



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Obsidian > Scénarios > **Saint and Sinners**

Saint and Sinners

Saint and Sinners

mercredi 15 juin 2005, par [Auberon](#)

Pour accompagner ce spécial Post Apo, voici un petit synopsis pour meneurs inspirés à Obsidian... Les plus cinéphiles d'entre vous verront sans doute un hommage appuyé au film Seven... Euh, ben, je plaide coupable alors. Le scénario qui va suivre va plonger les joueurs aux trousseaux d'un tueur en série qui tue selon les sept péchés infernaux :

- L'Avidité
- Le Meurtre
- La Dépravation
- La Haine
- La Dépendance
- Le sacrifice
- La convoitise (l'envie)

Remarques préliminaires :

A priori ce scénario se veut ouvert à des PJ de toutes obédiences (Kultistes, Mystiques ou corpo et mercenaires indépendants, même si leur coopération, dans le cadre d'un groupe mixte, risque d'être assez problématique) et surtout à de parfaits néophytes (certains PNJ sont très clichés). C'est un scénario de type enquête qui fera probablement appel aux compétences suivantes : Religion, Occultisme, Connaissance Mystique... Assurez vous qu'au moins un, voire plusieurs, de vos joueurs soi(en)t doté(s) de ces compétences. Quel que soit le cas de figure, les PJ ont pour ordre d'identifier l'assassin. Je laisse à chaque MJ la gestion des divers moyens d'investigation : contacts, vols ou achat de rapports d'autopsies etc... La chronologie elle-même est laissée à l'appréciation du MJ. Les meurtres suivants le premier auront lieu quand vous en aurez besoin. Dans la mesure du possible essayez d'établir un lien direct ou indirect entre deux PJ différents et 2 des victimes (pas plus, sans ça vos PJ risquent de se focaliser sur des liens

inexistants entre les victimes et eux et ça peut les bloquer je pense). Par exemple le dealer peut-être le dealer d'un des PJ, le cyborg peut-être un bon contact d'un PJ cyborg, une autre victime peut avoir un lien de parenté avec un des contacts d'un PJ auquel ce dernier doit une faveur etc...

De plus ce scénario est aussi un prétexte pour décrire un grand nombre de PNJ et donc de permettre à vos PJ de se faire plusieurs contacts. La majorité d'entre eux ne sont pas décrits afin de vous permettre de les faire tel que vous avez besoin qu'ils soient. Néanmoins nombre des PNJ pourront être récurrents par la suite et si vous avez déjà joué des scénars avant, remplacez certains noms par des noms déjà connus de vos PJ. Quoiqu'il en soit, ce scénario est avant tout le votre, ce n'est qu'un squelette sur lequel vous devrez sans aucun doute travailler afin de le rendre parfaitement jouable et en adéquation avec votre campagne et votre vision du jeu.

Introduction des personnages :

Pour les personnages d'obédience Mystique ou possédant un contact dans la Loi :

Le Personnage est contacté en urgence par la Loi. Cette dernière à une enquête à lui proposer. La Loi qui est surchargée fait en effet appel à lui pour enquêter sur l'assassinat d'un Mystique. Kristoff Coregan, (son numéro de credbase se finit par un 7), vient d'être retrouvé mort il y a de cela un jour. La Loi a bien évidemment commencé une enquête de routine et a rapidement découvert un certain nombre d'éléments bizarroïdes laissant à penser que ce n'était pas une mort naturelle. Sur son torse était en effet gravé au couteau le mot suivant : Avidité. La victime est un Mystique travaillant chez Intersecteurs Communication (voir la première victime). La Loi soupçonne évidemment des histoires de Kultiste et pense donc envoyer quelqu'un de confiance. Les personnages dans cette situation doivent impérativement être de confiance ou avoir des liens très forts avec quelqu'un de la Loi (familiaux ou autre).

Pour les personnages d'Obédience Kultiste ou Corpo proche d'internalistes :

Le personnage est contacté par Kristoff Coregan, un supérieur de sa Loge si c'est un internaliste. Sinon il avait rendez vous avec le Kultiste de l'Interne la veille (il ne sait pas nécessairement qu'il a affaire à un internaliste) pour une affaire très importante (deal de lame kultiste ou autre à définir). (Voir la première victime). Mais lorsqu'il est arrivé dans le quartier il a vu un déploiement de forces de la Loi autour de l'immeuble et s'est donc naturellement éclipsé.

Pour les personnages d'Obédience neutre (Mercenaire, Détective ou autre) :

Les personnages corporatistes ou cyborg sont membres de Watcher's Inc (ou toute autre corpo d'investigation de votre cru, cela n'a aucune importance), une corporation de niveau 2 spécialisée dans l'enquête (exigez des cyborgs qu'ils dépensent quelques points pour avoir le rang

minimum dans cette corpo). Leur patron les convoque dans son bureau afin de leur confier une enquête. Le patron insiste sur un point : cette enquête est commanditée par Intersecteurs Communications, une corporation de niveau 6, elle est donc de la plus haute importance à ses yeux car une bonne collaboration entre Watcher's et Intersecteurs Com peut leur permettre de gagner beaucoup. Bref le patron leur donne toutes les infos dont il dispose sur l'enquête. La victime est Kristoff Coregan, un vanguard d'Intersecteurs. Il a semble-t-il trouvé la mort chez lui. C'était également un Mystique. L'adresse leur sera donnée mais attention, car la Loi enquêterait également (normal c'était un mystique) et aurait donc bouclé le périmètre. Ils ont pour ordre d'identifier formellement le tueur.

La première victime : Avidité

La première victime s'appelait Kristoff Coregan. C'était un vanguard chez Intersecteurs Communications. C'était également un Mystique, (un savant fou pour être précis ce que les PJ n'apprendront pas de suite) ainsi qu'un membre du Kulte de l'Avarice. Il conduisait une étude sur les effets de l'admonium et secrètement (enfin le pensait-il), cherchait une application dans le domaine des communications.

Il aurait été retrouvé, torse nu, pendu à un lampadaire par un cable en admonium, dans une ruelle non loin de chez lui avec le mot Avidité gravé au couteau, sur le torse. En dehors de cela aucune trace de lutte dans la rue. Lorsqu'elle a fouillé sommairement chez lui, la patrouille de la Loi n'a retrouvé aucune lame de Kulte (mais un petit coffre fort tapissé d'Admonium lui a échappé ; un des PJ pourra le trouver en fouillant plus en détails la pièce). Une fouille permettra aussi de découvrir que son datapad personnel a disparu (hop une fausse piste qui peut mener les PJ au sein d'une loge internaliste rivale de celle de Coregan ou au cœur de guerres de corpo). Quand aux circonstances du meurtre, elles sont des plus étranges, car il semble y avoir eu une mise en scène. Les rapports des légistes affirmeront qu'il n'est pas mort pendu mais

poignardé dans le dos au niveau du cœur.

La première surprise sera donc de taille : Coregan possédait une lame du Kulte de l'Interne...

Note : A ce moment là, les PJ ne se connaissent pas encore forcément, ils pourront se découvrir en train de roder autour des connaissances et lieux que fréquentait Coregan dans un climat fortement teinté de suspicion. Espérons qu'ils parviendront à la conclusion qu'une collaboration est indispensable pour mener à son terme cette affaire. D'un autre côté ils devront chercher à s'assurer qu'ils ne cherchent pas à se doubler réciproquement...

Cependant à ce stade, pour les PJ, rien ne leur permettra de retrouver l'assassin... Fort heureusement, la chance leur sourira en la présence d'un second meurtre.

La deuxième victime : Meurtre

La seconde victime ne leur apprendra pas grand-chose. Les PJ qui ne sont pas alliés à la Loi peuvent en avoir eu vent en interceptant les communications de la Loi ou par des contacts divers et variés. La victime a été retrouvée dans un appartement. Sauvagement poignardé, visiblement par surprise (27 impacts de lame blanche ont été retrouvés, principalement à la gorge, au cœur et à l'abdomen). Un autre corps putréfié gisait au pied du mur, mais celui-ci était mort depuis plusieurs mois déjà (un zombi, assorti de la convokation Fusion). Aucune lame de Kulte n'a été retrouvée, le tueur l'a emporté cette fois.

Fait intéressant son sang était mêlé à de la bile et des sucs gastriques divers (une analyse approfondie leur apprendra que la bile et les sucs ne sont pas ceux de la victime donc plus probablement ceux de l'agresseur). L'explication pour le MJ c'est l'utilisation de la convokation Vapeur sur le tueur. Cela leur permet d'avoir quelques indices d'ordre biologique mais rien de réellement exploitable (sans compter le temps que prendront les analyses). Cette fois c'est le dos de la victime qui se retrouve gravé d'une inscription : Meurtre.

La troisième victime : La Dépravation

La troisième victime est une prostituée travaillant à la 9ème Muse, un bordel du niveau 3 (voir le scénario Vendetta de Thomas Paccalet disponible sur le site du 7ème Cercle). Elle a été retrouvée morte dans une des chambres du bordel, le vagin et les organes génitaux complètement putréfiés (Facette Causticus de Putréfaction dans la voie de l'Altération). Sur son front, le mot Dépravation est gravé de manière toujours aussi sophistiquée. Les caméras de surveillance du bordel montre un homme imposant, la tête enfouie sous une capuche, le visage maquillé de noir et d'une croix blanche. A priori au moins aussi excentrique que d'autres clients. En fait personne ne s'est douté de quoi que ce soit. Des témoignages pourront permettre d'apprendre qu'il était bizarre, et a demandé une fille docile. Le patron lui a proposé Melissa, une jeune prostituée un peu simplette d'esprit (qui était en fait une Kultiste de la Bête)...

Toutefois rien ne permettra de déterminer une personne particulière sa description est trop floue et les enregistrements des caméras de sécurité insuffisants.

Aucune lame de Kulte ne sera retrouvée dans la chambre (si les PJ en cherche). Et pour cause il n'y en avait pas, Melissa la cachait chez elle dans un squat du niveau 4. Si les PJ rendent visite à ce squat (BO : Mein Teil), ils pourront trouver le reste de la meute familiale dégénérée, menée par un autre Kultiste de la Bête, à savoir le père de Melissa (6 personnes), ainsi que la lame de Kulte de Melissa. Autant le dire, ils sont assez dégénérés, fruit de la consanguinité et d'autres choses peu avouables. Bref, ils ne sont pas très communicatifs et sont dévoués à Carnivoria. A moins que ceux-ci ne soient déjà partis en chasse contre le tueur afin de venger Melissa.

La quatrième victime : la Haine

Le 4ème Meurtre sera différent : Un homme d'affaires de Medicitank a été retrouvé égorgé dans les toilettes d'un restaurant avec le mot Haine

gravé sur le front. L'arme du crime retrouvée sur les lieux est un fin couteau de Cristal distinctif du Kulte de l'Essence Spirituelle. Le propriétaire du couteau (donc un membre de l'Azur Hyalin, qui sait un ami ou contact d'un PJ) sera arrêté peu de temps après et incarcéré par la Loi. Le cas semble complexe, il ne se souvient de rien et toutes les techniques d'interrogation possibles et imaginables indiquent qu'il ne ment pas. Pourtant les faits sont formels, ce sont ses empreintes qui ont été retrouvées sur le couteau et des clients l'ont vu se diriger au toilettes peu de temps après que l'homme d'affaire eut décidé lui-même d'y aller.

Notre pauvre homme, toutefois connaissait la victime et de fait l'a bien tué grâce à l'utilisation de la 4ème facette d'Impulsus. Il s'agissait d'un administrateur de Medicitank. Alors que la sœur du Kultiste de l'Essence spirituelle arpentait le sous-niveau 4, elle fut la victime d'un gang et laissée pour morte. Heureuse détentrice d'un contrat Medicitank, elle aurait pu être sauvée si l'ordre n'avait pas été annulé par notre administrateur justement, au motif qu'un autre client plus important était en situation dangereuse lui aussi dans le même niveau. Les forces de Medicitank arrivèrent trop tard et la fille mourut. Le Kultiste de l'Essence Spirituelle en garda une rancœur, laquelle fut exploitée par notre homme mystère.

Le pauvre Kultiste de l'Essence spirituelle est maintenant interrogé pour le reste de tous les crimes (qu'il n'a pas commis) et risque l'exil. La Loi est en effet trop heureuse d'avoir trouvé un coupable. Mais pour les PJ tout cela ne colle pas et le vrai tueur devait forcément se trouver dans les parages. Toutefois une analyse des diverses vidéos de surveillance ne donnera rien.

Note : si un des PJ est membre de l'Essence spirituelle, vous pouvez compliquer le scénario en faisant en sorte que ce soit lui l'assassin présumé, en fonction de son background évidemment.

La 5ème victime : La Dépendance

La 5ème victime est un dealer notoire (peut-être le dealer d'un des PJ) et accessoirement un membre du Kulte des Chimiques. Il sera retrouvé chez lui, mort le corps criblé de seringues, les yeux vitreux. La cause du décès est une overdose à diverses substances mais vu la mise en scène, elle est loin d'être naturelle. Le mot dépendance a été retrouvé gravé sur le torse de la victime. En enquêtant sur les lieux, ils découvriront qu'il y avait une troisième personne qui est passée sur les lieux du crime. Des témoignages de voisins affirmeront avoir vu le dealer s'enfuir par une fenêtre alors qu'il s'agit de la victime même (ou autre indice laissant à penser que la victime aurait eu le temps de s'enfuir alors que son corps est bel et bien à la morgue). Etrange. De nombreux contacts et de nombreuses investigations, ou une autre coïncidence permettront de retrouver le Dealer. Comment cela se peut-il ? Il a tout simplement utilisé la convokation clone et l'assassin a tué son double (même s'il ne le sait pas). Le vrai dealer est donc encore en vie et prêt à témoigner de la scène. Toutefois il est dans une situation difficile car il est sensé être mort. Si son existence était découverte par la Loi nul doute qu'il serait accusé d'être un Kultiste. Il est donc en train de chercher à se trouver une nouvelle identité et a contacté un veilis pour ce faire. Le retrouver ne sera donc pas si aisé. Le dealer, s'il est retrouvé, pourra dire aux PJ que de là où il était caché quand le tueur a fait irruption, il a pu tout voir et fera une description concordante avec celle qu'ils ont déjà (un peu plus détaillée même). Il leur dira également si ils lui mettent la pression, qu'il s'est emparé de sa lame de Kulte.

La 6ème victime : Le Sacrifice

La 6ème victime est un membre de la Boîte Abyssale. Il a été retrouvé mort dans un appartement du niveau 3. En entrant dans cet appartement, les PJ pourront se sentir comme épiés (un dominesymbolis est en effet dissimulé aux yeux des mortels et épie tout personne entrant dans

l'appartement). En fait les autorités ont été avertis par les voisins il y a peu de temps en raison d'une déflagration. Quand elles sont arrivées, elles n'ont trouvé aucune trace de la déflagration, pas de marques noires sur les murs, rien. En revanche elles ont trouvé le corps de la victime dans la salle de bain, les veines ouvertes dans l'eau. Toutefois vu la position du corps, il est impossible qu'elle y soit entrée de son plein gré. De plus des traces de sang au sol indiquent que la victime a été déplacée depuis la chambre jusqu'à la salle de bains. Sur le carrelage de cette dernière, le mot Sacrifice était inscrit avec le sang de la victime. 4 des 10 doigts de la victime étaient tranchés nets. Aucune lame de Kulte n'a été trouvée.

Cependant la présence de dominesymbolis dans l'appartement a permis à un autre adepte de la Boîte Abyssale de recevoir des visions du meurtre et d'être alerté par la Boîte Abyssale. Il entrera dans la danse lui même et mènera sa propre enquête de son côté. Nul doute que sa route croiera celle des PJ. Accessoirement si vos PJ pataugent, il pourra servir d'indic ou de deus ex-machina, dans la grande tradition du Kulte.

La 7ème victime : La convoitise

La dernière victime officielle a elle eu le malheur d'être médiatisée. Travis Childan est en effet un Kultiste de la Machine bossant pour une filiale de Guildus Interficiate. Il était de service affecté à la protection d'un pont de la Machine de Niveau 6 lorsqu'il fut abattu d'un certain nombre de balles dans la tête de gros calibre. Officiellement et pour tout le monde, la cible était le pont de la Machine de niveau 6. Mais la précision et le calibre du tir fera planer un doute. Les PJ pourront apprendre ceci en regardant n'importe quel video-écran dans la rue, la scène ayant été filmée en direct et comme c'est le seul scoop du moment, il leur sera impossible de la rater. A priori c'est un « banal » acte de terrorisme (ou guerre de la Machine) comme on en voit beaucoup. Mais normalement un bon PJ est un PJ paranoïaque. Qui plus est pourquoi le garde du corps a-t-il dit cette étrange phrase au moment du premier impact de balles : « defrag sensoriel ». Il y a plusieurs

possibilités :

- Les PJ ignorent l'incident. Qu'importe ils ont normalement assez d'éléments dans les autres enquêtes
- Les PJ s'intéressent à l'incident mais pensent que la victime devait bel et bien être le corpo à l'origine (en clair ils sont naïfs). Evidemment ils font fausse route mais il est inutile de leur dire. Après tout il peut-être amusant de les laisser croire que ce corpo est un Kultiste alors qu'il n'en est pas un (ou alors pas celui qu'ils pensent). Encore une autre fausse piste à exploiter.
- Les PJ s'intéressent à l'accident et estiment à raison que la victime visé était bien le garde du corps. Ils pourront vérifier sur les fichiers de la Loi (en y accédant grâce à des contacts ou en les piratant) que la victime avait de nombreux implants.

Dans ce dernier cas il y a toutefois un élément qui cloche : si Childan est bien comme ils le soupçonnent un adepte de la Machine, cela ne ressemble pas à la façon dont le tueur procédait habituellement, à savoir en les marquant du péché de leur Cercle. Aucun mention de la convoitise ici. Cela tranche nettement avec toutes les autres victimes mais après tout le tueur n'est pas un idiot. En vérité le tueur ira rendre une petite visite à la morgue plus tard. Si les PJ parvenaient à avoir accès au cadavre à cet instant, alors ce sera l'occasion d'une première confrontation avec le tueur. Sinon ils apprendront de source très informelle le lendemain que le cadavre de Travis a été « profané » à la morgue. Tout son abdomen a été vidé (en fait c'est surtout la paroi abdominale tapissée d'Admonium qui l'a été) et remplie de credbases. Sa bouche a également été remplie de credbases (non attribuées), toutes affichant le mot convoitise.

La piste des credbases peut-être remonté car se procurer un tel nombre de credbase ne passe pas inaperçu dans le monde de la rue. Les PJ pourront remonter jusqu'à la personne qui a fourni et reprogrammé les credbases laquelle pourra leur donner un tuyau sur le tueur. Le vendeur pourra donner un numéro de videophone et le nom du bar où il a rencontré le type. « Maintenant que vous me le dites : cet enfoiré ne m'a pas payé les credbases.

Et je suis dans la merde si la Loi remonte jusqu'à moi » (et hop si les PJ aide l'homme en question c'est un contact mineur de gagné).

Etablir le profil du tueur :

S'ils récapitulent les PJ pourront se rendre compte que dans la majorité des cas, les lames de Kulte ont été volées par le tueur, lequel ne s'en est pris qu'à des Kultistes. Et ça c'est une inquiétude de plus pour la Loi. Le fait que des Kultistes soient morts, elle s'en tape, au contraire ça la réjouit mais la disparition des Lames... c'est autre chose. Cependant la Loi n'a aucun raison d'être au courant si les PJ ne la préviennent pas hein ?

En résumé donc :

- Il a tué un Kultiste pour chaque Cercle infernal, le tout accompagné si possible d'une mise en scène appropriée
- Il a pris quand c'était possible toutes les lames de Kulte.

Première conclusion possible : le gars aime pas les Kultes, tous les Kultes. A priori ça exclut un kultiste et vu le niveau de désinformation propre à la zone ça exclue un péquin moyen. Il doit donc s'agir d'un Mystique un peu dérangé. Vu les méthodes sûrement un alterateur. Que ferait un alterateur de toutes ces lames ? S'il en avait les moyens il chercherait à les détruire.

Un personnage ayant un score suffisant en Religion / Con.Mystique / Occultisme aura déjà entendu parler des cierges de lumière transcendentes. Le lien est faible mais c'est leur seule piste. En poussant cette piste un peu, il sera possible d'apprendre dans les milieux undergrounds qu'un tel cierge a été acquis récemment par le responsable d'une petite chapelle dans le niveau 3 (religion à définir au choix).

Ils retrouveront le tueur à la chapelle en question

La 8ème victime : La Stagnation

Dans la chapelle, ils retrouveront le tueur, un Alterateur assez puissant ayant complètement pété les plombs. Membre d'une religion proche des Mystiques, il a été complètement rendu fou par la désaffection de ses fidèles. Si les PJ n'ont pas encore alerté la Loi, il est temps de le faire (même s'ils sont Kultistes, une dénonciation anonyme peut suffire). Car l'adversaire n'est pas à leur hauteur (et peut-être auront-ils appris par des moyens détournés que celle-ci recherche aussi le tueur). Bref la Loi procèdera à l'interpellation du Mystique et à son incarcération en attendant son procès (L'exil serait une solution idéale car il causerait bien des dégâts aux Cercles infernaux une fois dehors). Un autre cadavre aura été également retrouvé dans une cuve d'eau sale. Le cadavre semble être mort noyé, et il a dû rester dans la cuve pendant une bonne dizaine de jours. Il sera identifié comme celui d'un modeste travailleur de Saniclean, corpo de niveau 3 en charge du système d'hydratation, porté disparu depuis 7 mois.

Ce dernier mystère restera insoluble. La vérité pour vous et vous seul est qu'il s'agissait en vérité d'un des rares Kultistes de la Pestilence (voir le supplément Terres dévastées) du Secteur, mais ce secret, vous pouvez encore le garder. Cependant un joueur qui a un peu de suite dans les idées pourra en déduire l'existence d'un 8ème Cercle...

Conclusion : la 9ème victime

Le tueur sera retrouvé mort dans sa cellule sous haute surveillance alors qu'il était dans l'attente de son procès. Aucun des agents de la Loi de service à cette heure-ci ne se souvient de rien. On a juste retrouvé son corps totalement carbonisé dans une position de prière, à genoux. Les divers examens postmortem prouveront qu'il n'y a aucun doute possible, c'est bien son cadavre. L'explication réelle est inaccessible aux PJ et doit le rester (c'est un secret encore plus grand que le précédent). Mais je vous donne quand même un indice ami MJ (et encore j'en dis trop) : souvenez-vous du nombre



total de Cercles infernaux.

Richard Luther, le tueur.

Luther est un altérateur assez puissant, membre d'une religion proche des Mystique (a vous de voir laquelle selon les besoins de votre campagne). Il possède au moins les 4ème facettes de Putrefaction et d'Impulsus, ainsi qu'un rituel permettant de protéger un lieu contre toute convokation.

Sa théorie farfelue est que l'élimination des

Kultistes n'est pas suffisante en soit pour éliminer la corruption qu'ils apportent. Car en les tuant on commet un meurtre, et donc on renvoie les âmes des Kultistes vers leurs Cercles respectifs, ce qui les renforce aussi un peu. Il faut donc au moment où on le tue pouvoir procéder à l'annihilation de leur âme. C'est pourquoi il faut, dans l'idéal, tuer le Kultiste selon le péché qui a guidé sa vie. Il pense sincèrement qu'en se servant des péchés infernaux, il est en mesure d'annihiler l'âme du Kultiste qui retournerait normalement à son cercle. Il pourrait bien avoir raison... Mais comme il a perdu cette dernière, il pourrait aussi avoir tort.