

MEURTRE EN CHAMBRE CLOSE – DARK HERESY

Pitch : Une série de meurtres identiques a lieu dans la ruche Tarsus, sur Scintilla. Tout est similaire, à une exception : l'identité des meurtriers, qui sont retrouvés morts sur les lieux du crime. Alarmée par ce schéma, l'Inquisition envoie une équipe pour enquêter sur ces meurtres. Pourront-ils découvrir la vérité sur cette vague de crime avant qu'il ne soit trop tard ?

Nombre de joueurs : 5

PJs : Les PJs sont tous au service de l'Inquisition, la police secrète de l'Imperium. L'équipe d'investigation est composée de 5 Acolytes, choisis spécialement pour leurs compétences :

- un Ecclésiaste éduqué dans le haut clergé, qui mène le groupe d'enquêteurs et s'occupera des interactions avec les officiels
- un Arbitrator (police interne de l'Imperium), enquêteur de métier
- une Racaille possédant des contacts dans la pègre locale
- un Assassin du Culte Moritat (des tueurs impériaux opérant exclusivement à l'arme blanche) : le meurtre par lame étant un élément commun à tous les meurtres, il peut découvrir un lien inconnu...
- un Psyker à l'esprit reconditionné, possédant des dons de Psychométrie (Divination), et cachant un autre secret...

Déroulement du scénario :

Le scénario commence sur Scintilla, quand les PJs sont convoqués par leur Inquisiteur pour l'exposé de la mission (cf. pitch). Ils entrent ensuite en contact avec l'Arbites local pour enquêter sur les lieux du dernier meurtre. Résidus psychiques de soif de sang et d'envie de meurtre, et de satisfaction (individu extérieur). Enquête : extrême violence – meurtre n'a aucune « technique » : brutalité avant tout.

A ce stade, plusieurs pistes :

- la Racaille peut entrer en contact avec la pègre locale : les meurtriers n'avaient aucun problème avec eux.
- enquêter sur les autres lieux de meurtre : mêmes échos/conclusion que le premier.
- fouiller les archives sur les différents meurtriers : aucun antécédent, profil psycho stable. Ils allaient à un même bar, mais aucun ne se connaissaient.
- en détectant/interrogeant des indics, il semble qu'un individu ait rôdé autour des lieux du meurtre à chaque fois, et qu'il soit un régulier du même bar. A ce stade, les PJs sont attaqués par des mercenaires : ils en savent trop.
- ...

En suivant le culte, il s'avère que les meurtres avaient été menés/commandés par un culte du Chaos : en instaurant un climat de peur et de meurtre, ils veulent s'attirer les faveurs des Dieux. Les meurtres ont été dirigés à distance par le culte, utilisant un démon mineur pour contrôler les assassins. Pour faire disparaître les enquêteurs, ils invoquent un Sanguinaire.

Si les PJs survivent, ils rapportent l'existence du culte à l'Arbites et à l'Inquisition, qui s'empressent de les éradiquer.

SCENE 1 : Intro avec Juge

Le scénario commence sur Scintilla, quand les PJs sont convoqués par leur Inquisiteur pour l'exposé de la mission (cf. pitch). Cette rencontre se déroule dans une chambre du Palais

Inquisitorial de la ruche Sibellus. Ils entrent ensuite en contact avec l'Arbites local. La rencontre a lieu dans le bureau du Juge Primus Callahan (austère pour quelqu'un d'aussi haut rang). Il apprécie que l'Inquisiteur ait répondu à sa requête, et leur fait rencontrer les enquêteurs en charge de l'enquête du dernier meurtre (qui vont maintenant les escorter).

CE QUE SAVENT LES ARBITES

- A première vue, le meurtrier a massacré sa famille à l'aide d'un hachoir, avant de se donner la mort par lame.
- Le meurtrier n'était pas connu des Arbites avant cette affaire.
- Le meurtrier n'avait pas de dettes connues.
- Rien n'indique que le meurtrier ait eu d'autres victimes avant sa mort.
- Les enquêteurs s'étant occupés des meurtres précédents sont actuellement pris sur un autre dossier, l'escorte ne peut donc donner les conclusions des précédentes affaires.

SCENE 2 : Visite dernier lieu du meurtre

Le meurtre a eu lieu dans une hab ouvrière. Les corps ont été enlevés, mais les traces de sang (et impacts de coups de lame) sont toujours présentes.

Une détection psychique (Psynicience) donne : Résidus psychiques de soif de sang et d'envie de meurtre, et de satisfaction (individu extérieur).

Un jet d'Enquête (et de Perception (?)) pour l'Assassin donne : extrême violence – meurtre n'a aucune « technique » : brutalité avant tout.

Une détection par Psychométrie sur l'arme du meurtre et les environs donne : à première vue, les objets ne sont pas associés à la violence (le meurtrier n'est donc pas un serial killer). Mais des résidus externes se sont accrochés, montrant une influence externe violente et courte dans le temps (seulement le temps du meurtre ?).

En interrogeant les voisins, aucun ne comprend ce qui s'est passé : la famille paraissait normale, sans problème apparent.

SCENE 3A : autres lieux du meurtre

-enquête sur les autres lieux de meurtre : mêmes échos/conclusion que le premier.

Il y a eu sept autres meurtres suivant le même « schéma », mais seul un est encore accessible (pour éviter que les PJs traînent trop dans cette branche ^^).

SCENE 3B : Archives Administratum

Une salle spéciale de l'Administratum est réservée à l'enquête. A la demande du Juge, les fichiers des meurtriers et victimes des meurtres précédents ont été sortis des archives.

Plusieurs heures d'enquête permettent d'obtenir les infos suivantes :

-aucun antécédent, profil psycho (établi lors des contrats avec les manufactoria/bureaux...) stable.

-A chaque fois, le meurtrier a tué sa famille avant de se donner la mort.

-les victimes vivaient toutes dans un même sous-secteur de la ruche.

Ils allaient à un même bar, mais aucun ne se connaissaient.

SCENE 3C : Pègre

En descendant dans la sous-ruche, et faisant jouer ses contacts, la Racaille peut entrer en contact avec la pègre locale : les meurtriers n'avaient aucun problème avec eux.

La rencontre se déroule dans un bar « neutre », toléré (avec difficulté) par les Arbites : en échange de toute info sur des dissidences/hérésies dans la zone, aucune descente n'est effectuée. Cependant, ils se méfieront de l'Arbites du groupe. Kross en personne (événement rare) s'occupe du contact : la Racaille du groupe était un de ses protégés.

Si le groupe est déjà au courant de l'existence du culte impérial, il peut en parler avec Kross : apparemment, ils auraient été vus en contact avec des gros bras. Pour Kross, il s'agit d'un conflit de paroisse avec une autre secte locale.

SCENE 3D : Indics

-en détectant/interrogeant des indics, il semble qu'un individu ait rôdé autour des lieux du meurtre à chaque fois, et qu'il soit un régulier du même bar.

Les indics sont plus ou moins pleutres selon l'humeur du MJ : ils seront tous plus intimidés (et plus ou moins coopératifs) si l'Arbitrator les interroge. Aucun ne se risque à attaquer le groupe, mais il existe une chance qu'ils rapportent des informations au culte.

Si le groupe est déjà au courant de l'existence du culte impérial, il peut en parler aux indics : d'après les rumeurs, ce culte ne serait pas aussi propre qu'il en a l'air, mais cette rumeur s'est peu répandue (ceux la propageant disparaissant peu de temps après...)

SCENE 3E : Bar

Le bar est un endroit différent de celui où les PJs rencontrent le chef de la pègre. Il s'agit d'un bar ouvrier, où se reposent les différents employés/prolétaires du sous-secteur avant de retourner au boulot.

Le barman est assez amical et disposé à aider l'équipe si ils révèlent qu'ils enquêtent avec les Arbites. Bien qu'il n'ait pas croisé les victimes lui-même, il peut sommer ses nombreux serveurs (en service à différents moments de la journée) pour leur demander. Que ce soient des réguliers ou des occasionnels, tous les meurtriers sont passé au moins une fois par ici. Cela dit, les derniers soirs où ils ont été vus, des gars bizarres en robes se trouvaient à une table voisine.

Lesdits gars portaient une robe rouge sang décorée de symboles impériaux : il s'agit d'une secte mineure du Culte Impérial, qui possède sa chapelle dans le sous-secteur. Bien qu'ils soient assez appréciés des prolétaires, ils ont tous un air étrange...

SCENE 4 : Attaques

A ce stade, les PJs sont attaqués par des mercenaires : ils en savent trop.

L'attaque a lieu dans la sous-ruche, au détour de leurs enquêtes (à la sortie du bar, en quittant un des indics, après avoir vu le chef de la pègre...) Leur groupe se compose de 8 à 10 ennemis (chasseurs de prime, gros bras...) N'hésitez pas à améliorer l'équipement et/ou gonfler les rangs si l'attaque a lieu quand les Arbites sont présents.

SCENE 5 : Culte

En suivant le culte impérial, il s'avère que la chapelle sert de couverture à un culte du chaos (les salles secrètes sont accessibles grâce à une trappe cachée sous l'autel – elles se composent de plusieurs salles de torture/culte, avec une pièce principale à l'opposé de la trappe, soit sous l'entrée de l'église). A l'étage, on peut trouver les quartiers et bureaux des prêtres : des icônes du Chaos s'y trouvent (bien que placées discrètement pour n'éveiller aucun soupçon).

De plus, en écoutant aux murs et/ou en fouillant les papiers du maître de paroisse (révélant des plans sommaires (test de CI Démonologie/Cultes/Hérésie) et un registre des dépenses, correspondant aux salaires des mercenaires), on découvre que les meurtres avaient été menés/commandés par le culte du Chaos : en instaurant un climat de peur et de meurtre, ils veulent s'attirer les faveurs des Dieux et invoquer des démons. Les meurtres ont été dirigés à distance par le culte, utilisant un démon mineur pour contrôler les assassins.

Quand les PJs arrivent, le culte est dans la sous-salle principale, en plein rituel à la gloire des Dieux. Pour faire disparaître les enquêteurs, ils invoquent un Sanguinaire.

SCENE 6 : Rapport Inquisiteur

Si les PJs survivent, ils rapportent l'existence du culte à l'Arbites et à l'Inquisition, qui s'empressent d'éradiquer les survivants. Si des Arbites de l'escorte ont survécu, ils seront « remerciés » d'une proposition de poste au service de l'Inquisition (sinon, ils seront « remerciés » de manière plus expéditive...). C'est aux PJs de plaider en leur faveur s'ils estiment qu'ils se sont bien comportés.

PNJs :

-L'Inquisiteur : Il s'agit de Globus Vaarak (cf. livre de base). Si vous possédez votre propre Inquisiteur et qu'il vous semble approprié, ou que vous préférez un autre Inquisiteur des suppléments officiels, n'hésitez pas à l'utiliser à la place.

-Le Juge Primus Callahan : chef de l'Arbites sur Scintilla. Il est en contact avec l'Inquisiteur du groupe d'Acolytes, et a appelé leur aide pour résoudre la vague de crimes. Il est disposé à leur donner accès aux ressources de l'Arbites.

-Les enquêteurs de Callahan : 3-4 Arbites qui escortent les PJs quand nécessaire. Ils leur donnent les éléments préliminaires des enquêtes. Ils sont équipés d'armures anti-émeute, de matraques, de pistolets laser et de fusils automatiques. L'un d'entre eux porte un lance-grenades (frag, antichar et lacrymogènes) à la place de son fusil.

-L'Honorable et Estimé Kross : baron du crime. Il a déjà enquêté de son côté, car le climat de peur est néfaste pour ses « activités commerciales ». Il est suspicieux, avec raison, des Arbites.

Bien qu'il ne soit pas armé, ses gardes du corps devraient dissuader les importuns. De plus, il porte de nombreuses bagues, dont certaines *pourraient* être des armes digitales.

-Moult contacts et informateurs : selon leur composition et l'approche des PJs, ils donnent des informations utiles (ou non) au groupe.

-Manfred : le gérant du bar prolétaire. Il s'agit d'un homme stoïque, toujours prêt à réagir en cas de grabuge dans son bar, même s'il est disposé à aider les forces de l'ordre.

-Le Culte de la Larme de Sang : un culte chaotique, avec une certaine tendance pour la vénération de Khorne. La vague de meurtres est destinée à faire venir des démons sur Scintilla.

Il est composé d'un chef de culte et de cultistes, organisés en multiples de 8 (1 chef et 7/15 cultistes). Ils sont de plus accompagnés d'un Sanguinaire.

PJs :

Les membres de la cellule d'enquête ont été réunis par leur Inquisiteur expressément pour cette mission. Même s'ils ne sont pas « collègues » permanents, ils se sont déjà rencontrés à plusieurs reprises.

-Titus : Un Ecclésiaste éduqué dans les Grandes Chapelles de Tarsus, et habitué à la diplomatie et aux négociations. Il a été choisi pour présenter un « bon visage » à ceux abordés par les enquêteurs.

-Lazerus : un enquêteur membre des Arbitrators. Il a été détaché du service actif pour enquêter sur une série de meurtres suivant un modus operandi aussi étrange que spécifique, et sert d'investigateur au groupe.

-Judicca : une Racaille, recrutée par un coup de chance (au vu des autres alternatives) par l'Inquisiteur dans son groupe. Elle dispose toujours de bons contacts dans la Ruche Tarsus, qui peuvent l'aider à déterminer le tueur.

-Jarr : un Assassin appartenant au culte du Moritat, qui opère ses meurtres au moyen de lames. Habitué au meurtre et au sang, il pourra peut-être déterminer la « philosophie » derrière les meurtres et, le cas échéant, pister l'individu derrière les meurtres.

-Nihilus, un Psyker Impérial. Peu de choses sont connues de lui, et il semble qu'il manque quelque chose en lui... Seul l'Inquisiteur sait pourquoi cet homme a été détaché, mais on peut supposer que ses talents psychiques seront d'une grande aide.

Adaptation :

De préférence, le groupe devrait comporter un élément « social » pour le mener (inspecteur en chef, envoyé du gouvernement...), un policier/enquêteur, un habitué du meurtre à lame (assassin ou légiste), un individu en contact avec la pègre, et un magicien/enquêteur sur le paranormal (psychométrie, cellule spéciale du FBI...).

Pour le culte ennemi, la finalité reste la même : faire régner la terreur pour gagner les faveurs d'un dieu, ou attirer un grand démon.

(Note : N'étant pas forcément familier avec tous les univers, il peut y avoir des incohérences)

-CTHULHU : les cultistes vénèrent un Grand Ancien (ou un de ses serviteurs).

-MONDE DES TENEBRES : les cultistes utilisent les meurtres comme sacrifice pour ramener un vampire à la vie

-ROGUE TRADER : même culte, mais le groupe enquête car le Libre-Marchand du vaisseau doit une faveur au gouverneur (ou un autre individu haut placé) local.

-INS/MV : Les cultistes sont menés par un démon de haut grade qui s'ennuyait.