

Ce scénario suit le scénario intitulé *Le Douzième Volume*. Il s'agit avant tout d'un intermède permettant d'amener le prochain scénario. Simple et assez linéaire, il convient parfaitement à un groupe de joueurs débutants n'ayant encore jamais eu affaire à la Destinée.

### Ce qui s'est passé précédemment

Les agents du Delta Green ont découvert le 12<sup>ème</sup> volume des Révélations de Glaaki. Bien qu'ils ne le sachent pas, c'est Stephen Alzis, via la Destinée, qui les manipule

#### La Destinée

Stephen Alzis aime tout particulièrement se servir des organisations amies ou ennemies pour accomplir certaines missions. Non pas qu'il n'en soit pas capable lui-même, mais il est parfois tout aussi amusant de manipuler les autres, tout comme on pousse des pièces sur un échiquier.

Cette fois-ci, c'est sur Delta Green qu'il a jeté son dévolu et plus particulièrement sur vos agents préférés...

C'est grâce à ses manigances qu'ils ont été mis sur la piste du Volume 12. Il a permis son vol au musée grâce à l'un de ses seigneurs (Bélial) qui a créé un serviteur de Glaaki (Susan Filey) et il a mis les PJs sur la piste en « réveillant » Filey sur la table lors de l'autopsie !

Bon, c'est bien gentil tout ça, mais pourquoi ?

C'est assez simple : en fournissant à Delta Green le volume 12, il sait que l'organisation considérera désormais ce grimoire comme le sien ! Il lui suffit désormais de le reprendre pour les impliquer dans une de ses nouvelles manigances !

Une fois, le vol commis, Alzis transmettra le livre maudit à un adversaire devenu trop gênant, en utilisant par la même occasion un autre pion dont il veut se séparer. Il suffira alors de livrer aux PJs les indices nécessaires pour remonter la piste, et le tour sera joué.

Bref, quand les agents démêleront les tenants et les aboutissants de toute l'affaire, le mal sera fait...

### Là où l'aventure recommence

Maintenant que vous connaissez le fond de toute cette histoire, reprenons le cours de notre aventure. Lors du dernier épisode, les agents ont récupéré le monstrueux ouvrage dans la demeure de Johannes Knieper et la cellule A a alors souhaité que docteur Wu soit chargé de son étude.

Faites alors jouer un scénario sans aucun rapport avec la campagne, histoire que vos joueurs pensent que l'histoire des Révélations de Glaaki est classée. Ce ne sera qu'à partir de ce moment qu'ils apprendront la

sinistre nouvelle. Le musée a une nouvelle fois été victime d'un vol : le volume 12 a disparu !

Les agents sont donc bien évidemment conviés pour cette nouvelle soirée à l'opéra afin de déterminer ce qui s'est passé.

### Au musée

Les agents sont accueillis par le Dr Wu, passablement énervé par la situation. Mais, selon lui, il ne sera pas difficile de trouver le coupable. En effet, rendu un peu paranoïaque par le précédent vol, il avait dissimulé une caméra numérique dans son bureau afin d'enregistrer tout événement lors son absence.

Visionner l'enregistrement permet alors d'assister à la scène suivante : vers 23H00, un gardien du musée ouvre la porte du bureau du Dr Wu au moyen de son passe, entre dans la pièce et se dirige vers la table sur laquelle est posé le mystérieux livre, le prend et s'en va...

Bref l'affaire semble réglée, sauf que...

Le gardien n'a pas commis ce forfait volontairement, mais sous le contrôle de Bélial grâce à un sort de domination. Une fois, le grimoire remis au sorcier, le sort « Trou de Mémoire » a effacé tout souvenir de cet acte indélicat de l'esprit du pauvre gardien, histoire de brouiller les pistes.

Le Dr Wu est surpris en voyant le gardien, qui répond au nom de Rudolf Champban, commettre ce délit. Il connaît vaguement cet homme et ne l'aurait jamais pensé capable de malveillance ou de malhonnêteté.

### Chez Rudolf Champban

Un interrogatoire en bonne et due forme révèle que ce dernier ne comprend pas ce qu'on lui reproche et il clame haut et fort son innocence. Il est même complètement abasourdi à la vue de la preuve accablante fournie par la caméra de surveillance, criant son grand désarroi et jurant être la victime d'un coup monté !

Un jet de Psychologie ou un passage au détecteur de mensonges, confirme qu'il est persuadé de son innocence.

Fouiller chez ce célibataire de 33 ans ne donnera évidemment rien...

Deux choix s'offrent aux agents à partir de ce moment :

- ❖ soit ils pensent que Rudolf Champban est coupable,
- ❖ soit ils tentent de trouver d'autres pistes et restent bredouilles.

Bref, les agents sont dans une impasse, quand soudain, après quelques jours...

### Un informateur providentiel !

Alzis va de nouveau entrer dans la danse. Un des agents reçoit un appel sur son portable. L'homme se présente: il s'agit de Stephen Alzis. Il prétend avoir des informations sur le vol et propose au PJ de le rencontrer au club Apocalypse. Un PJ particulièrement paranoïaque pourrait vouloir savoir comment Alzis a obtenu le numéro de son portable. Alzis prétendra qu'ils ont des amis communs, mais ne veut pas en dire plus, prétextant que l'organisation auxquels les agents appartiennent tient toujours à maintenir un certain degré de confidentialité (ce qui est vrai)...

### Le Club Apocalypse

La rencontre a lieu dans un des salons particuliers du club (cf. le plan présent dans le supplément Count Down, pour tous les maniaques du détail). Alzis peut alors leur expliquer la raison de son appel. Un ami commun lui a mentionné le vol du volume 12. Un événement qui s'est déroulé la veille dans son club a attiré son attention : deux hommes se sont rencontrés dans un des cabinets privés, identique à celui où les PJs se trouvent. Une des serveuses a entendu des bribes de leur conversation et a entre-aperçu un « vieux bouquin » posé sur la table, à moitié caché sous une serviette. Connaissant son amour pour les antiquités, elle en a aussitôt informé Stephen Alzis. Ce dernier s'est aussitôt empressé d'assister à la scène de l'échange par l'intermédiaire d'une caméra cachée derrière un miroir sans tain du salon privé (si on lui demande si une caméra fonctionne également en ce moment, il éludera la question, un sourire au coin des lèvres). Intrigué, il a aussitôt appelé « l'ami commun » qui lui a conseillé de prendre contact avec la cellule des agents...

Bien évidemment, ce qu'Alzis raconte est un pur mensonge, puisque c'est lui-même qui a confié le grimoire à un certain François Dumont afin qu'il le remette à Igor Doubief, le gourou d'une petite secte survivaliste....

Alzis est prêt à confier aux agents la casquette qui a enregistré la transaction. L'image est très nette, malheureusement l'un des deux hommes (François Dumont, convenablement briefé par Alzis) n'apparaît que de dos. Stephen peut cependant le décrire avec suffisamment de précision pour réaliser un portrait-robot...

Si les agents se montrent méfiant envers Alzis (ils auraient raison après tout), toute enquête sur ce dernier n'apportera pas grand chose. L'étrange personnage ayant suffisamment la police ou toute autre organisation pour laisser transparaître une quel-

conque trace de ses activités occultes ou illégales...

### La cassette et portrait-robot

Le portrait-robot ne devrait rien donner (et pour cause !), mais la cassette permet d'identifier Igor Doubief qui a été fiché par le FBI (cf. Aide de jeu 1). Son casier judiciaire mentionne une adresse à New York, au 112, 11th avenue. Il est indiqué que cet endroit sert de lieu de rassemblement habituel à la secte. Gageons que les joueurs suivront cette piste.

### Le 112, 11th avenue

Il s'agit d'un entrepôt situé sur les docks. L'intérieur a été aménagé avec goût : salles de prière ou de méditation, de lecture, bureaux et même un petit appartement, de toute évidence celui de Doubief. Il semble que plus personne ne fréquente les lieux depuis une date récente. Ce qui peut être facilement confirmé par d'éventuels interrogatoires de voisinage. En effet, dès que Igor Doubief a récupéré le grimoire, lui et sa secte se sont rendus en Hongrie, à Stregoicavar, afin d'accomplir un rituel à proximité d'un gigantesque monolithe noir, connu sous le nom de la Pierre Noire (cf. *La pierre noire* de R.E. Howard). Comme le dossier de Doubief l'indique, ce dernier est originaire de Hongrie, plus exactement du village de Stregoicavar. Ce que le dossier ne révèle pas, c'est que contrairement à la majorité des villageois, certaines familles furent de nouveau tentées par le culte de la Pierre Noire. A l'arrivée du communisme, les derniers représentants des familles corrompues s'enfuirent aux Etats-Unis, mais n'abandonnèrent pas pour autant leurs affreuses croyances. Igor parvint même à installer une secte survivaliste dont le but secret et non avoué était de perpétrer les croyances de son peuple. Avec le volume 12, le gourou croit qu'il est désormais temps de retourner au pays et de tenter une nouvelle invocation...

Bref, la fouille de l'entrepôt ne permet d'arrêter aucun membre de la secte, mais quelques indices offrent aux agents la possibilité de remonter la piste :

- ❖ de nombreux murs sont décorés de reproductions photographiques, dessins et croquis d'une sorte de menhir noir, qui semble avoir été au centre des préoccupations de la secte,
- ❖ sur la table de nuit de la chambre de Doubief repose un livre fréquemment consulté, il s'agit d'une nouvelle intitulée *Le Peuple du Monolithe* par Justin Goefrey.

Des détails plus macabres peuvent également être ajoutés :

- ❖ Igor, particulièrement lubrique, a installé dans une pièce tout l'artisanal du parfait sado-masochiste particulièrement violent

et meurtrier. Un éclairage rougeâtre renforce le sentiment de malaise dans cette pièce. Sur un lit à baldaquins gît le corps d'un homme menotté aux barreaux. Sa mort semble remonter à 96 heures et est due aux sévices qui furent infligés à son corps.

- ❖ Des vidéos enregistrées sur place montre des scènes particulièrement insoutenables de tortures d'animaux.

De plus, une grande partie des livres (sans intérêt particulier) de la salle de lecture sont en hongrois. Enfin le FBI détient un mince dossier sur la secte avec les noms de ses plusieurs membres : beaucoup sont d'origine hongroise. Une rapide enquête révèle qu'ils sont tous partis en voyage ces derniers jours. Lorsqu'il est possible de connaître leur destination (conjoint resté aux USA, secrétaire, etc.), il s'agit toujours de l'Europe et plus particulièrement de la Hongrie...

### Le menhir sur les reproductions

Des recherches informatiques dans des bases de données multimédia (Muséum, etc....) permettent au bout de quelques jours d'identifier le monolithe. Il est situé dans la région de Temesvar, et plus particulièrement à proximité de Stregoicavar.

Il est également possible de glaner quelques renseignements sur cette pierre. Selon Otto Dostmann, un érudit du XIXème siècle, il s'agirait d'un vestige de l'invasion des Huns érigé en l'honneur de la victoire d'Attila. D'autres, dont Von Junzt, auteur du triste et célèbre *Unausprechlichen Kulten*, pencheraient plus pour le symbole d'un ancien culte depuis longtemps disparu...

### Le peuple du monolithe

« De noires créatures des temps anciens, dit-on, se tiennent encore cachées en des recoins obscurs et des mondes oubliés,

Et en certaines nuits, des portes s'ouvrent encore, pour libérer

Des Formes que l'enfer renfermait. »

Justin est un poète dément du début du XIXème siècle. Ce poème relate un voyage en Hongrie et mentionne parmi les vers une pierre noire, objet d'un culte satanique.

### Conclusion ?

Une fois l'ensemble des pièces rassemblées, les agents devraient être en mesure de connaître leur prochaine destination : la Hongrie et plus particulièrement la cité de l'Est mentionnée dans le premier épisode.

Que va manigancer Igor ? Comment les agents vont-ils remonter la piste jusqu'à François Dumont et vont-ils se rendre compte qu'Alzis les a floués ?

A suivre....