

Ce scénario fait suite à *La menace d'Outre Monde* et clôt la campagne du '12^{ème} Volume'. Dans cet ultime épisode, les joueurs interpréteront dans une première partie des personnages qui leur sont inconnus, créés pour l'occasion mais qui pourront parfaitement être réutilisés par la suite dans une campagne future, selon la volonté du Gardien.

Ces nouveaux personnages incarnés seront des agents du SCEPTRE. Il est à cet effet fortement recommandé au Gardien de se documenter sur cette organisation, dont les détails sont exposés sur TOC. S'il préfère utiliser le groupe *Félicie*, quelques menues modifications devraient rendre ce scénario jouable dans des conditions idéales.

Enfin, il est considéré dans l'aventure qui suit que le SCEPTRE et Delta Green n'ont jusqu'à présent eu aucun rapport, ou en tout cas si superficiels que finalement aucune des deux organisations n'est capable de savoir si l'autre est un allié ou un ennemi potentiel.

Le 12^{ème} Volume

Parfois l'histoire se répète sans que personne ne sache exactement pourquoi. Le SCEPTRE n'échappe pas à cette règle.

Le [date à déterminer selon l'avancement de votre campagne] les investigateurs sont convoqués par leur service pour se rendre dans les sous-sols du Louvre, dans une section interdite au public et à la presque totalité des membres du personnel de l'établissement. La présentation de leurs cartes d'agents sera un véritable sésame pour les investigateurs qui se verront alors ouvrir les portes d'un lieu dans lequel ils n'auront probablement jamais mis les pieds : *Le Secteur Galilée*.

A peine arrivés, ils sont abordés par un homme d'une cinquantaine d'années, aux cheveux blancs, arborant une barbe parfaitement taillée et à la posture résolument militaire. Il porte une blouse parfaitement blanche sur laquelle est accroché un petit badge où l'on peut lire '**Prof. B. LEFEVRE**'.

- *Bonjour messieurs. Voilà deux heures que je vous attends. J'espère que votre retard est parfaitement justifié ! Peu importe, veuillez me suivre, tout cela a déjà trop attendu.*

Que les joueurs ne s'y trompent pas : si de manière très officielle ce professeur n'est en rien leur supérieur, il aura

QU'EST-CE QUE LE SECTEUR GALILÉE ?

Pour expliquer simplement ce qu'est le Secteur Galilée, il suffit de considérer les D-Stacks exposés dans **Countdown** et de les transcrire en un équivalent français, sous la responsabilité exclusive du SCEPTRE. Il s'agit ici d'une cellule spéciale de l'organisation inventée de toute pièce par les auteurs de ce scénario. Si jamais elle devait ne pas convenir au Gardien, alors libre à lui de la transformer complètement ou d'inventer lui-même sa propre section.

Il est considéré dans ce cas-ci que le Secteur Galilée est un lieu de stockage et d'étude de tout objet clairement reconnu comme étant occulte, mais sans aucun caractère technologique ou affilié à une science extraterrestre. Le Secteur Galilée est donc en quelque sorte le Musée du Savoir Impie.

une attitude qui leur fera penser tout le contraire. Il les conduira donc très rapidement à travers un dédale de couloirs, passant plusieurs systèmes de sécurité très perfectionnés (reconnaisances vocales, rétinienne et digitale, etc.).

- *Au cas où vous ne seriez pas au courant, je suis le Professeur Lefèvre, directeur du Secteur Galilée. Ici, tout est sous ma responsabilité. Il n'y a pas un seul projet en cours dont je ne sois pas au courant et pas un seul rapport de recherche qui ne passe entre mes mains pour être approuvé. C'est vous dire à quel point je me sens concerné par ce qui s'est déroulé cette nuit.*

Finalement, le groupe s'arrêtera devant un sas portant l'inscription 'Encyclopédie G.' Toutefois, ce sas attirera immédiatement le regard de certains investigateurs possédant des connaissances en électronique ou en mécanique, qui pourront alors comprendre que ce dernier a manifestement été forcé par quelqu'un d'extrêmement compétent disposant d'importants moyens technologiques, à première vue.

Une fois le sas passé les personnages découvrent une grande salle aux murs dissimulés derrière de lourdes étagères ne présentant plus le moindre espace libre, chargées de nombreux dossiers, documentations, manuscrits, notes, supports vidéo et informatiques en tout genre. Au centre de la salle se trouve une large table recouverte d'une cloche en verre sous laquelle sont étalés neuf imposants ouvrages.

C'est probablement la première fois de leur vie que les investigateurs ont l'occasion de voir ce genre d'installation et toute la richesse technologique qui

s'offre à leurs yeux pourraient presque paraître surnaturelle.

- *Messieurs, vous avez en face de vous l'Encyclopédie des Neufs Volumes de Glaaki. Après de nombreuses recherches et analyses nous avons acquis la certitude qu'il ne s'agissait pas des volumes originaux, mais de copies imparfaites. Ils manquent d'ailleurs de nombreux passages et pages dans ces documentations. Mais tous ces détails ne vous concernent pas et vous ne sauriez tout comprendre.*

Pour faire simple, considérez juste que ces ouvrages sont le vestige d'une croyance révolue en une divinité impie. Nous étudions certains de ces ouvrages depuis des années et nous arrivons à peine à en concevoir la signification. Mais le clou de notre collection se trouve un peu plus loin... enfin, se trouvait...

Le professeur entraîne donc les investigateurs au fond de la salle où ils peuvent découvrir le cadavre d'un scientifique recouvert d'un drap, gisant à côté d'une sorte de piédestal qui devait jadis servir de support à un livre lui-même recouvert d'une cloche hermétique. Cependant la cloche est complètement brisée et l'ouvrage manquant.

Après un bref geste en direction du cadavre, le Professeur Lefèvre reprend : - *Je vous présente le défunt professeur Arthur Jallert. Il était assigné à l'étude du seul original de la collection que nous possédions. Un original dont l'existence même nous semblait parfaitement improbable : le 12^{ème} Volume des Révélations de Glaaki ! Comprenez bien la gravité de la situation messieurs : un individu, ou un groupe d'individus, s'est introduit dans le Secteur Galilée jusqu'alors réputé inviolable pour y dérober une véritable merveille. Sans compter bien entendu qu'il y a eu mort d'homme. Je suppose qu'il est parfaitement inutile de vous expliquer plus en détail votre rôle dans cette affaire, ni de m'étaler sur l'urgence de la situation ? Je suis très occupé, mais je serais prêt à répondre à toutes vos questions si vous le souhaitez. Voici ma carte. Faites vite messieurs.*

Premières investigations

Le décor est ainsi posé : les investigateurs se trouvent à Paris et doivent réaliser une enquête sur un ouvrage dont la nature occulte leur est parfaitement inconnue. S'ils désirent en apprendre plus sur ce dernier, il est tout à fait pos-

sible de se renseigner en consultant la documentation que pourra fournir le Professeur **Patricia Duchêne**, la sous-directrice du projet d'étude de l'Encyclopédie des Révélations de Glaaki (le directeur étant le défunt Prof. Jallert). Toutefois il sera nécessaire de comprendre cette documentation. Un **Test sous Occultisme** permettra ainsi d'accéder à toutes les informations exposées dans les précédents scénarios concernant ainsi la teneur du 12^{ème} Volume.

Ceci mis à part, il est clair que les premières investigations de l'enquête doivent débiter sur les lieux du crime. Voici donc les informations auxquelles les personnages peuvent avoir accès :

- les caméras de surveillance n'apporteront rien. Les bandes semblent avoir été effacées à des moments différents, comme pour camoufler l'arrivée de quelqu'un. Toutefois, l'agent responsable de l'archivage vidéo, ou bien un investigateur doué en la matière (**Test sous Electronique** ou **Photographie**) confirmera que les enregistrements en eux-mêmes n'ont pas été trafiqués. Il est donc plus probable qu'il s'agit d'un brouillage émis par le ou les intrus, selon un procédé encore impossible à déterminer.

Si les investigateurs décident d'examiner les archives vidéo de la salle d'étude de l'Encyclopédie des Révélations de Glaaki, ils pourront alors y voir travailler le prof. Jallert. Ce dernier était seul et relisait ses notes. Toutefois un **Test sous Psychologie** permettra à un investigateur avisé de trouver le comportement du professeur relativement troublant. Il semblait agir tel un automate. A noter que Jallert est arrivé sur son lieu de travail à une heure tardive (23h) et que les enregistrements ont été effacés à partir de 1h26 et reprennent à 2h02.

Enfin, un investigateur chanceux (**Test sous Chance**) pourra avoir le regard attiré par un détail insolite et demander un agrandissement sur une des rares images où Jallert peut être aperçu de face. L'éclairage ne permettra pas d'avoir une opinion parfaite, mais quelque chose cloche avec l'œil droit du scientifique.

- l'examen du sas permettant l'accès à la salle d'étude de l'Encyclopédie des Révélations de Glaaki peut également se révéler intéressant, à condition de posséder les connaissances adéquates en électronique. Ainsi, en réussissant un **Test sous Electronique** il sera possible de comprendre que le système a effectivement été forcé, mais de *l'intérieur* : il n'y a pas vraiment eu de

piratage informatique et aucune clé magnétique de type 'Yes-card' n'a été utilisée dans ce cas-ci. Il semblerait simplement que le système ait grillé par lui-même. Seul un virus informatique pourrait être responsable de ce fait, étant donné qu'il n'y a aucune trace de contrainte mécanique. Un examen poussé des systèmes aboutira pourtant à une conclusion sans appel : il n'y a eu absolument aucune manipulation informatique malintentionnée.

Pour ajouter au mystère, il n'y a absolument aucune empreinte ou trace de quoi que ce soit sur le sas ou sur le système d'ouverture.

- une fouille en détail de la salle d'étude de l'Encyclopédie ne mènera pas bien loin non plus. En effet (**Test sous TOC**), mise à part une sorte de 'peau' retrouvée à proximité de la table où était exposé le 12^{ème} Volume, il n'y a rien de particulier à signaler. Il sera nécessaire de faire analyser cette *peau* pour en apprendre plus, mais elle semble humaine (**Test sous Médecine** ou **Biologie**).

- enfin le corps du Prof. Jallert pourra être autopsié dans la journée et les résultats seront connus dans la soirée. Il est tout à fait possible à un investigateur de prendre part à la séance d'autopsie. Il sera alors demandé un **Test sous Médecine** ou **Chirurgie**. Ce corps se révélera être une vraie mine d'informations. Malheureusement, il posera plus de questions qu'il n'apportera de réponse...

Il sera tout d'abord intéressant de situer l'heure de la mort. Les investigateurs pourront alors être surpris de découvrir que ce dernier est décédé depuis plus de 24 heures. Or les archives vidéo le montrent bien vivant durant une période où le légiste l'affirme mort.

Les causes de la mort sont assez clairement établies : sous sa chemise, un bref coup d'œil à son thorax permettra de remarquer immédiatement un trou béant au niveau du cœur, avec des dégâts mortels sur ce dernier. Une analyse plus poussée des tissus sous-jacents révélera la présence de particules ou de fines épines de bois. Il semblerait donc que le Prof. Jallert soit décédé suite à une perforation du thorax et du cœur par un objet en bois. Toutes les autres lésions qui pourront être découvertes sur le corps sont clairement post-mortem.

L'ANALYSE DE LA PEAU

Le résultat de l'analyse se sera disponible qu'une douzaine d'heure après envoi du tissu aux laboratoires scientifiques dépendant du SCEPTRE. Toutefois, en fonction de l'avancée des investigateurs, le Gardien est tout à fait libre de fournir ces informations plus tôt ou plus tard.

Par ailleurs, il est tout à fait possible que ce soit un investigateur lui-même qui prenne part aux analyses. Pour cela, des connaissances en Biologie, Médecine, Pharmacologie ou Chimie seront nécessaires pour réaliser certaines analyses.

En résumé, les conclusions de l'analyse :

- il s'agit tout d'abord clairement d'une peau, c'est-à-dire d'un tissu dont les cellules sont mortes et gorgées de kératine. Toutefois, on note l'absence de pores pour les glandes sudoripares (responsables de la thermorégulation en excrétant de la sueur) et pour les follicules pileux.
- le tissu n'a pas été arraché, mais semble tombé de lui-même. Ce phénomène est comparable à la chute de plaques pelliculaires du cuir chevelu par exemple, mais en proportion beaucoup plus importante.
- le tissu semble humain au premier abord, avec une structure cellulaire et une 'texture' cutanée typiquement humaine. Toutefois, l'architecture générale du tissu est atypique. Les cellules sont organisées clairement en nid d'abeille, un peu comme des 'écailles'.
- d'un point de vue biochimique, la peau ne semble pas présenter de grain de mélanine. Il est à supposer que l'individu soit albinos.

Le pouce droit de la victime a été sectionné à l'aide d'un objet extrêmement tranchant. Toutefois, la blessure n'a pas provoqué d'écoulement sanguin particulièrement important, ce qui suggère que cette mutilation a eu lieu après la mort. Il ne sera pas possible de retrouver le pouce dans la salle d'Etude. Toutefois, un examen extrêmement poussé du corps révélera la présence du doigt manquant dans l'estomac de la victime.

Enfin, l'œil droit de la victime est particulier. Ce détail ne sera peut-être pas mis à jour lors de la première autopsie (en partant du principe que le corps pourrait être réautopsier plus tard bien sûr) sauf si les investigateurs demandent à ce que ce dernier soit examiné, notamment à cause des 'doutes' qu'ils pourraient nourrir suite à l'examen des archives vidéo. Ainsi, il pourra être mis en évidence que même si l'œil se trouve dans son orbite, il a été sectionné et retiré de cette dernière après la mort de la victime, puis réplacé en son sein plus tard. En effet, l'œil droit est plus sec que l'œil gauche.

Pour finir, il est à noter que les vêtements de Jallert ne présentent pas de traces excessives de sang, ce qui suggère donc qu'il a été habillé avec de nouveaux vêtements après son assassi-

nat.

Ainsi, les investigateurs devraient commencer à avoir une brève idée de la manière dont le voleur a pu entrer dans la salle d'Etude de l'Encyclopédie des Révélation de Glaaki en disposant des empreintes digitales de Jallert et de son empreinte rétinienne. Toutefois il reste à comprendre comment il a pu forcer le sas de sécurité sans avoir recours au code d'accès ou à un virus informatique, ni comment il a pu passer la reconnaissance vocale.

Le Domicile de Jallert

Les premières analyses devraient peut-être mettre quelques temps avant d'arriver jusqu'aux investigateurs. Mais s'ils ne prennent pas la peine de les réaliser eux-mêmes, il y a fort à parier qu'ils ne resteront pas sur place à se tourner les pouces. Or, à ce stade de l'enquête ils ne disposent que d'une seule piste sérieuse : le Professeur Jallert lui-même. S'il est mort depuis vingt-quatre heures, il serait peut-être intéressant de découvrir où il a été tué et dans quelles circonstances ? Le point de départ de l'enquête se trouve donc fort logiquement dans son passé récent.

Interroger ses collègues à son sujet, notamment le Prof. Duchêne par exemple, n'apportera pas grand chose.

- *Arthur était quelqu'un d'adorable, passionné par son travail. Il aimait travailler seul sur ses conclusions même s'il nous demandait beaucoup. Par exemple il pouvait nous demander de traduire un passage clé de son étude, simplement pour vérifier que nous avions les mêmes conclusions que les siennes. Mais à part « Merci, c'est bien ce que je pensais » nous n'en savions guère plus sur son travail en fait. Il n'aimait pas parler de ce qu'il n'avait pas encore achevé. [...]*

- *Son caractère ces derniers temps ? Je ne saurais vous dire... C'est bien parce que vous me demandez de chercher quelque chose de particulier que je pourrais vous dire qu'il semblait un peu excité depuis trois jours, comme s'il approchait d'une conclusion intéressante ou qu'il avait découvert une signification cachée d'un des nombreux paragraphes que nous n'arrivions pas à traduire. Mais je ne peux vous en dire plus. [...]*

- *Ses amis et sa famille ? A ma connaissance il n'a pas de famille proche dans les environs. Il ne s'est jamais marié, trop passionné par son travail insolite je suppose. Quant à ses amis, je pense pouvoir vous affirmer qu'ils se trouvent tous dans ce service. Il ne sortait pas beaucoup de chez lui en fait. [...]*

Enquêter sur ses récents appels pourraient donner la migraine à tout investigateur qui se respecte tant cet homme semblait passer sa vie en communication téléphonique avec toutes sortes d'administrations. Quant à ses relevés bancaires, ils ne dévoileront rien de particulier.

Le domicile du Prof. Jallert se situe en plein cœur de Paris. Il s'agit d'un grand appartement relativement moderne perché au dernier étage d'un très bel immeuble à la façade ancienne de six étages. Ce genre d'habitation coûte très cher et les investigateurs pourront facilement envier les 'avantages sociaux' des agents du Secteur Galilée. Il sera fourni aux investigateurs toutes les clés nécessaires pour ne pas avoir à forcer le domicile.

L'ascenseur mène directement en face de la porte d'entrée de l'appartement et un coup d'œil expert (**Test sous Mécanique** ou **Criminologie**) permettra de comprendre que l'entrée a été forcée de manière fort discrète. La porte est encore fermée, mais n'est plus verrouillée. Ce 'passage en force' semble être du même type que dans le cas de la salle d'Etude de l'Encyclopédie. En effet, vu de l'extérieur la serrure semble intacte, alors qu'en fait tout le dispositif mécanique à l'intérieur a été détruit.

Le Gardien pourra tout à fait à son aise faire naître une certaine tension chez ses joueurs lors de leurs premiers pas dans l'appartement, s'attendant peut-être à tomber nez à nez avec un intrus alors qu'il n'en est rien, puisque l'appartement est vide.

Mais des personnes sont passées par là, c'est sûr. Certains meubles sont renversés, des vases sont brisés et des livres éparpillés un peu n'importe où. Parallèlement à ce désordre, les investigateurs pourront remarquer diverses traces de fouilles beaucoup plus discrètes (**Test sous Criminologie**).

• en fouillant l'appartement (**Test sous TOC**), il est possible de trouver quelques morceaux de 'peau' de petites tailles, notamment aux endroits où il y a le plus de meubles de renversés. Il est possible de les faire analyser et les informations obtenues seront les mêmes que celles que pouvait fournir l'échantillon de la salle d'Etude. Il est par ailleurs impossible de savoir si ces échantillons proviennent bien de la même personne puisque c'est un tissu mort qui ne présente plus d'ADN et donc impossible à comparer.

• sur un mur du salon, à proximité d'une bibliothèque renversée, se trouvent de larges tâches de sang. Sur le sol,

il y a comme une empreinte conique dans le sang séché. Il devait certainement y avoir ici un objet qui a disparu maintenant. Une analyse du sang révélera qu'il s'agit bien de celui du Prof. Jallert.

• le bureau du professeur a été fouillé et son agenda a été pris. Toutefois, il sera possible de s'intéresser à un bloc-note sur le bureau (**Test sous TOC**) et de mettre en évidence à l'aide de charbon les dernières notes prises. On pourra ainsi lire « DUMONT RDV [date à préciser par vos soins] – Antiquités et Vieux Livres Dumont ». Une brève recherche permettra d'obtenir l'adresse exacte de cette boutique.

Il ne sera toutefois pas possible de trouver la moindre trace d'empreinte dans tout l'appartement. Ceux qui sont entrés ici ont fait preuve de la plus grande prudence.

Le voisin du dessous, un certain **Henri Legrange**, pourra affirmer avoir entendu des bruits étranges provenant de l'appartement de Jallert à l'heure approximative correspondant à la mort de ce dernier, en début de soirée. Mais ce fut très bref, et il en a déduit que son voisin avait simplement voulu déplacer quelques meubles. Il a été toutefois suffisamment surpris pour se souvenir de ce détail, étant donné que Jallert n'a jamais fait le moindre bruit particulier, à croire qu'il n'était jamais chez lui. Ils ne se sont jamais rencontrés d'ailleurs tous les deux.

Les investigateurs devraient alors comprendre qu'il y a eu ici d'une part une agression et d'autre part une fouille, manifestement réalisées par des personnes aux méthodes radicalement différentes. Si le Gardien le souhaite, il pourra autoriser un **Test sous Psychologie** ou **Idée** pour en arriver à ces conclusions.

Au Magasin Dumont

Les investigateurs vont probablement s'y prendre à plusieurs reprises avant de réussir à se rendre dans ce vieux magasin, perdu dans une ruelle sombre, dans un quartier qui n'a rien de commercial. En fonction de l'heure à laquelle les investigateurs se rendent sur les lieux il est possible qu'ils ne soient pas dérangés (pleine journée) ou bien qu'ils aient à faire avec une bande de voyous ou de dealers qui en voudrait à leur porte-feuille – et accessoirement à leur vie (au matin, au crépuscule et toute la nuit). Comment Dumont a-t-il pu maintenir ouvert un tel commerce dans ce quartier ?

Lorsque les personnages se présentent devant la porte du magasin, ils ne seront certainement pas surpris de la découvrir fracturée, comme chez le Professeur Jallert. Dès que la porte s'ouvrira ils pourront entendre des bruits relativement discrets provenant du fond du magasin (si le Gardien le souhaite, un **Test sous Chance** ou **TOC** pour percevoir ces bruits) : quel qu'un est manifestement dans le magasin...

Si les investigateurs se hâtent vers la source du bruit, alors ce qui était jusqu'à présent fort discret cessera de l'être. Le Gardien est alors libre de mettre en place une scène de course-poursuite où les investigateurs pourront chercher à attraper un groupe d'individus qui étaient en train de fouiller la boutique, sans jamais les rejoindre toutefois (cf. plus loin).

En traversant le commerce, les investigateurs pourront dans un premier temps se rendre compte que ce dernier est beaucoup plus long que large et que l'arrière boutique constituait en fait le logement de Dumont. Dans ce même logement se trouvait une porte donnant accès à la rue, de l'autre côté de la porte d'entrée de la boutique. C'est par cette voie là que les intrus s'échapperont.

Si les investigateurs sont suffisamment prompts à réagir, ils pourront repérer la plaque d'immatriculation de la voiture des intrus (si le Gardien le désire, il peut demander un **Test sous Chance**) et faire des recherches à son sujet. Ils pourront ainsi découvrir qu'il s'agit d'une voiture de location et leur accréditation leur permettra de connaître le nom sous lequel a été enregistrée la location (nous prendrons ici par défaut **Steve Bridges** mais le Gardien est tout à fait libre de prendre un autre nom en fonction des informations qui lui seront fournies plus loin).

STEVE BRIDGES ?

Il sera possible aux investigateurs de faire des recherches sur ce fameux Bridges. Il faudra alors avoir de sérieuses connaissances en informatique, ou alors laisser faire le SCEPTRE. Mais dans ce dernier cas, obtenir les données ci-dessous sera plus long.

Ainsi, grâce à un piratage en bonne et due forme du système informatique du F.B.I (**Test sous Informatique**), il sera possible d'apprendre que Steve Bridges est un agent spécial du Bureau résidant à Boston. Toutes ses coordonnées seront fournies alors et il sera possible aux investigateurs par exemple de simplement lui passer un coup de fil pour découvrir qu'il est bien chez lui. Celui qui a fourni les papiers d'identité pour louer la voiture a donc usé de faux documents.

Une fois la scène de course-poursuite achevée, les investigateurs pourront se pencher plus sérieusement sur la fouille de la boutique. Comme il a déjà été précisé, cette dernière est plus longue que large, si longue que depuis l'entrée il est impossible d'en distinguer la fin. L'ambiance qui règne sur les lieux est malsaine et oppressante. Même en pleine journée il y fait nuit et il ne semble y avoir aucun système d'éclairage électrique. Il faudra se contenter de lampe-torche ou bien se résoudre à allumer les multiples bougies et chandelles disséminées dans tout le magasin (un comble dans un lieu qui ne contient que des vieux livres, ou presque). La poussière a littéralement envahi chaque centimètre carré de la pièce et il y a fort à parier que les personnages un peu sensibles des voies respiratoires devront se munir d'un mouchoir pour poursuivre leurs investigations.

Le plafond est haut, permettant ainsi à d'immenses étagères de s'étendre librement. Ici et là attendent ou gisent sur le sol des échelles permettant d'accéder aux rayons les plus élevés.

• au fond à gauche de la boutique, à quelques mètres de la porte menant à l'appartement de Dumont, les personnages pourront remarquer deux étagères renversées, les livres qu'elles contenaient formant une sorte de sépulture à un corps à moitié découvert. Certains livres ont manifestement été écartés intentionnellement pour permettre de découvrir le corps (**Test sous Idée**). Le faible éclairage et l'ambiance

pesante contribueront largement à rendre la découverte de ce corps, bien que prévisible, particulièrement désagréable (**Test de SAN o/1d4**).

Il s'agit bien évidemment du corps de **François Dumont**, mais dans un état tout à fait effroyable : alors que Jallert semblait avoir été 'simplement' tué puis mutilé par la suite, sans aucune cruauté excessive, Dumont semble avoir largement été torturé. Ce détail est clair, même si aucune investigateur ne présente la moindre connaissance en Médecine : l'expression d'horreur figée sur son visage et les multiples blessures montrent bien ce qu'il en est.

Pour en apprendre plus sur les circonstances de la mort du 'pauvre' antiquaire, il faudra réaliser une autopsie.

• à mi-chemin du magasin, à droite, se trouve un comptoir avec une caisse-enregistreuse datant d'une autre époque. Derrière le comptoir se trouvent divers documents de comptabilité. En fouillant avec beaucoup d'attention ce comptoir (**Test sous TOC**) il sera possible de découvrir un carnet d'adresse ne contenant que quelques noms. Ce carnet était fixé à l'aide d'un adhésif sous un tiroir du comptoir. L'adhésif

L'AUTOPSIE DE DUMONT

Les investigateurs pourront confier le corps à un hôpital en utilisant une accréditation fournie par le SCEPTRE pour avoir le résultat de l'autopsie le plus vite possible, passer par un laboratoire directement affilié au SCEPTRE et/ou faire l'autopsie eux-mêmes. Dans ce dernier cas, certains tests seront nécessaires pour obtenir les indices qui suivent :

• en fonction de l'heure à laquelle les investigateurs découvrent le corps, il est clair que les indications sur l'heure du décès risquent de varier légèrement (en terme de temporalité pour le scénario). Pour faire simple, Dumont a été tué un peu après Jallert. La meilleure précision que pourrait fournir le légiste serait '*moins de 6 heures après*' (**Test sous Médecine**).

• la victime a été largement mutilée et torturée, mais toutes les opérations ont été réalisées alors qu'elle était vivante : brûlure des paupières, ongles arrachés, organes génitaux broyés, lacérations, etc. Comble de l'horreur, une incisure a été pratiquée dans l'abdomen et les tripes ont été extraites, puis déchirées. Finalement la victime semble morte d'un arrêt cardiaque suite à la torture. (**Test sous Chirurgie** et **Test de SAN o/1d4**)

• il est possible de trouver à divers endroits du corps des tissus morts étrangers, des espè-ces de 'peaux' (**Test sous Criminologie**).

semble récent mais le carnet ne l'est pas. Plusieurs pages sont très cornées, ce qui prouve une intense utilisation. Par ailleurs, l'emplacement où se trouvait ce carnet ne présente pas de trace excessive de colle. La conclusion est simple : Dumont a donc caché récemment son carnet, pour une raison encore indéterminée.

- l'appartement a été fouillé plus en détail par le précédent groupe d'individus semble-t-il. Tout d'abord dans le hall où se trouve un téléphone, accompagné d'un répondeur, l'ensemble posé sur un petit meuble présentant un tiroir : la cassette du répondeur est manquante tandis que le tiroir est vide (**Test sous Idée** : il devait probablement contenir un répertoire téléphonique). Le bureau a également été fouillé semble-t-il puisque de nombreux documents gisent sur le sol. Il est toutefois impossible de déterminer ce qu'il manque. Une chose est sûre toutefois : il n'y a plus rien d'intéressant ici.

C'est dans la chambre que les investigateurs pourront mettre la main sur quelque chose de très intéressant : en fouillant avec précaution et minutie (**Test sous TOC**), il sera possible de mettre en évidence, sous deux lattes de plancher, un système de surveillance vidéo : quatre caméras semblent filmer la boutique, suivant les quatre angles muraux qu'elle présente. Il s'agit de matériel de haute technologie puisque les caméras sont à vision nocturne ! Le support d'enregistrement n'est pas une bande vidéo standard puisqu'il s'agit d'une cassette présentant 48 heures de film.

LA CASSETTE DE VIDEO-SURVEILLANCE

Sans aucun test, juste en visionnant la vidéo, il est possible de remarquer immédiatement que le schéma de ce qui s'est déroulé au *Secteur Galilée* s'est reproduit ici : tout était calme, Dumont vaquait à ses occupations puis la vidéo se brouille soudainement, ne laissant que de la neige. Toutefois, dans ce cas-ci le brouillage dure longtemps, très longtemps. En fait, lorsque l'image redevient nette, il s'est écoulé presque 24 heures. La vidéo reprend alors qu'une personne se redresse devant le corps de Dumont. Il est alors possible de voir un groupe d'individus dont le nombre reste à la discrétion du Gardien fouiller les lieux. L'une des personnes semble même remarquer quelque chose dans le plafond de la boutique mais revient bredouille. Après quelques minutes d'investigation, le groupe est interrompu par l'arrivée des personnages. Avec quelques manipulations il sera possible d'obtenir quelques portraits (**Test sous Photographie** ou **Informatique**) mais ces personnes n'existent pas...

En retournant dans la boutique et en les cherchant bien, les investigateurs pourront les mettre en évidence, complètement dissimulées dans le noir et entre deux livres chacune. Sans connaître leur existence il était tout simplement impossible de les voir avant. Il sera alors possible d'examiner la bande vidéo à l'aide d'un appareil adéquat (il faudra alors retourner au Secteur Galilée ou dans un centre quelconque du SCEPTRE – ou bien demander le matériel nécessaire si les investigateurs sont capables d'étudier eux-mêmes la vidéo).

- enfin, en tentant de mettre à jour les caméras, les investigateurs pourront découvrir autre chose qu'ils n'auraient peut-être pas mis en évidence avant longtemps - ou en tout cas pas avant d'avoir étudié les archives vidéo (**Test sous TOC** ou **Chance**) : dans le plafond, plus ou moins au centre de la boutique, se trouve une cache. Cette dernière est de forme rectangulaire et a été manifestement ouverte sans ménagement. En la regardant de plus près, il est possible de se rendre compte qu'elle est vide, mais qu'elle aurait pu contenir quelque chose de relativement volumineux.

Dire qu'elle est vide ne serait pas tout à fait exact en fait puisque par inadvertance le personnage fouillant la cache fera tomber une feuille de papier sur le sol, une feuille qui était dissimulée sous la poussière.

Et sur cette feuille, malgré l'encre légèrement effacée par le temps, il sera possible d'y lire *12^{ème} Volume des Révélations de Glaaki, Original...*

De même que chez Jallert, il sera possible de mettre en évidence un peu partout dans la boutique (et dans la boutique seulement) des morceaux de 'peaux' qui sont toujours du même type que ce qui a été récupéré jusqu'à présent (**Test sous Criminologie**). Par contre, il n'y a toujours aucune empreinte digitale (exceptées celles de Dumont bien sûr). Il est inutile d'espérer faire une enquête de voisinage, étant donné le quartier.

Interlude et Explications

A ce stade du scénario il convient d'expliquer certains détails au Gardien, détails que les joueurs commenceront peut-être à percevoir même si

leurs personnages n'ont *a priori* aucune possibilité d'arriver à ce genre de conclusion...

Tout d'abord quel est le Volume Original ? Il n'en existe en fait pas un, mais paradoxalement trois. Pour être précis, chaque version du 12^{ème} Volume est incomplète en soit, et il est nécessaire de réunir les trois premières versions pour mettre à jour leur secret caché. Les Agents de Delta Green en possèdent une version depuis le précédent scénario (version volée par Doubief), le SCEPTRE en possédait une version, et Dumont avait réussi à acheter la dernière version.

L'histoire débute en fait par Alzis lui-même qui mène plusieurs plans de front. Outre l'annihilation d'une petite secte survivaliste par l'intermédiaire des agents de Delta Green – et ce dans un premier temps – il a également pour prétention de mettre la main sur les trois versions du 12^{ème} Volume pour son usage personnel. Dans un premier temps donc il a permis à Delta Green d'obtenir l'une des versions, en sachant parfaitement qu'il pourrait la récupérer plus tard. Pendant ce temps Dumont avait pour mission de racheter une autre version du 12^{ème} Volume à un riche homme d'affaire fréquentant les milieux les plus insolites du tout Paris : **Herbert Faurel**.

Toutefois, dans ce tableau il manquait toujours la dernière version qui restait introuvable. C'est alors que Dumont, en sa qualité d'antiquaire et de grand spécialiste et traducteur de livres anciens, est entré en contact avec Jallert. Cette prise de contact ne s'est pas faite naturellement pour être précis : les Agents de Delta Green y sont pour beaucoup. Revenant de leur mission à Stregoicavar en poursuivant la piste de Dumont, ils ont été mis en contact par leur service avec Jallert, Delta Green ignorant bien sûr son appartenance au SCEPTRE. Ce dernier, découvrant un authentique autre original du 12^{ème} Volume a alors fait appel à toutes les ressources du SCEPTRE, découvrant ainsi l'existence d'un antiquaire possédant la troisième version. Un rendez-vous était convenu avec Dumont pour discuter de l'ouvrage et de sa traduction, rendez-vous auquel n'étaient pas conviés les agents de Delta Green mais à qui Jallert avait promis un compte rendu détaillé...

Bref par un incroyable concours de circonstances et par la performance de Dumont, Alzis allait pouvoir obtenir toutes les versions pour réaliser de biens noirs desseins.

Mais c'était sans compter sur la **Secte de la 9^{ème} Ecaille**. Il s'agit d'un groupuscule dirigé par des Homme-serpents dont est directement issu la lignée des Doubief. Après l'activation d'un portail à Stregocivar suivant un rituel qui ne pouvait passer inaperçu à leurs yeux, les Hommes-serpent ont redoublé de vigilance : une version du 12^{ème} Volume venait d'être utilisée et il était clair qu'elle n'allait pas tarder à refaire surface. Sachant déjà que Dumont possédait une version, ils surveillaient ses moindres faits et gestes (c'est d'ailleurs pour cette raison que sa boutique possédait un système de surveillance aussi sophistiqué, alors qu'il n'avait même pas de système anti-incendie). L'arrivée de Jallert n'est donc absolument pas passée inaperçue, offrant ainsi à la secte la possibilité de récupérer les trois versions.

Si les intentions d'Alzis restent obscures, celles des Hommes-serpent sont extrêmement simples : ouvrir un large portail suivant un rituel proche de celui de Stregocivar, mais parfait cette fois-ci (grâce aux trois versions notamment) pour pouvoir retourner chez eux. Bien entendu, les 'effets secondaires' de ce type de portail resteront les mêmes, mais à une échelle autrement plus importante. C'est dire le danger que court Paris.

Le Gardien, connaissant en détail les précédents scénarios, aura certainement compris dans les grandes lignes la façon dont s'y sont pris les hommes de main de la secte pour violer les systèmes de sécurité du *Secteur Galilée*.

La première étape de leur plan a été la 'capture' de Jallert. Se rendant au domicile de ce dernier, ils l'ont rallié à leur cause en utilisant un artefact similaire à ce que les agents de Delta Green ont rencontré lors du premier épisode de la campagne. Une fois Jallert mort puis revenu à la vie sous leurs ordres, ils n'ont eu aucun mal à obtenir les codes d'accès nécessaires, ainsi que ses empreintes digitales et son empreinte rétinienne. L'empreinte vocale a été facilement retranscriptible à l'aide d'un

LES REPTILES ?

Les Hommes de main de la Secte sont des hybrides particuliers résultant du croisement entre un homme-serpent et un être humain. De ce fait, il tire ses caractéristiques des deux espèces. D'un point de vue morphologie externe, les *reptiles* (car c'est ainsi que nous les appellerons) ressemblent à des êtres humains particulièrement grands et fins. Ils sont albinos et ne présentent aucun poil sur le corps. Leur sang est froid même s'ils ont un moyen magique de le maintenir à température constante (ils n'ont donc pas de système de thermorégulation physiologique). Ce moyen est une sorte d'amulette pendue à leur cou. Comme les reptiles ils muent mais non pas en une seule fois, mais perpétuellement, un peu comme les humains qui renouvellent tous les jours leur peau. Enfin, les *reptiles* présentent de nombreuses facultés magiques, comme la télékinésie par exemple, ou encore la faculté de détruire les objets et systèmes électriques.

matériel d'enregistrement hautement perfectionné.

Pour ne pas éveiller trop vite les soupçons des enquêteurs, les *reptiles* ont jugé plus sage de laisser Jallert se rendre sur son lieu de travail. Une fois le vol accompli, le sort maintenant le pauvre homme dans un état de demi-vie a été levé et il a ainsi pu rendre définitivement son dernier souffle.

Alors qu'ils préparaient leur offensive sur le *Secteur Galilée*, un autre groupe de *reptiles* s'en est pris à Dumont. Etant un homme de main d'Alzis, ce dernier risquait de ne pas être réceptif au sort de demi-vie utilisé sur Jallert. Aussi a-t-il donc été nécessaire de passer par l'ancienne méthode pour lui faire avouer l'emplacement de sa version du 12^{ème} Volume : la torture. Toutefois, après ce second vol, un *reptile* est resté sur place pour s'assurer que Dumont ne serait pas retrouver trop vite. C'est ainsi qu'il a pu voir les agents de Delta Green. Alors que ces derniers se dirigeaient vers l'appartement, il a été obligé de prendre la fuite (ce qui explique que les caméras de surveillance de la boutique soient brouillées jusqu'à un certain moment).

Finalement, il serait plausible de croire que les plans d'Alzis sont mis à mal. Et pourtant, il n'en est rien. Au contraire, cette nouvelle tournure des événements offre à ce dernier une bien belle possibilité : celle de monter le SCEPTRE contre Delta Green. Car les investigateurs sont bels et bien en train de poursuivre leurs personnages américains, et de nombreuses preuves les incriminent...

N'espérant toutefois pas arriver sur ce simple quiproquo à lancer une guerre secrète entre les deux organisations, Alzis sait qu'il pourra cependant se servir de tous ces pions pour récupérer définitivement les trois versions du 12^{ème} Volume des Révélations de Glaaki.

Maintenant, les *reptiles* n'ont plus qu'à obtenir la version détenue par les agents de Delta Green. Il va s'en dire que dans la suite de l'enquête une confrontation cruciale entre le SCEPTRE et Delta Green va avoir lieu et que la réussite du scénario dépendra grandement de la réaction des joueurs. Quoi qu'il en soit, Alzis a pris les mesures qui s'imposent et il a juste besoin d'attendre pour obtenir ce qu'il désire tant...

LE POINT SUR LA CAMPAGNE

Nous considérerons ici qu'à ce point de la campagne, Doubief est mort dans le précédent scénario, qu'il n'a pas révélé aux joueurs l'existence de la 9^{ème} écaille et les véritables motivations qui l'ont poussées à tenter l'ouverture d'un portail..

L'enquête continue

Les bases étant jetées, le reste du scénario qui nous mènera jusqu'à la scène finale est somme toute assez libre. Voici quelques pistes que vous pouvez explorer.

Les agents vont pouvoir profiter des différents contacts mentionnés dans le carnet d'adresse de Dumont. Vous allez pouvoir faire plonger vos joueurs dans un Paris occulte, où certains contacts du défunt antiquaire pourront apporter des informations plus ou moins crédibles. A vous de développer cette partie en fonction de vos envies et de votre temps. Ce sera l'occasion d'en apprendre plus sur la secte de la 9^{ème} écaille. Une aide de jeu fournie ultérieurement regroupera une partie du carnet de Dumont et les renseignements afférant aux différentes personnalités à rencontrer.

La vision du film de Raman Polanski, intitulé la 9^{ème} Porte pourra également vous aider à la mise en ambiance de cette partie de l'enquête.

Une chose sera pourtant claire, certaines personnes qui seront interrogées par les agents du Sceptre pourront mentionner aux joueurs qu'un groupe d'américains est venu leur poser les

OUI MAIS CE N'EST PAS...

...ce qui est expliqué dans le premier scénario de la campagne, c'est vrai. Mais entre temps, les idées des auteurs ont évolué et mûri. Etant donné que les joueurs ne devraient à aucun moment avoir saisi le sens profond des plans d'Alzis, il est fort probable que ces quelques changements n'entraînent pas d'interférences au bon déroulement du scénario. Si tel devait être le cas, alors il est évident que le Gardien devra prendre les mesures qui s'imposent.

mêmes questions un peu avant eux (grâce à l'agenda téléphonique, les membres de DG peuvent suivre des pistes parallèles).

Confrontation avec Delta Green

Une fois que vous aurez fait le tour de cette partie du scénario, passez à la scène suivante.

Continuant à interroger les contacts de Dumont, les agents se rendent chez Sylvia Gallant, une historienne spécialisée dans les contes et légendes. En arrivant à proximité de son appartement situé dans le XII^{ème} arrondissement, les joueurs pourront remarquer la voiture avec laquelle ils ont entamé une course poursuite quelques temps auparavant : les agents du DG sont là !

A vous de jouer cette scène de manière la plus confuse possible et faites monter crescendo la tension entre les deux groupes.

Imaginez la scène se déroulant dans le hall d'entrée, les deux groupes se tenant en joue, les membres de Delta Green intimant à aux hommes du sceptre de ne pas ouvrir le feu, sous peine de prendre des risques particulièrement importants. Décrivez les agents américains de manière la plus précise possible pour que vos joueurs puissent se reconnaître, et profitez de l'effet engendré par cette scène.

Une fois que vos joueurs auront compris le quiproquo, ne perdez pas de temps, car c'est le moment qu'ont choisi les sectateurs pour s'emparer du volume 12 qui leur manque ;

Imaginez alors une scène d'anthologie avec une magnifique fusillade dans le hall qui se poursuivra dans la rue et un début d'incendie dans l'appartement de Mme Gallant.

L'issue de cet affrontement sera particulièrement préjudiciable pour l'équipe nouvellement formée puisqu'elle se conclura par la perte du grimoire, mais surtout par la mort quasi-certaine de certains des membres des groupes.

La lutte contre la secte semble mal engagée, sauf que...

Les conclusions de Delta Green

Les personnages delta greeniens de vos joueurs ont particulièrement avancé dans leur enquête.

Ils peuvent expliquer ce qu'il s'est passé à Stregocavar et les conclusions auxquelles ils ont abouties face à l'ouverture d'un nouveau portail. Mme Gallant a également avoué son appartenance à la secte et qu'une cérémonie aura bientôt lieu en beau milieu des catacombes. C'est également elle qui a averti ses frères de la secte lors de la venue des membres de Delta Green.

A partir de ce moment, les joueurs reprennent possession de leurs personnages américains fétiches.

Le final

La situation semble suffisamment grave pour que les agents du sceptre demande l'intervention des unités armées du groupe pour contrer les agissements de la secte. A vous de mettre en scène un dernier acte totalement apocalyptique.

Dans un premier temps, sceptre et Pjs affronteront les membres de la secte alors que la cérémonie d'ouverture du portail commence.

La situation tourne rapidement au désavantage des forces alliées. En effet, la secte dispose d'un arsenal magique impressionnant et n'hésitera en aucun cas à invoquer des créatures capables de faire basculer le sort en leur faveur.

La situation semble désespérée lorsque entre en jeu Alzis, bien désireux de récupérer les trois tomes. L'objectif de cette partie est de montrer la « toute » puissance d'Alzis et de faire comprendre qu'ils ne sont pas encore de taille à lutter face à celui que certains considèrent possible Nyarlathotep lui-même.

Dans ce spectacle de feu et de sang, il récupère alors les trois tomes et se dirige ensuite vers les agents du DG :

« Messieurs, merci pour m'avoir permis de récupérer ces trois tomes qui me sont particulièrement chers. Peut-être trouvez-vous cette conclusion injuste pour votre part mais je considère personnellement que personne parmi nos deux camps n'est particulièrement lésé. Vous déjouez une machination qui aurait pu coûter la vie de plusieurs millions de personnes et détruire la ville lumière. Moi, je garde précieusement ces ouvrages afin qu'il ne tombe plus entre de mauvaises mains (un petit sourire s'esquisse sur son visage). Restons en là »

C'est donc dans les catacombes parisiennes que prend fin la campagne du

volume.

Les joueurs auront eu l'occasion de découvrir nombre d'aspect du monde de Delta Green (la destinée, GRU SV8, le sceptre), réussi à couvrir un nouvel allié en Europe pour leur organisation.

Mais il est évident que cette conclusion n'est peut-être que temporaire. Qui sait ce que fera Alzis des grimoires maudits ? La secte de la 9^{ème} écaïlle n'est peut-être pas totalement détruite et réclamera alors vengeance...

LES AIDES DE JEU

Les aides de jeu, bientôt disponibles, regrouperont :

- les rapports d'autopsie des différentes victimes ;
- des aides de jeu sur la secte de la 9^{ème} écaïlle ;
- des personnages pré-tirés pour les gardiens pressés ;
- des plans ;
- des éléments précisant les contacts de Dumont