

Rencontres aléatoires.

1. La bête.
2. Bizarrerie.
3. Combat.
4. Désir.
5. Diablerie.
6. Héroïsme.
7. Histoire d'amour.
8. Horreur.
9. Idiot.
10. Intrigue.
11. Introduction.
12. Mascarade.
13. Menaces.
14. Nostalgie.
15. Paranoïa.
16. Prémonition.
17. Poursuite.
18. Secrets.
19. Vengeance.

La bête.

- 1 : Les zones de chassent se font rare et sont bien gardées par les Brujahs. Le perso commence avec la moitié de sa réserve de sang.
- 2 : Les zones de chassent sont de plus en plus limitées, la police c'est lancée dans une opération ville propre.
- 3 : 1 point de sang dans le corps, perso totalement frénétique. Et si c'était lui le tueur cannibale de la 5^{ème} avenue.
- 4 : Le vampire recherche son dernier calice. La bête ne veut pas d'une autre personne.
- 5 : La proie est une jeune fille qui vient d'échapper à ses ravisseurs : témoin dans une affaire de drogue, riche héritière en fuite...
- 6 : La proie est un clochard fou qui attaquera le perso dès que possible. Il dort au refuge de Gary, tenu par un prêtre « démoniaque ».
- 7 : Un jeune Junkie chargé au PCP braque les perso, si les perso boivent son sang, ils seront sous l'effet de la drogue. Tripe année 60.
- 8 : Concert de rock au Civic-Center remplie d'Anarch de la côte Ouest. Le Prince traque les Anarchs. De quel côté seront les joueurs.
- 9 : Combat entre les Crips et les Bloods. Au centre de la mêlée, un ami aux PJs.
- 10 : Le perso est perturbé par des flashbacks et des visions du futur.

Bizarrerie.

1. Le PJ tombe malade après avoir bu du sang. Attributs physiques à -1.
2. Une gitane philosophe offre au PJ une amulette magique. Est elle réellement magique ?
3. Un chasseur détient une info capitale pour tout le monde.
4. Une coterie de vampires attaque les PJ pour les sacrifier aux extraterrestres.
5. Un vieux fou poursuit les PJs dans la rue, il peut les voir même en dissimulation. Son aura est Brillante et dorée.
6. Des aboiements attirent les PJs dans une ruelle sombre. Un cadavre s'agite au bout d'un barbelé. C'est l'œuvre d'un vampire.
7. Sautant de toit en toit, un PJ remarque un crane planté sur un totem vaudou. Il s'agit du crane d'une jeune goule.
8. Un éléphant du Lincoln Park Zoo a été transformé en goule par les anarchs, ce dernier apprécie peu la plaisanterie.
9. Un vampire oriental voyageant sur le plan astral vient de remarquer le PJ. Il apparaît régulièrement au PJ. Pourquoi ?
10. Civic Opéra House. 1 fantôme tué en 1922 par sa femme, est assis près du PJ, un vrai gentleman. Chut, mon passage préféré).
11. Pendant la chasse d'un PJ, une personne semble le suivre. Il s'agit d'un garou qui veut boire son sang. Le chasseur chassé !
12. La proie du PJ était une Psy avec des pouvoirs latents. Le PJ hérite de ses pouvoirs, qu'il ne contrôle pas et ne peut stopper.

Combat.

1. Sauvetage : investir un lieu, localiser et ramener quelqu'un ou quelque chose.
2. Un mortel (servant qui va être interrogé, un ami, le père du vampire). Retenue par les autorités mortelles, les vampires.
3. Attaque : attaque d'une forteresse, d'une ville. Il faut connaître les défenses, les contourner, les détruire..
4. Défense siège : perso encerclé, il faut se défendre et éviter les intrusions dans l'enceinte, puis corps à corps.
5. Protection : il faut protéger une personne, un objet. Protection pendant un trajet, une expo, un échange. Personne au courant ou pas des vampires, personne au courant qu'on la protège ou pas.
6. Trahison : perso apprennent en cour de scénario qu'ils ont été trahis, il faut trouver le traître, le démasquer et finir la mission. Pion, diversion pour attirer l'attention sur eux et épargner quelqu'un d'autre, jalousie ; vengeance,
7. Attaque contre le perso : Assaut direct, complot, attentat contre les ressources du perso, contre ces alliés, ses contacts.. ;
8. Complot : manquement à la Mascarade, trahison envers le Prince, le Primo, attaque Vs un clan, la Camarilla... Il faut trouver le coupable et trouver des preuves.
9. Un corps à corps très violent entre le PJ et son adversaire vient d'être interrompu, il faudra remettre cela. Le PJ sait pourtant qu'il va mourir, son adversaire est trop fort pour lui, beaucoup trop...
10. 4 contre 1. le PJ se doit d'intervenir pour défendre... un tueur de la mafia qui venait d'être retrouvé par les amis de sa dernière victime. Oups, boulette !

Désir.

1. La dernière proie du PJ veut encore connaître l'extase du baiser. Peut-être une future goule, elle semble cependant très jalouse.
2. Un chasseur de vampire tombe amoureux d'un PJ.
3. Un ami du PJ l'aperçoit, il faut que l'on déjeune ensemble pour parler du bon vieux temps, on se voit vers midi ou 1h ?
4. Un ami du PJ vient le voir pour lui annoncer la mort de Franck, tué mystérieusement.
5. Le groupe tombe sur un billet de loterie gagnant de 1M de \$. Il faut se rendre en personne au guichet entre 9h et 16h !
6. Le frère du PJ censé être mort vient le voir. Il a vieilli et ne veut pas mourir. S'agit-il du frère ou d'un escroc de haut vol.
7. Un jeune homme fait des avances au PJ. Sa petite amie a des contacts avec le Syndicat. Eloise Gaughan est la nièce du Ventrueu.
8. La proie du PJ est un appât tendu par des Chasseur. La fille sera tuée en même temps que le PJ.
9. La proie du PJ est également celle de la Succube de Chicago. Elle va lui faire l'amour puis le tuer.
10. La proie du PJ se révèle être un vampire particulièrement habile pour se faire passer pour un vampire.

Diablerie.

1. Le journal de bord du Capitaine Harkon Manning (1875.), il relate la traversée de vampires du Sabbat aujourd'hui à la Camarilla.
2. Les PJs tombent sur un groupe de clochards (contrôlé par Fils.). Ils mangent des morceaux de cadavres. L'odeur est alléchante.
3. Les PJs surprennent un vampire du sabbat en pleine diablerie.
4. Les PJs surprennent une meute d'anarch en pleine chasse. Leur proie est un ami des PJs.
5. Un malkavien s'approche du PJ et lui demande de le diabler. Le PJ hérite des visions du fou ou est filmé par une goule du malkavien. Un snuff movie en live.
6. Un jeune vampire demande au Pj de lui apprendre à tuer. Il veut diabler son père (un vampire honnête et sans histoire.).
7. Un jeune vampire demande au Pj de lui apprendre à tuer. Il veut diabler son père (un vampire monstrueux.).
8. Une meute d'anarch veut diabler le PJ.
9. Un Vampire veut engager le PJ pour tuer un vampire «monstrueux», le père du PJ, qui a tué le père du jeune vampire.
10. Le père du PJ vient de le livrer au Sabbat pour payer une vieille dette.

Héroïsme.

1. Un énorme incendie fait rage, 5 enfants crient par la fenêtre et s'écroulent asphyxiés.
2. Un accident de voiture vient de faire de nombreuses victimes. Une personne est coincée sous une voiture et les pompiers ne sont toujours pas là.
3. Un vampire bat à mort une mortelle. Les PJs vont-ils se faire un ennemi. (Brujah 9^{ème}).
4. Le PJ qui se jette devant le tireur sauvera le futur maire de la ville, mais sera transporté à l'hôpital suivi par la presse.
5. Un jeune lupin fait le fanfaron puis attaque un PJ. Sa tribu serait reconnaissante de récupérer son jeune chiot.
6. Une femme recherche son fils, Dicky, son mari est en phase terminal. Il va mourir d'ici 1 mois alors que son fils est immortel.
7. Un vampire vient de sauver 3 jeunes en stoppant une poutre qui leurs tombait dessus. Quelqu'un a prit une photo.
8. Une prise d'otage dans un cinéma. Pour une fois que les PJs allaient voir un film !!!
9. Toute la ville recherche un assassin multirécidiviste. Le PJ vient de le tuer par hasard sous les yeux d'un groupe de témoin. Toute la ville veut connaître le Héros. La justice souhaite quand même l'interroger.
10. Le seul moyen d'arrêter cette bombe artisanale est de se sacrifier. Sinon tout le bus y passe. La bombe ne se déclenchera pas.

Histoire d'amour.

1. Le PJ rencontre un mortel qu'il a beaucoup aimé autrefois, il y a 20 ans !
2. Le PJ rencontre son ancienne amante. C'est un vampire du Sabbat.
3. Le PJ vient de tuer une mortelle, après vérification, il s'agit d'une de ses anciennes copines.
4. Votre ex est une goule au service du Prince. Il y a anguille sous roche.
5. Une superbe femme regarde le PJ. Au Lycée elle était beaucoup moins jolie !
6. Une femme veut le PJ comme modèle. Le résultat est supéfiant, elle a capté sa nature vampirique. Elle est prête pour le passage.
7. Un vampire est amoureux du PJ, mais son Sire est l'ennemi du PJ.
8. Un mortel est amoureux du PJ. Il s'agit d'un puissant chasseur de vampire. Son collègue veut le remettre dans le droit chemin.
9. Un PJ tombe sur le journal intime d'une femme datant de 1896. Il parle du PJ (ou de son père peut-être).
10. Une belle aventure commence à tourner au cauchemar quand l'amant devient jaloux et très très possessif.

Horreur.

1. Un hôtel abandonné hanté. Le fantôme va profiter des PJs pour trépasser et recevoir une tombe. Un beau refuge en perspective.
2. Une fillette va être étreinte par un vampire d'ici peu. La rumeur est grandissante.
3. Un PJ se fait attaquer dans un cimetière par un Eutanathos et ses Zombis.
4. une fillette de 6 ans vient d'être étreinte. Le Prince veut la voir morte d'ici se soir, il offre une belle récompense. La fillette aura des protecteurs (si les PJs sont cupides).
5. Une maladie vient de tuer 3 vampires connus pour être des brutes de combat. Un vent de panique souffle sur la ville.
6. Dans un entrepôt abandonné. Une silhouette se tord de douleur. Un vampire qui sort de torpeur est toujours très affamé...
7. Un tueur en série vient de se faire descendre par le PJ. Maintenant le jeune flic chargé de l'enquête veut comprendre.
8. Des nouveau-nés attaquent les PJs. Une personne observe la scène. Le recruteur du sabbat. Il veut le plus fort des PJs.
9. Le PJ vient de tuer un salaud. Les fantômes de ses victimes veulent reposer en paix. Il faut tuer le reste de sa gentille famille.
10. Un enfant marche sur une corniche qui menace de s'écrouler. La foule est hystérique, l'enfant tombe et meurt.

Idiot.

1. Un jeune inconnu offre une rose rouge au Pj.
2. une femme récite une partie d'un vieux poème. Le PJ connaît la suite et le récite machinalement. Voilà le PJ apprenti espion pour le compte d'une société d'informatique.
3. Elizbieta lâche sa dissimulation en boîte de nuit. Si le Prince apprend cela... Cependant c'est le 1^{er} Nos depuis longtemps.
4. L'équipe préférée du PJ perd la finale pour une connerie. Fou de rage, il détruit sa télé. Un petit micro est caché dedans...
5. Un homme va sauter d'un toit. Sa sœur est paniquée et la foule attend qu'il saute en prenant des paris.
6. La 3^{ème} majoration pour un PV. La police mène l'enquête. Tout cela parce que la lettre du PJ est bloquée par une grève à la poste.
7. Tard dans la nuit, un homme court nu dans le parc, le corps couvert de billet de 100 \$. Un futur malkave.
8. Le PJ vient de marcher dedans et tombe par terre. La vitrine derrière lui éclate sous l'impacte des balles.
9. Un nouveau film de vampire. A la sortie une fille dit à son amie qu'elle connaît des vampires qui vont bientôt l'accueillir.
10. pourquoi le PJ n'a pas prit la porte de gauche. Maintenant il est coincé et les 3 tueurs derrière lui vont le rejoindre. A moins de passer par cette fenêtre ou par celle là peut-être. Le PJ va-t-il prendre celle qui donne dans l'appartement d'un homme désespéré...

Intrigue.

1. On veut l'aide des personnages (1-4), leurs causer du tort (5-7), les manipuler (8-9), les tuer (10).
2. 2 camps opposés veulent que les joueurs les rejoignent.
3. Un complot contre le Prince fait rage. Les PJ doivent choisir. Pour ou contre : argent, pouvoir ou argent, pouvoir.
4. Un mortel renverse son verre sur 1 Pj, la nuit suivante un autre mortel fera de même.
5. Une série de meurtre rituel à lieu à proximité du refuge du perso. les anciens l'accusent.
6. 2 adolescentes (envoyées par 1 Verbana) demandent du sang aux PJs Vs 10 000 \$. Elles connaissent des détails sur la vie des PJs.
7. Un gamin Nosferatu s'enfonce dans les égouts sans dissimulation. On tombe sur les rejets de Nathanaël, le tueur de vampire.
8. Un gamin explique au PJ comment commettre le crime parfait... Un vol de bonbon dans la galerie marchande.
9. En rentrant chez soi, un PJ voit son refuge en flammes. La minuterie s'est déclenchée 90mn trop tôt. Il reste peu d'indice...
10. Invitation à l'opéra par Jackson. Il veut que les PJs protègent sa maîtresse de ses ennemis. Une belle salope qui veut s'échapper.
11. Invitation à l'opéra par Capone. Il veut que les PJs enlèvent a maîtresse de Jackson. Une belle salope qui veut s'échapper.
12. Des anarchs embauchent les PJs pour attaquer le Sabbat. Ils vont en fait attaquer des goules du Prince.
13. Un PJ se réveille avec un couteau à coté de son oreiller. Un chasseur collectionne les objets appartenant à des créatures surnaturelles. Il tient ses connaissances de son arrière-arrière grand-père, chasseur de vampire très connu.

Introduction.

1. Les PJ rencontre un puissant mortel, propriété rebelle d'un vampire. Faut-il aider le vampire ou le mortel.
2. Les perso rencontre le prince, véritable loque humaine, ivre, drogué et bavard.
3. Les PJ rencontre un chasseur de vampire surnaturel. Une personne isolée ou l'avant-garde ?
4. Rencontre avec un ancien nostalgique, il veut de faire diabler par le PJ. Son clan ne va pas aimer.
5. La primogène brujah veut déclarer la guerre aux Ventrués. Cette fois elle veut éradiquer le clan. La ville va être à feu et à sang.
6. Localisation et destruction d'un tueur. Vampire, sabbat, chasseur de vampire, créature surnaturelle, sérial-killer, amnésique...
7. S'emparer d'un trésor avant une autre équipe. Trésor, livre de Nod, fragment de Saragon, corps d'un ancien, d'un Mathusalem, information pour chantage ou négociation, objet magique...
8. une fois ce bon du trésor récupéré, les PJs n'ont plus qu'à le rapporter. Malheureusement un couple vient de leur piquer leur valise et sont partis en direction de Las Vegas. Va falloir traverser tout le pays pour les retrouver et réparer leur carnage si les PJs ne veulent pas voire débarquer la Police.
9. PJ pourchassés Par 1 chasseur, vampire, créature surnaturelle, par 1 clan, 1 chasse au sang. Il faut organiser la fuite de la ville.
10. Rien, rien, rien. Personne ne veut confier une affaire aux PJs, ils s'emmerdent de plus en plus et l'argent commence à manquer

Mascarade.

1. Est-ce que vous êtes le croquemitaine ? Les questions du petit garçon sont embarrassantes en plein milieu de la station de Métro.
2. Exposition à l'Art Institute. Une jeune femme parle d'occultisme avec une vraie passion et de solide connaissance... un toréador va sûrement l'êtreindre et en faire son jouet pour la semaine puis la laisser pour morte quelque part, à moi que les PJs...
3. Une journaliste du Tell It All vient de filmer le perso pendant son repas. Son indicateur est un ennemi du perso.
4. Un couple de Poupée de sang exécute une danse envoûtante symbolisant l'étreinte Gangrel. Le prof ne doit pas être loin.
5. Des pleurs et des Cris : « Je te maudis Caïn . » Le vampire est saoul et menace la Mascarade.
6. Le PJ vient de trahir la Mascarade. Une jeune vampire endosse la responsabilité de l'acte. Elle va être exécutée demain soir.
7. Manquement à la mascarade, destruction de lieux, d'objets.
8. Un ancien vient de commettre l'irréparable, à moins que les PJs prennent pour lui. Il sera reconnaissant et cherchera à les faire disparaître après.
9. Les PJs filment un vampire en train de se nourrir. Un bon moyen de chantage... le pauvre vampire est un jeune qui accumule les bourdes et qui attirent les ennuis. Si les PJs ne font rien, il finira diablé.
10. Un Archonte vient d'arriver en ville avec toute sa suite. Les PJs doivent lui servir de guide dans la ville. Il est là pour trouver un dangereux membre de la liste rouge. En fait, il cherche un successeur et teste les PJs, peut-être que l'un d'entre eux fera l'affaire.

Menaces.

1. Une personne que le PJ voit régulièrement veut le faire chanter.
2. un groupe de truands vient de faire peur au voisin du PJ. Une histoire de drogue ou d'enlèvement.
3. Traversant un quartier de Chicago, les PJs sont encerclés par des nouveau-nés. Le chef déclare savoir où dort un des PJ.
4. une bande de caitifs attaque les PJs pour les diabler.
5. Le refuge du perso vient d'être fouillé. Sur le mur, un message. Je veux le récupérer.
6. Un Trémère menace la coterie. Il faut arrêter de venir se nourrir sur son domaine. Un rapport avec la malchance qui poursuit le PJ depuis 2 jours ?
7. Le PJ est pris pour cible par un chauffard. 3 fois la même nuit.
8. Un Anarch vient tirer à bout portant sur le PJ en pleine boîte de nuit. La prochaine fois il prend de l'essence avec lui.
9. L'officier Al Price en veut aux PJs. Il va les faire suivre, les emmerder aussi souvent que possible.
10. Les PJs doivent menacer un vampire pour qu'il quitte la ville. Il est pourtant sympa et semble être sur le point de réussir un gros coup. Pas de problème les gars, je ne pourrais pas claquer tout cela tout seul, on partage ?

Nostalgie.

1. Rencontre avec une ancienne petite amie.
2. Votre meilleur ami est devenu un vampire. Il accumule les maladresses.
3. Votre meilleur ami est devenu un vampire du Sabbat, il est cependant toujours votre ami.
4. Votre meilleur ami est devenu un vampire du Sabbat, enfanté par votre ennemi qui l'utilise contre vous.
5. Votre meilleur ami est devenu un vampire, le Prince vient de vous demander de le tuer.
6. Dans un bar, un groupe de jeune raconte une anecdote qui est arrivé au PJ il y a 20 ans. C'est le fils de son ami qui la raconte.
7. Le meilleur ami du PJ va mourir, sauf si on lui donne l'étreinte.
8. Le PJ doit se rendre à l'enterrement d'un de ses vieux amis. La bande à bien vieilli et tous remarque sa jeunesse apparente.
9. Le fils d'un ami vient vous réclamer de l'aide. Sa fiancée vient d'être enlevée par des inconnus. Une sombre histoire de drogue.
10. Votre ex du lycée fait le trottoir...pour un vampire, un humain...

Paranoïa.

1. Une fillette vient de se faire renverser par une voiture, elle va mourir et son sang a l'air délicieux. Elle convulse, il faut agir.
2. Un chat taché de sang, Derrière, dans le chantier ils sont des centaines. Les jours suivants ils sont de moins en moins nombreux !
3. L'administration vient de retrouver ne vieille facture impayée du PJ. Elle veut être payée coûte que coûte.
4. Un bébé vient d'être déposé devant la porte du refuge du PJ.
5. Le PJ est le sosie d'un cambrioleur recherché par la police. Il a même une marque de naissance identique à celle du PJ.
6. Aujourd'hui tout le monde regarde le PJ de travers.
7. Un vampire vient raconter des histoires d'espionnage. On veut tuer la goule du Prince. On ne reverra plus jamais le vampire.
8. Un jeune homme tire sur le PJ à bout portant puis se suicide.
9. Un homme se suicide en directe à la Télé en accusant le PJ. Il faut remonter loin dans les souvenirs.
10. le rêve du PJ lui raconte comment son meilleur ami va le tuer pour 100 dollars. En faite c'est pour 1 000 dollars et une histoire de dettes de jeu avec un parrain local.

Prémonition.

1. En passant devant un lieu donné, le PJ a une sensation bizarre. Ce lieu va jouer un grand rôle dans le futur.
2. Rêve prémonitoire.
3. Le PJ sait où va avoir lieu un meurtre. Il ne sait pas qui et ne connaît pas la date. Il sera peut-être la victime ou le tueur...
4. Pendant qu'il boit, le PJ voit un vampire boire son sang.
5. Vision du futur. Le PJ voit la mort d'un membre de l'Arcanum.
6. Les PJs découvrent un bar avec une cheminé. Le feu les fait fuir. Le lendemain, le bar est en ruine à cause d'un incendie.
7. Le perso rêve en bleu. Son aura est étrangement bleu.
8. Une jeune femme modérément séduisante invite le PJ à danser. C'est en fait une folle névrotique qui est obsédée par le PJ.
9. Lors d'une expo sur l'Egypte, le PJ ressent une forte douleur au coeur. L'image de l'explorateur J.S. Thompson lui apparaît.
10. Un homme tire sur PJ avec un pistolet unique. Il appartenait à Alowiscious Brown, préteur sur gages. A. Brown l'a trouvé dans un appartement d'un immeuble abandonné. On peut y trouver armes et munitions en argent et le journal d'un chasseur de Lupins.

Poursuite.

1. Un chasseur de vampire enquête sur le personnage.
2. La police enquête sur le détraqué sexuel qui mord ses victimes dans le cou.
3. Le père du PJ cherche son fils pour le tuer.
4. Le père du perso vient d'être tué par des inconnus. Le PJ est-il le suivant.
5. Le PJ est espionner par Sullivan Dane, (il est devenu vampire.).
6. Un renégat du Sabbat, Gabriel Hennesey, est poursuivit par une meute de la Main Noire. Il supplie les PJs de l'aider.
7. Le PJ est attaqué dans son refuge. Il s'agit d'un rêve qui va se répéter une 2^{ème} fois. La 3^{ème}, le Sabbat attaque vraiment.
8. La proie du PJ, une clocharde, lui révèle un bébé. Ne laisser pas ma nièce se faire prendre (par la riche famille liée à la Pentex.).
9. Un chasseur veut passer un pacte avec le PJ pour tuer un autre Vampire. Et après ?
10. L'ami d'enfance du PJ est un chasseur de vampire.

Secrets.

1. Un mortel connaît un de vos secrets.
2. Les PJ découvrent un secret d'un ancien puissant.
3. Les PJ découvrent un nouvel être surnaturel en ville.
4. Les PJ rencontrent l'ancien Prince.
5. Une inspectrice de l'IRS Paula Magnus, questionne le PJ sur A. Treabell. Il s'agit en fait d'un membre de l'Arcanum.
6. Un PJ fait la connaissance de Consuela, vampire espagnol. Une fois très intime, elle disparaît. Tué par Hélène.
7. Un léopard se dirige vers le PJ. C'est Inyanga. Elle est blessée et traquée par un gangrel du Sabbat.
8. Le PJ rencontre une proie qui veut aller faire les trucs pervers du PJ au Shedd Aquarium. Ils trouvent le refuge de Rebecca.
9. Cathédrale St Nerius. Un homme demande d'apporter de la nourriture pour son maître, un Anarch parano chassé par le Prince.
10. Les PJs rencontrent Maldavis dans un bar, elle leur parle des vrais problèmes de la ville, les persécutions des Anciens...
11. Un ninja attaque une goule avec du sang de 5^{ème} et lui vole un papier. La victime, Ahmad Momeni, arrive du bateau la Princesse Persane. Le papier contient un rituel et l'adresse de la Fondation détruite de Chicago.

Vengeance.

1. Un individu harcèle les PJ dans les différents lieux qu'ils fréquentent. Il hurle à qui veut l'entendre qu'ils sont des vampires.
2. Le PJ est impliqué dans une histoire de vengeance.
3. Un vampire vient de tuer le protégé d'un PJ. Il s'agit d'un sbire du Prince.
4. Un vampire possède des renseignements sur l'ennemi du PJ.
5. Anita se dirige vers l'ancienne aciérie avec un pieu et un bidon d'essence. Son protégé vient de se suicider. Il traînait avec Fils.
6. Gloria Schumpeter explique à Grégory Stephens comment sa mère fut tuée par Schumpeter. Ils vont agir au lever du soleil.
7. la goule d'un PJ vient d'être virée à la suite d'un coup monté, elle veut se venger. Il s'agit d'un piège pour attirer les PJs.
8. Un article de journal lance des rumeurs sur un PNJ, c'est l'œuvre d'un ami d'enfance du PNJ. De quel côté les PJs vont se placer.
9. On accuse quelqu'un d'autre à la place du PJ. Quelqu'un le protège.
10. Celui qui a tué le frère du PJ revient en ville. C'est devenu un politicien reconnu.