

Ce scénario suit le scénario intitulé Vol à Répétition. Dans ce scénario, les investigateurs avancent plus à propos dans la conspiration mise en place par Alzis, et commenceront peut-être à percevoir leur rôle dans l'affaire.

Ce qu'il s'est passé précédemment

Sur la demande du professeur Wu des D-Stacks, les investigateurs ont mené une enquête sur le nouveau vol du 12ème Volume des Révélations de Glaaki, vol faisant directement partie d'une conspiration montée de toute pièce par Stephen Alzis de la Destinée.

La dernière piste mettait directement les joueurs sur les traces d'un certain Igor Doubief, gourou d'une secte survivaliste, qui puise ses origines à Stregoicavar, un petit village de Hongrie.

Les investigateurs prennent donc quelques jours de congés pour se rendre en territoire étranger, à la poursuite de Doubief, aussi bien pour récupérer le 12ème Volume que pour comprendre ce qui se trame autour de ce livre maudit, et peut-être au-delà.

Quelques considérations

Ce scénario est avant tout basé sur une ambiance tout à fait particulière. Le Gardien ne doit donc pas se gêner pour improviser toutes sortes de scènes particulièrement psychotiques en fonction de son groupe de joueurs et des idées qui pourraient germer dans leur cerveau : rien n'est plus délicieux que de jouer avec leurs propres peurs et de semer le doute dans leur esprit cartésien.

Diverses inspirations pourront aider le Gardien, et parmi les plus importantes, considérons l'excellent Silent Hill (dont la bande sonore sera parfaite pour faire frémir les joueurs dans les moments les plus paranoïaques) ou encore le sublimissime Projet Blair Witch.

Enquête en territoire étranger

Lorsque les investigateurs font part à Delta Green de leur désir de poursuivre l'enquête en Hongrie, il est bien clair qu'ils sont avertis de la délicatesse de la situation : en dehors des Etats-Unis, leurs accréditations fédérales n'ont plus cours, et l'organisation elle-même ne pourra pas les couvrir en cas de problème.

Pourtant, il est clair que l'enquête ne peut absolument pas se poursuivre en territoire américain, toutes les pistes

menant inexorablement vers la famille Doubief et vers sa secte.

C'est donc équipés de leur seul courage et de sacs de randonnée (car Stregoicavar se situe dans la Hongrie profonde) que les investigateurs prennent l'avion. Si le Gardien le souhaite, Delta Green pourra joindre un sympathisant maîtrisant certaines langues de l'Est telles que le Hongrois, le Russe et /ou le Polonais auprès de ses agents pour leur faciliter la tâche.

Stregoicavar

Stregoicavar est un petit village Hongrois de 200 âmes qui semble être hors du temps. Il a traversé les époques sans pour autant s'attacher à aucune d'entre elles.

Un voyageur innocent pourrait penser que Stregoicavar n'a aucune histoire, mais de nombreux esprits se sont perdus au détour de ses légendes rurales qui remontent jusqu'aux temps oubliés.

Si les investigateurs se renseignent sur ce village avant de s'y rendre, ils ne trouveront rien de vraiment probant... Si ce n'est qu'il n'existe pas vraiment de date officielle de création de Stregoicavar. Dans le meilleur des cas, un jet sous Informatique ou encore une recherche en Bibliothèque dans les lieux spécialisés permettra d'acquiescer la certitude que Stregoicavar n'est pas le nom originel du village. Pour en savoir plus, les investigateurs devront se rendre sur les lieux.

En référence à l'aide de jeu n°1 fournie dans le scénario, le Gardien pourra ainsi apprendre que les origines de Stregoicavar ne sont absolument pas Slaves ni Magyars mais simplement barbares. Ainsi, les fondateurs du village le prénomèrent Xuthltan. Ces mêmes fondateurs, manifestement des Huns, adoraient un dieu dont la représentation est un monolithe noir, vulgairement appelée la Pierre Noire. De multiples légendes de sorcellerie et de sacrifices humains sont nées de ce culte.

Xuthltan, le Dieu du Monolithe

Le village a subi deux conquêtes majeures au court de son histoire : une destruction pure et dure par les turcs et une prise d'influence par les slaves. Les dates de ces conquêtes ne sont pas certaines et aucune preuve historique ne permet d'apporter la moindre précision.

La conquête des turcs fut la plus violente. Le Dieu Xuthltan n'était pas re-

connu par ces derniers, et les atrocités commises en son nom étaient parfaitement intolérables. La prise d'influence slave, même si elle reste largement imprécise, ne dénote aucune purification ethnique. Il semblerait que le monolithe noir soit les seuls vestiges du culte.

Dans ces conditions, il peut paraître évident que le Culte de Xuthltan n'a pu survivre au temps. Et pourtant, il a traversé les âges grâce à une famille à l'influence dominante. Son nom a de nombreuses fois varié en fonction des civilisations. Aujourd'hui, il s'agit des Doubief.

La tragédie

Avec le 12ème Volume des Révélations de Glaaki, et les diverses recommandations d'Alzis, Igor Doubief s'est précipité à Stregoicavar, pensant accomplir un rituel inédit qui réveillerait enfin de façon définitive Xuthltan.

Malheureusement (ou fort heureusement ?) l'influence du 12ème Volume n'a pas du tout eu l'effet escompté : un Vortex s'est ouvert, aspirant tous les habitants et tuant les individus les plus prêts de la Pierre Noire (les sectateurs). Seul Doubief a survécu, grâce au 12ème Volume et grâce à un pendentif ancestral particulier qu'il porte toujours sûr lui.

Le Vortex est toujours ouvert et il est fort instable, menaçant de s'effondrer à tout moment, emportant peut-être avec lui le village entier, qui sait ?

L'arrivée des investigateurs

Il est des jours où une voix sourde ne cesse de se lamenter au creux de la poitrine. Ce jour en est un.

De lourds nuages surplombent la vallée. Si lourds que la lumière a cessé de lutter et s'en est retirée vers des terres lointaines et plus accueillantes.

Il pleut. Une pluie fine et froide, froide comme Stregoicavar. Si fine qu'elle pourrait être confondue avec du brouillard.

Il ne faut pas longtemps pour se rendre compte que Stregoicavar est en deuil, en deuil d'elle-même : la ville est morte. Il n'y a plus personne, et pourtant l'atmosphère est oppressante.

Le décor est posé. Les investigateurs vont enquêter dans une ville où tous les documents sont en Hongrois ou en Russes dans le meilleur des cas. La moindre autre trace de civilisation de trouve à quelques heures à la ronde et le temps presse.

A noter que les investigateurs arri-

vent à Stregoicavar tard dans la journée et que la nuit ne va pas tarder à tomber.

Concrètement, il y a peu de lieux qu'ils peuvent visiter. En tout cas, peu d'endroits où ils pourront espérer trouver quelque chose. En voici la liste :

- ❖ L'auberge de la ville
- ❖ La Marie
- ❖ Le site de la Pierre Noire
- ❖ Le Maison Doubief
- ❖ L'église

L'auberge et le GRU-SV8

L'auberge où séjourna Justin Geoffrey, mais aussi le narrateur de la **Pierre Noire** de R.E. Howard est toujours debout, même si elle a souffert des ravages du temps, comme le reste de la ville.

Seul lieu manifestement prévu pour héberger des étrangers de passage, il s'agit d'un très vieux bâtiment situé non loin du site de la Pierre Noire. Elle est assez petite et contient 5 chambres. Tous les doubles de clés nécessaires à l'ouverture des différentes chambres peuvent être trouvés après un jet sous Trouver Objet Caché. C'est ici que les investigateurs devraient choisir de passer la nuit.

Une des chambres peut toutefois présenter un intérêt particulier : en effet une équipe du GRU-SV8, le Delta Green russe, l'a occupé pendant deux nuits, avant de disparaître avec le reste de la population (sauf un de leurs agents, Tatianna Yorgov). L'objectif de l'équipe était d'enquêter sur les légendes troublantes de Stregoicavar.

Dans la chambre du GRU-SV8 les investigateurs pourront mettre la main sur du matériel informatique et vidéo, mais ces derniers n'apporteront pas grand chose. Par ailleurs, il est également possible de trouver des armes russes de très gros calibre, ainsi que des explosifs : le GRU-SV8 craignait manifestement quelque chose et était prêt à employer les grands moyens pour lutter contre.

Il sera enfin possible de mettre la main sur des notes manuscrites de l'équipe et aux anciens rapports, tous faisant référence aux recherches menées sur place (cf. aide de jeu n°2). Toutefois, pour les comprendre un jet sous Langue : Russe sera nécessaire (à moins que l'investigateur ne possède à la compétence à au moins 45% - comme pour tous les jets en langue du scénario).

La Mairie

La Mairie est un bâtiment central de Stregoicavar. Il ne présente pourtant aucune véritable particularité structurale, comme pour rappeler que

l'autorité nationale n'a pas court ici.

La Mairie présente deux intérêts majeurs : elle abritait une association historique, et c'est également la bibliothèque.

En fouillant le bureau (très étroit) du cercle historique, les investigateurs pourront mettre la main sur un ordinateur présentant en mémoire (jet sous Informatique) toutes sortes de rapports et d'articles sur l'histoire et les origines de Stregoicavar, dont le résumé est fourni dans l'aide de jeu n°1.

Dans la bibliothèque, les investigateurs pourront découvrir, avec un jet sous Bibliothèque, divers ouvrages sur les mythes et légendes de Stregoicavar, et notamment de nombreux ouvrages sur la Pierre Noire. Un résumé de ces informations est fourni dans l'aide de jeu n°3 (on remarquera également la présence d'extraits du Peuple du Monolithe, un poème écrit par Justin Geoffrey, américain devenu fou après la rédaction de ce dernier. Ces textes ont normalement déjà été vus par les investigateurs lors du précédent scénario). A noter que la lecture des légendes liées à la Pierre Noire fait gagner 1 point en Mythe de Cthulhu.

Est-il utile de souligner qu'un jet sous Langue : Hongrois est nécessaire pour comprendre toutes les informations présentes dans ces deux dernières aides de jeu ?

Le site de la Pierre Noire

La Pierre Noire est un imposant menhir, légèrement excentré par rapport à la ville, situé dans une clairière. Il semble y faire particulièrement sombre, comme si la lumière fuyait cet endroit. Plus raisonnablement, les nuages sont particulièrement épais ici et, même si les investigateurs y vont en pleine journée, il sera nécessaire d'utiliser des lampes torches pour y voir clair.

Un jet sous Archéologie permettrait de facilement se rendre compte que l'âge du monument est... complètement inestimable ! Même si les différentes recherches archéologiques et historiques ont attribué aux Huns ce monolithe, il est clair qu'il est encore plus vieux que cela et que ce ne sont pas ces barbares qui l'ont érigé.

Les communistes avaient couché la Pierre, mais au départ de ces derniers, elle a été relevée. C'est ce qui explique les états placés à la base du monolithe.

La roche elle-même est très sombre et divers symboles étranges sont gravés en son centre (les mêmes repris dans les notes du GRU-SV8), formant une sorte de pentagone indécis. Un jet réus-

si en Occultisme ou un test de SAN raté (perte de 1) permet de se rendre compte que les symboles sont comme déphasés : le centre de la Pierre ondule et happe tout ce que les investigateurs pourront approcher. S'il s'agit de leur main ou de leur corps, un puissant arc d'énergie violet se formera en les touchant. Ils seront alors inexorablement happés à leur tour vers le vortex, à moins de réussir un jet sous POU x 4 (puis, en cas d'échec, x3, etc.). Si la victime résiste à la force d'attraction, alors cette dernière perd de façon temporaire 5 points de POU (récupération de 1 toutes les trois heures).

Un jet sous Ecouter permettra d'entendre des sons étranges, comme des bruits de tambours et des mélodies barbares, venant de nulle part, mais présents tout autour de la Pierre.

Un jet sous POU réussit fera percevoir des flashes assez étranges et fugaces à propos d'une assemblée d'êtres manifestement hybrides, entre des êtres humains et des lézards, vêtus de peaux de bêtes, s'affrontant, se flagellant, dans une danse macabre et folle.

Ces deux perceptions presque extrasensorielles nécessiteront un jet de SAN (1/1D4+1).

La maison Doubief

La Maison Doubief tient plus du Noir que d'une maison. C'est une demeure légèrement excentrée de la ville, presque à l'opposé de la Pierre Noire. C'est de loin le bâtiment le plus important, en taille, de toute la ville et suggère bien l'influence de la famille Doubief sur Stregoicavar depuis toujours. Malgré son départ précipité, la famille est parvenue à faire entretenir la demeure, probablement grâce à l'aide de

certains serviteurs du culte cachés dans le village.

A l'intérieur, l'ambiance est malsaine. Tout est richement décoré, et pourtant un œil attentif remarquera toujours un détail gênant qui gâche tout : une tâche par-ci, de la crasse par-là, ou encore de l'oxydation, etc.

Au rez-de-chaussée se trouvent toutes les pièces communes : la hall,

le salon, la cuisine, la salle à manger, la bibliothèque, les bureaux et les salles de détente. Les chambres et salles intimes se retrouvent à l'étage.

L'accès à la cave est fermé par une lourde porte en bois. Pour l'ouvrir, à moins de retourner la maison de fond en comble, pour en trouver la clé, il sera nécessaire de faire sauter le lourd ver-

La Pierre Noire de R.E. Howard

La lecture de la nouvelle peut s'avérer primordiale pour saisir l'ambiance de la ville et du site de la Pierre Noire. TOC ne peut que vous conseiller de vous en inspirer allègrement...

rou en plomb. Pour cela, les armes à feu ne seront pas d'une véritable utilité (à moins d'utiliser les explosifs...). Il faudra utiliser des moyens plus mécanique, tels qu'un pied de biche (jet de FOR contre 15) ou bien un jet sous Crochetage.

La cave fut le lieu de toutes les horreurs : c'est manifestement une salle de torture associée à un lieu de culte satanique. Les murs sont couverts de sang séchés et une odeur malsaine prend les investigateurs aux tripes. Quelques ossements humains traînent négligemment sur le sol. Une brève estimation permet de comprendre qu'il s'agissait parfois d'enfant très jeunes, voire de nouveaux nés. On retrouve également des objets sado-masochistes, parfois adaptés pour de toutes jeunes personnes (menottes à petits diamètres de poignet, etc.). Voir ceci nécessite un jet de SAN (1/ 1D4+1).

Paradoxalement, les investigateurs ne trouveront pas grand chose d'intéressant dans le Manoir. Seule la bibliothèque apportera des informations dignes de ce nom. Un jet sous Bibliothèque et sous Langue : Hongrois (ou bien un jet simple sous Histoire) permet de comprendre qu'au fil du temps, la construction de Stregoicavar a été très largement influencée par la famille Doubief, et notamment l'église et ses catacombes. Divers documents sur l'histoire propre de la famille permettent de découvrir l'existence de catacombes qui auraient notamment servi lors de la seconde guerre mondiale, avec l'invasion des Russes et l'émergence du communisme.

L'église et Doubief

L'église est le dernier lieu d'importance à Stregoicavar. C'est là-bas que Doubief s'est réfugié, et plus particulièrement dans les catacombes. Tant que les investigateurs ne sont pas au courant de l'existence de ces dernières, il leur est parfaitement impossible de les découvrir tant elles sont bien dissimulées (ils ne leur viendraient alors pas à l'esprit de faire ce qui va suivre).

Toutefois, si la fouille de l'église intervient après celle du Manoir Doubief, alors un jet sous Trouver Objet Caché permettra de mettre en évidence un passage sous l'autel : des traces de frottements très discrètes sont présentes sur le sol. Toutefois, il faut un mécanisme particulier pour actionner l'autel. Un jet sous Mécanique sera alors nécessaire pour activer ce mécanisme. Sinon, les investigateurs pourront toujours tenter de pousser l'autel avec un jet sous FOR contre 15.

En empruntant le passage, il est possible d'arriver dans des catacombes, contenant tous les descendants des

Doubief. Il est d'ailleurs possible, en examinant certaines dépouilles momifiées, et ce malgré le mauvais état, avec un jet sous Médecine de se rendre compte que certaines d'entre elles présentent des difformités physiques. Il est malheureusement impossible de dire lesquelles étant donné le peu de moyen dont disposeront les investigateurs à ce moment. Toutefois, la première intuition sera des problèmes de consanguinités.

Doubief se cache dans les catacombes et attaquera les investigateurs avec l'énergie du désespoir. Il est en possession du 12ème Volume des Révélation de Glaaki ainsi que d'un étrange pendentif. Ses yeux sont fous et il luttera jusqu'à ce que les investigateurs le maîtrise. Il ne représente pourtant pas un danger insurmontable et il faut espérer qu'il ne sera pas tué parce qu'il pourra apporter de précieux renseignements.

En effet, si les investigateurs prennent le temps de l'immobiliser et de l'interroger (jet sous Baratin ou Psychanalyse), Doubief pourra leur fournir divers renseignements, bien sûr en fonction de ce que les investigateurs lui demandent. Cet entretien sera pour vous difficile à mettre en œuvre, en effet, Doubief n'est pas un sain et les agents auront sûrement à l'esprit ce qu'ils ont pu voir à New York dans les locaux de la secte, mais aussi dans la demeure familiale. Jouez donc sur cette ambivalence, entre le dégoût qu'il peut inspirer aux agents, mais aussi l'utilité qu'il peut représenter. Il pourra :

- ❖ Révéler tout ce qu'il sait à propos du certain François Dumont, l'homme qui lui a donné le 12ème Volume. Ainsi, cet étranger serait un homme de main d'Alzis. Il réside à Paris. Il ne sait pas pourquoi le maître de la Destinée s'est joué de lui.
- ❖ Expliquer que le 12ème Volume semble avoir eu un effet indésirable sur l'apparition de Xuthltan. Il faudrait peut-être faire un autre rituel à base du livre pour fermer le portail. L'explication sera même donnée dans le prochain scénario... attendons donc avant de la fournir à vos pauvres agents !
- ❖ Dire qu'il est peut-être capable de refermer le portail, mais c'est aux agents de le convaincre. Ceci risque d'être particulièrement difficile mais laisse présager un grand moment de Roleplay.

Lorsque les investigateurs prennent en main le pendentif de Doubief (où à un moment que vous jugeriez opportun), il y aura alors un basculement dans le vortex entourant le village. C'est la goutte d'eau qu'attendait le portail pour s'effondrer. La situation presse et l'enfer commence...

Quelques événements...

Avant d'aborder la conclusion, il convient de considérer les différents événements qui pourront se produire pendant l'enquête des investigateurs. Le Gardien doit bien comprendre qu'à tout moment, les investigateurs se sentiront observés et opprimés, sans jamais pouvoir savoir s'il s'agit de la vérité ou bien d'une pure illusion, provoquée par l'ambiance malsaine des lieux.

Aucun moyen de communication en fonctionne dans le village. Ceci est dû au portail, mais également à l'état d'isolement de Stregoicavar. Ainsi, si les investigateurs se séparent les uns des autres, ils n'auront aucun moyen de se contacter.

Durant la première nuit qu'ils passeront dans l'auberge, l'un des investigateurs (ou tous, s'ils dorment dans la même chambre) sera réveillé par une apparition à sa fenêtre, comme une forme fantasmagorique déformée par les brumes du sommeil et la faible luminosité. La forme en question grattait à la fenêtre, et c'est ce qui provoque l'éveil de l'investigateur. Il s'agit en fait de Tatianna Yorgov. La jeune russe s'enfuit alors lorsqu'elle se rend compte que l'investigateur l'a vu. Une course-poursuite s'engage alors et se termine près du site de la Pierre Noire, dans la forêt avoisinante.

Les investigateurs découvrent alors un petit site de surveillance vidéo camouflé du GRU-SV8. Au milieu du camp se trouve la jeune russe, nue, recroquevillée. Elle chantonne une mélodie tribale semblable aux sons que les investigateurs ont déjà entendu près du monolithe ou vont entendre si ce n'est déjà fait. Tatianna a complètement perdu l'esprit, dans le sens littéral du terme : alors que son corps est encore prisonnier de la réalité, son âme a été aspirée par le portail et se trouve maintenant de l'autre côté. Les investigateurs ne pourront donc rien tirer d'elle.

Par contre, ils pourront visionner la scène de l'ouverture du portail : la secte de Doubief a effectué un rituel obscur suivant des traditions assez tribales et sauvages autour du monolithe. Il s'en est suivi l'ouverture du portail et la mort de tous les sectateurs, sauf de Doubief lui-même. De larges arcs d'énergie sont alors sortis et ont frappé la ville manifestement. Trois des arcs se sont dirigés vers la caméra et ont vraisemblablement frappés le site de surveillance.

L'apocalypse...

Une fois Doubief rencontré, la situation autour du village commence à dérapier. Les humains aspirés par le vortex surgissent à nouveau au travers du nœud magique, à moitié zombifiés et

totale sous l'emprise de sa volonté... Ils ne cherchent qu'une chose : retrouver les derniers survivants dont l'absorption de l'énergie vitale est encore nécessaire pour activer pleinement le portail... ; Bref une véritable course poursuite contre la mort va désormais avoir lieu, plusieurs possibilités s'offrent alors aux agents :

- La fuite. La solution la plus facile aura des conséquences catastrophiques qui seront décrites dans le prochain scénario. Mais pour l'instant, à vous de créer une poursuite exaltante contre les « zombies ». Au bout de quelques kilomètres, ces derniers s'effondreront. La situation, elle, ne sera pas réglée... Au bout d'un certain temps, des équipes de secours viendront apportant le lot de proies suffisantes à la fin du rituel entraînant la destruction totale des alentours...
- Le rituel : Cette solution est combien plus risquée mais règlera (temporairement ?) la situation dans la région... C'est dans une ambiance apocalyptique face à des éléments déchaînés et luttant contre les zombies dans un déchaînement totalement gore que les agents devront protéger Igor pendant au moins 20 rounds. A l'issue de cette période, le rituel aura réussi, le portail sera refermé et les morts vivants réellement passés au trépas...

Conclusion ?

La situation semble particulièrement confuse au terme de cet orgie de violence et vos joueurs doivent être passablement perdus...

Pourtant des surprises vont attendre vos joueurs lors du prochain scénario lorsque, dans la peau d'agents du scep-tre, ils vont rencontrer leurs propres personnages...

Pauvre victime du portail

Pauvres victimes désormais devenues zombies, les créatures rejetées par le portail n'ont plus rien d'humains, dans leur comportement bestial et dans leur physique totalement décomposé...

FOR 15
CON 15
TAI 10
POU 1
DEX 7
Bd: +1D4
Arme : Morsure 30% 1D3,
Arme improvisée 25% 1D8+1+Bd
SAN : 1/1D8