

Anton Sybwiersky, riche homme d'affaire est à la tête d'un parti d'extrême droite ; il dirige un groupuscule de néo-nazis appelé « Les chevaliers d'Adolf » (on se refait pas). Anton S. a pour dessein de voler l'exemplaire du Livre des Morts qui est détenu par la bibliothèque universitaire de Billings dans le Montana.

Grâce à l'aide d'un des techniciens de l'entreprise en charge de l'installation de l'alarme, un des hommes de S. parvient à pénétrer dans la bibliothèque et à dérober le précieux ouvrage.

S. a l'intention d'utiliser ces connaissances du Mythe et le livre pour invoquer le tout puissant Azathoth afin de venger la mort du Führer...

Les PJ sont envoyés en enquête par un membre de DeltaGreen car la nature de l'ouvrage laisse présager le pire.

Les éléments d'enquête

- ❖ Les caméras de surveillance : elles ont toutes été trafiquées et au moment du vol, elles ont toutes eu une coupure de faisceau. Le gardien qui dormait alors peut facilement être accusé de complicité mais il n'a rien à voir avec l'histoire.
- ❖ Le système d'alarme : il est évident qu'il a été trafiqué pour qu'il puisse être déconnecté à distance. Le bricolage a été fait par quelqu'un qui connaissait le système ou qui avait les plans : il ne s'agit en rien d'un sabotage mais bel et bien d'un travail soigné. Le carnet d'entretien laisse apparaître une visite d'un technicien inhabituel. Après consultation de la caméra de surveillance de l'entrée (qui n'avait pas encore été trafiquée) les PJ pourront voir un individu portant une casquette bien enfoncée qui visiblement connaissait l'existence de cette caméra, un jet de TOC plus loin et on se rendra compte qu'il a un tatouage sur l'avant bras gauche. Un agrandissement numérique (1 jour de traitement) sera nécessaire pour voir une croix gammée et les lettres RIE... (en fait RIETER : les chevaliers en allemand).
- ❖ La société qui s'occupe de l'alarme : une rapide consultation des registres du personnel montrera la démission d'un des employés. Les PJ auront certainement envie d'aller rendre visite à ce monsieur. Lorsqu'ils arrivent devant la maison de celui-ci 3 gars aux crânes rasés sortent du pavillon et la maison explose quelques secondes plus tard. S'ensuit une course poursuite digne des plus grands films hol-

lywoodiens qui se termine tragiquement au milieu d'un carrefour. La voiture des skins se fait percuter de plein fouet par un énorme poids lourd. Libre à vous de faire faire quelques tonnes aux PJs. Les skins à l'intérieur de la voiture (et à l'extérieur pour celui éjecté) ne ressemblent plus qu'à un amas de chair sanguinolente. Sur leurs avant bras on peut lire RIETER avec une croix gammée.

- ❖ Les marchands d'art et de livres anciens : après consultation des dossiers (arrangez vous pour que cela leur arrive avant l'agrandissement de la caméra), il y aurait un certain John Portman, marchand d'art et trafiquant à ses heures, qui aurait bien pu faire le coup. Après la consultation des numéros de téléphone qu'il reçoit, on peut rapidement se rendre compte qu'il téléphone souvent au même numéro : une petite cabane perdue à la lisière de la forêt. Les PJ peuvent mener un assaut plus ou moins discret ou plus ou moins sanglant selon vos goûts (les miens ont essayé la discrétion, mais ça a fini par tourner en un échange de coups de feu avec 2 morts et un blessé). Les 3 hommes et le dogue allemand qui habitent la cabane sont des immigrés cubains (non !! pas le chien), ils assurent le transfert des objets que Portman fait entrer en contrebande aux US et actuellement, ils ont une bonne dizaine de caisses de vases anciens. Vous l'aurez compris (et vos joueurs aussi, je vous raconte pas leur tête) qu'il s'agit d'une bonne grosse fausse piste.
- ❖ Arthur Conley : c'est un des rares à avoir commencé l'étude du Livre des Morts. Il réside au sanatorium de Coxtown. Les PJ vont certainement vouloir rencontrer ce monsieur (c'est en fait la seule chance qu'ils aient de sauver le monde !!). C'est un petit homme aux cheveux d'un blanc éclatant, tout ridé et sur un fauteuil roulant. L'infirmière explique qu'il ne parle pas beaucoup. Le simple fait de mentionner les mots d'« Azathoth » ou de « Livre des morts » le fait rentrer dans une sorte de transe qui lui fait réciter des incantations étranges (le sort pour conjurer Azathoth). L'état dans lequel ces mots le plongent est impressionnant : force décuplée, bave, yeux exorbités... Faites leur peur avec ce papy...

Et après...

Les PJ vont arriver à la conclusion qu'un groupuscule néo-nazi est derrière

tout ça. Quelques recherches dans les fichiers du FBI et ils vont trouver l'adresse du repère de la bande de dobermans que sont les Rieters. La meilleure tactique est d'infiltrer la bande mais certains préféreront surveiller de loin.

- ❖ Le NeverEndingNight : c'est le repère des Rieters, l'atmosphère est très spéciale. Scène où se déchaînent des Marilyn Manson tatoués et rasés, devant une bande de débiles profonds (j'ai dit profond ???) se fracassant à coup de poings et de coudes. Le sol est recouvert de sciure et à l'exception d'un bar au fond de la pièce il n'y a qu'un petit escalier qui monte à un petit bureau à l'étage. C'est là que S. se cache.
- ❖ Surveiller le NeverEndingNight : Occasionnellement, une limousine se gare devant le bar et une baraque rasée sort de la voiture pour laisser entrer un homme brun bien habillé. C'est Anton S. qui vient donner ses consignes, il vient à peu près une fois par semaine.
- ❖ Infiltrer la bande : Un ou plusieurs des PJs peuvent essayer d'infiltrer la bande. Ils vont devoir montrer qu'ils sont de la trempe des Rieters. A vous de jouer comme vous le sentez cette partie du scénario ; ce qui est sûr, c'est qu'il faut qu'ils en chient...

Le final

Une cérémonie est organisée dans le ranch de S., son objectif est de faire venir sur Terre le tout puissant Azathoth. S. en maître de cérémonie invoque tout d'abord des serveurs qui avec leurs flûtes vont faciliter l'invocation et le contrôle d'Azathoth (ça c'est ce qu'il croit). 2 solutions se présentent aux PJ :

- ❖ la jouer en finesse avec des persos infiltrés : le ranch est hyper protégé et toute la horde des Rieters est présente pour servir de petit déjeuner à Azathoth.
- ❖ la jouer version Waco avec hélicoptères, véhicules blindés et tout et tout.

Quoi qu'il advienne, il y a fort à parier que les joueurs vont tout faire pour que le rituel ne se termine pas. Faites en sortes que S. soit tué juste après le sort d'invocation et qu'il n'ait pas le temps de lancer le sort de contrôle.

Azathoth va arriver et commencer à tout détruire sur son passage : bonne chance à ceux qui sont dans les hélicos et dans les blindés. Le salut des joueurs viendra du fait qu'ils aient soit appris le sort de conjuration soit enregistré



Conley.

Les Protagonistes

Anton Sybwiersky

FOR 11 DEX 11 INT 15
CON 12 APP 9 POU 14
TAI 12 SAN 25 EDU 19
Points de magie 14
Polonais 90% Allemand 100%
Crédit 60% Psychologie 80% Arme
de poing 50% Mythe de Cthulhu
25% + celles qui vous plairont

Arthur Conley

FOR 5 DEX 2 INT 15
CON 2 APP 5 POU 8
TAI 10 SAN 5 EDU 22
Points de magie 8
Compétences : plus aucunes

John Portman

FOR 11 DEX 8 INT 12
CON 10 APP 12 POU 10
TAI 12 SAN 50 EDU 13
Points de magie 10
Marchandage 80% Art 90% Cré-
dit 50%

