



LE MYSTÈRE BELINDA

Un Scénario pour le World of Darkness 2.0

par BJ

“Belinda courrait à en perdre le souffle. De part et d’autre défilaient les rues rejoignant la 11°. A de rares moment elle se permettait un regard en arrière mais la peur reprenait le dessus et elle avançait de plus belle. Dans sa tête les événements des dernières 24 heures défilaient. Bientôt elle allait arriver aux bureaux du quotidien News of the Night où elle savait trouver de l’aide. Son souffle était de plus en plus court, ses pas moins assurés et sa vitesse décroissante. Elle vit sa destination et ne put s’empêcher d’espérer. C’est alors qu’une main jaillit des ombres d’une rue latérale et l’entraîna dans l’obscurité. Le cri de Belinda fut couvert par la voiture de police qui passait alors toutes sirènes hurlantes.”

INTRODUCTION

Ce scénario pour **Vampire : The Requiem** est destiné à des joueurs incarnant des mortels ordinaires, dans le sens “non encore vampires”. Il fait partie d’une campagne dont l’objectif est de mener ceux-ci à découvrir le secret de l’existence des vampires pour finalement se retrouver piégés par ceux-ci et enfin étreints. Il peut néanmoins être joué par des vampires récemment revenus d’entre les morts qui découvriront les subtilités de cette nouvelle société qui les accueille. Dans ce second cas je vous laisse adapter la situation à des personnages jeunes vampires.

La trame est organisée en scènes qui ne se suivent pas forcément, les PJs pouvant décider de suivre une piste plutôt qu’une autre. Parfois la scène commence par un texte à lire ou narrer aux joueurs qui sert à poser l’ambiance. De temps en temps de petits encadrés servent à présenter des alternatives scénaristiques, des éclaircissements et autres précisions sur le scénario et ses intervenants.

Si vous avez des questions sur ce

scénario n’hésitez pas à me contacter. De plus si vous l’utilisez, voire même simplement si vous le lisez, je vous serai reconnaissant de m’envoyer un petit mot pour me dire ce que vous en pensez, comment cela s’est déroulé avec vos joueurs, etc... Merci d’avance !

SYNOPSIS

Belinda Emerson a disparu mystérieusement. Son amant et collègue de travail au “News of the Night” (N.O.N) demande aux PJs de la retrouver. Elle était sur une étrange affaire de secte et avait réussi à constituer un dossier sur le gourou. Elle a disparu alors même qu’elle l’avait contacté pour lui annoncer une découverte troublante.

La fouille de son appartement mènera les PJs sur la piste d’un certain Ronald Smith qui, lui même, les placera sur le chemin de Francis Carlage.

Ronald est un ancien membre de la secte dont il s’est enfuit. Il proposera un rendez-vous discret aux PJs. Il leur fera de troublantes révélations sur Carlage mais sera tué lors d’une attaque qui visera aussi les PJs.

Officiellement “The Lady’s Night” est une boîte de travestis, officieusement dans la cave se trouve la salle de réunion de la secte. Grâce aux informations concordantes trouvées chez Belinda et celles de Ronald les PJs ont l’occasion d’assister discrètement à l’une des messes sataniques pendant laquelle une jeune femme est sacrifiée.

En suivant le même chemin que Carlage qui emporte le corps de la jeune femme les PJs tombent sur une série de salles. Ils retrouveront Belinda qui a bien changé. C’est alors qu’ils seront confrontés au gourou et surtout à son sinistre maître, Victor Brom, qui n’est autre qu’un

Vampire.

Ils auront à affronter Carlage pendant qu'un mystérieux inconnu s'occupera de Victor puis repartira en emmenant Belinda non sans avoir dit aux PJs de ne plus se mêler de tout ça.

par Victor) et le vampire était nourris.

De son côté, Victor entra en contact avec quelques confrères de la Lancea Sanctum et exposa ses idées. Si elles ne déchaînèrent pas les passions, ses idées recevaient bonne écoute, surtout celle d'un espion infiltré dans leurs réunions. Mis au courant de cette dérive dangereuse les dirigeants de La Lancea Sanctum présents convoquèrent Victor et lui sommèrent de s'expliquer. Il vint et les défia, tout en gardant une attitude et des paroles à la limite de l'insulte. Sommé de cesser immédiatement cette mascarade qui risquait de mener au viol des Traditions, Victor fut mis à l'écart et surveillé.

LE POURQUOI DU

COMMENT

Francis Carlage est un occultiste qui a été remarqué par un membre de La Lancea Sanctum. Ce dernier, Victor Brom, alias Le Sombre Prêcher, souhaite se constituer un troupeau de choix pour ses "longues nuits" d'hivers. Il a donc contacté Francis et l'a convaincu, après plusieurs mois de rendez vous étranges et de discussions passionnantes sur l'occulte, de devenir sa goule.

Au fil des sujets qu'abordèrent les deux sinistres personnages, Victor se rendit compte du potentiel démagogique de Francis. Dans le même temps lui vint la vision d'une société théocratique où les vampires seraient perçus comme des dieux par les hommes qui leur sacrifieraient leur sang avec ferveur et dévotion. Victor commença alors à mettre en place une véritable théorie théologique et il fit de Francis son premier Apôtre. Celui-ci devait désormais répandre la nouvelle Foi et réunir autour de lui les Elus de la Nuit.

C'est ce qu'il fit en fondant une secte dans laquelle il attira toute sorte d'adorateurs excités par l'expérience d'une sorte de culte impie et impressionnés par les capacités de Francis, devenu goule de Victor. Le travail du gourou fut lent mais sûr et longtemps la secte grandit sans attirer l'attention. Régulièrement un sacrifice sanglant était fait lors de rituels à l'apparence satanique (bien que suivant les dogmes et principes fondateurs édictés

Pendant ce temps la secte prit de l'ampleur et attira l'attention d'une journaliste du News of the Night, un journal hebdomadaire qui réalise des articles sur la vie nocturne, aussi bien Jet Set qu'Underground. Belinda Emerson commença à enquêter et découvrit l'existence de la secte. Malheureusement elle fut prise sur le fait par Francis alors qu'elle s'était introduite dans les locaux du Lady's Night, dans les sous-sols servant de lieu de culte. Bien décidé à la sacrifier il fut arrêté par Victor alors qu'il était sur le point de terminer le rituel du sang. Le vampire avait ressenti un trouble manifestement causé par la journaliste. Il entreprit de la convertir à sa Foi et de la séduire pour en faire sa première Reine Éternelle.

Francis, dont l'état de Goule avait accentué sa possessivité et certains de ses penchants, ne supporta pas l'idée que cette femme puisse prendre sa place dans le cœur de son Maître. Alors qu'elle dormait, tenue prisonnière des locaux de la secte mais bien traitée, il tenta de la tuer. Elle se réveilla et profita de la situation pour s'enfuir. Francis la poursuivit dans la nuit et réussit à la rattraper juste avant qu'elle n'atteigne les locaux de News of the Night. Il allait la tuer lorsque Victor apparut. La goule bafouilla quelques excuses comme quoi elle essayait de s'enfuir puis se

soumit aux yeux noirs de son Maître. Tous trois rentrèrent dans les locaux de la secte.

Depuis qu'il avait été averti, Victor était sous étroite surveillance. Sa persistance dans l'erreur motiva ses confrères à se rendre auprès du Prince pour accuser Victor de manquement aux Traditions. Le Prince Vidal interdit aux plaignants d'intervenir et il envoya l'un de ses meilleurs limiers sur le coup avec pour instructions secrètes d'observer essentiellement et de n'intervenir qu'en cas de bris grave de la Mascarade.

Ainsi Sébastian, dit Le Chasseur, a-t-il vite repéré les locaux de la secte et le manège de Victor et Francis. Il était présent lors de la fuite de Belinda et n'a pas perdu une miette des événements qui ont suivi, tout comme il va s'intéresser de près à l'intervention des PJs.

Le scénario commence le lendemain matin qui suit la nuit où Belinda a tenté de fuir. Nous sommes le 20 novembre 2004, il pleut des cordes sur toute la Louisiane, l'ambiance est maussade...

L'IMPLICATION DES PERSONNAGES

Il peut y avoir plusieurs raisons qui vont mener Marcus Berthe à demander l'aide des PJs. Ceux-ci peuvent être des relations professionnelles, des amis d'enfance, des collègues d'un club de sport, etc... Bref Marcus fait en sorte de réunir les PJs dans son bureau du News of the Night pour une affaire importante.

Dix novembre 2003, il est 18h00. Vous vous trouvez dans le bureau de Marcus Berthe qui vous a demandé de venir pour une affaire importante. Marcus est journaliste et actuellement vous êtes dans les locaux du News of the Night, un

hebdomadaire qui chronique les nuits de la Nouvelle-Orléans. Brun, les cheveux courts coupés en brosse, les yeux bleus et la peau claire, Marcus porte un ensemble pantalon-chemise-cravate-veste gris anthracite. Il n'a jamais eu de goûts autres que sobres pour s'habiller. Il est assis derrière un grand bureau design bleu aux formes arrondies, seuls un ordinateur portable éteint, un téléphone fax et un organisateur s'y trouvent. Vous êtes confortablement assis sur des chaises au dossier de cuir. Une armoire fermée sur laquelle est posée un petit ventilateur sont les seuls autres affaires de Marcus dans ce bureau bien vide.

Marcus prend alors la parole. Il remercie les PJs d'avoir répondu à son appel et leur expose la situation. Sa collègue de travail, Belinda Emerson, a disparu depuis la veille au soir et il s'en inquiète. Certes, son travail de journaliste la menait parfois à disparaître pendant plusieurs jours sans donner de nouvelles, mais là il a des raisons de s'inquiéter. En effet aux alentours de 21h la veille elle l'avait appelé, complètement déboussolée, pour lui dire qu'elle devait le voir au plus vite aux bureaux du journal et qu'elle s'y rendait. Or elle n'est jamais arrivée.

Manifestement elle devait avoir découvert quelque chose qui l'avait mise en danger. Elle enquêtait sur une sorte de secte, relativement nouvelle, qui avait connu une expansion rapide tout en réussissant à garder une certaine discrétion. Belinda semblait avoir réussi à s'y introduire, ou quelque chose comme ça, bref pour elle ça sentait mauvais. Marcus demande donc aux PJs de la retrouver. Il pense qu'elle a gardé des documents quelque part chez elle et leur confie les clefs. Interrogé sur la raison pour laquelle il est en leur possession, il expliquera timidement qu'ils étaient plus proches que de simples collègues et que sa disparition l'affecte plus qu'il ne le laisse voir.

L'APPARTEMENT DE BELINDA

Belinda vit dans un appartement du quartier Français, au troisième étage d'un vieil immeuble sans ascenseur sur l'Avenue Royal. La pluie s'est intensifiée et c'est trempés que vous pénétrez dans le hall de l'immeuble. Un grand escalier monte aux étages en face de vous, entouré de deux lourdes colonnes qui supportent le plafond. La pièce est pesante et malgré sa grande taille vous avez l'impression d'étouffer dans cet endroit. En quelques pas vous êtes dans l'escalier puis, après une montée fatigante, vous vous retrouvez devant la porte de l'appartement de Belinda. Dans le couloir trois autres portes mènent vers d'autres appartements. Un chien aboie derrière celle qui vous fait dos tandis qu'une télé au son trop fort braille les applaudissements d'un public lobotomisé pour un candidat à l'un des habituels jeux de masse du petit écran.

L'appartement de Belinda est un deux pièces bien aménagé. La porte d'entrée mène vers un tout petit hall d'où partent les portes menant vers les autres pièces : toilettes immédiatement à gauche, puis cuisine, salon, chambre à coucher et enfin salle de bain à droite. Manifestement c'est une femme soigneuse ayant de réelles compétences pour la décoration intérieure, les couleurs pastels et variées de celle-ci se mêlent admirablement et agréablement.

Dans le **Hall** se trouve un meuble à chaussures sur lequel est posé un téléphone sans fil et un répondeur. Il y a plusieurs messages. Deux sont de Marcus qui semble inquiet au téléphone et demande à ce que Belinda le recontacte, le troisième est plus intéressant. Un homme apparemment stressé et parlant vite dit les choses suivantes :

"Mademoiselle Emerson, je n'avais pas

complètement réalisé le sens de vos paroles lors de notre dernier entretien, mais je me rend compte que vous n'avez pas compris ce que je voulais dire. Ces gens sont dangereux et fous à lier, leur vénération ne connaît pas de limite, s'ils se rendaient compte que vous n'êtes pas des leurs vous vous retrouveriez en grand danger. S'il vous plaît, reconsidérez votre idée de vous rendre à ce club. Et de toute façon ils se rendront immédiatement compte que vous êtes une vraie femme. Ne prenez pas de risque. Pour ma part je quitte la ville dans quelques jours, nous ne nous reverrons plus jamais. Adieu." Le message a été laissé en fin de journée l'avant veille.



La **Cuisine** est bien rangée et très propre, démontrant l'esprit maniaque de Belinda. Du linge sèche sur un étendoir. Si les PJs fouillent ce lieu (**Wits + Investigation**) ils pourront découvrir dans la poche arrière d'un jean en train de sécher un morceau de papier légèrement humide sur lequel se trouve un symbole inconnu (voir ci-dessus). A priori c'est un dessin d'une croix dont le centre est composé d'une tête de mort.

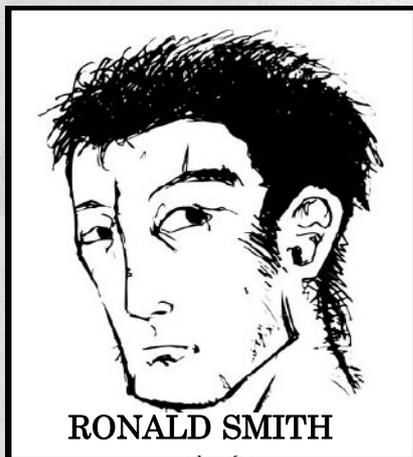
La **Chambre à coucher**, la **Salle de Bain** et les **Toilettes** ne rapportent aucun indice.

Dans le **Salon** se trouvent un canapé recouvert d'un drap pour le protéger, un meuble dans lequel il y a une télé et un magnétoscope, une table sur laquelle se trouve un organisateur ainsi qu'un ordinateur portable et des étagères servant de bibliothèque.

Grâce à l'**organisateur** les PJs peuvent apprendre une chose importante: les lettres "**L.N 22h**" ont été écrites sur la page correspondant à la veille de sa disparition. Il s'agit de "**Lady's Night**" bien entendu. Par la suite si les PJs font une recherche des clubs de la ville dont le nom commence par **L** et **N** ils tomberont sur une longue liste d'une dizaine de club. Par contre, pour les clubs de travestis il n'en ressort qu'un.

L'**ordinateur** ne peut être utilisé qu'avec le bon mot de passe (**Intelligence + Computer pour le craquer**). Une rapide fouille du contenu de son disque dur mène les PJs à un fichier récent nommé "**La Secte**". Lui aussi est protégé en accès. Dessus les PJs liront quelques informations que Belinda a récupéré sur la secte (voir annexe 1).

Il n'y a rien d'autre qui soit intéressant chez la journaliste. Normalement les PJs ont deux pistes : **Ronald Smith** et cette note "**L.N 22h**".



RENCONTRE DE RONALD

SMITH

Retrouver un homme s'appelant Ronald Smith est difficile mais les PJs disposent d'un indice : il est au chômage depuis 3 mois. Se renseigner auprès de divers organismes de chercheurs d'emploi prend du temps mais est payant car effectivement avec de la persévérance ils trouvent l'adresse d'un certain Ronald Smith habitant dans le quartier Cajun.

Se renseigner auprès de la compagnie de téléphone pour savoir d'où venait l'appel de M. Smith indiquera un téléphone public du même quartier.

Si les PJs n'y pensent pas vous pouvez faire intervenir Marcus. M. Smith l'aura contacté brièvement pour lui dire qu'il avait prévenu Belinda de ne pas s'intéresser à la secte. Comme tout bon journaliste Marcus aura immédiatement identifié le numéro et entamé des recherches. Ronald a appelé d'un hôtel à une vingtaine de kilomètres de la ville (vous pouvez aussi rappeler ces pistes aux PJs en réussissant un jet de **Intelligence + Investigation**).

Bref, si les PJs se débrouillent bien ils peuvent trouver Ronald Smith chez lui alors qu'il est sur le point de partir. Sinon ils sont aidés par Marcus et le retrouvent dans un hôtel miteux éloigné de la ville.

Ronald est un homme d'une quarantaine d'années. D'aspect très négligé, le regard fatigué et constamment sur le qui vive, il est blond coupé court, les yeux bleus et le visage marqué. Paranoïaque, il cachera un couteau derrière son dos quand il accueillera les PJs et se détendra lorsqu'ils lui parleront de Belinda.

Il semble terrifié à l'idée de parler de cette secte (utiliser **Empathy** ou

Intimidation suivant l'attitude des PJs) et ne pense qu'à une chose : partir au loin le plus vite possible. Il confiera aux PJs qu'il avait vainement tenté d'empêcher Belinda de s'y infiltrer.

Au sujet de la secte en elle même il donnera plus d'informations :

- elle est composée de personnes s'intéressant à l'Occultisme, soit membres de la Jet Set, soit riches, soit compétents en Occultisme (c'est le cas de Ronald).

- c'est un homme appelé Francis Carlage, un Cajun, qui est l'officiant et le recruteur principal. Ronald ne sait pas où le contacter car il a appris qu'après son départ la secte avait déménagé. Mais il précise que Francis est un habitué des soirées mondaines de la Jet Set où il recrute activement.

- l'idéologie de la secte est inspirée de l'Arianisme médiéval qui veut qu'il y ait un Dieu Bon et un Dieu Mauvais, a cela a été rajoutée toute une théologie basé sur le sang comme source du pouvoir et de la vie.

- la secte effectue des sacrifices sanglants en l'honneur de leur Dieu des Ténébres.

Il est fort possible qu'avec ces informations les PJs suivent deux pistes : **Francis Carlage** d'une part et le lien entre **la Jet Set et la Secte**. Mais avant cela un drame intervient.

Alors qu'ils sont en train de discuter, ils sont tous attaqués par quatre hommes armés qui déboulent par la porte et les fenêtres. Si un PJ regardait par l'une d'elles ou surveillait la porte il pourra ne pas être surpris (**Wits + Composure**). Les quatre types sont des hommes de Francis Carlage, ils viennent éliminer Ronald et ne se priveront pas de bousculer les PJs s'ils s'interposent. D'ailleurs au cours de l'affrontement l'un d'eux fera feu sur Smith qui décèdera très vite.

En cas de capture et d'interrogatoire (**Intimidation**) d'un de ces hommes, les PJs pourront apprendre l'identité de leur commanditaire : Francis Carlage.

LES HOMMES DE MAIN DE CARLAGE

Description

De gros bras qui en ont plus dans les muscles que dans la cervelle. Ils sont habillés "sport" et ressemblent à "l'homme de la rue".

Psychologie & Comportement

Leur objectif est de tuer Ronald et de maquiller tout ça en suicide. Ils ne s'attendent pas à la présence des PJs et ils décamperont si au moins deux d'entre eux sont mis hors d'état de nuire.

Attributs

Intelligence 2, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 3, Stamina 2, Presence 2, Manipulation 3, Composure 2

Compétences

Athlétics 2, Brawl 2, Drive 1, Fiorearms 2, Larceny 2, Stealth 1, Streetwise 2, Weaponry 2

Mérites

Alliés 2

Santé

N°1 - [] [] [] [] [] -1 [] -2 [] -3
N°2 - [] [] [] [] [] -1 [] -2 [] -3
N°3 - [] [] [] [] [] -1 [] -2 [] -3
N°4 - [] [] [] [] [] -1 [] -2 [] -3

Combat

Volonté : 4
Initiative : 5
Défense : 2
Vitesse : 11
Armes : Glock 17 (Dégâts 2L, Portée 20/40/80, Munitions 17+1)

Possessions

Chacun porte un pistolet de type Glock 17 et des vêtements communs, l'un d'eux a un paquet de cigarettes et un paquet d'allumettes publicitaire du "Lady's Night".

FRANCIS CARLAGE

Les indices dont disposent les PJs au sujet de cet homme démontrent que c'est un Jet-Setteur, il ne devrait donc pas être très difficile de le retrouver. Le tout est d'avoir l'art et la manière d'approcher le milieu de la Jet Set.

Justement, renseignements pris (**Intelligence + Socialize**), M. Carlage doit participer à une fête sur un bateau à aube sur le Mississippi. Toute la difficulté pour les PJs sera de s'y faire accepter. Marcus peut accepter de les faire passer pour des journaliste en leur fournissant de fausses cartes de presse. Les PJs peuvent avoir des **Contacts** ou **Alliés** dans ce milieu. Enfin ils peuvent soit y aller au culot en se faisant passer pour des habitués (**Manipulation + Persuasion**), soit trouver un autre moyen, en remplaçant des membres du personnel de bord par

exemple. Toute autre idée est bonne à prendre.

Une fois à bord tout va dépendre de leur objectif. Veulent-ils s'en prendre à M. Carlage ou collecter des informations auprès des autres invités sur la secte et le lieu de réunion ? Tout dépendra de la bonne impression qu'ils donnent (**Manipulation + Socialize**). Ils pourront suffisamment impressionner quelqu'un pour être introduit auprès de M. Carlage.

Francis Carlage est un homme d'une trentaine d'année. Blond aux yeux bleus, les cheveux gominés et le regard pénétrant, il a le physique d'un homme qui s'entretient. Il porte un smoking de goût et sirote un verre de wiskey. Il est accompagné de deux gorilles qui restent en retrait mais ne le lâchent pas des yeux.

Intrigué par les PJs il se montrera agréable mais réservé, même s'ils ont été

UNE RENCONTRE...

Hum... si vous êtes un Conteur qui aime embrouiller les PJs, voilà ce qui peut leur arriver : s'étant fait bien remarquer, l'un des PJs est accosté par une magnifique femme. Elle est blonde et ses yeux sont verts, elle porte une robe exquise mêlant diverses teintes de vert et avance d'une démarche sensuelle, un porte cigarette entre ses longs doigts parfaitement vernis et manucurés. S'approchant du PJ elle lui propose qu'il lui "offre" un verre (note : tout est gratuit à cette réception) et engage la conversation. Elle se nomme Natacha Dumaire et est propriétaire d'une galerie de peintures. Elle laisse sa carte au PJ et lui propose de venir à un vernissage qui aura lieu dans trois jours dans sa galerie. Cette chère Melle Dumaire n'a rien à voir avec le scénario principal et, mon cher Conteur, vous êtes libre de développer cette trame secondaire. Il faut savoir qu'elle est un Vampire qui cherche simplement à se nourrir. Si le PJ se rend à ce vernissage il finira par servir de repas. Le matin venu il se réveillera seul dans une chambre du grand appartement de Natacha. Un domestique expliquera au PJ que Madame a été obligée de partir sur New York et qu'elle s'excuse de ne pas pouvoir le revoir avant une bonne semaine. Mis à part une certaine lassitude il a le sentiment d'avoir passé une nuit merveilleuse sans toutefois se souvenir des détails (ce doit être l'alcool).



NATACHA DUMAIRE

Cette rencontre peut être importante si vous souhaitez faire jouer les scénarios suivant celui-ci car Natacha reviendra et pourra même devenir le sire d'un des PJs.

présentés par quelqu'un d'autre. Avant de parler de la secte il tentera de s'assurer que les PJs ne sont pas d'éventuels empêcheurs de tourner en rond. En quelques subtiles questions il entamera une joute oratoire avec celui des PJs qui semble le plus compétent pour lui tenir tête (**Intelligence + Socialize**, 3 réussites pour remporter la joute).

Que ce soient les PJs qui remportent la joute ou M. Carlage, ce dernier entamera une discussion sur le sujet de l'occultisme. Il proposera aux PJs de boire un coup sur le pont du navire, à l'écart des oreilles indiscretes. Il leur parlera à mots couverts de "richesses", de "puissance occulte" et de "groupe de travail mystique", bref, de la secte. Afin de convaincre Carlage qu'ils souhaitent rejoindre sa secte les PJs ont le choix : soit ils arrivent à l'impressionner par leurs connaissances occultes (**Intelligence + Occult**), soit par l'intérêt que leur adhésion peut représenter pour la secte (**Manipulation + Persuasion**).

Si les PJs arrivent à leurs fins M. Carlage leur proposera de venir à la prochaine réunion préparatoire, chez lui le lendemain soir. Il précisera que ce n'est pas le lieu des réunions du groupe qui se trouve, dira-t-il évasivement, dans la cave aménagée d'une boîte de nuit. C'est tout ce que les PJs pourront tirer de lui ce soir là.

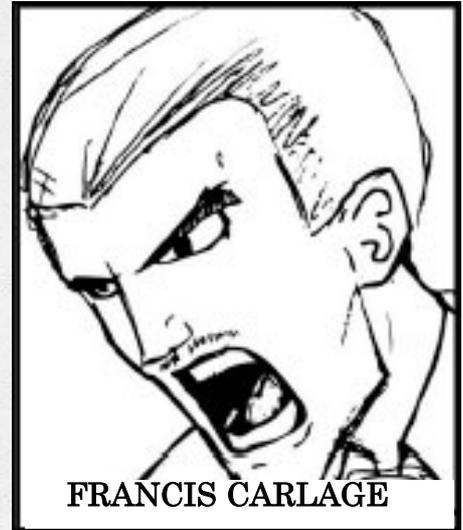
La discussion avec M. Carlage peut vite s'interrompre si les PJs n'y prennent pas garde. Leur interlocuteur est toujours prudent et une parole de trop le fera congédier, voire même rosser les PJs par ses gorilles.

Pour les caractéristiques des gorilles prenez celles des hommes de main (voir plus haut) et augmentez la Vigueur à 3.

Si les PJs décident de suivre Carlage après la réception, ils devront se montrer discrets (**Dexterity + Stealth**). Il rentrera chez lui et une planque ne mènera à rien.

RÉUNION CHEZ CARLAGE

Francis reçoit les PJs dans un superbe loft dans les hauteurs d'un petit immeuble du Quartier Français. Ils ne sont pas les seuls à être présents, une demi douzaine de personnes ont aussi été conviées, ils pourront reconnaître certaines personnalité du show-biz local : Grégoire Hampton le présentateur vedette de Club Matin, Naomie Menster la sculpturale ex-mannequin vedette et Connie Verdun une romancière. Tous se retrouvent assis et font face à un pupitre derrière lequel se trouve, debout, Francis. Ce dernier commence alors un monologue dans lequel il insiste sur la perte des valeurs morales, sur la montée du favoritisme et l'absence de reconnaissance dont souffrent les gens. Les PJs vont alors assister à une véritable séance de torture psychologique dont Grégoire, Naomie et Connie vont faire les frais.



Grégoire Hampton est sur la sellette, ce n'est pas un secret, son émission n'intéresse plus et va bientôt être interrompue. Il doute de retrouver du travail ensuite. Francis va littéralement le descendre en l'accusant d'être le seul et unique responsable de sa situation. Au cours de son agression Francis commence à développer le sujet de l'égoïsme et conclut par la nécessité d'avoir une cause qui puisse libérer du carquant culturel nombriliste dans lequel les hommes se sont enfoncés.

Naomie Menster a fait la une des journaux pendant de nombreuses années jusqu'à ce qu'elle tombe enceinte d'un jeune acteur dont elle était tombée amoureuse. Ayant décidé d'avorter, les ligues anti avortement l'ont prise pour cible et se sont acharnées. Un parti politique conservateur s'est engouffré dans la brèche et a attaqué les valeurs morales du mannequin. En quelques mois cette femme adulée pour sa beauté était devenu un monstre, sa carrière était désormais foutue. Francis va feindre une certaine compassion jusqu'au moment où il va porter un coup fatal, "...mais vous êtes un monstre, Naomie !". Il développera alors le côté superficiel de sa nature et son culte du corps. Il raillera ses pathétiques tentatives pour se défendre et elle se mettra à pleurer. Francis entamera alors une démonstration visant à convaincre son auditoire que les valeurs actuelles sont faussées par des références superficielles comme la beauté et l'argent. Il conclura en prenant Naomie dans ses bras pour la réconforter et lui dire que "lui" est là et qu'elle, tout comme les autres personnes présentes, doivent refondre leur sens des valeurs vers des notions plus communautaires et plus tournées vers la Foi.

Connie Verdun a écrit de nombreux polars qui, il y a quelques années, se vendaient bien. Malheureusement un jour un homme décida de tuer sa femme en s'inspirant de l'histoire de l'un des romans de Connie. Arrêté il a avoué avoir utilisé l'histoire en question pour commettre son meurtre. Bien qu'elle n'ait pas été inquiétée par cette affaire, Connie a fait une dépression, estimant qu'elle était responsable de ce qui était arrivé. Elle vient à peine de sortir de sa dépression mais elle n'arrive plus à écrire, le spectre du meurtre plane toujours au dessus d'elle. M. Carlage va se montrer véritablement abominable avec elle en lui disant que le véritable cerveau du meurtre était elle, même sans le vouloir. En quelques phrases il va annuler tout le travail psychologique et les années d'effort

de Connie pour s'en remettre. Finalement elle aussi fondra en larmes sous le regard impassible de Francis. Puis celui-ci se radoucira en lui expliquant qu'elle a perdu la Foi en elle car les valeurs sur lesquelles elles se reposait se sont effondrées. Il lui dira qu'elle a besoin, que toutes les personnes présentes ont besoin, d'avoir Foi en quelque chose de grand, quelque chose de mieux, quelque chose qui leur permettra de se sublimer en tant qu'individus solitaires et égoïstes pour se fondre dans une communauté soudée qui oeuvre pour le salut de chacun : **Les Elus de la Nuit**.

Après avoir passé au crible les autres personnes présentes, en usant à chaque fois des mêmes techniques de torture mentale pour faire s'effondrer les valeurs de la victime pour ensuite lui en présenter de nouvelles comme salvatrices, Francis Carlage s'intéresse aux PJs.

Comme pour chaque personne présente il leur demande, les uns après les autres, de parler d'eux, de s'ouvrir pour tenter de faire ressurgir les démons cachés en eux. Les PJs auront pu noter qu'au fur et à mesure de l'avancée de la réunion, Carlage emploie de plus en plus de termes religieux, son discours change petit à petit mais les personnes présentes boivent ses paroles comme du petit lait.

Il y a fort à parier que les PJs ne révéleront rien sur eux ou juste des bribes arrangées pour faire vrai. Il va falloir convaincre M. Carlage de la sincérité des histoires qu'ils racontent (**Manipulation + Persuasion, 3 réussites nécessaires**). En cas de réussite Carlage continuera son cheminement habituel et les PJs devront simuler les effets de son discours sur eux (pas de jet, la réussite du jet ci-dessus est suffisante) et ainsi le convaincre de son emprise sur eux. En cas d'échec la situation change radicalement. Carlage sent bien que le ou les PJs ne veulent pas tout dire ou lui mentent. Il partira alors dans un monologue très expressif pendant lequel il critiquera les effets pervers de

l'attitude des PJs et les suppliera faussement d'ouvrir les yeux sur leur misérable existence. Enfin arrivera la fin de la réunion. Francis donne sa carte à chaque personne venue en précisant que c'est à eux de faire la démarche de le contacter.

Si les PJs s'en rendent compte (**Witz + Composure**), ils pourront voir qu'il y a quelque chose d'écrit sur les cartes données à Connie, Naomie et Grégoire. Dessus se trouve la phrase suivante "Lady's Night 22h demain.". Si l'un des PJs s'est montré particulièrement éloquent et persuasif, il recevra aussi une telle carte.

Si les PJs insistent pour parler à Carlage après la réunion, il déclinera prétextant une certaine fatigue.

ET SI LES PJS RAMENT...

Imaginons un instant que les PJs, à certains moments de leur enquête, se retrouvent bloqués et à court d'idées. n'oubliez pas que Sébastien les surveille et fait ses comptes rendus au Prince Vidal régulièrement. Ce dernier ne souhaite pas que la Masquarade soit violée, mais il commence à s'intéresser à ces humains qui fourrent leur nez dans les affaires de Victor Brom. C'est pourquoi il a demandé à Sébastien de leur donner un "coup de main". Voilà pourquoi les PJs peuvent recevoir de temps en temps un petit coup de pouce providentiel sans jamais savoir d'où ça vient exactement.

Sébastien ressemble à un homme de 25 ans, il porte un jean, une chemise et une veste noire. Ses yeux sont bleus derrière des lunettes légèrement fumées, ses cheveux sont blonds et coupés en brosse.

LE LADY'S NIGHT

Normalement les PJs devraient avoir tous les indices et preuves mettant "Le Lady's Night" en tête d'affiche des clubs suspects. Les descriptions qui vont suivre ne prennent pas en compte les actions des PJs, car à ce stade ils sont plus imprévisibles que jamais. Vous trouverez donc des informations sur la boîte et sur les événements liés à la nuit qui suit la réunion chez Francis Carlage, ce sera à vous d'adapter le tout en fonction des actes des PJs.

Le Lady's Night est un club privé situé sur l'avenue Dumaine, près du Marché Français. Son entrée se limite à une double porte de bois très solide percée d'un judas grillagé. Au dessus se trouve une petite caméra vidéo visualisant l'entrée. Pour pouvoir entrer il faut être un habitué, être parrainé par une telle personne, ou encore réussir à convaincre le videur de l'entrée (**Manipulation + Persuasion**). Notez que la carte de visite de Carlage suffit amplement au videur pour faire entrer les PJs. Si vous voulez les stressez un peu et qu'ils n'ont pas suffisamment de cartes de visite pour tous, faites les convaincre le videur que c'est un oubli ou autre chose.

Immédiatement après être rentré on se retrouve dans un petit hall menant vers la salle principale. Attendant se trouvent les vestiaires.

La salle principale fait environ 30 mètres sur 20 mètres. De nombreuses petites tables entourées de canapés s'organisent en cercle autour d'une piste de danse flanquée d'une petite scène où sont donnés des spectacles régulièrement. La "cage" du DJ et le bar se trouvent côte à côte à l'opposé de la scène. Un escalier monte au dessus du bar pour rejoindre un balcon qui surplombe la salle en en faisant le tour. Quatre portes sont visibles à cet étage. Une porte visiblement renforcée et gardée par un videur se trouve sur le mur

du spectacle, de la musique, de l'alcool.

La cave a été aménagée en salons privés. La direction ne s'intéresse pas à ce qui peut s'y passer du moment que c'est légal (pas de drogue). L'un des salons mène en fait sur une porte renforcée de métal fermée (*Dexterity + Larceny, 4 succès, action prolongée*) qui, elle même, permet d'accéder au lieu de réunion de la secte. Bien entendu un gorille de M. Carlage s'y trouve. Si les PJs ne se sont pas vraiment montrés très discrets avec Carlage, il y aura deux gorilles disposant de la description de ceux-ci.

L'ANTRE DE LA SECTE

Les choses vont vraiment devenir sérieuses à partir de ce point. Alors que les PJs pénètrent dans l'ancre de la secte, une cérémonie se déroule. Ci-dessous vient la description des lieux, le déroulement de la cérémonie et les réactions possibles des PNJs présents aux actes des PJs.

La porte d'entrée mène sur un escalier de pierre étroit qui s'enfonce dans le sol. De temps en temps il tourne à droite et à gauche. Dans de petites alcôves se trouvent des lampes tempête à huile qui éclairent les lieux. L'air est glacial et le silence pesant. Celui-ci est petit à petit remplacé par une sorte de psalmodie lugubre émanant de derrière un rideau noir portant le symbole que les PJs ont trouvé dans le vêtement de Belinda chez elle : la croix surmontée d'une tête de mort.

Derrière le rideau se trouve une pièce carrée de 3 mètres d'où partent deux portes. L'une d'elle est simple, l'autre est une lourde double porte en bois sculptée de motifs hideux montrant des corps atrophiés se mêlant dans une sorte d'orgie. Le symbole se trouve au centre. La double porte est entrouverte. C'est de là que provient le chant psalmodié. Un PJ s'y



opposé à la porte d'entrée, la mention "Privé !" y figure. L'accès aux toilettes est immédiatement à droite en entrant dans la salle. Enfin un rideau se trouve contre le mur à côté de la scène et cache une porte ou un couloir, difficile de le dire au premier abord. Derrière se trouve en fait un escalier descendant à la cave.

L'ambiance est chaude et survoltée. Une trentaine de personnes chante et danse sur des rythmes techno, des néons de lumière éclairent le bar et les stroboscopes agressent les yeux. Les "nouvelles têtes" ne passent pas inaperçues et sont dévisagées systématiquement. Des couples se font et se défont et la luxure est reine ici. Il n'y a pas que des travestis dans le club, hommes et femmes de tout âge profitent

LUXURE ?

Pour pouvoir regagner des points de Volonté un personnage peut s'adonner à ses Vices et Vertus. La Luxure étant un vice, le Lady's Night est l'endroit rêvé pour cela. Cela peut donner l'occasion à des quiprocos sur le sexe de la personne qu'il aborde...

connaissant reconnaîtra une version gothique et lourde de chants grégoriens.

La petite porte mène dans une autre salle qui, manifestement, est un vestiaire. De nombreux habits, vestes et manteaux, aussi bien masculins que féminins, s'y trouvent. En cherchant bien on peut trouver un coffre sous une pile de vêtements dans lequel se trouvent des robes noires à liserai pourpre portant le symbole au niveau du cœur. Une porte dans le mur opposé mène à des toilettes chimiques et des douches.

La double porte mène vers une grande salle de 30 mètres sur 50 mètres aux pierres apparentes et à l'architecture manifestement gothique. Plusieurs colonnes soutiennent le plafond qui doit se trouver à 5 ou 6 mètres. Des chandeliers à multiples branches et des lustres assurent un éclairage tamisé qui renforce le côté pesant du lieu. Il y fait moins froid que dans le couloir. Des zones d'ombre dans le fond opposé à l'autel permettent de se cacher. Une trentaine de personnes cagoulées portant des robes noires à liserai pourpre se tiennent debout à distance respectable d'un autel. Des peintures abjectes représentent des versions corrompues de scènes de la bible et de lourdes draperies tombant derrière l'autel encadrent une autre double porte fermée. Juste derrière l'autel se trouve un homme, Francis Carlage. Il est le seul à ne pas être capuchonné et porte une robe entièrement pourpre. C'est lui qui mène la cérémonie.

À l'entrée des PJs celle-ci en est à son commencement et la scène à laquelle vont assister les PJs aura de quoi les choquer.

Dans un premier temps les personnes présentes psalmodient en effectuant des mouvements du corps de droite à gauche dans le but d'entrée en transe. Carlage récite plusieurs passages bibliques dont le texte a été manifestement déformé. Plusieurs fois ils entament à l'unisson des cantiques gutturaux. La tension monte au

fur et à mesure et les PJs présents commenceront à sérieusement avoir des frissons dans le dos comme si une présence maligne était dans la salle.

Puis la psalmodie s'intensifiera alors qu'une jeune créole sera traînée par deux hommes cagoulés jusqu'à l'autel. Ses cris couvriront à peine le chant qui aura monté encore d'une octave. Fermement attachée allongée devant Carlage elle implorera celui-ci qui posera sur elle des yeux emplis d'une folie sauvage. Une sorte de grimoire dans une main et un couteau de sacrifice dans une autre il fera une prière silencieuse puis lèvera haut son arme mais ne la frappera pas violemment. Au lieu de cela il pratiquera quelques coupures presque chirurgicales dans son corps d'où le sang coulera pour être récolté dans des rigoles menant vers l'intérieur de l'autel. Puis il repartira en transe en une psalmodie passionnée pendant que la jeune fille perdra lentement la vie.

C'est alors qu'au plus haut de la psalmodie, des jets de sang sous pression sortiront de l'autel sur l'assistance complètement subjuguée. Un déferlement

ET SI LES PJS INTERVIENNENT...

Ils sont libres mais il suffira, je pense, de leur rappeler qu'une trentaine de fous fanatiques risquent de ne pas apprécier l'interruption de leur sauterie. Si malgré cela ils interviennent quand même alors tant pis pour eux... ils seront attaqués et agrippés de toutes parts (**1d10 dégâts superficiels chacuns, sans protection**), et sur le point d'être massacrés, quand Carlage interviendra. Il exigera que les PJs soient ligotés (avec les cordes/ceintures des tenues noires) et portés dans la pièce derrière la double porte tenturée. Carlage terminera alors la cérémonie ce qui pourra laisser aux PJs la possibilité d'agir. Sinon Carlage les enfermera avec Belinda (voir ci-dessous).

de luxure et de cris viendra clôturer la cérémonie tandis que les membres de la secte retireront vivement leurs habits pour sa badigeonner le corps avec le sang. A cette explosion de débauche suivra une orgie sexuelle pendant une bonne heure.

Victor. Si les PJs regardent dans l'autel ils se rendront compte qu'un système permet de récupérer le sang de la personne sacrifiée dans un récipient et qu'un autre système permet de projeter du sang contenu dans des poches plastiques. Ainsi ce n'est pas le sang de la fille sacrifiée qui a été projeté sur les adorateurs. Si celui-ci est étudié il se révélera être du sang de porc.

AU PLUS PROFOND...

Voilà nos PJs presque arrivés au bout de leur aventure mais le plus difficile à surmonter arrive ! Une fois l'orgie terminée les participants s'endorment. Carlage, lui, attend que tous aient sombrés dans le sommeil puis il se penche derrière l'autel, ouvre une trappe discrète qui y est aménagée et en sort un gros récipient qui semble bien lourd. Puis il referme la trappe et se rend à la double porte encadrée de draperies et de tentures. Il l'ouvre le plus silencieusement possible et la franchit avant de refermer derrière lui. Francis Carlage vient de récupérer le sang de la fille sacrifiée et va le porter à

Au bout d'une heure il n'est toujours pas revenu. Les membres de la secte commencent à se réveiller, ils vont prendre des douches pour se laver du sang qu'ils ont sur le corps et de la sueur puis se rhabillent et repartent laissant la salle entièrement vide. Deux gros bras l'inspectent rapidement des yeux avant de refermer la double porte. Les PJs devront se montrer discrets pour ne pas être repérés (*Dexterity + Stealth*).

De l'autre côté de la porte aux tentures se trouve une autre salle d'une dizaine de mètres de côté. De nombreuses statues et peintures religieuses y sont exposées mais

ON A RETROUVÉ BELINDA...



Ce moment doit être le plus dramatique du scénario car les PJs vont se rendre réellement compte de l'horreur dans laquelle Belinda est tombée. Qu'ils aient trouvé le lieu où elle est retenue seuls ou grâce à Carlage, elle devrait réagir à peu près de la même manière. Dans un premier temps elle ne fait aucun geste et observe. Puis ses yeux se rétrécissent et, avec des mouvements lents, elle se met en position pour se jeter sur les PJs, ce qu'elle fait dans un cri de rage. Mais alors qu'elle a attrapé l'un des PJs à la gorge son regard redevient normal et elle le lâche en pleurant. Entre deux sanglots elle prononce quelques phrases "Oh mon Dieu que suis je devenue ?" ou encore "Je deviens folle !". Elle demandera aux PJs de sortir de la salle, avant qu'elle ne perde le contrôle d'elle, et de l'y enfermer. Si un PJ a une arme à feu elle peut même lui demander de la tuer mais sans grand effet car d'instinct elle essaiera d'esquiver la balle et entrera momentanément en furie avant de reprendre le contrôle. Il ne sera pas possible d'en tirer autre chose.

toutes ont subi divers outrages. Un PJ ayant l'oeil (**Intelligence + Craft**) se rendra vite compte qu'il ne s'agit pas là de simples dégradations mais qu'il y a un sens, un objectif à ces actes, bref que c'est une tentative artistique de corrompre la nature première des oeuvres. Un grand tapis rouge couvre la majeure partie du sol de la pièce qui est éclairée par des lustres à bougies. Quelques chaises à l'ancienne en bois, de belle facture, sont adossées aux murs. Deux portes s'ouvrent sur le mur droit et une double porte en face.

Si l'on écoute à la double porte on entend une légère musique d'église de type chants grégoriens et le bruit sourd d'une discussion. Derrière les autres c'est silencieux. La porte la plus proche mène vers une petite chambre aménagée, c'est celle où Carlage se repose lorsqu'il doit rester auprès de Victor. La seconde est fermée à clef. Derrière se trouve une pièce sordide et froide aux murs nus. Dans un coin est prostrée une femme : Belinda (voir encadré). Ses vêtements sont déchirés en plusieurs endroits, ils sentent l'humidité et sont sales. Ses cheveux sont ébouriffés et crasseux, son regard vide...

Derrière la double porte se trouvent Victor Brom et Francis Carlage. Le vampire est en train de siroter le sang récolté par sa goule tout en écoutant de la musique d'église. La pièce est bien décorée mais toujours dans un soucis religieux. Ainsi on y trouve le même type de tableaux et de statues, une grande table, un secrétaire, des chaises, une armoire et un lit. Une porte permet d'accéder à un escalier en colimaçon qui mène jusqu'à la demeure "officielle" de Victor, dans le Quartier Français.

SCÈNE FINALE

Nous y voilà ! Suivant comment les PJs se débrouillent il y a fort à parier que Belinda va hurler (voir encadré) et attirer

l'attention des deux autres. Ci-dessous je décrit une façon dont les choses peuvent se dérouler.

Attirés par le cri Victor et Francis se précipitent dans la première salle et tombent sur les PJs. Un dialogue s'engage alors entre Carlage et eux. ce dernier les félicite pour leur obstination ainsi que d'être arrivés jusqu'ici, il termine en leur disant adieu et se prépare à se jeter sur eux. Victor le retient et engage lui aussi la conversation. Les PJs voient un homme d'une trentaine d'années portant la même tenue pourpre que Carlage. Son crâne est rasé et ses yeux sont marrons. Les poils des PJs se hérissent et ils ressentent un malaise à la présence de cet homme mystérieux. Ce malaise se transforme vite en une sourde peur qui monte doucement, nouant leurs estomacs et leur causant des tremblements incontrôlés. Il s'approche lentement d'eux. Les PJs se sentent comme subjugués, paralysés, incapables de détourner le regard de Victor alors que quelque chose dans leur esprit leur hurle de fuir. Toute tentative d'agir est difficile (**1 point de Volonté pour chaque action que vous faites le personnage**). Victor sourit et saisit délicatement puis fermement l'un des PJs, il dégage sa gorge et...

INTERPRÉTATION DES POUVOIRS DE VIKTOR . . .

Les caractéristiques techniques de Viktor ne sont pas communiquées. En effet il n'est pas là pour affronter les PJs et encore moins être défait par eux. Vous vous posez certainement la question de savoir quelles sont ses disciplines et comment il a affecté les PJs. En fait je n'ai aucune réponse précise à fournir. Le principe d'un jeu d'horreur est le mystère et mon choix de décrire des effets qui ne correspondent pas forcément à une Discipline particulière va dans ce sens. Peu importe ce que sont les pouvoirs de Viktor, l'important est qu'il ait "foutu la trouille" aux PJs.

... la double porte d'entrée s'ouvre soudainement, le vacarme de la serrure et des gonds qui cèdent retentit dans la salle. Sébastien apparaît alors dans l'encadrement et lance un impérieux "Finis de jouer Victor, tu as des comptes à rendre pour tes actes !" Victor s'immobilise un instant puis une expression de terreur se lit sur son visage, il lâche le PJ et tourne les talons pour fuir par l'escalier en colimaçon. Sébastien le poursuit et les PJs se rendent compte de l'agilité et de la vitesse de cet homme. La double porte se ferme derrière lui, quelques cris puis plus rien.

FRANCIS CARLAGE

Les caractéristiques de Carlage sont réduites au minimum, c'est à dire que vous n'avez que les infos de combat.

Attributs

Strength 2, Dexterity 2, Stamina 4

Compétences

Brawl 2, Weaponry 2

Santé

[] [] [] [] [] [] [] -1 [] -2 [] -3

Combat

Volonté : 6

Initiative : 5

Défense : 2

Vitesse : 9

Vitae : 4 (1 max par tour)

Armes : Couteau de sacrifice (Dégâts 1L)

Disciplines

Auspex 1 : permet d'augmenter l'acuité des sens.

Vigor 3 : en dépensant 1 point de Vitae la force (Strength) de Carlage augmente de 3 points pour toute la scène.

A ce moment là Carlage devient complètement fou et se jette sur les PJs avec rage. Ceux-ci ont récupéré leurs moyens, Carlage a fait le plein de Vitae, il représente un adversaire de poids. Il dispose du couteau de sacrifice.

EPILOGUE

Les PJs ont vaincu Carlage. Sébastien sort alors de la pièce où il avait poursuivi Victor qu'il traîne derrière lui. Il ouvre la porte de la cellule de Belinda et dit : "Toi ! Viens !". Belinda cri. Sébastien pénètre dans la salle et les PJs qui ont l'oreille fine peuvent entendre "Je ne te veux aucun mal !". Puis ils sortent tous les deux. Il se tourne alors vers les PJs et leur dit : "Vous êtes des personnes courageuses, je ne souhaiterai pas avoir à vous tuer. Oubliez ce que vous avez vu, oubliez cette femme, oubliez moi, ce sera mieux pour vous !" Alors qu'il dit cela les PJs sentent monter le même genre d'appréhension que lors de leur rencontre avec Victor, ils sentent un quelque chose qui leur dit de ne pas défier Sébastien. Les plus attentifs se rendront compte que Victor a quelque chose en bois de planté dans le coeur. Sébastien leur dit de repartir discrètement car la police ne va pas tarder.

RÉCOMPENSES

Pour cette aventure palpitante les PJs gagnent **entre 3 et 5 points d'expérience**. De plus chacun d'entre eux acquiert Marcus Berthe comme **Contact à 1 point** dans le milieu des Médias. Comme expliqué dans le livre des règles du Monde des Ténèbres une bonne interprétation peut rapporter plus d'expérience aux PJs.

CONSÉQUENCES

Les PJs ont été remarqués par Sébastien qui, lors de son rapport au Prince, va lui expliquer quelle fut leur implication. Vidal ne va pas réellement y faire attention mais il gardera cette information quelque part dans son esprit

car rien n'est fini... tout commence !

La suite de ce scénario est "Rose de Sang", une intrigue qui va mener les PJs à affronter un tueur qui élimine systématiquement tous ceux qui ont eu un lien, direct ou indirect, avec la secte des Elus de la Nuit, Viktor Brom et Francis Carlage.

"... depuis quelques jours j'ai une impression étrange, comme si on m'observait en secret..."

"...malgré ses réticences Ronald m'a révélé le lieu où..."

Le texte se termine là, en fait Belinda a répondu au téléphone et est partie précipitamment sans terminer de taper son texte.

ANNEXE 1 : LE FICHIER

"LA SECTE"

Plusieurs entrées vont intéresser les PJs :

"Depuis quelques mois un groupe de mystiques fait parler de lui au sein de la Jet Set. Ils restent discrets mais recrutent beaucoup..."

"... manifestement les Elus de la Nuit forment une secte tournant autour de l'avènement d'un Sombre Seigneur de la Nuit venu libérer l'humanité. Des réunions sont organisées mais je ne connais pas le lieu."

"... le sang semble avoir une importance fondamentale dans les dogmes de cette secte, ce qui la rangerai pour beaucoup au rang des groupes dangereux..."

"... hier j'ai rencontré Ronald Smith (ne laisser que les initiales lors de la mise en forme finale), c'est un ancien membre de cette secte..."

"...M. Smith est un homme charmant (Marcus ne va pas apprécier) mais profondément perturbé. Au chômage depuis trois mois, plusieurs crises professionnelles et familiales l'ont laissé complètement désœuvré et il a constitué une proie de choix pour les recruteurs de la secte..."