

Les Machinations des Mi-Go

« Leur principal refuge immédiat est une planète encore inconnue et quasiment dénuée de lumière, en périphérie de notre système solaire, au-delà de Neptune, et la neuvième après le soleil. Elle est, comme nous le pensions, ce que les autres surnomment Yuggoth dans certains écrits mystiques anciens et interdits et sera bientôt l'objet de réflexion de plusieurs penseurs de notre monde, dans leurs tentatives de faciliter les conversations mentales... »

- H.P. Lovecraft, *The Whisperer in Darkness*

Une grande partie des éléments sur les Mi-Go conçus pour le supplément *Delta Green* d'origine n'ont jamais été publiés. En raison de choix éditoriaux, de manque d'espace, d'enlèvement par les extraterrestres et de nombreuses autres raisons obscures, la plupart des informations, indices et caractéristiques concernant les Mi-Go n'a pas été incluse dans le supplément. Vous les trouverez ici. Nous avons également compilé les sorts et technologies Mi-Go tirés de plusieurs livres de *L'Appel de Cthulhu*. Vous trouverez ici de nombreuses informations avec lesquelles torturer, effrayer et détruire vos investigateurs préférés. Amusez-vous!

Nous remercions plus particulièrement Sam Johnson, dont le scénario *A Resection of Time* (publié par Chaosium, Inc.) a fourni les informations sur l'Étui à cerveau qui sont reproduites ici. Merci aussi à Lynn Willis de Chaosium, qui a aidé Sam dans *A Resection of Time*.

Les autres mondes

Pour amorcer la discussion, nous devons élargir nos perceptions et voir l'image dans son intégralité. Bien que les machinations des Mi-Go s'étendent bien plus loin qu'à notre seul système solaire, nous devons composer avec nos connaissances limitées. Nous commencerons avec Yuggoth, la planète qui semble être la première base des Mi-Go dans notre système solaire, et qui demeure leur principal point d'attache. Nous autres humains la connaissons sous le nom de Pluton.

Pluton (Yuggoth)

Pluton a été découverte en 1930 par l'astronome américain Clyde Tombaugh à l'observatoire Lowell, près de Flagstaff en Arizona. Nommée ainsi d'après le dieu romain du sous-monde, c'est une planète naine (bien que ce fait puisse faire encore l'objet de discussions entre les astronomes) au-delà de ce qui était le dernier satellite connu du soleil à l'époque : Neptune. Les humains n'ont pas appris grand-chose sur elle depuis. Bien que la plupart des planètes intérieures du système solaire aient été étudiées à l'envi et qu'une grande partie des planètes extérieures aient été analysées par des sondes robotisées, Pluton demeure un mystère.

Au cours des années passées à observer cette sphère lointaine, plus petite que la lune terrestre, un seul fait important a été découvert : une lune, vue à la fin des années 1970. Cette petite boule orbite de manière irrégulière autour de Pluton et n'apparaît que sous la forme d'un point lumineux, même au plus puissant télescope. Elle a été appelée Charon, comme le passeur mythique du Styx. Avant que les disputes quant au statut de Pluton ne fassent brièvement les gros titres, la découverte de cette petite lune a marqué autant le début que la fin de l'intérêt du public. Cependant, ce même public intéresse considérablement les êtres qui vivent sur Pluton.

Pluton, oubliée lors des recherches sur le système solaire, est la source d'un mal qui manipule et contrôle les dirigeants des plus puissantes nations terrestres. Majestic-12 et le président des États-Unis ont plus ou moins



dans la ville de pyramides à certaines époques de l'année. Ces phénomènes sont évités par les Mi-Go et les excavations cessent à ces périodes.

L'environnement de Yuggoth

Yuggoth n'a pas d'atmosphère au sens où les humains l'entendent. C'est un vide compact qui provoque instantanément la mort des créatures terrestres. Les températures basses, l'absence de pression et l'inexistence d'une atmosphère respirable détruisent rapidement les tissus organiques fragiles. Les poumons explosent si de l'air est inspiré, les yeux crèvent suite à la différence de pression et le sang entre en ébullition lorsque les gaz y entrent, voilà une partie des moyens qui mettent inévitablement un terme à tous les processus terrestres biologiques en quelques secondes.

En plus des éléments connus, tels le nitrogène et le méthane, plusieurs composés inconnus sur Terre existent sur Yuggoth. L'un des éléments anonymes sur Yuggoth est un fluide noir et visqueux qui recouvre la surface à basse gravité de la planète, comme s'il y était collé. Il garde la chaleur et couvre de petites zones de la surface, formant de petits bassins de gélatine. Les Mi-Go construisent souvent leurs villes sous ce liquide et peuvent le traverser aussi facilement qu'ils volent dans l'espace. Il est instantanément mortel pour les humains et s'enflamme s'il est exposé à la moindre molécule d'oxygène.

La roche noire avec laquelle les Mi-Go bâtissent leurs villes se trouve en abondance sous la surface de Yuggoth. Bien qu'elle soit de faible densité, elle surpasse facilement les substances les plus solides connues de l'homme et n'existe sur Terre que parce que les Mi-Go en ont apporté avec eux.

Dans les dimensions supérieures, il existe des éléments et composés inconnus des quatre autres dimensions. Les corps extraterrestres des Mi-Go sont réceptifs à ces composés hyperdimensionnels, dont le plus commun est l'éther de Newton. Ce gaz n'existe que dans les dimensions supérieures et est inutile aux humains et créatures pris et limités dans quatre dimensions. C'est dans cet éther que les Mi-Go et autres créatures du Mythe battent des ailes pour se propulser à travers l'immensité de l'espace apparemment infini. Et c'est cet éther que les Mi-Go respirent sur Yuggoth. De petits pores sur le corps des Mi-Go s'ouvrent et se ferment constamment dans le vide apparent, aspirant et respirant ce gaz hyperdimensionnel invisible.

Une myriade d'environnements artificiels a été créée sur Yuggoth par les Mi-Go, reproduisant toutes les conditions existantes. Cela sert à étudier la biologie des créatures limitées à ce que les Mi-Go considèrent comme des environnements extrêmes (ce qui inclut la Terre) sans nuire aux sujets étudiés.

Mi-Go, afin de former une organisation grossière d'espions qui tiendraient l'humanité éloignée.

Ce système s'est avéré peu pratique et trop d'éléments étaient incontrôlables. Il a été abandonné peu avant la Deuxième Guerre mondiale. C'est à cette époque que les Mi-Go ont construit leurs automates Greys et ont élaboré leur couverture. Ils se sont retirés vers de nouvelles bases et ont détruit toutes les installations Mi-Go accessibles aux humains, afin d'éviter que les armées humaines en guerre et toujours en mouvement ne découvrent leurs anciens postes. De nos jours, les Mi-Go se trouvent rarement sur Terre en grand nombre. Ils préfèrent rester à bonne distance des humains et les surveiller depuis la lune, Mars et Yugoth.

Majestic-12 et les Mi-Go

Après l'incident à Groversville, au Tennessee (décrit dans « Convergence », un scénario de *Delta Green*), Majestic-12 a pris connaissance de l'existence des Mi-Go. Cependant, l'organisation a déjà par le passé rencontré plus d'une quinzaine d'espèces « extraterrestres » (bien que certaines soient, sans que Majestic-12 le sache, originaires de la Terre) et présume tout simplement que ce que les Greys lui rapporte est véridique. Les Greys prétendent que de nombreuses formes de vie se trouvent dans l'espace, toutes n'étant pas aussi amicales qu'eux, et que plusieurs sont venues sur Terre pour établir des contacts avec l'humanité par le passé. Les Greys affirment qu'ils n'ont que les intérêts de l'humanité à cœur et que les humains doivent être protégés des diverses créatures malveillantes ayant accès à des technologies surpassant les armes humaines. Tous les membres de Majestic-12 ne croient pas ce que les Greys avancent, bien que les théories quant aux véritables motivations des Greys soient aussi variées et invérifiables que l'appartenance des Greys à une véritable race. L'absence de consensus au sein du conseil directeur de Majestic-12 assure que le secret des Mi-Go soit gardé. Les membres du conseil ne parviennent pas à se mettre d'accord sur un changement d'attitude face aux Greys, ni sur une politique générale eu égard aux contacts avec les extraterrestres. Cela permet que le secret des Greys soit tu. La relation des Greys avec le conseil est, depuis son commencement, devenue parasitaire. Majestic-12 compte sur les Greys pour obtenir des technologies et des informations tout en essayant (sans succès jusqu'à présent) de trouver un plan d'attaque efficace contre eux. Par simple précaution, bien sûr. Majestic-12 a réalisé qu'elle était en position précaire et espère s'en sortir à tout prix. Mais d'abord, il leur faut bien sûr se mettre d'accord sur la façon de faire...

Les Greys

En fait, les Greys ne sont rien d'autres que des automates biologiques contrôlés à distance par les Mi-Go pour maintenir leur secret et réduire l'impact mental que le contact avec les Mi-Go inflige. Par le biais de ces automates, les Mi-Go espèrent étudier les humains sans avoir à subir les effets néfastes sur la santé mentale des humains provoqués par les rencontres entre les deux races.

Un seul Mi-Go peut contrôler un nombre de Greys égal à son niveau d'INT. La portée de ce contrôle dépend de la mission. Certains engins Mi-Go permettent de prolonger la portée de ce contrôle pendant un court laps de temps, mais sur des distances de plusieurs années-lumière.

Caractéristiques

De manière générale, il n'existe qu'un seul type de Grey. Les Mi-Go pourraient assurément créer des Greys sur mesure qui répondraient à des fonctions particulières, mais ils ne ressentent pas le besoin de le faire.

Physiologie

Les Greys sont des formes de vie à base de carbone, de forme anthropoïde. Ils sont très similaires aux humains sous plusieurs aspects. Le Grey moyen mesure 1m20 et pèse environ 45 kg. Leur crâne est plus large que la moyenne (et le cerveau est un organe rose lisse). Ils sont imberbes, ont des lèvres fines et des yeux énormes en forme d'amande, dépourvus de blanc. Leurs mains ont quatre longs doigts, le plus long étant l'auriculaire. Comme les humains, leur pouce est opposable. Les bras des Greys sont longs et maigres mais, outre cela, leur anatomie est semblable à l'anatomie humaine. Les Greys n'ont pas d'organe sexuel apparent et ils semblent n'avoir pas plus d'organe sexuel interne. Ils vivent de photosynthèse et leur système digestif s'est atrophié, à l'instar de l'appendice des humains. Au lieu de digérer la nourriture, leur peau amasse l'énergie nécessaire grâce à la réaction du soleil sur la substance semblable à la chlorophylle qui compose leur sang. Leur sang circule à travers le corps grâce à un organe semblable au cœur situé dans leur poitrine. Le liquide circule sous la peau, collecte l'énergie du soleil, la livre partout dans le corps, ramasse les déchets internes et les excrète via la peau. Ces déchets sont ce qui donne aux Greys leur odeur distinctive de carton brûlé.

L'absence de soleil durant une courte période (d'environ huit heures) provoque l'entrée en stase biologique des Greys (les Mi-Go utilisent une forme de lampes solaires lorsqu'ils gardent les Mi-Go dans des endroits privés de lumière naturelle). Cette torpeur rend le Grey incapable de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit à nouveau exposé au soleil. Ils peuvent aussi



Les Machinations des Mi-Go

Grey

Caractéristiques

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	3D6-1	9-10
CON	3D6	10-11
TAI	3D6-1	9-10
INT	voir notes ci-dessous	
POU	3D6+3	13-14
DEX	3D6-1	9-10

Valeurs dérivées

Mouvement	7
Impact	+0
Points de Vie	9-10

Compétences

Les Greys peuvent utiliser toutes les compétences du Mi-Go qui les contrôle.

Combat

- Baguette électrique 51 %
Dégâts, 1, 1D3 ou 1D6 (voir page 23)

Sortilèges

Les Greys peuvent lancer tous les sorts connus par le Mi-Go qui les contrôle et peuvent puiser dans le POU ou dans la réserve de points de Magie du Mi-Go ou du Grey, mais pas dans les deux à la fois.

Armure

Aucune

Perte de Santé mentale

0/1D3 points de Santé mentale pour avoir vu un Grey.

Équipement

Équipement chirurgical

Notes

Le niveau d'INT du Grey est égal à celui du Mi-Go qui le contrôle. Sans contrôle, le Grey respire et tient debout, mais n'a aucune autre fonction, il demeure inerte.

Une analyse de Majestic-12 a démontré que ce langage n'était rien de plus que des « phrases » fragmentaires quasiment dénuées de liens avec les phrases précédentes ou suivantes. En réalité, les Mi-Go ne veulent pas que les humains aient une chance d'examiner leur propre langue écrite et ils ont donc élaboré une langue créole dans le seul but de fausser les enquêtes maladroites des humains. Majestic-12 en est en effet venue à la conclusion que les Greys ont développé un esprit de ruche dans leur lointain passé, ce qui a mené à l'inutilité de leur ancien langage, qui n'est maintenant utilisé qu'à des fins cérémonielles. En fait, le langage est simple car il a été élaboré à la va-vite par des êtres qui comprennent mal les langues linéaires.

Majestic-12 pense que chaque Greys est en communication constante avec tous les autres Greys, de manière instantanée, indétectable et quelle que soit la distance. Lorsqu'ils sont interrogés sur ce lien psychologique, les Greys semblent ne pas comprendre le concept de télépathie. Majestic-12 a émis l'hypothèse qu'un lien aussi fondamental rend la conception d'une vision aussi limitée difficile à comprendre pour les Greys, que le lien leur est à ce point intrinsèque qu'ils ne peuvent pas le saisir en des termes humains.

En fait, les Greys sont bel et bien liés les uns aux autres, mais pas comme Majestic-12 le pense. Ils sont reliés par le biais des Mi-Go qui les contrôlent. Ce qui ressemble à un esprit de ruche provient simplement du fait qu'un seul esprit contrôle les actions de plusieurs corps et que toutes les informations sont partagées de cette manière.

Religion

Très peu de choses sont connues sur la théologie des Greys, si tant est que ce concept puisse leur être applicable. Des symboles

d'apparence religieuse apparaissent dans leurs écrits, certains ayant été visiblement influencés par les cultures terrestres antérieures, comme la croix, l'ankh et l'œil qui voit tout, bien que leur signification (aux yeux des Greys) se soit perdue au fil du temps. Les Greys ne parlent pas de grand-chose hormis de faits et lorsque les sujets abordés touchent à la métaphysique, ils cessent de parler ou semblent ne pas comprendre les questions posées.

Les Greys font parfois référence à un Créateur. Le Créateur semble être l'entité qui a bâti l'univers matériel pour des raisons obscures. Les Greys prétendent savoir pourquoi l'univers a été créée, mais affirment que l'humanité ne pourrait pas comprendre ce concept et demeurent donc muets quant à leurs croyances à ce sujet.

Technologie

La technologie des Greys – d'une fonction semblable à la technologie Mi-Go dont elle provient, mais sous des formes différentes – est conçue pour plaire aux humains par des formes soigneusement étudiées pour ressembler à celles des technologies humaines classiques. Plus particulièrement, la technologie des Greys a été conçue pour pousser l'humanité à conclure que les Greys sont semblables à l'espèce humaine, mais plus vieux et plus avancés. Bien que leurs engins soient similaires à ceux produits par la science terrestre, leur fonctionnement et leur finalité sont étranges. Malgré tout, il semble tout de même qu'une technologie logique soit à l'œuvre. Ceci est en conflit direct avec la science Mi-Go, qui est presque aussi dommageable à l'esprit humain que leurs armes le sont envers la biologie humaine. Les Mi-Go ont atténué les effets désastreux sur l'esprit humain de la compréhension des principes hyperdimensionnels pour produire



De mystérieux ouvrages

Cuisiner l'homme (édition des Greys)

« ... le sujet avance dans ses motivations selon l'arrangement de matière spécifique selon la détermination des porteurs humains. Une conscience désincarnée provoque une désintégration quadruple dudit procédé auprès des porteurs humains. Les résultats de ces tests sont inutiles. En utilisant une dérivation limitée lors du processus, nous sommes parvenus à obtenir des événements consécutifs au sein du spectre de perception limité des humains. Grâce à cette coopération, nous étudierons à l'envi les procédés de leur conscience naturelle, sans interruption, éliminant ainsi le risque de désintégration de la conscience. Le modèle de l'esprit humain est le suivant... »

Langue : Anglais

Complexité : Ardu (90 %)

Durée : Années

Mythe : 5

SAN : 1 en cas de test réussi de Sciences formelles : génétique

Tests de compétences : Chirurgie, Médecine, Premiers soins, Sciences de la vie : biologie, Sciences de la vie : botanique, Sciences de la vie : pharmacologie, Sciences formelles : chimie, Sciences formelles : génétique

Sortilèges : Aucun

Ce document énorme, plus de 3 500 pages de texte écrit serré, contient les clés de la génétique terrestre (et extraterrestre). Grâce à lui, Majestic-12 a conquis tous les aspects de la condition humaine. Le clonage, la transplantation d'organes, l'immortalité, tout est couvert en détail dans le livre. Cependant, son utilisation n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire.

Apparemment, en plus d'être un livre d'apprentissage, il s'agit également d'un test. Cachés au cœur des formules complexes se trouvent des pièges destinés à tester les capacités de l'esprit humain. Les pièges provoquent d'horribles problèmes dans les expériences proposées par le livre, mais celles-ci commencent tellement facilement qu'il est difficile de déceler le piège dès le début. C'est pourquoi le personnel de Majestic-12 n'utilise pas encore le livre, hormis en cas d'extrême urgence ou pour certaines expériences.

En plus d'être dangereux à utiliser, le texte est difficile à comprendre. Les lettres, mots et phrases sont trop serrés pour être lus facilement. Il n'y a aucun en-tête, pas de séparation et pas d'espaces. Cela rend la lecture excessivement difficile.

Cette édition originale du livre, en plus de peser presque six kilos, est faite d'un matériau inconnu. La couverture est composée de minces bandes d'une sorte de cuir flexible qui

ressemble à la peau parfaitement lisse d'un lézard. Elle est toujours froide et moite. Les pages sont faites d'un matériau semblable, mais plus fin. Les pages ne se froissent pas, ni ne brûlent.

Procéder à un examen scientifique minutieux de ce livre mènera à la conclusion qu'il s'agit d'un livre extraterrestre.

Les extraits de Cuisiner l'homme

Pour rendre *Cuisiner l'homme* plus facile à utiliser, Majestic-12 a divisé le livre en volumes plus petits, plus concis et plus clairs. Ces ouvrages sont contenus dans des classeurs de couleurs spécifiques, selon le sujet. Sur la couverture est écrit : TOP SECRET ORCON/MAJESTIC.

Classeur bleu de Cuisiner l'homme (le cerveau)

Langue : Anglais

Complexité : Complexe (70 %)

Durée : Années

Mythe : 2

SAN : 1 en cas de test réussi de Sciences formelles : génétique

Tests de compétences : Sciences de la vie : biologie, Sciences formelles : génétique.

Classeur rouge de Cuisiner l'homme (le système nerveux)

Langue : Anglais

Complexité : Complexe (70 %)

Durée : Années

Mythe : 2

SAN : 1 en cas de test réussi de Sciences formelles : génétique

Tests de compétences : Sciences de la vie : biologie, Sciences formelles : génétique.

Classeur jaune de Cuisiner l'homme (biologie générale)

Langue : Anglais

Complexité : Complexe (70 %)

Durée : Années

Mythe : 3

SAN : 1 en cas de test réussi de Sciences formelles : génétique

Tests de compétences : Chirurgie, Médecine, Premiers soins, Sciences de la vie : biologie, Sciences formelles : génétique.

Classeur vert de Comment servir l'homme (produits chimiques et drogues)

Langue : Anglais

Complexité : Complexe (70 %)

Durée : Années

Mythe : 2

SAN : 1 en cas de test réussi de Sciences formelles : génétique

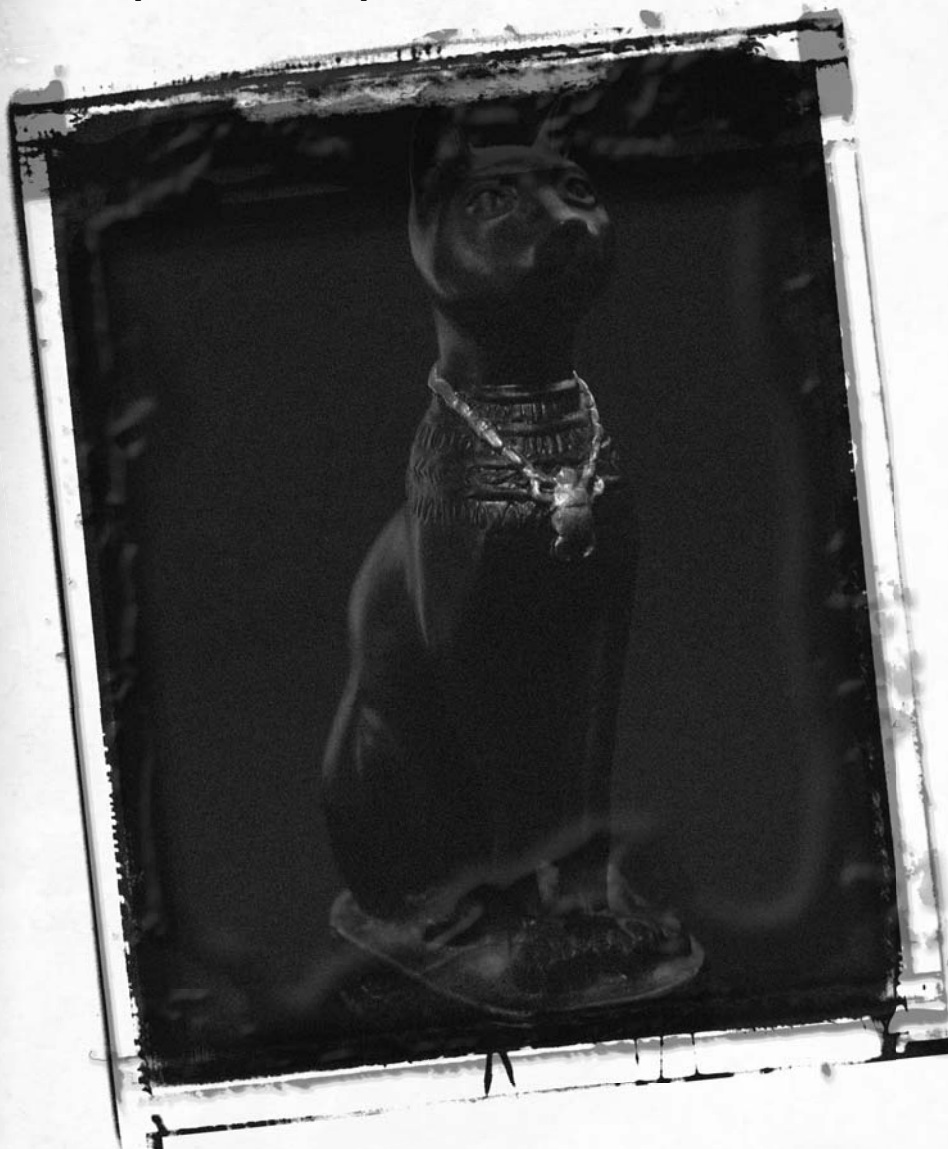
Tests de compétences : Sciences de la vie : biologie, Sciences de la vie : pharmacologie, Sciences formelles : chimie, Sciences formelles : génétique.

Hautement considéré au sein du Réseau de New York, Agdesh, même s'il manque d'ambition, est presque aussi puissant qu'Alzis en savoir et en pouvoir. Contrairement aux autres membres de la Destinée qui demeurent incertains de l'identité d'Alzis en tant qu'avatar de Nyarlathotep, Emir se prosterne à ses pieds chaque fois qu'il en a l'occasion. Aussi, contrairement aux autres, il est toujours dans les bonnes grâces d'Alzis.

Agdesh est un individu difficile à cerner et derrière un masque constant de calme et de sérénité se cache un esprit complètement déréglé dans lequel il est difficile de voir quoi que ce soit (les tests de Psychologie contre lui se font à -30%). Même s'il maîtrise plus d'une dizaine de langues et de compétences, il n'en demeure pas moins modeste et tranquille. Il lui arrive tout de même de mettre un peu de sarcasme dans ses propos ou de feindre l'ignorance sur un sujet qu'il maîtrise parfaitement.

Objets magiques

Agdesh emporte souvent avec lui deux sceptres qui ajoutent 5D20 à ses points de Magie. Il s'en sert autant pour jeter des sorts que pour résister aux assauts. Il peut les conjurer instantanément s'ils se trouvent dans son champ de vision et il n'y a que lui qui puisse les manier. S'il vient à mourir, les sceptres seront réduits en poussière.



Description physique

Agdesh est un homme petit et modeste au teint basané et aux dents blanches éclatantes. Il souffre d'un léger embonpoint, mais sinon il est très en forme pour un homme d'environ 50 ans. Son visage est plaisant, quoique très ordinaire et ses vêtements sont toujours impeccables et hors de prix, bien qu'un peu passés de mode. Il porte souvent des lunettes fumées (sans prescription) Oliver Peoples, ce qui assombrit son regard. La marque de la Destinée se trouve sur son poignet gauche (voir p. 43).

Hetep

Cette créature immortelle et meurtrière prend généralement l'apparence d'un petit chat persan blanc et touffu. Lorsqu'il est provoqué ou que son maître Agdesh est menacé, il se transforme sur le champ en horrible démon qui se tient debout sur ses pattes postérieures et tue en se servant de ses griffes, de ses crocs et de sa langue préhensile. S'il est tué d'une quelconque façon, il se ratatine en momie de chat vieille de plusieurs milliers d'années.



Hetep

(chat/démon)

Caractéristiques

CON	04/20	Endurance	20/99 %
DEX	16/18	Agilité	80/90 %
FOR	03/20	Puissance	15/99 %
TAI	01/12	Corpulence	05/60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	-4/+2
Points de Vie	3/16
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	95%
Discrétion	95%
Pister	75%
Se cacher	95%


Compréhension

Anglais	30%
Arabe	30%
Égyptien démotique	30%

Combat

• Avec la langue	75%
Dégâts, suffocation semblable à la noyade	
• Griffes	50%
Dégâts, 1D6+2+Impact	
• Morsure	35%
Dégâts, 1D6+Impact	

Perte en Santé mentale : perte automatique de 1D6 points de Santé mentale à la vue du démon.



Emily connaît les bases du projet de son père car il en discutait ouvertement avec la mère d'Emily avant sa mort (malgré le secret imposé par la Marine). La mère d'Emily était persuadée que la Marine était responsable de la mort de son mari, en raison de sa « découverte » et elle a transmis ses désillusions à sa fille, avant sa mort en 1963. Emily sait que son père était un homme important et qu'il a créé une sorte de dispositif pour le gouvernement qui s'est avéré « trop dangereux » à l'emploi. Elle pense que le dispositif rendait les navires invisibles au radar, mais que les effets secondaires étaient terribles pour l'équipage. Emily a gardé un paquet de lettres de son père, mais la plupart sont sans rapport avec le projet. Des dizaines de lettres d'amour, de la correspondance personnelle avec des collègues sur des choses banales, et diverses menues dépenses quotidiennes constituent l'essentiel des documents.

Cependant, dans le lot se trouve la lettre de Timothy Michaelson, datée du 21 décembre 1942, qui informait Turner de la découverte du résonateur Tillinghast du mystérieux Rathke Franklin. C'est le seul indice qu'Emily Turner possède et qui touche directement le projet Mirage III, même si elle ignore son importance et ne l'a regardée brièvement qu'une fois, il y a longtemps.

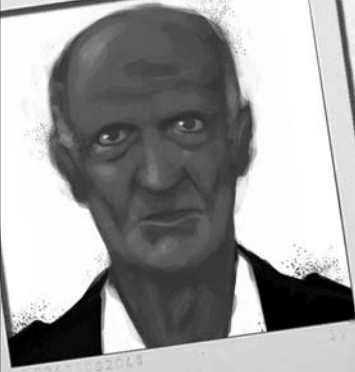
Outre ses possessions, elle en sait très peu sur le projet de son père et ne partagera cette information qu'avec ceux qu'elle veut bien croire, mais pour le moment, elle ne fait confiance à personne.

Le sort de Townsend Brown

Townsend Brown s'est lancé dans une lucrative carrière consacrée au domaine relativement étrange de l'électromagnétisme. À la suite d'une grave dépression à la fin de 1943, après l'échec du projet Rainbow/Mirage, Brown a travaillé pour la Société Lockheed-Vega Aircraft en Californie. Brown s'est consacré aux problèmes du balayage radar à longue distance pour la société et y était reconnu comme un travailleur fiable et compétent. Il n'a jamais été convoqué par les enquêteurs à la suite de la catastrophe.

Durant ses loisirs, Brown s'est intéressé aux recherches sur la gravité, un sujet qu'il suivait de loin depuis longtemps. Il a rencontré quelques petits succès au début avec des appareils qu'il a appelés « graviteurs » qui, à grâce à des diélectriques (une substance qui porte une charge, mais ne la transmet pas aux objets à proximité), pouvaient causer des pertes ou gains de masse dans des objets et même les faire flotter dans certaines circonstances. Pendant ce temps, les services secrets de la Marine gardaient un œil très attentif sur Brown. Des fonctionnaires craignaient qu'il ne tente de reprendre les résultats de l'expérience Mirage III à ses propres fins et déclenche les forces destructrices du résonateur, ou bien que

John Gates



John Gates

(capitaine James Francis Polson)
Le paradoxe de la boucle en action,
86 ans

Type : caucasien

Éducation : Académie navale d'Annapolis, Centre de renseignements de la marine, entraînement de Seal

Métier : président de Gates Brokerage (ancien Navy Seal)

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	41

Compétences

Athlétisme	18 %
Bureaucratie	47 %
Comptabilité	74 %
Crédit	99 %
Discrétion	45 %
Écouter (diminué par l'âge)	12 %
Explosif	63 %
Métier	
Informatique	54 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Nage	65 %
Orientation	39 %
Parachutisme	51 %
Persuasion	66 %
Plongée sous-marine	87 %
Psychologie	64 %
Sciences humaines	
Histoire	49 %
Se cacher	40 %
Trouver objet caché	39 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	100 %
Espagnol	42 %
Français	21 %

Combat

• Bagarre	51 %
• Close combat	43 %
• Armes blanches	42 %
• Armes de poing	62 %
• Armes automatiques	54 %

Pour le reste du monde, John Gates est un grand nom de la finance. Son entreprise de courtage s'est sortie sans encombre des soubresauts de l'économie mondiale, en préservant sa fortune personnelle ainsi que celle de ses clients très exclusifs. À ses débuts, Gates s'occupait personnellement de tous les investissements financiers. Mais aujourd'hui, Gates ne gère plus que les programmes d'investissement à long terme pour son entreprise multinationale. Des milliers de membres de l'élite mondiale confient leurs investissements à Gates, tout simplement parce qu'il est le meilleur. Malgré plusieurs moments difficiles sur les marchés financiers depuis que Gates est entré en scène au début des années 1950, il a toujours réussi à faire augmenter régulièrement les revenus de son entreprise grâce à des investissements parfois miraculeux. Les autres firmes de courtage sont en admiration devant cette légende vivante de la finance.

L'histoire de l'ascension de John Gates a fait l'objet de nombreux ouvrages (autorisés ou non), d'un téléfilm et même d'une pièce brièvement jouée sur Broadway. Ses humbles débuts à Washington après la guerre en tant que cuisinier sont bien connus, comme le sont ses premiers achats d'actions, dont la valeur a soudain bondi. Son ascension fulgurante pour devenir en moins de cinq ans l'un des courtiers les plus influents aux États-Unis est encore plus célèbre. Passant de cuisinier à milliardaire en moins de cinq ans, John Gates a vécu le rêve ultime américain, du moins à ce qu'il semble. En réalité, John Gates n'est pas John Gates. C'est le capitaine James Francis Polson, ancien Navy Seal et membre de Majestic-12, véritablement né en 1985 bien qu'il ait célébré également en 1985 son 72e anniversaire. Le capitaine Polson a été envoyé dans le passé en 2012 par Majestic et le projet Wells pour désactiver le résonateur Tillinghast à bord de l'Eldridge en 1943. Polson comme les autres recrues étaient parfaitement informés des risques de la mission et savaient très bien qu'il ne leur serait pas facile d'y survivre. Aucun moyen de revenir en arrière n'était prévu en cas de problème. Polson était volontaire, tout comme ses compatriotes, pour sauver le monde. Grâce aux derniers modèles de résonateurs mis au point, le projet Wells était en mesure de créer un passage entre le résonateur à bord de l'Eldridge et celui de l'installation du Montana. Pendant un bref instant, 1943 et 2012 ont été reliées par un pont immatériel. Le capitaine Polson et son équipe sont arrivés indemnes sur l'Eldridge dans leurs combinaisons protectrices. Quand

ils ont fait exploser une petite charge sur un des pylônes de résonance sur la tourelle du navire, les effets du résonateur se sont finalement arrêtés. L'équipe de Majestic avait pour objectif de neutraliser plusieurs menaces, à la fois humaine et inhumaine. Une fois leur mission terminée, les effets mortels des radiations T ont lentement commencé à se faire sentir. L'équipe avait déjà été soumise à une très forte dose de radiations T, et bien que leurs combinaisons leur aient offert une certaine protection, il est possible que les niveaux extrêmes de rayonnement gamma et le flux de radiations T lorsque l'Eldridge s'est rematérialisé ait fini par tuer toute l'équipe. Mais Polson a survécu. Alors que le navire abandonné réapparaissait en 1943, Polson a ôté son équipement avant de plonger dans les eaux glacées de la baie de Pocomoke pour rejoindre les marais à proximité. Sans sa formation de Seal, il n'y serait jamais parvenu, mais Polson a réussi à survivre et à prospérer dans le monde relativement candide de 1943. Au cœur de Washington, durant la guerre, Polson a fait son chemin parmi la racaille, en louant ses services et ses muscles au crime organisé. Ses connaissances avancées et sa formation de Navy Seal lui procuraient un avantage certain sur ses concurrents, et il s'est rapidement fait un nom. En 1949, Polson a abandonné le racket pour des activités plus respectables. Avec l'aide de la pègre, Polson a changé d'identité dans les moindres détails. En 1950, il est devenu John Yeardley Gates, un cuisinier vétérinaire de la Marine. À partir de ce moment, sa vie a basculé. Il a investi son argent durement gagné dans des actions d'entreprises de haute technologie pour les années 1950, entreprises dont la valeur a explosé rapidement après-guerre. Gates n'était pas tout à fait sûr du temps qu'il faudrait pour que ses investissements dans des entreprises comme Boeing ou IBM puissent lui rapporter de l'argent, mais quand la Guerre Froide a commencé, il a investi dans des entreprises qu'il savait être impliquées dans la course à l'espace et la mission lunaire. Il a toujours investi dans des entreprises qu'il savait destinées à devenir extrêmement puissantes. En investissant dans des entreprises dont personne n'avait jamais entendu auparavant, dans des groupes de rock-and-roll, dans des studios de télévision et des maisons de production cinématographique, Gates a recueilli les fruits de ses intuitions tandis que les milieux financiers s'émerveillaient de son habileté. En 1959, Gates a épousé Lola Broaderick, une starlette de la MGM. Ils se sont installés sur l'île Shelter à la pointe est de Long Island et ont élevé

Conduite de 96-00 résulte en un accident. Les agents présents dans le véhicule doivent faire un test de Volonté ou perdre 1D6 points de dommages.

De toute façon, même s'ils manquent l'incident, ils peuvent toujours visionner l'enregistrement vidéo des agents qui ont poursuivi Knepier. La vidéo montre clairement Johannes Knepier bondissant du camion accidenté avec un fusil dans les mains et vêtu seulement d'une veste remplie de bâtons de dynamite.

Un test de Trouver objet caché effectué sur place ou pendant le visionnement de la vidéo révèle une marque sombre et étrange au milieu de la poitrine de Knepier. Il s'agit de la cicatrice causée par son empalement en 1977. Un éclaircissement de l'image montre que la marque n'est ni un tatouage ni un motif qui aurait été peint. On dirait plutôt une cicatrice boursoufflée. Un test de Médecine réussira suggèrera qu'il s'agit peut-être d'une cicatrice causée par une brûlure. Un succès crucial lors du test de Médecine convaincra les agents qu'il s'agit d'une blessure importante qui aurait mal cicatrisé et qui aurait été causée par un objet contondant.

Les agents qui auront la « chance » de se joindre à la poursuite pourraient être blessés ou tués par l'explosion. Knepier n'aura aucun scrupule à appuyer sur le détonateur, n'ayant aucune considération pour ceux qui risquent d'être blessés ou de se faire tuer, il préférerait même entraîner quelques personnes dans la mort avec lui. Il porte six bâtons de dynamite. L'explosion fait perdre 30D6 points de dommages à ceux qui se trouvent à l'intérieur d'un rayon de deux mètres et -1D6 points par mètre additionnel. Si l'agent est abrité par une voiture, un édifice ou un fossé, les dommages sont réduits de 10D6; même bien abrité, l'explosion peut entraîner une commotion qui peut causer beaucoup de dommages.

Trois policiers et sept civils qui se trouvaient à la station d'essence ont été tués dans

l'explosion. Le gardien peut tricher pour éviter aux agents d'être blessés ou de se faire tuer, mais si ceux-ci s'acharnent à vouloir faire perdre le contrôle à Knepier et à se précipiter sur sa voiture, il sera difficile de les soustraire à un sort funeste. En fait, il n'y a qu'une seule façon de les sauver : s'ils profitent d'une ouverture pendant la course folle pour tirer sur le double de Knepier et le tuer, celui-ci disparaîtra en laissant derrière lui le fusil et la veste remplie de dynamite. Si par contre, ils n'arrivent qu'à le blesser, la prochaine action du double sera de faire exploser la dynamite. Lorsque Knepier disparaît dans l'explosion, le département du shérif du comté de Maricopa en déduit que le dossier est clos et entreprend de nettoyer les dégâts et d'offrir aide et soutien aux victimes de Johannes Knepier. Avec la mort de trois officiers, le département du shérif en aura plein les bras pour les jours à venir entre le soutien aux personnes endeuillées, les critiques de la presse et les retombées qui suivent habituellement les situations où un tueur fou réussit à prendre quelques vies.

Le FBI croit également que la mort de Knepier vient clore le dossier de Vlad. Aussi, l'enquête sur la mort de Tebbs pourrait déraiper et finir par stagner à moins bien sûr que les agents ne fassent avancer les choses.

Enquête sur Tebbs

Les agents chercheront sans doute à enquêter sur les endroits fréquentés par Tebbs et à faire l'inventaire de ses effets personnels.

The Brown Jug : C'est un bar de Phoenix fréquenté par Tebbs. Knepier n'y a jamais mis les pieds, mais les investigateurs peuvent toujours prendre un verre avec les habitués. L'endroit est assez exigü et contient juste le bar et les toilettes.

Sur les traces de Knepier

Bien que Delta Green et le FBI sachent déjà à qui ils se frottent, il n'en demeure pas moins que Knepier est extrêmement difficile à traquer. Il n'éprouve aucun des besoins primaires des humains. En tant que Serviteur de Glaaki, il n'a pas besoin d'oxygène, de chaleur ou de nourriture. Il n'a pas besoin non plus d'hôtel, de restaurant ou d'abri. Il peut se cacher au fond des lacs, des rivières ou des étangs pendant de longues périodes. Il ne dort jamais. Il n'y a que l'utilisation de la Couronne du Doppelgänger qui lui fait perdre ses moyens en épuisant ses points de Magie. Il perd connaissance pendant des heures et n'a aucune conscience de ce qui l'entoure.

De plus, aucune agence des forces de l'ordre qui a l'habitude de profiler les suspects ne peut penser que Knepier a l'apparence d'un homme de plus de 50 ans. D'ailleurs, cela fait plus de 25 ans maintenant que Knepier échappe aux forces de l'ordre.



Annexes

Techniques d'espionnage Delta Green

Dans *L'Appel de Cthulhu* on s'attend à ce que les investigateurs correspondent autant que possible au modèle lovecraftien, c'est à dire qu'ils soient plutôt du genre intello, plus à l'aise dans un musée ou une bibliothèque qu'avec une matraque ou un revolver. Les investigateurs de Delta Green sont souvent d'une autre école : la plupart d'entre eux sont des agents fédéraux, des espions ou des soldats des unités spéciales plus habitués au travail sur le terrain et à interroger des suspects ou des agents doubles pendant des heures. Ils violent souvent les lois de toutes sortes dans l'optique de servir le bien, c'est du moins ce qu'ils espèrent. L'agence *Delta Green* elle-même décrit plusieurs des méthodes employées par les conspirateurs. Voici de façon détaillée quelques outils et techniques qui peuvent s'avérer fort utiles pour une cellule active, mais fort dangereux s'ils sont découverts ou si on s'y fie trop.

Green Box

Les cellules de Delta Green ont besoin d'espaces pour entreposer les artefacts et nombreux objets illégaux récupérés lors de leurs opérations secrètes. Ces espaces peuvent servir de dépôt temporaire et entreposer l'équipement et le matériel de contrebande pour une opération. Ils peuvent aussi avoir un usage à plus long terme en servant de dépôt pour des objets dont on veut se débarrasser ou encore pour du matériel inutilisé qui peut encore servir à d'autres opérations. Delta Green dispose d'espaces un peu partout aux États-Unis, dont le loyer est modique et dont la sécurité est plus ou moins assurée. Ces espaces sont loués dans presque toutes les villes, auprès des nombreuses agences offrant de tels services. Une unité d'entreposage louée par un agent Delta Green ou un allié est appelée une Green Box.

Dans les villes où elles sont nécessaires, les Green Box sont louées indéfiniment, à moins d'une erreur avec une carte de crédit ou de la mise en faillite de l'agence de location. Pendant une opération, la cellule active montera presque toujours une Green Box dans la ville où se déroulera l'opération prévue, s'il n'en existe pas déjà une. S'il y a déjà une Green Box en place, la cellule devrait se faire

un devoir de la visiter. Elle pourrait contenir de l'information utile, du matériel ou encore un bordel laissé par une autre cellule, qu'il faudra impérativement nettoyer.

Lorsqu'une cellule organise une Green Box, elle envoie une copie de la clef et les codes des pavés numériques à ses supérieurs et à la Cellule A. Elle envoie également tout document qui pourrait être pertinent. La Cellule A conserve ces informations dans ses dossiers et effectue les paiements d'avance pour plusieurs années.

Les agents demandent souvent si une Green Box se trouve dans le secteur de l'opération. Si c'est le cas, la Cellule A laisse la clef de la Green Box en question à l'attention du chef de la cellule, à un point de chute convenu d'avance.

Sécurité

Le niveau de sécurité des Green Box varie beaucoup. Certains entrepôts extérieurs requièrent seulement une clef pour ouvrir la porte principale et celle de l'unité voulue. Pour les entrepôts situés à l'intérieur d'agences, il est possible qu'il y ait du personnel de sécurité sur place qui contrôle les entrées et les sorties, ou qu'un code numérique soit nécessaire pour déverrouiller la porte donnant accès aux unités d'entreposage. La taille et les services de ces unités d'entreposage varient également, quoique en général les cellules disposent des unités disponibles les plus spacieuses, soit 1,5 m sur 3 m, 3 m sur 3 m et jusqu'à 6 m sur 12 m. Certaines de ces unités d'entreposage comprennent l'électricité et l'air climatisé. Tous les entrepôts ne sont pas ouverts 24 h sur 24.

Bien entendu, une unité d'entreposage louée dans un lieu public appartient toujours à l'agence. Des erreurs surviennent, les cartes de crédits expirent, la police obtient des mandats de perquisition, les compagnies cessent leurs activités ou déménagent.

Retenez que quoi que vous laissiez dans une Green Box, il y a toujours un risque que quelqu'un d'autre le trouve.

Contenu

Que contient la Green Box d'une ville en particulier? Eh bien, comme plusieurs autres particularités des campagnes de *L'Appel de Cthulhu*, il faudrait demander au gardien.