel particulier des Marsh afin d'appréhender la famille la plus influente de la ville*. Le major Maines, héros de la grande guerre, serait à la tête du groupe pour diriger cette mission.  
  
3. *Attaque surprise de la raffinerie d'or de la famille Marsh afin de saisir tous les livres de compte et découvrir toute trace d'activité illégale*. John Edgar Hoover en personne désira participer à cette opération, accompagné par l'agent Lucas Lackey, un agent ayant enquêté sur Innsmouth en 1927.  
  
4. *Exploration et dynamitage des anciens souterrains de contrebandiers situés sous la ville d'Innsmouth afin d'éviter toute évasion*. Le lieutenant Doud en serait le responsable.  
  
5. *Torpillage des installations réputées se situer sous le récif du diable*. Le commandant Harrow et son sous-marin S-19 étaient assignés à cette mission particulièrement périlleuse.

La veille de l'assaut, en février 1928, l'ensemble des responsables de l'organisation se rassemblèrent une dernière fois dans le bureau 402 du bâtiment fédéral de Boston pour mettre au point les derniers détails. Confiants de leur effet de surprise, ils fêtaient inconsciemment leur victoire prochaine, sans imaginer l'horreur sans nom qu'ils rencontreraient quelques heures plus tard...  
  
TOC propose dans ses pages une aide de jeu très complète présentant le briefing du projet Alliance. Je ne saurai que vous en conseiller sa lecture. Par ailleurs, le supplément " L'évasion d'Innsmouth " vous propose de jouer ce raid, mais aussi de découvrir cette sinistre cité maritime. Là encore, indispensable pour vivre la genèse de Delta Green et profiter de tout son background.

**Les Découvertes effectuées lors du Raid**

Le raid sur Innsmouth ne se passa pas exactement comme prévu. Les soldats n'avaient pas uniquement rencontré de vulgaires criminels mais avaient également affronté des créatures bien plus dangereuses. La prise de contrôle de la ville et l'arrestation de ses habitants se fit ainsi qu'au prix de lourdes pertes. L'ensemble de l'équipe ayant investi l'hôtel particulier des Marsh fut découvert soit morte soit folle. Les trois quarts des soldats ayant pénétré dans les souterrains furent portés disparus. Deux patrouilleurs de gardes côtes, le vigilant et le spectre furent coulés par une gigantesque lame de fond.  
Les militaires découvrirent que la ville d'Innsmouth était de mèche avec des créatures " hommes-poissons " que nous, les grands experts en mythe de Cthulhu, connaissons désormais sous le nom de profonds. Près de 200 de ces créatures furent ainsi capturées, ainsi que d'horribles hybrides, résultats de liaisons contre nature.  
L'ordre ésotérique de Dagon regroupait ainsi des humains, des hybrides et des profonds. Ils semblaient adorer d'affreuses divinités sous-marines en suivant les préceptes inscrits sur cinq tablettes couvertes de glyphes découvertes, par chance, intactes.  
Le " trésor de guerre " comprenait également nombres de bijoux et d'objets étranges, le journal de bord d'Obed Marsh, un historique de la famille Marsh et deux exemplaires des écrits de Ponape, dont un sérieusement brûlé.  
L'ensemble des documents, grimoires, artefacts découverts montraient l'existence d'une ville complètement corrompue depuis des siècles. Les services secrets et le département du trésor présentèrent aussitôt des photos des ressortissants d'Innsmouth et certains artefacts au président Coolidge. Coolidge, horrifié, demanda aussitôt que les recherches soient aussitôt poussées plus en avant. Les services de renseignements de la Navy, L'ONI (Office of Naval Intelligence), préféra pousser plus en avant ses recherches et s'abstint à tout commentaire. Cette décision, pourtant incompréhensible à l'époque, allait pourtant s'avérer judicieuse...  
  
Le **projet Alliance** commença alors à approfondir ses recherches : L'ONI eut la charge des quelques 200 profonds capturés et la chambre noire, un service du département de la défense et du département d'état spécialisé dans le décodage, fut chargée de la traduction des glyphes.

**La Sombre Année 1929**

En novembre 1929, les rapports et la traduction présentés au président étaient inquiétants : ils décrivaient une civilisation sous-marine ayant de nombreux contacts avec l'humanité et dont le but serait le réveil d'une sombre divinité répondant au nom Cthulhu...  
Hélas, le président s'inquiétait plus du crash boursier du 29 octobre 1929 et de la prohibition. De plus, une certaine animosité entre lui et la chambre noire s'était développée suite à des problèmes diplomatiques et il n'était guère disposé à écouter ces conclusions. Jugeant cela fantaisiste, il demanda à Mallon, le secrétaire du trésor de réaffecter les agents des services secrets et du trésor affectés au projet alliance vers des unités plus utiles en particulier à Chicago. Cela aurait du sonner le glas du projet Alliance, mais l'ONI qui avait fait tête basse pendant ce temps ne l'entendait pas de la même oreille. Plus prévoyante, elle n'avait présenté aucun élément à l'administration et sentant le vent tourner, tout fut dissimulé. La Navy, du fait de son territoire de compétence, devait en effet se sentir plus concernée par cette menace. L'ONI muta ainsi tous ses vétérans du projet ALLIANCE vers la division P4. C'est au sein de cette section que TOC vous propose de jouer...

**La Division P4 & La Base deChino Valley**

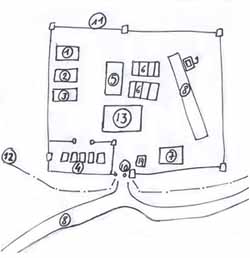
La division P4, communément appelé division P, est une unité de la NAVY chargé des Phénomènes Psychiques, Parapsychiques et Paranormaux.  
Créée lors de la 1ère guerre mondiale, elle prenait toute son importance face aux découvertes de 1928. Sous la direction du colonel James Whelan, la division P traque à travers le monde les créatures découvertes à Innsmouth.  
Malgré son existence militaire, elle intègre également des civils. En effet, la NAVY n'hésita pas à s'arranger avec les différents services concernés pour incorporer en particulier ceux qui avaient participé au raid et qui étaient intéressés pour continuer les recherches. Nombre agents de la chambre noire encore sains d'esprit après leurs travaux de traduction n'hésitèrent pas. Ce fut le cas du professeur Donald Fleasance, devenu spécialiste en mythe de Cthulhu malgré sa santé défaillante... En termes de jeu, il vous est possible d'intégrer des investigateurs de plusieurs manières :

- Vous pouvez créer des personnages militaires affectés directement à la division P. C'est sûrement la méthode la plus simple, mais aussi la moins crédible. En effet, en raison de ses missions quelque peu spéciales, il est rare que la division P intègre directement de la bleusaille.  
  
- Vous pouvez créer des personnages militaires qui vont rencontrer durant leurs missions le mythe. Ils seront ensuite affectés à la division P. C'est une bonne méthode, mais elle vous obligera à créer des aventures sur mesure dans le milieu militaire. C'est un sacré challenge si vous vous sentez inspiré. Pourquoi pas la découverte d'un camp Mi-go lors d'une mission d'entraînement dans les rocheuses, la confrontation avec un Chthonien lors d'opérations du Génie ?  
  
- Vous pouvez créer des investigateurs, non militaires. Après quelques rencontres avec le mythe, la division P prendra contact avec eux. Assez simple, vu le nombre de scénarios disponibles, il est néanmoins rare que la division P opère de cette manière. C'est à vous de rendre le tout crédible. On peut par exemple imaginer un accident avec la disparition de militaires en exercice dans les Appalaches, la mort d'un général de l'armée à la retraite dans sa vieille maison familiale à la sinistre réputation...  
  
- Voici selon moi la meilleure manière : créez des investigateurs et faites jouer les scénarios du supplément d'Innsmouth. Faites leur ensuite vivre l'ensemble de l'historique présenté précédemment.

**Organisation**

Lors du démantèlement du projet Alliance par la présidence, la division transféra les hybrides et les profonds dans une base aérienne située près de Chino Valley en Arizona. Nombre de profonds commencèrent par ailleurs à sombrer progressivement dans la folie la mer étant si éloignée...  
Les grimoires et artefacts y furent également apportés. L'accréditation " Alliance " fut créée et attribuée aux agents de la division P. Elle permet d'accéder à l'ensemble des pièces et créatures découvertes lors du raid de février 1928.  
Les civils recrutés reçoivent également un statut militaire d'officier, plus précisément le grade de Lieutenant, grâce à l'appui du haut commandement de la Navy. Néanmoins, la différence se fait toujours sentir, les " vrais " militaires attendant que les civils (terme qui reste toujours valable pour eux, vu qu'ils n'ont pas fait d'entraînement militaire) fassent réellement leurs preuves sur le terrain. Cette remarque est bien entendue non valable pour les anciens qui ont vécu Innsmouth, ceci semble logique...  
Les militaires de la MP affectés à la surveillance de la base, ne connaissent rien des véritables missions de la division P. Par conséquent, les membres de la Police Militaire maintenant la sécurité ne pourront faire la différence entre les vrais militaires et les civils incorporés. Selon eux, la présence d'autant d'officiers (puisque c'est le statut de la majeure partie des personnels de la division P) s'explique par des missions d'espionnage classiques.  
  
Le responsable de la division P, le colonel Whelan, est conscient de l'enjeu des ses responsabilités et est prêt à tout pour parvenir à ses fins. Contrairement à certains officiers, il est persuadé, à raison, que les profonds ne sont que la partie cachée de l'iceberg qui menace l'humanité. Par conséquent, même si la lutte doit prioriser la recherche et la destruction des cités sous-marines des profonds, il n'hésitera donc pas à envoyer des hommes enquêter sur d'autres phénomènes étranges...  
  
La division P comprend en tout une cinquantaine d'officiers, une moitié d'entre eux est en poste à bord de navires ou de sous-marins et préviennent Whelan dès qu'ils découvrent quelque chose d'intéressant. Une quinzaine est affectée à l'étude des pièces découvertes et des profonds sous la direction du professeur Fleasance. La dizaine d'autres sont chargés des missions de reconnaissance et d'enquête sous l'autorité du Capitaine Henley.

**La Base de Chino Valley**



C'est devenu le centre d'opérations de la division P. Ancienne base de l'Air Force, elle a été cédé à la Navy lorsqu'il fallut enfermer les profonds. En effet, la Navy a jugé préférable d'éloigner ces créatures de la côte afin d'éviter toute tentative de libération par leurs congénères. L'activité y est moindre que dans une base militaire classique. Il n'y a pas de soldats en train de faire leurs classes et l'activité aérienne est très réduite. En comptant la MP et les personnels de la division P, seule une centaine de personnes peuvent être au maximum sur la base.

1. Arsenal : C'est ici que sont stockées les armes de la base. L'ensemble de l'équipement pour un raid y est à disposition (casque, fusil, tenues, etc....), sans avoir rien de particulièrement puissant. On peut y trouver également du matériel d'investigation classique ; pelle pioche, appareils photos, cordes, lampes...  
  
2. Cantine et foyer : Le foyer est essentiellement utilisé par les personnels de la MP, responsable de la surveillance de la base.  
  
3. Mess des officiers et infirmerie. L'infirmerie dispose d'une dizaine de lits et d'une petite salle d'opération. Le Médecin commandant David Jecket, responsable de l'équipe médicale, possède également l'accréditation ALLIANCE et est en charge de la dissection des profonds.  
  
4. Pavillons des officiers de la base. Ils servent de lieu de repos après les missions pour ceux qui n'ont pas réellement de chez eux, mais aussi aux officiers en attente de mission.  
  
5. Chambres : Ces chambres sont utilisées par les gardes de la MP.  
  
6. Hangars : Deux avions (Ford 4AT trimotor) sont toujours prêts à décoller.  
  
7. Garage : Outre l'atelier mécanique, on trouve également des voitures civiles (Hudson modèle S, dodge modèle DC) ainsi que des véhicules militaires. La présence de ces véhicules civils, comme pour les avions, renforce les MP dans l'idée que cette base est un poste des services secrets.  
  
8. Piste.  
  
9. Tour de contrôle, il y a toujours un homme de garde dans la tour, malgré la faible utilisation de la piste.  
  
10. Entrée : Il y a toujours deux MP armés en faction. Les contrôles d'identité sont stricts et seuls les MP de la base (ils se connaissent tous) et les officiers avec l'accréditation ALLIANCE peuvent entrer.  
  
11. Enceinte : Haute de 4 mètres et béton de 15 cm, elle est surmontée de barbelés.  
  
12. Barbelés : ils entourent l'ensemble du terrain militaire. La zone militaire située en dehors de l'enceinte est utilisée pour les entraînements militaires.  
  
13. Zone d'accréditation ALLIANCE : c'est le centre névralgique de la base. Deux MP en gardent l'entrée. Dans les sous-sols, on trouve la zone de détention des profonds et des hybrides, une salle de dissection, une bibliothèque, des zones de repos pour les scientifiques qui ne quittent jamais la base (Le professeur Fleasance en particulier), une réserve d'armes en cas d'incident. C'est un véritable dédale dont il est impossible de dresser un plan. On y trouve également les bureaux du colonel Whelan et du capitaine Henley. Sur l'un des murs du bureau du colonel est fixée une carte du monde où sont punaisés les signes d'activités du mythe recensés. Détail morbide, sur son bureau trône dans une bouteille de Formol une tête de profond. Ses yeux globuleux qui semblent vous fixer rappelle à quiconque qui entre dans la pièce l'enjeu des missions de la division P.  
  
14. Poste de Garde : Il y a toujours au moins trois hommes qui restent ici et dix qui patrouillent dans la base. Ceux qui restent ici passent leurs temps à jouer aux cartes en écoutant la radio.