



une vie de Chien

une vie de chien

PAR  NETZACH &  KARL

ILLUSTRATIONS:  MARJORIE &  KARL

I LE SYNOPSIS :

Un groupe de Conjureurs manipule par magie les PJs pour commettre des actes de barbarie sur de pauvres personnes dans le besoin (fugueuse, SDF, toxico...). Les scènes sont filmées et les vidéos de ces snuffs circulent dans les milieux undergrounds. Les Pjs vont se rendre, peu à peu, compte qu'ils sont impliqués dans la disparition de personnes (les victimes) et devront trouver un moyen de se disculper.

NOTES PRÉLIMINAIRES :

Le scénario, se découpe en deux parties. La première consiste à comprendre que les disparitions sont en fait des enlèvements et que des vidéos de snuff sont créées et vendues. La seconde partie qui n'est pas incluse dans ce document, consiste à découvrir la légende qui entoure ces vidéos et enfin remonter jusqu'à la cabale des conjureurs. Ne vous inquiétez pas, ce premier scénario se suffit à lui-même et n'a pas besoin du suivant.

D'autre part, nous avons prévu que les Pjs soit tous des SDF. Cependant, il est tout à fait possible de prendre vos Pjs habituels. Ces derniers auront alors plus de ressources pour enquêter, mais auront moins facilement accès à certains lieux ou personnes. Dans les cas, où vous gardez votre groupe actuel, il faudra juste trouver la raison qui pousse les conjureurs à prendre possession des Pjs, mais cela reste du détail.

II LES PNJ

LES CONJUREURS : Nous nous concentrerons sur une partie de la cabale. Sachez juste que comme tout bon groupe de conjureurs (dont le nombre exact nous est inconnu), ils se sont réunis pour développer leur puissance, leur influence et se protéger des différents gardiens du Voile. Et comme tout bon groupe de conspirateurs, ils possèdent un symbole secret, tatoué sur l'avant bras (pas trop visible ce qui permet de le cacher, mais facile d'accès pour le montrer discrètement...)

Le petit groupe qui nous concerne est composé d'au moins un conjureur de la Passion par PJs (plus, si vous êtes taquin. De toute façon nous vous laissons ajuster leur puissance). Ils ont passé un pacte avec un serviteur de Gamaliel pour accumuler de l'énergie (en vue d'un rituel pour la cabale dont les tenants et aboutissants ne sont pas importants ici). Pour se faire, ils ont besoin de stocker les âmes de victimes quelque part et quoi de mieux qu'en Inferno.

Ainsi, les victimes des meurtres sont offertes à Gamaliel en échange de quoi, le serviteur de Gamaliel réserve une bulle infernale aux conjureurs pour que ces derniers stockent des âmes. Quelles âmes me direz-vous ? Et bien, les âmes des spectateurs qui regarderont les vidéos.

LEURS MÉTHODES: Afin de mener à bien leur mission, les conjureurs prennent possession de laissés-pour-compte de la société¹ grâce au rituel du *Maître et de l'Esclave*. Puis une fois, qu'ils manipulent chacun un corps, ils repèrent une victime (toujours quelqu'un dont personne ne se soucie type vagabonds, SDF, fugueuses, prostituées...), l'enlève, la torture et la viole. Ils tentent, bien sur, de ne pas enlever trop de personnes au même endroit pour ne pas attirer l'attention.

NOTE: Ils ont déjà enlevé des personnes dans d'autres villes.

Par ailleurs, ils ont un **agent de terrain**. Ce dernier travaille depuis quelques mois dans un centre d'hébergement et a pour mission de repérer les futurs victimes. C'est aussi lui, qui va acheter le matériel vidéo & de torture puis le dépose sur le lieu de tournage (la Vieille Maison Jameson). Pour les besoins du rituel, il s'occupe de récolter des cheveux de SDF sur les lits (ou ailleurs). Enfin, il a engagé un gang local, pour surveiller la Vieille maison. Et bien sûr, il porte un tatouage. (A vous de voir s'il possède des pouvoirs ou s'il s'agit d'une créature asservie... Nous prenons le parti qu'il s'agit d'un humain normal)

NOTE: les Pjs, ne sont pas les seules personnes à être possédées. Pour brouiller les pistes, les conjureurs possèdent d'autres SDF. Pour rendre l'histoire plus prenante et éviter les dispersions de lieux, considérez qu'il s'agit de SDF vivants dans le même squat que les PJs. D'ailleurs vous pouvez décider que seul certains PJs sont possédés...

¹ Si vous ne prenez pas l'option, PJs = SDF, à vous de trouver la raison. Ceci est la dernière remarque à ce sujet, à partir de maintenant nous traiterons le reste du scénario comme si les Pjs étaient des SDF. A vous d'adapter ce scénario à votre groupe de perso habituels, mais globalement, pas de souci, cela reste extrêmement facile !

LICTEUR DE GEBURAH: Ce dernier dirige un commissariat qui, comme par hasard, enquête sur les disparitions. Il est au courant de l'existence des vidéos mais dans un premier temps, il n'a pas encore toutes les infos pour recoller ce qui semble être des affaires non liées (dans sa ville, mais aussi des disparitions d'autres villes, ne l'oubliez pas). Par contre, son instinct le pousse à creuser, il sent la présence de quelque chose de peu orthodoxe.

Vous devez vous servir de se licteur pour pousser les Joueurs à enquêter au moins pour se disculper. Cependant, dans un deuxième temps, il se pourrait qu'il devienne un allié pour les Pjs, ou plutôt que les Pjs lui servent de pions...

III LES LIEUX IMPORTANTS:

LE SQUAT :



Il s'agit d'un vieil immeuble désaffecté, genre Crackhouse ou se réunissent les SDF du quartier et ceux de passage genre Fugueuses, Vagabonds... Quelques junky squattent aussi la cave du bâtiment.

LA MAISON JAMESON :

Dite la “*Jameson’s House*” ou “*the Weird house*”. Il s’agit d’une vieille maison à étage perdue dans un terrain vague (suite à des travaux de construction abandonnés) encore entourée de grillages rouillés et de mauvaises herbes éparses et jaunâtres. Il s’agit de la maison à histoires du coin :



Dans les années 70’s un couple et ses deux enfants vivaient là, les Jameson. Mais un jour, on ne sait pourquoi, le Père de famille décida de tuer sa famille avec un rasoir avant de se trancher la gorge. Depuis, la maison est à l’abandon et est devenu la « maison étrange » du quartier, avec ses histoires de fantômes, mais surtout ses gangs, la drogue, les passes des prostituées... En fait, la maison est un portail vers Métropolis. En versant, le sang dans la maison toute personne à l’intérieur, se retrouve dans la Cité Originale. La Weird House se retrouvant entourée entre deux buildings étranges...

LE CENTRE D’HÉBERGEMENT :

Il se trouve à quelques pâtés de maisons du squat. Comme son nom l’indique, c’est un centre qui accueille les personnes dans le besoin. Généralement, pour une modique somme (symbolique) la nuit. En plus de dormir, il est possible de se doucher, d’y manger et de glander l’après-midi dans la salle d’accueil où trône un vieux poste de Tv.

Les travailleurs sociaux tiennent un cahier sur les résidents afin d’assurer le suivi entre les équipes : Avoir un historique leur permet de contacter les services de sante en cas d’épidémie, ou bien même la police, lorsqu’ils recueillent des fugeurs. C’est un travail délicat, ils ne doivent pas perdre la confiance des SDF, mais se doivent parfois de les aider contre leur grès. C’est un équilibre précaire.

Eliot, l’agent des conjureurs, travaille de nuit et contrairement aux autres travailleurs sociaux, est plutôt taciturne. Il utilise le cahier de suivi pour obtenir des infos sur certains SDF. (Les PJs pourront peut-être trouver l’existence de ce cahier).



IV INTRODUCTION :

Au moment où le scénario débute, les Pjs sont en prison, après une rafle des cops. Je ne conseille pas de jouer cette scène de rafle car les Pjs doivent obligatoirement se retrouver au poste. Autant éviter de faire sentir aux joueurs qu'ils n'ont aucune échappatoire et que quoi qu'ils entreprennent pour fuir ils seront arrêtés.

Bref, la scène commence sur un rêve (voir les visions, plus bas). Sous l'influence des lieux (proche de Géburah) les Pjs commencent à avoir des visions, qui deviendront de plus en plus explicites et violentes, de ce qu'ils ont fait (et donc de leur culpabilité inconsciente). Mais dans un premier temps, cela doit passer pour un rêve étrange. Prenez chaque Pj un à un² puis décrivez lui un rêve étrange avant de lui dire qu'il est réveillé par un violent coup dans les côtes. Un flic vient de lui donner un coup de matraque pour le réveiller et le diriger vers ce qu'il appelle un interrogatoire.

Ainsi, les Pjs, se feront trainer par le flic sadique vers un bureau où se trouve un flic en civil (le commissaire en fait) qui n'est autre que le Licheur. Durant ce petit trajet, ils vont se rappeler les dernières heures et le fait que des cops sont venus en nombre et ont embarqués tout les gens qui se trouvaient dans le squat.

Une fois dans le bureau, le licheur va les accuser d'avoir enlevé et même certainement violé puis tué une jeune fille de 17 ans du nom d'Hermione Lovelace.

Mener l'interrogatoire avec vigueur, et à toute réponse qui semble malvenu (en gros celle où les pjs tentent

de se disculper) le sadique derrière eux, leur chatouillera les côtes de sa matraque (qu'il appelle affectueusement sa baguette magique). Le Licheur cherche à trouver le corps de la petite mais ne semble pas vouloir dire pourquoi il pense que les Pjs sont les responsables.

Votre rôle ici est de mettre la pression sur les joueurs pour qu'ils tentent de se disculper en enquêtant sur l'affaire. Les infos, qu'ils peuvent glaner sur la fugueuse durant leur interrogatoire dépend de leurs actions.

Au bout d'un sale moment, les Squatteurs seront relâchés avec à chaque fois un message du Licheur, du genre : « *je toute façon, j'sais que c'est vous. Je vous ai à l'œil et je trouverai les preuves !* ». Cette intro est importante car elle doit conditionner le début d'enquête des PJs, ils ne doivent pas rester passifs.

INDICE : S'ils pensent à discuter avec les autres squatteurs, ils se rendront compte que tous sont aussi accusés et que le licheur n'a jamais expressément nommé qui que se soit (« *toi et tes petits copains* »), du coup une saine ambiance de paranoïa peut s'installer.

V LES VICTIMES :

Les joueurs n'ont qu'une piste pour l'instant, la première victime, espérons que durant leur interrogatoire ils ont eu la présence d'esprit de glaner un max d'info auprès du licheur même si ce n'était pas évident. A partir de ce moment, il va falloir improviser pour suivre vos Pjs dans leur pérégrination.

Attention, l'enquête et l'horreur ne font pas toujours bon ménage. Plus vous allez rendre cette partie enquête

² Vous pouvez aussi bien les faire jouer en même temps ; à voir selon vos techniques pour mettre de l'ambiance...

difficile, plus vous risquez de faire baisser la tension dramatique si vous n'y faites pas attention. Vous êtes avertis. A vous de bien doser !

NOTE PRÉLIMINAIRE SUR LES DISPARITIONS

Avant le début de la partie puis pendant, il faut amener les joueurs à comprendre qu'il y a des gens qu'on ne voit plus. Mais ces disparitions n'alarment jamais qui que ce soit. Tout simplement parce que :

- 1 Beaucoup ne le remarque pas.
- 2 Peu de personnes s'intéressent aux Sdf.
- 3 Ces disparitions ne sont que très rarement prises comme telle, mais plutôt comme des déplacements. Entre les vagabonds de tout poils, les errants, les punks à chien, les fugueurs... Tout ce petit monde bouge beaucoup de quartier, voir de ville... Bref cela paraît normal

Et ce doit être le cas, pour vos joueurs en début de partie. Ce point est important, il ne faut pas qu'ils pensent directement à des enlèvements ritualisés.

Durant la partie test, les joueurs ont vraiment acceptés ce fait : Dans ce milieu, ne plus voir une tête du jour au lendemain, n'avait rien d'anormal. Du coup, lorsqu'ils ont compris qu'il y avait beaucoup plus de disparitions que prévu, ils ont d'autant plus flippés.

HERMIONE LOVELACE

La plus récente des victimes.

DESCRIPTION: Fugueuse âgée de 17 ans, mais paraît un peu plus vieille. Rousse aux cheveux mis-long bouclé. Petite taille et fine. Ses attitudes et ses tenues de valeur indiquent clairement qu'elle vient d'un milieu plutôt aisé.



HISTORIQUE: Sa famille est riche et fait partie des notables de la ville des Pjs. Ceci explique, pourquoi la police est sur les dents sur cette enquête. Elle a quitté le domicile familial, quelques semaines avant de début du scénario.

CE QUE SAVENT LES PJ: Tout Pjs, voyant une photo de la demoiselle (Cf. interrogatoire du Lictor) se rappellera l'avoir vu trainer dans le Squat les 10 derniers jours avant le début du scénario. Mais ne se rappellera pas forcément du nom. D'autant plus qu'elle se faisait appeler Alice. Si vous avez un fugueur dans le groupe considérez qu'ils ont fait connaissance (ce Pjs doit avoir plus d'infos).

L'ENLÈVEMENT: ayant découvert l'existence du centre d'hébergement elle décida d'y faire un tour pour y dormir, mais surtout s'y laver. Elle est arrivée au début de la nuit et a été accueillie par Eliot. Ce dernier, à très exactement 03h33, a pénétré dans sa chambre pour l'enlever. Il s'est assuré de son silence et sa passivité avec une drogue (GhB par exemple). Puis il l'a amené discrètement dans la Weird

House, à quelques pâtés de maison de là. Il a agit un peu sur un coup de tête car il a trouvé le physique de la jeune fugueuse particulièrement attirant et photogénique. Heureusement pour lui personne ne l'a remarqué se diriger vers la maison. Elle a disparu de la circulation 2 jours avant le début du scénario. Les conjureurs ont possédé des SDF (à vous de choisir si pour cette fois les Pjs en faisaient partie) et sont passé à l'action directement après le coup de fils d'Eliot...

LES INDICES :

- La nuit de son enlèvement : une poignée de résidents ont entendu un bruit dans les murs. En fait, Eliot à attaché miss Lovelace (sous l'effet de la drogue à ce moment) et l'a faite descendre dans le vide-ordure du centre afin d'éviter de croiser des résidents insomniaques. Malheureusement pour lui, cela à fait tout de même un peu de bruit. Dans l'histoire, elle a perdu une chaussure qui se trouve dans les poubelles à l'extérieur du centre.
- Une fugueuse du squat porte les habits d'Hermione. Cette dernière pourra donc orienter les Pjs vers des poubelles près de la Weird House (attention être subtile : il vaut mieux ne parler de la maison que si un joueur, près des poubelles, dit qu'il inspecte les maisons environnantes. Dans tous les cas favoriser la reconnaissance des vêtements par un joueur qui joue un fugueur (voir plus haut).

Au fur et à mesure de l'enquête sur la première victime, les PJs doivent s'intéresser à d'autres disparitions. A vous de les lancer sur les autres disparitions. Voici deux autres victimes du quartier :

JAMESON L'ERMITE

DESCRIPTION: 50 ans mais paraît beaucoup plus vieux avec sa barbe de patriarche, ses habits loqueteux, et son manque d'hygiène global, patent.

HISTORIQUE: L'ermite, est parfois surnommé Jameson car il vit non loin de la Weird house. A noter que s'il vit près de cette maison, il ne vit pas dedans ! Il n'aime pas la société et les contacts sociaux. Il n'est pas pour autant dangereux ou méchant. Il se contente, enfin, se contentait de se tenir à l'écart de tout rapport humain. Il n'avait qu'un seul Ami, le Vieil Oswald qui, lui, traîne au centre. A l'occasion, soit pour se laver (ça lui arrivait tout de même), soit pour voir son ami, il passait au centre. S'il habitait près de la maison Jameson, c'était parce qu'il percevait des choses au delà du voile et son esprit chevaleresque l'avait persuadé de combattre les horreurs qui pouvaient en sortir ou s'y passer. Peu étaient au courant de cela (à priori seulement Oswald). L'Ermite ne savait rien des vrais horreurs que cache cette maison, mais sa perception l'avait amené à la surveiller tout de même.



CE QUE SAVENT LES PJ: ce qui vous arrange, sur ce j'ai dit au dessus.

L'ENLÈVEMENT: Il y a 10 jours, le lendemain d'une de ces rares visites du centre, il a été abordé (le soir) par des Sdf possédés qui l'ont convaincue d'entrer dans la Vieille maison Jameson... dont il ne ressortit jamais.

LES INDICES:

- Il a passé la nuit aux centres la veille de sa disparition. Il avait même prévu de revenir. Ce qui est étrange.
- En interrogeant Oswald on peut apprendre les craintes de l'Ermite et qu'il avait des révélations à faire mais qu'il voulait avant tout vérifier quelques choses. Jouez Oswald comme un gentil dingue pour minimiser ses dire (lui aussi voit des choses, mais il ne s'agit peut être que de ça folie...).

BETSY LA PROSTITUÉE



DESCRIPTION: 19ans Hispanique, tenue aguicheuse...

HISTORIQUE: Betsy de son vrai nom Manuella Felipe Yanez fait partie de la communauté hispanique du coin. Elle

appartient à un maqu' du nom d'Andres dont le lieu de chute pour lui et « ses poules » est « *El Himno* ». C'est un rade local sans envergure où se réunissent les poivrots en journée et les dealers et prostituées, la nuit.

CE QUE SAVENT LES PJS: C'est une gentille fille, pas très dégourdie (aucune éducation) dont la pauvreté l'a amené à faire le plus vieux métier du monde. Son Maqu' n'est pas plus un salaud que ça « *C'est un business comme un autre, mec* ». Oui elle se fait exploiter, mais non, elle ne se fait pas battre (sauf occasionnellement par quelques clients shootés ou alcolos)....

L'ENLÈVEMENT: il y a 3 semaines. Un des possédés a payé une passe. Ils sont allés dans la maison Jameson. Et elle n'en est jamais ressortie.

LES INDICES: par son maqu' ou une collègue.

- Elle n'est pas revenue après une passe
- Elle a reçu un coup de fil avant de partir et on la vue noter quelques choses sur son carnet: Le possédé s'est assuré qu'elle est dispo en appelant d'une cabine. Du coup elle a pu noter ce client avant de le voir (ce qui est important voir plus bas). Notez qu'elle connaît cette personne, pas forcément bien, mais elle sait que c'est aussi un gars du coin. Du coup elle n'angoissait pas car elle ne pouvait pas savoir qu'il était possédé.
- Une vague description du type (il l'attendait dans la rue et il faisait nuit). Ca peut être qui vous voulez, peut être même un Pj. L'idée c'est qu'il doit s'agir d'un nécessiteux mais qui présente un minimum. Eviter le Sdf alcolo dépenaillé, par ex.
- Ses lieux de passes habituelles: les voitures des clients ou la Weird House.

VI SI LES JOUEURS TRAINENT TROP POUR ENQUETER :

Le flic sadique surveille les Pjs à la manière d'Alice Cooper dans *le Prince des Ténèbres* de Carpenter. Il peut même avec d'autres cops les passer à tabac. Attention, les Joueurs ne doivent pas avoir l'impression d'être suivi en permanence mais juste que de temps en temps ils passent voir ce qu'ils font.

Vous pouvez aussi utiliser ce personnage pour inquiéter les Pjs.

VII VISITER LA WEIRD HOUSE

Si vos joueurs se rendent trop vite à la vieille maison Jameson, faire intervenir le gang qui surveille la baraque (attention ils ne sont normalement pas en train de la surveiller 24h/24h) et mettez, si possible, les Pjs en déroute.

S'il vous semble qu'il s'agit du bon timing. Vous pouvez les faire intervenir pour obliger les pjs à verser le sang dans la maison (il y aura forcément un blessé). Mais ce n'est pas obligatoire.

CE QUE L'ON PEUT TROUVER DANS LA WEIRD HOUSE (EN ELYSIUM)

- Au RdC : le sac à main de Betsy qui a roulé sous le canapé pendant les ébats. Elle n'y a qu'un faux permis de conduire (qui lui donne 21ans) mais on la reconnaît sur la photo. Et un carnet où elle notait ses passes. Selon votre humeur, vous pouvez donner carrément le nom (rappelle : elle le connaissait son dernier client qui pourrait être un des Pjs) ou alors juste des initiales. On y retrouve les clients (souvent des initiales) et surtout la date et durée des passes, ainsi que les prix. La dernière date est bien celle de sa disparition.

- Des tâches de sang dans la cave. Mais nulle présence de matériels vidéo et SM/torture. Pour cela il faut verser le sang pour passer à Métropolis.

Dans une partie test : Mes joueurs se sont retrouvés coincés dans la cave avec 2 gangers. Pour rééquilibrer le combat (ils n'avaient qu'une arme à feu), ils décidèrent d'exploser la seule ampoule de la cave. Et bien entendu suite à ce combat qu'ils ont gagné de justesse. Ils se sont retrouvés dans Métropolis avec l'effet de surprise de voir tout le matos apparaître (éclairé de leur seule lampe). Effet garantie !

CE QUE L'ON PEUT TROUVER DANS LA WEIRD HOUSE (À MÉTROPOLIS)

- Du matériel vidéo (caméras, spots, câbles...) dont une vidéo de la dernière séance (cf plus bas) où l'on identifie clairement les Pjs.
- Du matériel SM (fouet, menottes, chaîne, Croix de St-André...)
- Du matériel de Torture (couteaux, marteaux, clous, pinces....)
- Et surtout la dernière victime (morte ou agonisante au choix) attachée sur la croix de St-André, nue le corps couvert de blessures et ceint de fils barbelés.

VIII EN SORTANT DE LA MAISON :

Faites découvrir les dangers de Métropolis (en restant soft) et amenez les rapidement à trouver le Bazar (cela aura son importance par la suite, car c'est ici qu'on peut trouver des exemplaires des vidéos snuff complètes). Au moins, ils pourront discuter avec ces autochtones sans trop de dangers et

apprendre comment sortir de Métropolis (Comme bon vous semble). Mais les vendeurs ne devraient pas savoir comment faire pour utiliser le portail de la maison. Pour sortir, les joueurs devons certainement troquer quelque chose contres leurs billets de retour vers l'Elysium (tout s'achète et se vend dans le Bazard, tout !)

Durant une partie test, mes joueurs ont refusés de quitter la maison et ont campés dans la cave. Impossible de les faire sortir. J'ai donc fait intervenir les conjureurs. Ces derniers étaient en chasse d'une autre fugueuse (prise sous l'aile protectrice des joueurs) et avaient pris possession d'autres Sdf pour l'enlever. Ainsi, ils sont apparus en plein milieu de la pièce. S'en est suivi une âpre discussion avec les conjureurs dans le corps des amis des Pjs. Chacun tentant de comprendre ce que l'autre groupe faisait là.

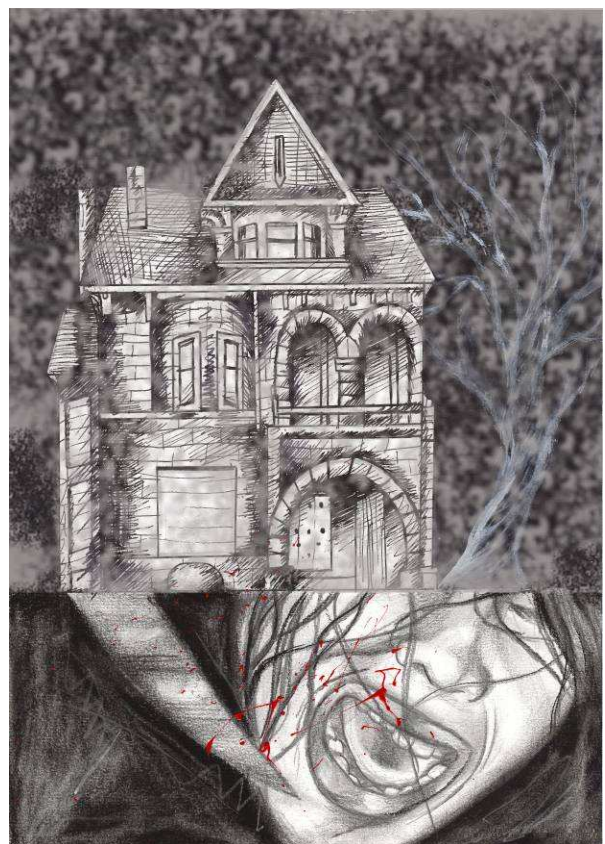
Au final, les conjureurs ont manipulé les PJs pour les amener à tuer les corps qu'ils possédaient : « pour sortir d'ici il faut tuer quelqu'un et penser à sortir d'ici » (alors qu'il suffit juste de verser du sang). Les pjs instables ont donc tué les conjureurs (qui je le rappelle sont dans la peau de leur amis de squat). Ils se sont donc retrouvés en Elysium avec tous les cadavres par terre et les cops autours de la maison.

Un peu radical, certes, mais il était tard (ou tôt) et il fallait les faire sortir de là. Cette version m'a permis de faire intervenir le Lictor une deuxième fois, afin qu'il explique aux Pjs l'existence des vidéos et qu'ils feraient mieux d'enquêter plus sérieusement s'ils tiennent à leur vie.

IX LES VIDEOS

Dans la cave coté Métropolis, les Pjs peuvent trouver un MiniDv (dans un caméscope) qui contient un enregistrement. Au départ, il ne s'agit que de quelques « rush » de scènes de torture mais par la suite se trouve une séance entière non montée.

Sur la première partie, les Pjs pourront voir quelques extraits qui laissent clairement comprendre ce qui se passe dans ce lieu. Mais l'identité des officiants est toujours camouflée (masques, ou visage hors champ). Si par contre, les Pjs, tiennent le coup et reste à visionner plus en avant sur la bande, ils trouveront la dernière séance avec Hermione. Cette partie de la vidéo n'a pas été remontée et l'on voit clairement la mise en scène et surtout, par moment, le visage des tortionnaires : C'est-à-dire les PJs (je vous laisse le soin de juger de l'impact sur leur psyché).



COMMENT REMONTER LE FIL ?

VIA LE MATOS VIDÉO

En effet, à partir du matos vidéo trouvé dans Métropolis, les joueurs pourront avoir

- D'une part, un film (la dernière séance) et voir les atrocités qu'ils ont

commis.

- De l'autre, retrouver le nom d'un magasin (par un ticket de caisse par ex)
- Au magasin, le gérant se souvient vaguement de l'acheteur car la commande était importante et il a payé cash.

-Si vous voulez aider les joueurs : Le gérant pourra dire qu'il a déjà vu le type qui a acheté le matos dans le quartier (Rappelons qu'il s'agit d'Eliot)

-Voir, si vous voulez vraiment aider les joueurs : le gérant pourrait leur montrer la vidéo de surveillance sur laquelle on voit clairement le visage d'Eliot. (À réserver pour les cas de joueurs désespérant ou par manque de temps)

VIA LE MATOS SM

A partir des objets classiques (menotte, cagoules...) il n'est pas possible de remonter la piste. Par contre, si les joueurs s'intéressent « aux gros objets » notamment la Croix de St-André, ils se rendront compte que ça ne se vend pas tous les jours. En faisant le tour des sex shop, ils finiront par trouver le bon, le seul magasin de la ville où on peut en trouver.

Indice. Vague description de l'acheteur. Le gérant s'en souvient car la commande était peu banale. A payé cash. Il a remarqué un tatouage.

Si vous voulez vraiment aider les joueurs : Le gérant pourra montrer les vidéo surveillances ou l'ont voit Eliot. (À réserver pour les cas de joueurs désespérant ou par manque de temps)

Normalement à partir de là, les joueurs devrait avoir suffisamment d'info pour remonter jusqu'à Eliot. Ce qui va se passer va dépendre totalement de leur action.



XI AU FINAL

- Les joueurs devraient avoir compris qu'ils ont commis des actions abominables bien qu'ils ne s'en souviennent pas. Ou plutôt si, mais via des visions, qu'ils ont certainement dans un premier temps, interprétés comme les actions d'autres personnes.
- Ils savent qu'il existe des vidéos malsaines, sur leur crime ; qu'Eliot est dans le coup d'une façon ou d'une autre. Et pire que tout, leur monde n'est plus ce qu'il semble être (surtout s'ils ont vue Métropolis).
- Ils se savent mouillés jusqu'au cou et maintenant le Lictor doit même avoir des preuves flagrante de leur culpabilité et a peut être même déjà fait un marché avec eux (son objectif est de faire tomber les conjureurs derrière tout ça, pas d'obscurs petits pions)

XII EXEMPLE DE VISIONS (ET VIDEOS):

Pour les parties tests, j'ai utilisé des vidéos, trouvées ça et là sur le net, extraites du film « The Poughkeepsie tapes ».

Vous devez faire en sorte que les visions soit de plus en plus étranges et de plus en plus horribles, tout d'abord grotesques bien que dérangeantes pour aboutir à des visions malsaines ne laissant aucun doute sur la nature de ce qui se passe.

Ha ! Un point important, n'oubliez pas que ces visions sont à la première personne et que l'image semble trouble comme une vidéo VHS de mauvaise qualité (Attention ne pas attirer l'attention en donnant cette comparaison !) Au final, ce sont bien des vidéos des snuffs que les Pjs ont filmés.

Voici quelques exemples pas vraiment dans l'ordre :

1) une femme, en sous vêtements, marche à 4 pattes dans ce qui semble être un salon aux vitres fermées. Elle semble quelque peu intimidée mais plus incertaine que angoissée. Puis elle montre un ballon de baudruche à l'observateur et commence à le gonfler. L'image saute pendant une fraction de seconde (la neige d'une vidéo dont on a coupé un bout). Le ballon est gonflé et la nana le chevauche (c'est un ballon assez résistant visiblement). Elle hésite une voix lui demande d'éclate le ballon avec ses fesses, elle semble intriguée et une légère peur transparait dans son regard puis la voix telle un coup de tonnerre hurle « *Eclate-le !* ». Effrayée la jeune femme tente d'éclater le ballon avec ses fesses...fin.

2) une Femme suffoque avec un sac plastique sur la tête, puis l'image change d'un coup et la même femme avec le ballon finie par l'éclater.

3) toujours la même femme tentant d'éclater le ballon, mais cette fois l'image est au ralenti et entrecoupée de plusieurs corps de femmes mortes plus ou moins mutilées.

4) un couple en voiture vue du siège arrière. On entend un choc sourd et l'homme, qui conduit, s'effondre sur le volant comme s'il avait prit un coup (hors champ). La femme se met à hurler et la voiture fait une embardée et se plante (toujours vu de l'intérieur). L'image saute dans tous les sens la femme hurle de plus belle puis un silence et l'image saute (encore une neige). Lorsque l'image revient, on voit la femme sur son siège légèrement blessée et une main gantée lui maintient un mouchoir sur la bouche. Elle se débat et après plusieurs secondes tombe inconsciente.

5) vue à la 1^{ère} personne : une personne ouvre une porte avec un couteau à la main et entre dans une chambre, s'approche d'un meuble et soulève une culotte avec le couteau. Puis une voix de femme demande « *c'est toi ?* » ...fin.

6) il fait sombre et seule une lumière verdâtre éclaire la pièce qui semble être un salon. La vision se déplace un peu dans le salon et se rapproche d'un escalier et le monte. Au moment où l'on va voir ce qu'il y a à l'étage la vidéo s'arrête (en fait la porte de la vision ci-dessus).

7) (même salon) au bout du couloir une jeune femme (rien à voir avec les deux autres) se tourne vers la personne qui regarde, hurle et se met à courir en sens inverse. La présence la suit en courant et fini par lui tomber dessus. A ce moment la vision change d'angle (la caméra a été lâchée et se retrouve par terre) et l'on voit une ombre avec un gigantesque nez recourbé (masque de docteur vénitien, mais laissez planer le doute qu'il s'agit peut être d'un monstre). Elle frappe violemment et à plusieurs reprise la femme sur le sommet du crane jusqu'à ce qu'elle finisse par tomber.

8) une femme (encore une autre) portant un bâillon SM en cuir respire bruyamment elle est prise de panique, suffoque et pleure à moitié. Une voix lui dit « *tu resteras en vie aussi longtemps que tu ne cligneras pas des yeux* ». *Les yeux grand ouverts et respire de plus en plus bruyamment et panique de plus en plus... la vision s'arrête lorsque dans un dernier cri elle cligne des yeux !*

9) La vision semble postée dans une voiture et regarde la sortie d'une fac.

10) Dans une cave (de la Weird house) un homme est attaché à des chaines. Une personne drapée dans une cape avec un long nez (le masque, laissez toujours planer le doute) est en train d'entraîner son nouvelle esclave. Il est en train de le déshumaniser en le torturant et l'humiliant, lui répétant qu'il est son esclave, qu'il n'a plus de famille... il le gifle et le fait suffoquer dans une bassine d'eau à plusieurs reprises.



11) la vision montre une personne avec un tablier couvert de sang, un masque à gaz sur le visage en train de couper un corps.

12) une femme attachée façon bondage est sous la lumière d'une ampoule à nue. Autour d'elle dans la pénombre des formes humanoïdes avec des visages étranges (des masques mais je ne vais pas me répéter...) tournent et l'interpelle violemment en lui demandant qui elle est. A chaque mauvaise réponse elle se fait torturer : Chocs électriques, gifles... la bonne réponse finie par être « *je suis une Esclave* ».

13) toujours dans la cave : la femme est attachée à un poteau, un bâillon de tissus maintenu par du sparadrap sur la bouche. Dans un coin de la pièce, une ombre s'approche à quatre pattes, bien qu'étant de taille humaine. La femme doit sentir la présence car elle tente de regarder dans la direction, mais ne peut bouger la tête. Elle pleure et suffoque, la créature (un des perso avec un masque) sort progressivement de l'ombre et se redresse lentement légèrement derrière la femme qui hurle de plus belle, ou du moins tente vu le bâillon. Le visage est déformé et grotesque (toujours le masque !). Il lève la main et l'on peut voir deux bagues étranges composées d'aiguille (genre dés à coudre avec aiguillon) qu'il enfonce lentement très lentement dans le coup de la femme. Ce qui ne la tue pas, mais la fait horriblement souffrir.

Lorsque les joueurs tomberont sur les vidéos inspirez-vous de ces exemples en mettant bien en évidence la présence des PJs qui cette fois se reconnaîtront sans l'ombre d'un doute.

LA FIN...