

Un correspondant du Saucer Watch à Smithville, Alaska, a envoyé à un de ses amis, sympathisant du Delta Green, une étrange photographie montrant un bâtiment isolé et un objet volant non identifié dans le ciel.

Cette photo est finalement arrivée entre les mains du Delta Green qui confie aux PJ la mission de se rendre sur place pour y mener une enquête de routine.

Bien entendu, il s'agit d'un engin des Gris.

Ces derniers ont établi une base secrète dans la région de Smithville et se préparent à y mener une série d'expériences sur les habitants.

Le contact des PJ, Charles Grant (membre actif du Saucer Watch) sera parmi les premières victimes de ses expériences.

Briefing

Comme d'habitude peut-être, les PJ reçoivent leur ordre de mission par voie détournée.

L'enveloppe contient, outre la description de la mission, des billets d'avion pour l'Alaska, une carte de la région de Smithville et une étrange photographie.

Les PJ doivent se rendre à Smithville, Alaska, où les attend Charles Grant, un correspondant du Saucer Watch et auteur de la photographie qui accompagne l'ordre de mission.

Bien que certaines autorités du Delta Green soient au courant de l'existence possible d'extraterrestres sur Terre et de la collaboration présumée de groupes gouvernementaux avec les aliens, les PJ n'auront aucun indice supplémentaire ni aucune consigne particulière.

A priori, l'affaire se présente comme un canular photographique ou une photo ratée d'un engin militaire.

Comme la supercherie ou l'erreur n'apparaissent pas de manière évidente sur la photo (après examen minutieux des experts), le Delta Green a jugé bon d'envoyer des agents sur place (les PJ).

Alaskan Way of Life

Ici, les PJ peuvent préparer la mission, se renseigner sur Smithville, la région et les activités industrielles ou touristiques ; ils peuvent aussi décider du matériel à emporter mais ils ne doivent pas oublier que cette mission s'annonce comme étant une mission de routine, simple et rapidement menée, presque des vacances en somme.

[Bibliothèque + Informatique]

Infos sur Charles Grant

Membre actif du Saucer Watch, correspondant de plusieurs magazines sur l'étrange et le paranormal ; pas de

casier judiciaire ; domicilié à Smithville ; célibataire.

Infos sur Smithville

Petite ville de l'état d'Alaska, comté du sud est ; région forestière alternant avec de la toundra.

Population : 2000 habitants.

Economie : ancienne mine de nickel

Communication : par voie routière uniquement ; il y avait une voie ferrée mais elle n'est plus utilisée ni entretenue depuis la fermeture des mines il y a une dizaine d'années.

Tourisme : néant

Smithville est le type même du trou perdu, du bled où il ne se passe jamais rien.

La police locale se limite à un shérif, Lincoln Roberts, et son adjoint (Tim O'Brien).

Le maire de la ville se nomme Franck Gilbert.

Et il y a aussi la petite église du pasteur Wilson.

Trois jours plus tard, les PJ sont sur une route au milieu de la forêt, roulant en direction de Smithville.

Ils sont arrivés la veille à l'aéroport et on loué une voiture (ou plus suivant leur nombre ; les PJ peuvent avoir préféré loué une fourgonnette ou un mobile-home).

Un obstacle imprévu

Les PJ roulent déjà depuis plusieurs heures sur cette petite route, traversant la forêt, en direction de Smithville.

Le temps est plutôt couvert. C'est la fin de l'après-midi mais le ciel est tellement chargé qu'on se croirait presque la nuit.

La nette baisse de luminosité oblige les PJ à allumer les phares de la voiture.

Quelques minutes plus tard, il se met à pleuvoir.

Un panneau solitaire indique Smithville à 10 kilomètres.

[Conduire Automobile] Soudain, une silhouette se dessine dans le halo des phares.

Si le conducteur ne réagit pas très vite, ce sera l'accident...

En cas d'échec, la voiture fait une sortie de route, évitant de justesse le piéton qui est tombé à genoux au milieu de la route.

La voiture termine son embardée dans le bas-côté (-1d3 points de vie à tous les passagers de la voiture).

En cas de réussite, la voiture évite le piéton et le conducteur réussit à maintenir son véhicule sur la route au terme d'un dérapage contrôlé.

Il fait très sombre et la pluie

n'arrange rien.

Les PJ sont obligés de se munir de lampes torches (ou simplement placer la voiture pour que les phares éclairent la scène).

Le piéton est une femme d'une quarantaine d'années. Ses vêtements sont crottés et son visage au regard hagard est zébré de petites éraflures.

Dans ses cheveux, des aiguilles de pin et des feuilles ; ses mains sont sales ; elle a de la boue jusqu'aux chevilles.

Elle est tombée à genoux au milieu de la route et se tient là, la tête entre les mains, se balançant d'avant en arrière et poussant un long gémissement à l'approche des PJ.

On dirait un animal effrayé.

[Idée] Vu l'état de cette femme, elle a dû errer dans les bois un certain temps ; elle est en état de choc. A-t-elle des papiers d'identité ?

Elle ne répond pas aux questions des PJ que par des gémissements pitoyables. Elle semble particulièrement effrayée par les lampes torches qui déclenchent chez elle des cris redoublés.

Sur elle, des papiers d'identité : Berta Beaumont, mariée, domiciliée à Smithville, Forest street n°20.

Il ne reste plus aux PJ qu'à ramener cette malheureuse à Smithville.

[Médecine] Un examen rapide de la femme ne révèle aucune blessure ou contusion, aucun signe de mauvais traitement ; seulement des éraflures au visage, aux bras et aux jambes causées par la végétation.

[Psychologie + Psychanalyse] Elle est en état de choc.

[Médecine] Un examen plus poussé montre une série de petites cicatrices au cuir chevelu, faisant le pourtour du crâne. Vu la cicatrisation, elles sont très anciennes.

[Médecine + Connaissance] On dirait les traces d'une intervention chirurgicale, peut-être une trépanation.

[Idée] Il sera sans doute possible de faire un examen médical plus sérieux avec du matériel adéquat à Smithville. Le dossier de mission mentionne un médecin dans la petite ville, un certain Fergusson.

Arrivée à Smithville

(Présentation de la ville)

[Idée] Il semble tout indiqué de se rendre chez le shérif de la petite ville afin de lui confier la malheureuse femme (Berta Beaumont).

Le shérif Roberts n'est pas là mais les PJ sont reçus par son adjoint, Tim O'Brien.

Il reconnaît immédiatement Madame

Beaumont.

Il apprend aux PJ qu'elle avait disparu depuis presque 3 semaines.

Il l'aide à s'asseoir et téléphone au mari, Arnold Beaumont. Ce dernier arrive dix minutes plus tard, apparemment très affecté par la disparition de son épouse et les yeux remplis de larmes de joie quand il la voit, là, assise dans le bureau du shérif.

Il raconte aux PJ qu'il avait perdu tout espoir de ne jamais la revoir.

Le shérif Roberts avait bien organisé plusieurs battues, mais sans résultat.

Arnold Beaumont décide de ramener son épouse à la maison.

Peut-être qu'un environnement familial lui fera du bien.

Elle est toujours en état de choc.

L'adjoint a prévenu son supérieur par radio. Le shérif est actuellement en train de mener une enquête dans une petite exploitation forestière à 5 kilomètres de Smithville. Le propriétaire, Harvey Flannagan, prétend qu'on lui a détruit près d'un hectare de bois. Une histoire bizarre.

Le shérif sera de retour dans une heure et il demande aux PJ de bien vouloir rester à sa disposition pour les dépositions et la paperasse à remplir en rapport à la disparition et au retour de madame Beaumont.

[Idée] Si les PJ montrent leurs badges officiels, Tim O'Brien commencera à bégayer, visiblement très impressionné par des insignes du FBI.

L'enquête commence...

Si les PJ interrogent Tim O'Brien à propos de Charles Grant (le correspondant du Saucer Watch, auteur de la fameuse photo), l'adjoint devient blême : l'homme a disparu lui aussi il y a une semaine ; comme Berta Beaumont, il est introuvable et la battue organisée par le shérif n'a rien donné.

De plus la petite communauté d'ordinaire si tranquille déplore deux autres disparitions mystérieuses :

Howard Johnson, un bûcheron de la région,

Jack Nilson, un ancien mineur au chômage depuis la fermeture des exploitations minières et qui squattait les entrepôts désaffectés à quelques kilomètres de la ville.

Le shérif Roberts a entamé des recherches en vain. Certains disent que les disparus sont peut-être dans les anciens conduits de la mine de nickel mais personne n'a osé s'aventurer dans ces tunnels sombres et qui ne sont plus entretenus depuis plusieurs années.

Tim O'Brien donnent aux PJ l'adresse de Charles Grant ; il leur explique comment se rendre à la cabane du bûcheron disparu et leur montre sur une

carte le chemin menant à l'exploitation minière abandonnée.

Les PJ sont libres de se rendre aux différents endroits pour y mener leur enquête ; ils peuvent aussi attendre le retour du shérif.

L'adjoint leur indique aussi le seul hôtel de la ville.

Examen aux rayons X

Smithville ne dispose pas d'un hôpital ni de matériel médical de pointe.

Par contre le médecin local, le docteur Fergusson, possède un appareil à rayons X pour les radiographies. C'est un vieux modèle mais il est en parfait état de marche.

Berta Beaumont se laissera examiner mais elle semble toujours effrayée par les lumières vives.

Il faudra 5 heures pour développer les clichés (de son crâne ou de toute autre partie de son corps que les PJ jugeront susceptibles d'être examinés).

Les clichés aux rayons X du crâne de Berta Beaumont montrent les traces évidentes d'une intervention chirurgicale. Mais il est impossible de pourvoir dire avec précision de quelle genre d'intervention il s'agit.

Tout au plus, on peut déduire qu'il s'agit d'une trépanation mais dans quel but, le mystère reste entier.

Arnold Beaumont, le mari, ignore tout d'une éventuelle opération, affirmant que son épouse n'a jamais été opérée.

Le retour du Shérif Roberts

Le shérif, de retour à Smithville, demande à voir les PJ pour remplir la paperasse administrative.

Si les PJ jugent bon de lui montrer un badge officiel, le shérif se montre satisfait de voir enfin des agents fédéraux prendre cette affaire en main.

A vrai dire, la région d'ordinaire si calme a été secouée ces derniers temps par plusieurs disparitions inexplicables et par des événements étranges, le dernier en date est la destruction d'un hectare de forêt appartenant à Harvey Flannagan ; un hectare de bois calciné jusqu'à la souche... très étrange.

Le shérif est tout disposé à collaborer avec les PJ.

Le domicile de Charles Grant

Charles Grant habite une petite maison à la sortie de la ville, en face d'un snack-bar et de l'unique pompe à essence de la région.

Fouille de la maison :

La maison comprend une cuisine, une salle de séjour et un bureau au rez-de-chaussée, une petite cave et deux chambres et une salle de bain à l'étage,

plus un grenier.

Il y a aussi un petit abri adossé à l'arrière de la maison.

[TOC] Dans le bureau de Grant, des cartes de la région avec des annotations (dates et heures). Des photos de certains lieux, notamment un double de celle que les PJ possèdent.

Une partie du bureau a été aménagée en chambre noire pour développer les films photos.

[TOC] Dans la salle de séjour, une collection de cassettes vidéo sur le thème des OVNI, et les coffrets complets des quatre premières saisons de X-Files.

[TOC] Dans une des chambres, une enveloppe dissimulée sous une armoire, collée sur le fond avec une bande adhésive, contient plusieurs clichés en infrarouge un objet de forme ovale survolant la forêt et le même objet au-dessus d'une structure industriel (peut-être les installations minières désaffectées).

L'enquête continue...

Les PJ peuvent interroger les habitants de la ville, notamment les voisins de Grant : la tenancière du snack-bar et le gérant de la station d'essence.

Charles Grant a toujours été un type un peu bizarre. Il racontait souvent des histoires de soucoupes volantes et de martiens. Il regardait trop la télévision. Mis à part ça, il n'était pas méchant ; un doux dingue.

Qu'est-ce qui a bien pu lui arriver ?

La tenancière de snack-bar se souvient avoir vu une voiture noire devant chez Grant et deux types qui rôdaient autour de la maison.

Le gérant de la station-service a répondu aux questions de deux types qui avaient l'air d'être des flics. Ils ont même montré des badges qui avaient l'air vachement officiels, des types du FBI.

Ils ont posé des tas de questions du Grant.

[Informatique + Delta Green] Une demande au FBI à propos d'une enquête en cours à Smithville donne le résultat suivant : il n'y a pas d'enquête en cours.

Si les PJ montrent la photo envoyée par Charles Grant aux habitants de Smithville, il y a de fortes chances pour que certains d'entre eux reconnaissent les installations minières désaffectées, là où habite Jack Nilson, un vieux fou qui a disparu il y a deux semaines.

L'exploitation forestière de Flannagan

L'exploitation de Harvey Flannagan s'étend sur plus de 50 hectares de bois

et de forêt autour d'un ensemble de hangars et d'une scierie.

A 1km des bâtiments s'étend une clairière de près d'un hectare de troncs calcinés jusqu'à la souche.

Flannagan parle de la foudre mais n'y croit pas.

Il se pose surtout la question de savoir qui va l'indemniser.

[TOC] En bordure de la zone brûlée, un chemin coupe-feu et de profondes traces de pneus. On dirait celles d'un camion semi-remorque apparemment lourdement chargé. Si les PJ interrogent le shérif, il a noté les traces mais il pense qu'elles appartiennent à un des engins d'exploitation forestière de Flannagan. Mais maintenant que les PJ soulèvent la question... ces traces sont peut-être une piste à suivre.

La cabane du bûcheron

La cabane d'Howard Johnson se trouve en pleine forêt, à environ 4 kilomètres de Smithville, au bout d'une petite route cabossée.

L'endroit est désert.

Johnson a été décrit par le shérif comme un homme simple et son habitant reflète bien cet état de chose : un abri rudimentaire, à peine une habitation, quatre murs épais de bois et de briques percés par quelques fenêtres aux vitres sales, un toit fait de tôles et de rondins, des pièces au plafond bas et au sol de terre battue.

Les murs de la chambre (du moins la pièce où se trouve une paillassse crasseuse, sont couverts de dessins grossiers représentant un objet de forme vaguement ovale, et de petits êtres humanoïdes aux yeux larges et noirs, à la bouche petite et pincée.

[Psychologie + Anthropologie] Howard Johnson est un être simple qui a été témoin de quelque chose et il a tout simplement reproduit sur ces murs ce qu'il a vu.

La retraite de Jack Nilson

Un ensemble d'entrepôts, de bureaux et d'installations industrielles désaffectées.

Le complexe minier se trouve sur un petit plateau dégagé, moins boisé que le reste de la région.

[TOC] Là encore, des traces de pneus menant à un entrepôt abritant un camion semi-remorque bâché, mais aucune trace de ce qu'il aurait pu transporter.

Jack Nilson avait aménagé une partie des anciens bureaux.

L'endroit est sale et malodorant.

[TOC] Pas de traces de Nilson.

[Idée] L'endroit (càd le complexe industriel) ressemble à s'y méprendre au bâtiment que l'on voit sur la photogra-

phie prise par Charles Grant.

[TOC] En examinant l'endroit dans son ensemble, un PJ découvre une zone dont la surface semble avoir été brûlée : les herbes sont calcinées et flétries sur environ un demi hectare.

A plusieurs endroits, le sol porte des marques étranges comme si un objet lourd avait laissé ses empreintes. L'agencement de ces traces fait immanquablement pensé aux pieds d'un engin qui se serait posé sur la prairie.

[TOC] Et toujours des traces de pneus à proximité (celles du camion bien entendu).

Aux PJ de décider de la marche à suivre.

Il est évident que la clé du mystère se trouve quelque part sur ce site industriel abandonné.

Les PJ peuvent décider de se mettre en embuscade sur la plaine et passer la nuit là ; ils peuvent aussi se lancer dans l'exploration des tunnels de la mine.

La nuit, tous les chats sont gris, trop gris parfois !

Si les PJ décident de passer la nuit sur le site, ils ont intérêt à bien se planquer.

Vers minuit, un ronronnement étrange et lointain se fait entendre.

Le bruit se déplace et vient se placer à la verticale du site.

Soudain, un faisceau lumineux jaillit du ciel nocturne et commence à balayer les abords des installations minières.

[CON vs. 20 + SAN 1d4/1d6] Si les PJ sortent à découvert, le faisceau aura tôt fait de les englober ; ils devront réussir un test de résistance (un test de Constitution sur la table de résistance contre un score de 20) et un test de Santé Mentale).

En cas d'échec, ils succombent à une torpeur surnaturelle et brutale qui les plongent dans le néant.

[Se Cacher] [CON vs. 20 + SAN 1d4/1d6] Si les PJ restent planqués, le faisceau fouillera le site et finira par se rapprocher de leur cachette. Les PJ devront réussir des tests de Se Cacher. Un échec signifie que le faisceau les a localisés. Ils devront alors réussir le test de résistance à la torpeur et le test de Santé Mentale.

Si un des PJ réussite à la torpeur, il sera le témoin de l'atterrissage d'un engin ovale, sombre et émettant un léger ronronnement. L'appareil se pose sur six pattes articulées. Un panneau s'ouvrira sans bruit et plusieurs petits êtres humanoïdes en sortiront.

Ils s'avanceront vers les PJ neutralisés et les emmèneront vers l'un des entrées de la mine de nickel.

[CON vs. 20] Au cas où le ou les PJ tenteraient de les attaquer, les Gris utiliseront le faisceau pour les neutraliser.

Il est important que tous les PJ soient capturés.

Si d'aventure un des PJ échappait au faisceau neutralisant, à vous d'improviser...

Le temps perdu

(Les PJ ont été capturés par les Gris et se réveillent dans leur base secrète, aménagée dans les tunnels de la mine de nickel)

Les PJ ne se souviennent de rien, sauf d'une lueur aveuglante et d'une torpeur étrange.

Ils sont dans le noir complet, une obscurité gluante et malsaine.

Ils entendent le bruit de l'eau qui dégoutte comme dans un caverne et une odeur de moisissure et de cave humide les prend aux narines.

Il fait froid.

Ils n'ont plus leurs armes ni leur matériel.

Mais ils sont libres de leurs mouvements.

A tâtons, ils explorent l'endroit et finissent par trouver un sac à dos contenant une lampe à gaz (du matériel de mine). Elle fonctionne encore et la réserve contient assez de carburant pour au moins deux heures.

La lumière jaillit, dévoilant un entrepôt souterrain bétonné et une porte coulissante métallique donnant sur un conduit étançonné.

Sur le mur, une indication « B3 », sans doute le numéro de l'entrepôt.

[Idée] Si les PJ sont dans la mine de nickel, ils peuvent en déduire qu'ils sont dans l'entrepôt B du niveau -3.

Autour d'eux, il y a des caisses et du matériel de mine : des lampes et quelques pardessus, des chaussures de travail et des gants. Il y a même un marteau piqueur.

[TOC + Médecine] Un examen rapide d'eux-mêmes et l'horrible réalité les frappe comme un coup de poing : ils portent tous les mêmes marques que Berta Beaumont, une série de petites cicatrices anciennes sur le pourtour du crâne, à peine perceptibles. Les traces d'une intervention chirurgicale dont ils ne savent rien.

[SAN 1d4/1d6] Cette découverte ne peut que plonger les PJ dans un désarroi profond.

Howard JOHNSON

Soudain, du bruit, des pas précipités et une espèce de baragouins incompréhensibles. Dans la lueur vacillante de la lampe à gaz, une apparition : un homme au visage hagard, les vêtements déchirés, de la boue jusqu'aux genoux.

L'homme s'exprime de manière totalement incompréhensible et incohérente.

Il semble avoir perdu la raison.

Ses vêtements épais et grossiers sont maculés de sang.

[Idée] L'homme répond au signallement d'Howard Johnson, le bûcheron.

[Médecine] A en juger par son état, il a passé les dernières deux semaines dans les tunnels de la mine (malnutrition et déshydratation).

Il porte lui aussi les cicatrices énigmatiques.

Explorer les tunnels

Accompagnés de Johnson qui les suit comme un animal apeuré, les PJ continuent l'exploration de la mine.

[TOC] Dans un des couloirs, ils découvrent un corps.

[Médecine] La mort remonte à une semaine environ. La cause du décès : le crâne défoncé par un objet contondant, peut-être une grosse pierre. Qui a tué cet homme ? Peut-être Howard Johnson ? Ce dernier reste prostré, suivant les PJ comme un chien, ne répondant aux questions que par des jappements et des gémissements pitoyables.

Au détour d'un tunnel, les PJ finissent par trouver une cage d'élévateur.

Bien que l'installation soit hors service, il est possible d'emprunter l'échelle de service.

[Grimper] Attention, les échelons métalliques sont rendus glissants par l'eau et la mousse qui s'est développée dans ces tunnels mal aérés et à l'abandon.

Une chute pourrait s'avérer mortelle (-2d10), au mieux quelques fractures.

La cage d'élévateur mène les PJ deux niveaux plus haut (càd le -1).

Ici, les murs semblent recouverts d'une mousse phosphorescente.

[Botanique] Bien que fort proche des mousses connues, celle-ci a quelque chose de malsain, d'anormal difficile à définir clairement.

Au bout d'un moment, les PJ aperçoivent une lueur au fond du couloir, puis des ombres, petites. Des silhouettes se forment : une grosse tête, des bras longs et de courtes jambes autour d'un buste ridiculement maigre.

Soudain, une troupe grotesque de petits êtres passent au bout du couloir, des pas rapides et fébriles. Les créatures n'ont pas remarqué la présence des PJ.

Continuant leur exploration, les PJ arpentent des tunnels aux murs toujours couverts de cette mousse lumineuse et d'insolites concrétions dont la nature végétale ou minérale laisserait perplexe n'importe quel botaniste.

Dans une salle voûtée, les PJ découvrent des espèces de chrysalides suspendues au plafond ; à première vue, elles sont vides.

Dans une autre salle, un déconcertant

appareillage fait sinistrement penser à un bloc opératoire.

Les salles voisines comportent un équipement similaire mais l'une d'elle contient... un homme allongé, inconscient. Son crâne a été incisé et une marque en cours de cicatrisation sur le pourtour de sa tête témoigne de la récente opération.

Pas de doute à avoir : il s'agit bel et bien de Charles Grant, l'auteur de la photo.

L'attaque du Mi-Go

Soudain, un bruit dans le couloir...

Une créature apparaît dans l'encadrement de la porte, une vision à la fois fantastique et démentielle.

Une créature rosâtre, un corps crustacéen portant une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs membres articulés ; une espèce d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes lui tient lieu de tête...

La créature semble fort contrariée par la présence des PJ.

Le combat doit être rapide.

La créature prendra la fuite assez rapidement, laissant aux PJ le temps de fuir eux aussi.

Autour des PJ, de nouveaux bruits venant de partout à la fois ; des rumeurs, des crissemments de corps épais qui se glissent dans les tunnels.

Les créatures sont à leur recherche et n'auront de cesse de les trouver.

[SAN 1d6/1d10] Si les PJ perdent les pédales, la panique les envahit. Ils courent sans vraiment savoir où ils vont. La seule idée qu'ils ont en tête est de FUIR.

Au bout d'un moment, les PJ sont pris d'une torpeur similaire à celle qui les a déjà terrassés auparavant.

[CON vs. 20] Ils s'effondrent tous dans un néant sombre et inquiétant.

Retour à Smithville

Les PJ reprennent conscience : ils sont dans une chambre d'hôtel, en fait leur chambre d'hôtel à Smithville.

Il leur faut quelques minutes pour réaliser où ils sont et tout à coup, tous les souvenirs et les images des tunnels, des créatures, du bloc opératoire et de l'ignoble et blasphématoire chose qui les a assaillis défilent dans leur tête à toute vitesse, leur laissant une impression désagréable de vertige.

Quelques heures plus tard...

Le shérif leur explique que deux hommes, des agents du gouvernement comme eux, les ont amenés à l'hôtel.

C'était il y a deux jours. Les agents fédéraux ont expliqué que les PJ avaient été victimes d'émanations de gaz dans les anciennes mines de nickel

et qu'ils risquaient d'être encore dans le coma pendant quelques jours mais qu'il n'y avait pas à craindre pour leur vie. Il fallait juste que leur organisme évacue les toxines du gaz.

Ils ont donc confié les PJ inconscients au shérif et sont repartis à la mine afin de prévenir tout nouvel accident. Les agents ont ajouté qu'il allait y avoir des lueurs dans le ciel au-dessus des installations minières, simples émanations résiduelles de gaz s'enflammant au contact des couches d'air froid.

Et en effet, durant les deux dernières nuits, les habitants de Smithville ont pu observer d'étranges phénomènes lumineux dans le ciel nocturne.

La vérité

Que s'est-il passé en vérité ?

Une fois les PJ neutralisés, ils ont été ramenés à la surface par les Gris.

Là, deux agents du MAJESTIC-12 (ceux qui avaient déjà fouillé la maison de Charles Grant et interrogé certains habitants de la ville) les ont pris en charge et conduits à Smithville.

Après quoi ils sont revenus à la mine pour superviser l'évacuation de la base des Gris et de leurs maîtres Mi-Go.

Ils ont ensuite dynamité les tunnels et enterré ainsi les dernières preuves de la présence des entités extraterrestres dans la région.

Leur mission accomplie, ils ont quitté la région.

Pourquoi les pjs sont-ils encore en vie ?

La réponse à cette question réside peut-être dans la nature même de la mystérieuse opération chirurgicale qu'ils ont subie...

Epilogue

De la mine de nickel, il ne reste plus qu'un amas de gravats, de briques et de tôles pliées et des tunnels condamnés. Les installations minières semblent avoir été dynamitées.

Howard Johnson a disparu, ainsi que Charles Grant.

Jack Nilson est mort.

Les PJ n'ont plus qu'à rentrer au bercail et faire leur rapport au Delta Green. Est-il judicieux d'y faire mention de l'opération chirurgicale qu'ils ont subie contre leur gré ? A eux d'en décider.

Un examen au scanner révélera un petit objet d'origine et de nature inconnue, sphérique et gros comme une tête d'épingle, placé au centre de la masse cérébrale. Le retirer semble impossible. Une opération risquerait au mieux de transformer le patient en légume, au pire en viande froide (les PJ peuvent toujours tenter le coup mais l'opération

à 30% de chance de réussite sans séquelle ; au-delà, les séquelles peuvent varier : paralysie, handicap grave, atteinte aux capacités de réflexion, du langage, etc.)

[SAN 1d3/1d6] La révélation même de l'existence de cet objet intrus dans leur corps est un choc psychologique pour les PJ.

Tous les PJ peuvent ajouter 5% à leur compétence Mythe de Cthulhu.

Les Protagonistes

Mi-Go

Points de vie : 10
Pinces 30% 1d6 + prise
Perte de points de santé mentale : 0/1D6
(pages 113-114)

Les GRIS

Points de vie : 8
Perte de points de santé mentale : 0/1D3

Les gris ne sont pas des combattants mais juste les marionnettes des Mi-Go (cfr. Delta Green)

Les agents de MAJESTIC-12

Points de vie : 12
Conduire automobile 50%,
Ecouter 30%, Esquive 40%, Se cacher 30%
Pistolet Smith & Wesson M469
9mm, 65%, 1D10.