

LE CULTE DU SANG

Un scénario relativement simple dans son approche, réservé à des joueurs aimant la bagarre. Il mettra les agents sur la piste de deux jeunes gens issus d'une famille bourgeoise dans le quartier de Colline Jaune (si, si) et d'une secte sanguinaire cachée sous la Cataracte.

L'histoire

Bien que le Pacte Divin empêche toute divinité signataire d'intervenir dans les affaires des mortels, le flux quotidien de nouveaux arrivants dans les Quatre Royaumes, véhiculant leur propre culture et leur propre croyance, permet à divers petits dieux de faire leur apparition dans la région. N'étant entravés par aucune signature, ces derniers peuvent donner libre cours à leur puissance divine. Du moins, tant que les autres dieux ne les remarquent pas et ne portent pas plainte. C'est le cas du Vil Apôtre du Sang Noir et de la Destruction, Robert. Robert est un dieu très ancien qui présidait autrefois à la destinée de tout un continent. Ses prêtres sacrifiaient des vierges et des prostituées sur des autels juchés sur des pyramides pour favoriser les récoltes et les naissances (allez comprendre). Les guerres magiques renversèrent l'empire dont Robert était le dieu tutélaire et jetèrent son peuple sur les flots. En grande partie, ces pauvres gens furent dévorés par des bêtes féroces, rejetés à la mer par des peuples rivaux (dont une nation constituée essentiellement de vierges et de prostituées), coulés par des pirates ou noyés suite à des intempéries. Mais un petit groupe arriva sur les côtes des Quatre Royaumes avec à sa tête Drees, un ancien Grand Prêtre de Robert. Faisant profil bas, les survivants tracèrent leur route jusqu'à Astaris et connurent des fortunes diverses, puis se perdirent de vue. Drees resta seul. Homme cultivé, il réussit à se faire embaucher par une famille bourgeoise de Colline Jaune en qualité de majordome.

Bien vite, il se mit en tête de reformer le culte de Robert à Astaris et réunit au fil des ans quelques fanatiques en quête de reconnaissance divine et de vierges (et de prostituées) à sacrifier un peu. Drees est plutôt bel homme et il a rapidement séduit la maîtresse de maison, Inga Pario. Il coucha avec elle. Lorsque la jeune fille de la maison développa ses charmes, Drees délaissa Inga et fit une cour rapide et efficace à la jeunette. Il réussit à la convaincre de devenir sa Grande Prêtresse et de garder le Temple du Sang en son absence. Léona accepta et disparut de la demeure familiale. Le maître de maison, Ulbert Pario, envoya alors son fils aîné, Léonin, à sa recherche, mais le fils ne rentra pas non plus. C'est alors qu'il décida de faire appel à l'Agence Barbare... En réalité, si Léona est bien devenue prêtresse, son frère est retenu dans une cellule du temple et risque d'être sacrifié au dieu Robert s'il accepte de reconnaître qu'il est vierge (ce qui n'est pas le cas). Dans les plans de Drees, Léona sacrifiera ainsi son propre frère à Robert, pour le plus grand plaisir du Dieu du Sang.

Implication des agents

C'est un matin comme tant d'autres à Astaris. Les agents se présentent à la distribution des affectations dans un Grand Hall rempli de gens à moitié endormis, un verre de vin chaud à la main. Les quartiers les plus chauds tombent les uns après les autres, au plus grand soulagement des personnages... Au final, ils se retrouvent de garde au Donjon. Ils font tinter leurs verres et se mettent en quête d'un coin sombre où, avec un peu de chance, personne ne les trouvera de la journée. C'était compter sans l'œil perçant du Commandeur Kaelnid, un elfe brillant et charismatique. Celui-ci appelle les agents et les accompagne à l'étage jusqu'à la porte d'un bureau dans lequel se trouve un homme adipeux aux vêtements riches mais à l'allure désordonnée. « *Un cas de disparition d'enfants. Je vous le confie* », dit l'elfe avant de tourner les talons.

L'homme assis dans le bureau est Ulbert Pario. Architecte dans le quartier de Colline Jaune, il a fait fortune mais n'a pas pu se résigner à quitter le quartier de son enfance. Il a donc fait construire une riche et belle demeure, s'est entouré de murs épais et de gardes incorruptibles et a continué ses affaires comme il l'avait toujours fait : avec peu de scrupules et beaucoup de mauvaise foi. Ulbert est

effondré. Ses deux enfants, Léona et Léonin, ont disparu. Il raconte que Léona vit des moments difficiles (ah, l'adolescence !) et qu'elle remettait sans cesse l'autorité parentale en cause. Elle fugue souvent, mais jamais longtemps. Là, cela fait huit jours. Ulbert a envoyé Léonin à sa recherche, il y a deux jours, mais il n'est toujours pas rentré non plus. Ulbert est désespéré. Il pense qu'un ancien client dont la maison s'est récemment effondrée serait derrière tout ceci et s'attend à recevoir une demande de rançon.

Le client mécontent

C'est une fausse piste. Il s'agit d'un gnoll du nom de Traapatt. Il a payé une petite fortune des réparations sur sa maison de Colline Jaune et un jour après la fin des travaux, sa maison s'est écroulée. Il a voulu se faire rembourser les travaux par Ulbert, l'architecte, mais il s'est fait jeter dehors comme un malpropre (qu'il est). Traapatt vit depuis chez sa sœur, Mammou, et ses sept chiots... pardon... gnolls. C'est un brave gnoll, Traapatt. Il ne ferait pas de mal à une mouche. Il est bien entendu très en colère, mais que peut-il faire ? Après tout, sa sœur, abandonnée par son mari, a besoin de lui pour tenir la marmaille en laisse et il fait de belles économies, n'ayant plus de loyer à payer. Traapatt est bien entendu innocent, mais les agents devront sans doute s'en rendre compte par eux-mêmes.

La maison Pario

Située en lisière de Colline Jaune, près du quartier de l'Enclume, la maison Pario est une demeure d'architecte, ce qui sous-entend qu'elle est plutôt originale et qu'elle en jette. Elle se compose d'un manoir modeste en taille mais pas en style et d'une dépendance séparés par un jardin fleuri doté d'une fontaine. Le tout est entouré d'un mur d'enceinte. On y accède par un portail flanqué d'une petite maisonnette où les gardes peuvent s'asseoir et s'abriter des intempéries. En temps normal y vivent Ulbert Pario et sa femme, Inga, leurs deux enfants, Léonin et Léona, le majordome Dreez et la gouvernante Polly. Ulbert emploie également quatre gardes qui se relaient par groupes de deux en deux services (un de jour et un de nuit). Il y a Rebbo (gorg muet), Zerok (nain), Boof (troll) et Ahkim (humain).

Interroger Ulbert

Ulbert Pario est un homme adipeux, chauve et plutôt laid, mais il s'est offert une garde-robe qui, selon lui, compense ses défauts. Ulbert ne cachera rien aux agents. Il sait que sa fille Léona traverse une passe difficile qu'il met sur le dos de l'adolescence. Elle est devenue rebelle et effrontée. Il ne sait rien de ses fréquentations, car au final, il ne s'occupe pas beaucoup de ses enfants, bien qu'il les aime. L'éducation, c'est plutôt son épouse qui s'en est occupée. Ulbert n'est pas souvent à la maison. Il a son affaire à faire tourner. Il n'a aucun soupçon d'où ses enfants pourraient être et ne peut donner le nom d'aucun de leurs amis.

Interroger Inga

Inga Pario fut une très belle femme brune aux longs cheveux soyeux. Elle n'est plus que l'ombre d'elle-même. Inga est une femme délaissée. Elle aime son mari, mais ses absences répétées l'ont rendue infidèle. Elle a déjà couché avec le garde humain, Ahkim, et avec le majordome, Dreez. Dans cet ordre. Bien vite, elle a constaté que Dreez avait des vues sur sa fille, mais craignant qu'en l'accusant ou en rapportant l'affaire à son mari elle ne révèle du même coup son infidélité, elle n'a rien dit et se laisse un peu aller depuis quelque temps. Elle ne s'en ouvrira pas spontanément aux agents, mais un test en Eveil et Beau-parleur (SR 17) peut révéler son malaise. Elle cache quelque chose. Elle n'a jamais surpris Dreez avec sa fille et c'est elle qui a décidé de ne plus faire appel aux services du majordome, pas lui. Elle n'a donc aucune preuve de ce qu'elle avance. Juste une impression. Mais les mères savent ces choses-là. Un test en Eveil + Enquêteur ou Artiste dans la

maison (SR 20) peut révéler des tableaux où Inga était plus belle, mieux habillée et plus mince. En se renseignant, ces tableaux ne sont pas si vieux et sont par ailleurs plutôt réalistes.

Interroger Dreez

Dreez est un homme au teint pâle et aux cheveux cuivrés. Faites bien attention à ne pas éveiller les soupçons des agents, même s'ils ont appris de la bouche d'Inga que Dreez avait probablement eu une relation avec Léona. Dreez est maître de lui-même et il contrôle ses émotions. Il ne laisse rien transparaître de son éventuel malaise et répondra toujours avec l'aplomb et la sérénité typique des gens de son métier. De Léona, il dira que c'est une jeune fille charmante bien qu'un peu rebelle, très intelligente. De Léonin, il dira qu'il est dévoué et appliqué mais pas particulièrement brillant. De monsieur et madame Pario, il dira qu'ils forment un beau couple, un exemple de morale et de bienveillance. S'il sent poindre des accusations, il les reportera éventuellement sur Ahkim, le garde humain. Ahkim a lui aussi couché avec madame Inga, mais ne sait pas que Dreez en a fait autant. Il dira également s'il est amené sur le sujet que Léona a de drôles de fréquentations et qu'il l'a déjà vue sortir à la nuit tombée pour rejoindre d'autres jeunes dans la rue. Il ne l'a pas signalé à ses employeurs, car mademoiselle Léona fait également partie de ses patrons. Si on l'accuse ouvertement d'avoir couché avec Léona ou de savoir où elle se trouve, il niera les accusations en mimant la surprise, disant que ce n'est qu'une enfant et que jamais il ne prendrait le risque de perdre cet excellent emploi pour lequel il a traversé vents et marées depuis de lointaines contrées. Il est très crédible.

Interroger Polly

Polly est une femme de forte stature mais de faible moral. Dès qu'on l'interrogera, elle fondra en larmes, craignant le pire pour « ses deux petits ». Polly est au service des Pario depuis la naissance de leurs deux enfants et c'est elle qui les a vus grandir. Elle croit savoir beaucoup de choses. Elle sait que Léona a des sorties nocturnes avec d'autres jeunes. Elle sait que « madame » a eu des relations extraconjugales avec un garde (probablement Ahkim) mais elle n'a jamais rien vu concernant Dreez, même si elle sent que derrière cet homme prévenant se cache quelqu'un de plus secret et de plus inquiétant (elle se fait souvent gronder lorsqu'elle perd du temps ou fouine là où elle ne devrait pas). Elle ne dira jamais de mal de ses employeurs ou des deux enfants. Elle les aime tous. Aussi ne les trahira-t-elle qu'à contrecœur et si possible sans s'en rendre compte. Concernant les sorties nocturnes de Léona, elle renverra les agents vers les gardes qui contrôlent forcément les allées et venues.

Interroger les gardes

Rebbo, Zerok et Boof sont des gardes honnêtes et efficaces. Ils gagnent correctement leur vie et n'ont pas à se plaindre de leur boulot. Ils répondront aux questions des agents, quelles qu'elles soient. Ils peuvent confirmer que Léona sort parfois la nuit. Mais elle ne l'a pas fait pendant les deux semaines qui ont précédé sa disparition. Apparemment, elle rencontrait des jeunes gens du quartier au carrefour de la rue des Gros Bras et de l'avenue des Peaux Vertes. Lorsqu'elle sortait, elle offrait toujours un gazul aux gardes de faction pour garder le silence. Avec le recul, ils regrettent de n'avoir rien dit à ses parents, mais comment pouvaient-ils savoir ? Ils sont payés pour ne pas laisser entrer d'inconnus, pas pour empêcher les patrons de sortir. Zerok sait que Ahkim a couché avec la patronne. Il le lui a dit. Il n'en parlera que si le sujet est abordé.

Ahkim est devenu un gars honnête. Mais dans le passé, il a pas mal fréquenté la pègre astarienne et a même tué un agent barbare, lors d'une rixe de taverne. Il a purgé sa peine à Grisemuraille (dix ans) et a trouvé de l'embauche comme docker, puis comme garde privé. Ces infos peuvent être obtenues auprès des sribarchivistes. Il avouera – si on lui en parle – sa relation avec Inga, mais c'est du passé. Cela a cessé il y a un an au moins. C'est elle qui était demandeuse. Même s'il n'était pas réfractaire. Il

tient à son job. Il a deux enfants à nourrir (son épouse est morte de maladie peu après sa sortie de prison). Ahkim est là pour être la fausse piste de service. Son passé est trouble, il n'a pas de chance et il est sorti avec la femme du parton. Mais c'est quelqu'un de bien.

Ce qu'il faut retenir

Les Pario ont leurs petits secrets. Léona fréquente des jeunes du quartier la nuit venue.

Les JIL

Il ne faudra pas longtemps aux agents pour remonter la piste de la seule bande de jeunes qui sévit dans le pâtre de maison. Les voisins, excédés, parlent facilement de ces adolescents immatures qui se réunissent dans le cimetière de la Noire Bannière, dans Colline Jaune. Les JIL, comme ils sont font appeler (Jeunes Individus Louches), se sont formés autour d'un meneur, Ezechiel Waldo, 19 ans et fils d'un ancien nécromant condamné qui finit actuellement sa vie à Grisemuraille. Bien qu'incapable de lancer le moindre sort, Ezechiel a récupéré les grimoires de son père et simule des rituels nécromantiques dans le cimetière du quartier, deux ou trois fois par semaine. Le groupe compte 15 membres (14 depuis la disparition de Léona) et recrute dans les rares familles aisées du quartier (le droit d'inscription est prohibitif : 10 Ga). Bien qu'ils puissent faire peur, ils ne sont pas méchants. Ils ne lancent pas de sorts et ne font que chanter des incantations de travers une bonne partie de la nuit, hurler à la lune et danser à moitié nus sur les sépultures. Mais les agents qui les surprendraient en pleine sarabande pourraient penser qu'ils sont sur le point de réveiller une armée de morts. A eux de faire le tri.

A chaque nuit passée en planque dans le cimetière, lancez 3D6. Sur un résultat supérieur à 13, il y a réunion la nuit en question. Waldo arrivera toujours le premier, allumera des bougies autour d'un mausolée et passera une robe noire et un masque de squelette. Les autres arriveront ensuite par petits groupes pour au final compter 14 membres. Il y aura tout d'abord un discours sur la toute-puissance des forces des ténèbres, puis le début de l'incantation. Cela se finit par des danses, des cris et parfois, des copulations désordonnées et multilatérales. En règle générale, aucun mort ne se relève de sa tombe. Mais ce ne sera pas le cas la fois où les agents observeront la scène... Un zombi tout frais sortira de terre, alarmé par les cris des jeunes gens, et commencera à les courser. Les jeunes sont en danger et risquent de se faire dévorer. Les agents doivent intervenir sous peine d'assister à la mort d'un ou deux jeunes innocents. Les autres auront pris la fuite et ne reviendront plus jamais au cimetière. Une fois le zombi retourné parmi les morts, les agents peuvent interroger tout survivant qu'ils auront arrêté.

Interroger un JIL

Les jeunes gens ne sont pas des délinquants, seulement des jeunes en mal de reconnaissance et incertains sur leurs perspectives d'avenir. Ils affectionnent le décorum « gothique » et trouvent que Waldo a beaucoup de charme. Si on leur parle de Léona, ils diront qu'en effet, elle fait partie de leur bande, mais qu'elle ne s'est pas présentée récemment. Pas depuis quinze jours au moins. On la dira assez proche de Waldo. Léonin est passé et a posé des questions sur sa sœur. On l'a envoyé chez Waldo.

Interroger Waldo

Le maître de cérémonie n'aime pas les forces de l'ordre. Son père, même s'il réanimait les morts et fabriquait des serviteurs dociles, n'était pas un mauvais bougre et c'était un père aimant. Le savoir en prison révolte Waldo et les JIL lui permettent de lui rendre hommage, à sa façon. Il tentera de lancer les agents sur de fausses pistes, mais un test en Méninges ou Eveil + Beau-parleur permettra de percer son petit jeu (SR 15). Voici les fausses rumeurs qu'il compte lancer :

- Il est réellement nécromant et les rituels menés depuis des mois lui ont permis de lever une armée de squelettes prête à fondre sur la cité.
- Son père œuvre en secret à Grisemuraille pour transformer le tyran en zombie servile.
- Léona est morte et enterrée dans le mausolée. Lorsqu'elle reviendra à la vie, elle sera sa reine morte-vivante.
- Léonin est devenu un serviteur zombie et s'est infiltré dans le palais du tyran. A l'heure qu'il est, Maréval Tonque doit déjà reposer dans une flaque de son propre sang.

Ce qu'il sait réellement :

- Waldo est amoureux de Léona. Il a tenté de la séduire, mais elle s'est toujours refusée à lui.
- Il y a une semaine, Léona est venue le voir chez lui. Elle lui a parlé d'un vrai culte noir, pas de simulacre. Elle a proposé que Waldo mène les JIL au temple du Culte du Sang. Elle a même couché avec lui. Mais Waldo hésite. Jouer la comédie pour crier sa haine de la société qui l'a privé de son père, c'est une chose. Mais mettre la vie des gens en danger avec des sacrifices humains, c'est autre chose. Il n'a pas encore donné sa réponse, mais son amour pour Léona pourrait bien faire pencher la balance en la faveur d'une adhésion au culte. Léona a parlé d'un lieu de réunion secret, quelque part dans la Cataracte. Waldo sait comment s'y rendre, mais il veut être présent (les agents ont le droit de refuser, mais il leur donnera alors des indications imprécises, sauf s'il n'a pas le choix).
- Léonin est venu le voir et, devant la détresse du frère et Léona (et la menace d'un coup de poing), il a parlé de la Cataracte. Léonin est parti dans cette direction. Il ne l'a plus jamais revu.

Le repaire de la Grande Cataracte

La décharge à ciel ouvert d'Astaris abrite quantité d'activités illicites, mais surtout de pauvres hères qui vivent de ce que la société astarienne rejette. Les agents qui doivent y entrer le font toujours sur la pointe des pieds et une pince sur les narines. S'ils viennent avec Waldo, celui-ci peut les mener directement au bon endroit. Sinon, les agents devront trouver avec de maigres indices l'entrée du complexe du culte. Notez qu'il y a d'autres façons de trouver cet endroit. Les agents peuvent suivre Dreez jusque-là. Il s'agira d'une filature en bonne et due forme. Par trois fois, les agents devront réussir un test en Souplesse + Cambrioleur opposé à Eveil + Enquêteur de Dreez (3D6+4). Si un test échoue, Dreez sentira qu'il est suivi et finira la soirée dans une taverne, mais ne se rendra pas au repaire. Se renseigner sur les activités étranges dans la Cataracte peut permettre aux agents de dénicher plusieurs affaires louches, mais dans le cas qui les concerne, mieux vaut chercher une aiguille dans une botte de foin. Si vous sentez que les agents piétinent, facilitez-leur la tâche. Ahkim, pour se racheter une conduite, peut avoir suivi Dreez et en faire part aux agents. Ou un membre des JIL sauvé des griffes du zombi peut aussi avoir vu Léona rejoindre secrètement le repaire et en informer l'Agence Barbare...

Le repaire en question git quelques pieds sous terre après une entrée de grotte cachée par un rideau d'herbes folles et d'immondices. Après quelques tunnels odorants mais sans intérêt, les visiteurs débouchent sur des galeries bien entretenues et éclairées par des torches et des bougies. Le but n'est pas d'en faire un donjon. Le complexe n'est d'ailleurs pas si complexe que ça. Il y a trois salles importantes : la chambre où séjourne Léona, les cellules où se morfond Léonin (déguisé en femme) et le temple lui-même avec son autel et ses braseros. De jour, il n'y a que deux ou trois dévots, Léona et Léonin. De nuit, le nombre de dévots est au complet (10) et il faut compter sur Dreez. Les dévots ne sont pas des combattants. Ils ne sont pas armés pour la plupart. Dreez, par contre, est toujours armé dans son temple. Il porte un couteau sacrificiel. Léona aussi.

Comment se déroulera l'opération ? Les agents doivent retrouver Léona et Léonin. De jour, il s'agit d'une extraction un peu musclée (Léona et les 2-3 dévots vendront chèrement leur peau, mais Léona ne peut être tuée, sauf s'il n'y a vraiment pas d'autre choix). S'ils attaquent de jour, les agents retrouveront les enfants disparus, mais ils ne coffreront jamais Dreez (personne ne parlera, même sous la torture, évoquant la colère du dieu Robert). S'ils attaquent de nuit, ce sera forcément la nuit où Léona sacrifiera son frère (déguisé en femme) à Robert. S'ils laissent le rituel aller à son terme (il y a tout de même dix dévots fanatisés, Léona et Dreez à combattre), Robert apparaîtra à la surprise générale (lire Robert le Sanglant).

Les agents peuvent aussi faire appel à des renforts, mais ceux-ci mettront du temps à venir et des chants s'élèveront du repaire, faisant penser aux agents que le temps presse...

Robert le Sanglant

Si Léonin est sacrifié par sa sœur sur l'autel du dieu sanglant, Robert apparaîtra en personne. Il se présente sous la forme d'un homme totalement rouge, gros à en exploser et cornu. Ses pattes sont celles d'un éléphant et ses cheveux roux inondent son faciès porcine. Il s'exprimera comme l'orage, tonnant et crachant. En réalité, il n'est pas content. Léonin n'est pas une vierge ou une prostituée. On ne la lui fait pas. Il déchargera sa colère sur les dévots, épargnant Dreez et Léona, les investissant de la mission de tuer douze vierges et douze prostituées avant la prochaine lune (trois jours). Dreez et Léona seront possédés et tueront toute femme qui passe à leur portée s'ils le peuvent. A vous de gérer cette situation avec votre imagination habituelle. Si les agents réussissent à capturer Léona et à l'immobiliser, il est possible de la désenvoûter et de la faire revenir à elle, mais cette expérience sera traumatisante et elle filera de toute façon du mauvais coton. Si Léonin est mort, Ulbert Pario et son épouse seront inconsolables (en plus, ils viennent de perdre un excellent majordome).