

Voir le havre et mourir :

- I) Préparatifs
 - 1) Présentation :
 - 2) Synopsys:
 - 3) Création de personnage :
- II) Déroulement du jeu
 - 1) Le traitement :
 - 2) Organisation:
 - 3) Événements:
- III) Le bâtiment
 - 1) Extérieur:
 - 2) Rez-de-chaussée :
 - 3) 1er étage :
 - 4) Sous-Sols:
- IV) Les personnages
 - 1) Le personnel médical:
 - 2) Les autres employés :
 - 3) Les 12 pensionnaires :
 - 4) Divers
- V) Conclusion

I) Préparatifs

1) Présentation :

Ce scénario raconte les aventures d'un groupe de senior qui enquête pour découvrir les mystères que dissimule leur maison de retraite, mais surtout pour échapper au mal étrange qui semble emporter les pensionnaires les uns après les autres. Il s'agit d'un scénario d'initiation qui vous permettra de plonger des joueurs débutants dans les méandres de Théorem, sans en passer par l'étape parfois longue et délicate de la confection de personnage. Le scénario est conçu pour développer les personnages au fil de l'histoire permettant ainsi d'en faire une version définitive et complète en fin de partie si vos joueurs veulent donner suite à cette histoire. Il est préférable d'avoir déjà eu une expérience de la maîtrise de jdr pour se lancer dans ce scénario, les séances de thérapie nécessitant un bon sens de l'improvisation. Il peut être utile de lire les informations concernant la Scientocratie dans le livre de règles mais normalement vous avez déjà toutes les informations utiles pour ce scénario dans ce document.

2) Synopsys:

Le Havre :

Le Havre est un institut qui a ouvert, il y a 3 ans et une quarantaine de résidants s'y sont déjà succédé. Officiellement il s'agit d'un centre de recherche contre la maladie d'Alzheimer. La majorité de ses subventions provient des laboratoires « NeuroPharm », une filiale non-officielle de la Scientocratie. Hormis le Docteur Alain Medgher, aucun membre du personnel n'est Scientocrate, même si tous ont été choisis selon un profil particulier (des personnes influençables) en vue de pouvoir les recruter un jour.

Le Havre se trouve à Villeneuve le roi en grande banlieue parisienne, c'est un grand bâtiment en pierres grise d'un seul étage situé au coeur d'un vaste terrain fermé par une enceinte sécurisée et masqué par des arbres.

Le but :



Avec le Havre, le but de la Scientocratie est de pouvoir recycler des Existants. De pouvoir reformater complètement leur personnalité pour en faire des soldats efficaces et obéissants. Pour l'instant le projet en est encore à ses balbutiements, Medgher étudie Alzheimer pour effacer les esprits, il souhaite pouvoir effectuer l'équivalent d'un formatage de disque dur afin de pouvoir installer ensuite une personnalité de son choix. Le formatage, tout comme l'implantation sont encore à améliorer puisque pour l'instant aucun des deux n'est ni instantané ni définitif. Le choix de prendre des patients âgés s'est fait tout naturellement, d'une part car ils sont plus souvent victime d'alzheimer que les plus jeunes, et d'autres part car l'on s'intéresse moins à leur disparition plus facilement explicable par le grand âge.

L'histoire :

Quelques jours avant le début de l'histoire, le Havre a récupéré un nouveau patient : Arthur Lessec. Celui-ci est un Vecteur, un être capable de plier la réalité à son bon vouloir. Seulement, pour le contrôler, le docteur l'a séparé de son ancre : un ours en peluche. Mentalement fragilisé, drogué et terrifié Arthur devient tellement obsédé par l'idée de mourir qu'il en vient à matérialiser inconsciemment la mort dans le Havre. Nuit après nuit, celle-ci viendra prendre son dû, à moins que nos joueurs ne l'en empêchent.

3) Création de personnage :

Ce scénario visant à initier de nouveaux joueurs à l'univers de Théorem, il vous propose une alternative à la création de personnage en la simplifiant à son extrême et en vous permettant de créer le personnage avec le joueur durant la partie. Il est conseillé de laisser vos joueurs dans le flou le plus complet concernant le contexte du scénario. Ainsi lorsque le jeu débute, ils en savent aussi peu sur ce qui leur arrive que leurs personnages frappés d'Alzheimer(ou en tout cas suffisamment drogué pour le croire)

- Avant la partie :

Donnez à vos joueurs 11 points à répartir dans les 3 sphères avec une limite de dépense situé entre 1 et 5. Précisez bien à vos joueurs qu'ils ne sont pas obligés de dépenser tous leurs points et que le plus important est de bien déterminer la personnalité du personnage grâce à ces scores de sphères (*lire les premiers chapitres de la création de personnages de Théorem pour plus d'informations*). S'il reste des points, mettez-les de côté.

Déterminez et confiez à vos joueurs les scores de points de Réalité, leur nombre de dé de KA ainsi que leur carte de KA.

Demandez à vos joueurs quel style de métier leurs personnages pourraient avoir eu, afin de choisir le bon « faux patient » à attribuer à chacun (ce manque de personnalisation pourra sembler frustrant pour certain joueur, mais même s'ils n'ont pas à le savoir pour le moment ils auront tout à loisir de personnaliser le personnage par la suite durant le jeu)

Vous pouvez demander à vos joueurs une description du personnage (sans trop orienter vos joueurs vous pouvez les inciter à privilégier un âge avancé) dès maintenant, ou attendre le début de partie et la thérapie de groupe.

Une fois ces étapes passées, le personnage est désormais prêt à commencer le scénario d'introduction.

- Durant la partie :

Nous avons créé les personnages avec un âge de 4 points (entre 20 et 60 ans), sachant que les personnages auront plutôt un âge supérieur à 60 ans. Toutefois de manière générale les joueurs auront tendance à choisir cette tranche d'âge pour concevoir leur personnage, donc ce choix forcé ne les brimera pas trop. Ce qu'il faut retenir de ce choix c'est surtout qu'il vous donne 40 points de compétences à répartir pour les personnages.

Lorsque vos joueurs voudront accomplir une action qui nécessite une compétence, n'hésitez pas à les interroger pour savoir si leur personnage se souvient avoir déjà fait ça, si c'était occasionnel ou professionnel et ainsi à donner une valeur à cette compétence. Selon la réponse du joueur, attribuez lui un score en fonction du tableau ci dessous et notez le vous pour les utilisations ultérieures.

Attention : le traitement que suivent les personnages les limitent énormément. Tant qu'ils le suivront, vous ne pourrez leur donner de score supérieur à 3.



Score	Sous traitement	Sans traitement	Correspondance
1	Occasionnel	Occasionnel	Le personnage l'a déjà fait une fois, il sait vaguement de quoi il s'agit.
2	Dilettante	Dilettante	Le personnage le faisait à l'occasion, il a pu se pencher sur le sujet à plusieurs reprises.
3	Professionnel	Professionnel	Le personnage le faisait de façon professionnel.
4	N.A.	Spécialiste	Le personnage était vraiment doué pour ça.
5	N.A.	Expert	Le personnage était l'un des meilleurs dans ce domaine.

Tableau d'attribution des compétences

Note : les joueurs ne doivent pas savoir que vous répartissez ces compétences, ils doivent avoir l'impression de redécouvrir les souvenirs de leur personnage. Le but est de faire vivre une expérience, pas de remplir une grille de loto.

Outre les compétences, le personnage peut également développer des avantages ou des pouvoirs. Après tout, les Scientocrates n'ont pas rassemblé n'importe qui dans le Havre. Tous ceux qui auront conservé des points en début de partie pourront ainsi obtenir un avantage, un pouvoir, ou plusieurs selon vos envies. Pour cela, basez vous sur les séances de test que subissent les personnages pour déterminer leurs envies, peut-être celles-ci ne sont-elles que des souvenirs...

- En fin de partie :

À la fin du scénario, vous devez-vous retrouver avec un groupe de personnages ayant déjà une identité et probablement des buts et des ennemis, il ne doit donc plus manquer grand choses pour avoir des personnages complets. Si vos joueurs veulent poursuivre l'aventure avec ces personnages, vous pouvez les aider à les terminer et sinon vous pouvez attaquer une nouvelle fiche de personnages, vos joueurs sauront déjà un peu mieux de quoi il s'agit.

II) Déroulement du jeu

1) Le traitement :

Le jeu commence le lundi matin durant une séance de groupe.

- La séance de groupe :

Tous les lundis, le docteur Medgher (voir partie IV les personnages) rassemble tous ses patients pour une séance de groupe, il leur pose des questions assez classiques concernant leur personnalité et le lieu où il se trouve. Cette séance lui sert à s'assurer de la bonne implantation de mémoire chez ses patients. L'effet de collectivité peut renforcer l'emprise du médecin sur ses patients. Pour vous, cette séance n'a en soi rien de bien important, mais elle vous permettra de lancer la partie en présentant indirectement à vos joueurs tous les patients, et en leur fournissant les détails qu'ils ignorent encore sur leur propre personnalité. À côté du docteur, Catherine (voir partie IV les personnages) prend des notes sur la séance.

Questions éventuelles à poser :

Savez-vous quel jour nous sommes ? Savez-vous où nous nous trouvons ? Savez-vous pourquoi ? Qui peut me dire où se trouve « nom d'un joueur » ? Quelqu'un veut partager quelque chose avec le reste du groupe ?



Un événement aura lieu durant la séance d'introduction, Arthur Lesec (*voir partie IV les personnages*) racontera le rêve qu'il n'arrête pas de faire : « *la mort arrivait, et je n'avais même pas mon nounours* » ne pas hésiter à infantiliser Arthur et à dramatiser son cauchemar (détailler la mort, la longue faux, le froid glaçants, le tissu plus sombres que la nuit, etc.). Insister sur Henry Chapuis (*voir partie IV les personnages*) : le personnage doit être agressif et désagréable, il s'en prendra à Arthur durant la séance en hurlant « *JE suis la mort* ». Les infirmiers le calmeront et cela mettra fin à la séance. Henry réapparaîtra après le repas, calmé, mais toujours agaçant.

- Les Médicaments :

La distribution des médicaments se fait avant chaque repas (pas de médicament, pas de repas). Amanda (*voir partie IV les personnages*) derrière la vitre de l'hygiaphone de la pharmacie distribue les médicaments de façon nominative. Les patients doivent se mettre en file indienne, surveillés par un aide-soignant. Les patients ne peuvent accéder à la salle à manger qu'une fois les médicaments ingérés. Chaque patient reçoit entre 3 et 4 cachets à chaque prise. Dans le cas des Existants, il s'agit essentiellement de psychotrope et de décontractant, ainsi que d'un médicament test de « Neuropharm » pour faciliter la disparition de la personnalité du patient et l'implantation d'une nouvelle. Dans le cas des vrais malades, il s'agit également de calmant (pour éviter d'éventuelles crises) et de médicaments visant à stabiliser la progression de la maladie. Un joueur méfiant et observateur pourrait s'apercevoir qu'au niveau du traitement, il existe deux groupes distinct et que ce n'est pas normal.

Note : Les médicaments soulagent les maux des joueurs, mais leur embrouillent également l'esprit. Tant qu'ils prennent leurs médicaments, ils ne peuvent développer une compétence supérieure à 3. Dès qu'ils arrêtent de prendre des médicaments, ils peuvent se souvenir de leur véritable potentiel et accéder à des niveaux 5, mais durant le premier jour sans traitement leurs actions subissent un malus de -3 dû à la souffrance qu'endure leurs corps pour le sevrage.

- La séance personnalisée :

Une machine automatisée à laquelle le patient est relié, sur un écran défile des questions auxquelles il doit répondre à voix haute. (*Voir questionnaire*). Le patient est branché à une série d'électrodes sensées mesurer son activité cérébrale, en réalité il s'agit d'un détecteur de mensonge.

Cette séance a plusieurs buts : le premier est de tenter d'obtenir des informations utilisables sur l'ancienne vie du patient, le deuxième est de trouver des leviers psychologique utilisable pour faciliter le traitement et le dernier est de vérifier la bonne prise de l'implantation de personnalité. Ce test à lieu tous les jours mais nous vous conseillons de ne le faire qu'à un joueur par jour au risque de lasser les joueurs. Si vous le pouvez, il peut être intéressant d'isoler le joueur des autres pour lui faire passer ce test.

- Le caisson d'hypersensibilité :

Basé sur le principe contraire du caisson de privation sensoriel, ce caisson excite les sens à leur maximum pour les perturber. Le patient se retrouve immergé dans une solution réactive (sa tête sort de l'eau pour qu'il puisse respirer) un gaz drogué inodore se répand dans le caisson, tandis que des sons et des images sont progressivement diffusés pour donner l'impression au patient qu'il « recouvre la mémoire ». Celui-ci ne se rend pas compte du subterfuge et à vraiment l'impression de retrouver des souvenirs. C'est ainsi que Medgher reformate les personnalités : au sein du caisson, les joueurs auront accès à de faux souvenirs fabriqués de toutes pièces, mais pas seulement.

En effet, ce que le docteur et ses assistantes ignorent, c'est que la saturation sensorielle plonge le patient dans un état de conscience parallèle qui lui permet d'accéder réellement à ses anciens souvenirs. Ainsi après avoir « montré » quelques souvenirs à votre joueur, expliquez lui qu'il a l'impression de s'envoler ailleurs, vers un endroit où tout est possible, un endroit où il peut être ce qu'il veut, et demandez lui ce qu'il voit : ce qu'il est capable de faire. Cela correspondra à sa véritable personnalité, vous pourrez en déduire des avantages, des handicaps ou des pouvoirs en conséquences. Cette étape du jeu peut-être compliqué pour le joueur qui ne sait pas où vous voulez en venir, vous pouvez essayer de le guider un peu plus si c'est nécessaire, l'inciter à vous révéler ce qu'il voudrait jouer, mais veillez bien à ne pas l'avertir sur ce que vous faites vraiment de ces informations.

Nous vous conseillons de faire passer chaque joueur chaque jour pour le caisson, mais de ne leur révéler leur « souvenirs » qu'au compte-goutte, et ainsi de n'arriver à la partie perturbante de la fausse personnalité que le mercredi. Là encore il est intéressant de faire des séances privées si possible, car les joueurs n'auront pas le même comportement s'ils savent que tout le monde à des souvenirs affreux que s'ils pensent être les seuls dans ce cas.



Note : la séance personnalisée et le caisson d'hypersensibilité sont gérés par Catherine et un aide-soignant. Elle fait passer deux patients en même temps : un par machine et inversement. Chaque traitement prend environ dix minute, tous les patients passent chaque après-midi de 13h à 18h.

2) Organisation:

- Horaire du personnel:

En semaine :

Le docteur et ses assistantes font approximativement : 8h-18h

Les aides-soignants font un roulement qui mène à avoir 3 personnes en journée et une pour le soir

La cantinière fait du 10h -13h / 18h-21h

Les femmes de ménage font du 8h-13h

Le gardien de nuit fait du 20h-6h

Le week-end :

Un aide-soignant s'occupe de tout.

Il arrive que le docteur ou une assistante passent pour travailler, mais ils sont dans ce cas le plus souvent au labo et donc indisponible.

- Le planning

Lundi :

Matin : séance de groupe

Midi : repas

Après midi : Activité détente + premier test personnalisé pour les joueurs

Soir : A minuit : Henry se fait faucher par la mort

Mardi :

Matin : Activité détente (les joueurs s'aperçoivent qu'Henry manque à l'appel. Il aurait fait une crise cardiaque durant la nuit.)

Midi : repas

Après midi : Activité détente + test personnalisé pour les joueurs. (Un chat noir gratte à la fenêtre, ou approche un personnage dans le parc, il cherche visiblement à rentrer dans le bâtiment)

Soir : A minuit : Renée Mauri se fait faucher par la mort

Mercredi :

Matin : Activité détente (les joueurs s'aperçoivent que Renée Mauri manque à l'appel, elle aurait également fait une crise cardiaque. Le personnel est troublé, mais sans plus, elle était la plus vieille après Henry. Ce sont des choses qui arrivent dans un hospice)

Midi : repas

Après midi : Activité détente + test personnalisé pour les joueurs. (Brian Berg fait du remue-ménage à l'accueil + si le chat est rentré le joueur qui s'en occupe ne le trouve plus : squick fouille le bâtiment discrètement)

Soir : le joueur qui s'occupe le plus du « chat noir » fait un rêve, Squick rentre ouvertement en contact avec lui pour lui « demander » de l'aide + A minuit : Philippe Caron se fait faucher par la mort

Jeudi :

Matin : Activité détente (les joueurs s'aperçoivent que Philippe Caron manque à l'appel. Des rumeurs commencent à courir dans le service comme quoi ce serait criminel. Roger a vu une silhouette étrange roder dans les couloirs la nuit (mais en même temps il est quasi toujours saoul.)

Midi : repas



Après midi : Activité détente + test personnalisé pour les joueurs. (Si les joueurs n'ont toujours pas trouvé le laboratoire secret et qu'ils s'intéressent à Squick, celui-ci peut les guider vers l'entrée du laboratoire, il l'a découvert, mais ne sait pas comment l'ouvrir.)

Soir : Squick recontacte en rêve le joueur qui s'occupe le plus de lui et lui fait comprendre que l'ascenseur cache une entrée secrète + A minuit : Maude Tenard se fait faucher par la mort

Vendredi :

Matin : Activité détente (les joueurs s'aperçoivent que Maude Tenard manque à l'appel. La tension est palpable dans tout l'établissement. Une inspectrice de la santé publique vient poser des questions, c'est en fait une ruse du docteur pour sonder l'état de ses patients et les calmer)

Medgher est maintenant quasi sûr que le problème vient d'Arthur, mais il se refuse à le tuer (c'est le seul vecteur qu'ils ont pu obtenir) il le drogue donc de cachet et l'isole.

Midi : repas

Après midi : détente + test personnalisé pour les joueurs

Soir : Si les joueurs n'ont toujours pas découvert le labo, Squick insiste lourdement et peut contacter un autre joueur.

+ A minuit : un personnage de votre choix se fait faucher par la mort

Samedi :

Matin : un nouveau mort est retrouvé.

Midi : repas

Après midi : détente

Soir : Nathan Lenoir pénètre le laboratoire de Medgher

Dimanche :

Matin tôt: si les joueurs n'ont rien réglé, Nathan envoie une équipe d'intervention dans le Havre, les patients sont enlevés et le bâtiment incendié. L'attaque est éclair et musclée

Si jamais les joueurs font découvrir Nathan Lenoir avant samedi, le docteur Medgher le fera capturer pour interrogatoire. Nathan n'avouera rien, les templiers enverront un autre agent quelques jours plus tard pour découvrir ce qui est advenu du premier.

Note : Bien entendu ce planning n'est qu'indicatif et peut évoluer en fonction des actions de vos joueurs.

3) Événements:

- La reine blanche :

Gardienne des Oubliés et des Perdus, la reine blanche a ressenti l'apparition du spectre de la mort dans le Havre ainsi que sa première victime. Considérant que cette mort aurait du lui revenir, elle a prit cela comme une offense personnelle. Elle a de suite envoyé un de ses mignons pour obtenir plus d'informations et régler le problème. *(plus d'informations sur la reine blanche dans le futur supplément sur l'Agartha, mais celle-ci n'a pas à intervenir directement dans cette histoire)*

- Squick :

Squick est un gobelin, un petit être répugnant et facétieux (physiquement assez proche d'un Gremlins), il est entièrement dévoué à sa maîtresse, possède un esprit plutôt retors et malsain, mais n'est pas vraiment une lumière. Squick n'est pas assez puissant pour se manifester dans le monde réel, il prendra donc possession d'un chat pour visiter le Havre. Une fois qu'il aura fait connaissance avec les joueurs, il contactera celui qui à l'air le plus ouvert dans ses rêves pour l'inciter à l'aider (sans pour autant lui révéler la vérité, les ordinaires n'étant pas censé connaître l'Agartha). Squick est incapable de régler le problème de sa maîtresse tout seul, il doit donc se trouver des pigeons pour faire le travail à sa place.

- Brian Berg :



Un jeune homme fait du remue-ménage à l'accueil, il affirme que son grand père (Raymond Berg) est traité ici et qu'il veut le voir. L'homme est renvoyé manu militari sous le prétexte que personne n'a jamais entendu le nom de son grand père ici. Le grand père a pourtant été traité ici, mais sous un faux nom puisqu'il s'agit d'un Existant. Les joueurs ne pourront trouver d'informations sur lui que dans le laboratoire secret. Brian peut devenir un contact vers l'extérieur si les joueurs essayent de lui parler.(mais il faudra le faire discrètement car les aides-soignants ne laisseront pas Brian discuter avec les patients.)

- Lisa Marchand :

L'inspectrice de la santé publique, c'est un membre de la Scientocratie, elle cherche surtout à savoir comment gérer les patients et le personnel au vu des incidents, s'il faut les faire taire et comment. Elle se présentera comme une alliée contre la direction et tentera de soutirer des informations par la gentillesse.

- Suspects possibles et autres fausses pistes:

Dès que l'hypothèse du meurtre est évoqué nombreux sont les suspects à être évoqué, voici le « top three » des fausses pistes à faire suivre à vos joueurs :

- Marise Lantou : suspect le moins souvent évoqué, et le plus farfelu, Marise Lantou la cantinière est suspectée d'avoir empoisonné les patients.

- Bernard Latour : deuxième dans la liste des suspects, il a contre lui d'être une brute épaisse que tout le monde redoute, d'avoir fait de la prison, et d'être resté plus tard les soirs des meurtres (il est resté avec son pote Roger pour boire un coup.)

-Nathan Lenoir : grand gagnant sur la liste des suspects, les autres employés n'ont pas manqué de noter que : Il sort de prison, il fouine partout, il est effrayant, il est nouveau.

- Point de réalité :

Du fait de leur situation, les personnages ne récupéreront quasi aucun point de réalité durant la partie. Seul le docteur pense vraiment à eux, il leur rapporte donc 2 points de réalité par nuit. Si jamais un joueur arrête son traitement, il retrouve ses esprits et peut donc faire regagner des points de réalité aux autres joueurs.

III) Le bâtiment

1) Extérieur:

500 mètres carrés de terrain avec pelouse accueillante, jardinières de fleur, fontaine, arbres et bancs pour permettre aux patients de se détendre. La totalité du domaine est fermée par des grilles et des arbres masquant l'intérieur. Un œil attentif pourra s'étonner de voir une cheminée sur le toit ne correspondant à priori à rien (si ce n'est l'incinérateur secret).

2) Rez-de-chaussée :

1 : salle de réunion :

C'est une assez grande salle blanche de type hospitalier plutôt austère. On n'y trouve aucune décoration et elle n'est meublée que de chaise en plastique dans le plus pur style salle des fêtes.

2 : placard à balais :

Un simple placard à balais où les femmes de ménage stockent tout leur matériel d'entretien. Il ne ferme pas à clé.

3 : salle de surveillance :

Une salle de surveillance assez moderne avec six moniteurs qui relaient les images de la dizaine de caméras qui



quadrillent le terrain du Havre ainsi que des cinq caméras intérieures. Une tour de disque dur enregistre les images des caméras permettant de visionner d'anciennes images. Les disques durs ne gardent les images que des deux jours précédents, et s'effacent automatiquement à minuit chaque soir.

4 : accueil :

Une entrée accueillante avec une petite salle d'attente, des plantes en pot, un bureau moderne avec un ordinateur et un téléphone (tous les appels sortants doivent d'ailleurs passer par la réceptionniste).

5 : cuisine :

Une cuisine moderne et bien équipée, on y trouve tout le nécessaire pour permettre à la cantinière de faire des repas pour les 12 patients et le personnel.

6 : salle à manger :

Une grande salle lumineuse remplie de tables rondes et décorée de tableaux new age apaisant : cascade au clair de lune, dauphin sautillant, chevaux gambadant, etc.

7 : salle de jeux :

Immense salle conviviale offrant des fauteuils en cuir, une télévision, une console de jeu (une WE avec WEplé, WEsport, Académie Cerebral, et Light Crusader) des jeux de société (scrabble, petit chevaux, nain jaune, belote, tarot) , des tables, des chaises et quelques plantes en pot. La salle est suffisamment grande pour permettre de s'isoler des autres.

Light Crusader : c'est un jeu basé sur La Thenurgie de John Hobard, il raconte l'histoire d'un aventurier à la recherche d'un trésor, c'est un jeu d'énigme où le but est de monter de niveau. Développé officiellement par la Scientocratie ce jeu a pour but de provoquer des vocations de futur membre.

8 : salle de garde :

Une petite salle de garde contenant les casiers du personnel médical, une table, des chaises, une machine à café, un distributeur de nourriture.

9 : pharmacie :

Outre une pharmacie vraiment exhaustive, la pièce contient le bureau et l'ordinateur d'Amanda. La salle est fermée en permanence, seul le personnel médical en détient la clé. Dans le couloir donnant accès à la salle à manger, la pharmacie est équipée d'un guichet sécurisé permettant de remettre les médicaments avant chaque repas. L'ordinateur est protégé par un mot de passe (pharmacie) et contient entre autre les relevés de stock. On peut y apprendre que Neuropharm finance le Havre et que des médicaments disparaissent régulièrement (*voir partie IV les personnages : Claude Laman*).

10 : ascenseur :

Comme dans les hôpitaux, c'est un ascenseur double porte, on peut donc le traverser à chaque étage à l'exception du sous-sol où seule une porte s'ouvre. La deuxième porte du sous-sol est en effet le seul accès au laboratoire secret, il faut passer un badge devant le détecteur du clavier numérique pour ouvrir cette porte. Seuls le docteur et ses deux assistantes possèdent ce badge. Le docteur et Amanda conservent le badge sur eux en permanence, Catherine le laisse dans son bureau lorsqu'elle ne s'en sert pas. Il existe bien entendu d'autres façons d'ouvrir la porte : par exemple la forcer (mais ça laisse des traces et c'est difficile) ou coincer un objet dans l'ouverture aux étages supérieurs.

3) 1er étage :

1 : chambre d'isolement

Une chambre minuscule ne contenant qu'un lit et n'ayant pas de fenêtre. Le lit possède des attaches. Cette pièce sert à enfermer les patients qui s'énervent un peu trop, on n'hésite pas à les y laisser une journée sans nourriture si nécessaire.



2 : bureau du docteur Medgher

Plutôt austère le bureau du docteur contient un ordinateur protégé par mot de passe (furher) ainsi que les dossiers des patients classés dans une armoire. Les dossiers ne reflètent absolument pas la vérité (un œil attentif remarquera d'ailleurs qu'ils sont incomplets au niveau des tests, et qu'il doit en exister d'autres versions ailleurs) à part concernant les vrais malades, pour les faux malades ce sont des dossiers montés de toutes pièces où seuls la photo et vaguement le métier correspondent.



Dans l'ordinateur, rien de bien intéressant, à l'exception du compte mail ou un message de « NeuroPharm » demandant si la dernière fournée sera utilisable prochainement et s'ils peuvent compter sur le vecteur.

3 : salles de test

Une salle peu accueillante éclairé au néon et séparé en deux par des paravents. Dans une partie de la salle se trouve le caisson d'hypersensibilité, une sorte d'énorme cercueil high-tech peu engageant relié à une batterie d'ordinateur. Dans l'autre partie se trouve une petite cabine évoquant un photomaton et abritant un fauteuil avec des électrodes ainsi qu'un moniteur.

Dans un coin de la salle se trouve un petit bureau avec un ordinateur verrouillé par mot de passe (medgher) sur lequel Catherine peut faire ses relevés de tests. Si les joueurs accèdent à l'ordinateur, ils pourront remarquer que Catherine a dans ses dossiers une case « souvenir du jour » où elle note ce que les patients ont vu même si les patients ne lui ont rien dit. Ils pourront également trouver le dossier d'un vieux patient (Catherine a oublié de l'archiver) qui semble avoir eu exactement les mêmes souvenirs que l'un de vos joueurs (probablement de celui qui accède à l'ordinateur pour plus d'impact). Le dossier se conclut par deux mots en rouge : « Echec- Remisé »

4 : bureau de Catherine

Bien rangé, indéniablement féminin, agencé avec goût, le bureau de l'assistante du docteur est à l'image de cette jeune femme : rigoureux mais avec une indéniable touche de féminité. On y trouve un ordinateur verrouillé par mot de passe (medgher) et des brochures médicales variées. Sur l'ordinateur, on peut également trouver une vieille étude annotée par Catherine d'un médecin suédois sur les messages subliminaux (technique également utilisée dans le caisson d'hypersensibilité).

5 à 8 : chambre des vrais patients

Chambre au confort sommaire d'une quinzaine de mètres carrés, on n'y trouve aucun objet personnel, les patients ne sont pas autorisés à en conserver, pas même leurs vêtements. Ils sont obligés de porter des tuniques blanches fournies tout les jours par le Havre. Outre un lit et un fauteuil, on trouve dans les chambres une petite salle de douche avec toilette. Pas de télévision, ni de bureau, aucune distraction qui pourrait, selon le docteur, nuire au traitement. Les vitres sont en verre sécurit et équipé de barreau et les portes ferment de l'extérieur. Cocrètement la chambre se situe entre la chambre d'hopital et la cellule de prison.

9 à 16 : chambre des faux patients

Ces chambres sont identiques à celle des vrais patients, seuls leurs emplacements diffèrent.

17 : infirmerie

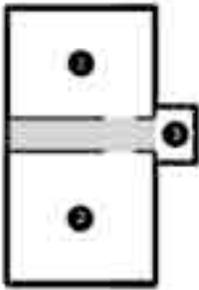
Une petite infirmerie pouvant servir à régler des imprévus sans gravité (pansements, gaze, alcool, etc). On y trouve quasi aucun médicament puisqu'ils sont tous dans la pharmacie. Elle n'est pas prévue pour garder les malades qui sont renvoyés dans leur chambre.

18 : lingerie

Une lingerie pour nettoyer les draps, serviettes, blouses et tout ce qui sert au bon fonctionnement du Havre.



19 : ascenseur
(voir la description dans la partie Rez-de-chaussée)



4) Sous-Sols:

1 : Stock de nourriture

Une pièce où l'on conserve tous les produits non-périssables, il y a quelques plats déjà préparés qui servent dans les cas où la cantinière est absente.

2 : Chambre froide

Une pièce où l'on conserve tous les produits périssables.

3 : Ascenseur :

(voir la description dans la partie Rez-de-chaussée)

4 : Laboratoire secret :

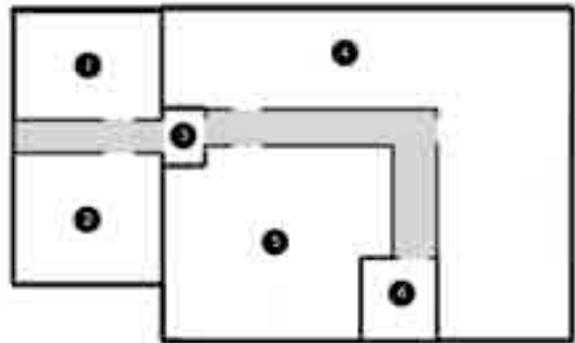
C'est ici que se trouve l'essentiel des résultats des expériences du docteur Medgher ainsi que les dossiers des anciens patients et un caisson de vitalité.

Le caisson de vitalité:

Inventé par les ingénieurs de la Scientocratie, ce caisson high-tech permet de réinitialiser un corps et de lui faire retrouver l'aspect d'un corps de 30 ans. Cette opération miraculeuse n'est pourtant pas sans contrepartie puisque la dégénérescence cellulaire s'accélère après un passage dans le caisson. Ainsi le premier passage offre une jeunesse d'une année avant dégénérescence puis il devient nécessaire de se plonger dans le caisson tous les mois puis tous les jours. Au bout de 3 ans, les patients ont besoin de passer toutes leurs nuits dans le caisson sous peine de voir leur corps dégénérer de façon dramatique et irréversible.

5 : Archive :

Une pièce dans laquelle sont rassemblées et archivées toutes les possessions des patients. On pourra donc trouver le fameux ours d'Arthur avec son habit de père Noël rangé dans un carton. Les joueurs pourront également y récupérer des possessions (dans la limite du raisonnable) qu'ils pensent avoir possédé sur eux lorsqu'on les a traînés au havre.



6 : Incinérateur

Un incinérateur permettant de faire disparaître tout élément gênant, cadavre compris.

IV) Les personnages

1) Le personnel médical:

Seul le docteur sait tout ce qui se trame dans le Havre. Ses deux assistantes savent qu'elles travaillent sur une technique de lavage de cerveau, mais pensent travailler pour le gouvernement. Le reste du personnel quant à lui, a été choisi pour son manque de curiosité et sa facilité à être manipulé si besoin.

- Le docteur Alain Medgher :

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 6

Age : 55 ans (4pts)

Réalité : 25



Dé de Ka : 4

Avantages/Handicaps :

Secret (- 5 : Medgher est un ancien savant nazi, il a déjà causé de nombreuses morts durant la seconde guerre pour s'assurer l'immortalité, aujourd'hui encore il continue sans remords), Orgueilleux (-2), triste sire (-2), Immortel (+6), génie (+3 biologie)

Compétences :

Biologie 6, Culture générale 3, Médecine 5, Psychanalyse 4, Attention 3, Discrétion 1, Arme à feu 1, Encaissement 2, Conduire 3, Informatique 3, Langue latin 3, Langue anglais 3, Langue allemand 3, Intimidation 2,

Personnalité : Medgher est un scientifique froid, sans aucune compassion pour ses patients. Il ne vise que l'accomplissement de ses recherches et est prêt à tous les sacrifices pour cela. Son seul but est de percer les mystères de l'existence, sa seule passion est la recherche.

Apparence : C'est un petit bonhomme brun aux yeux noirs et sans grand charisme.

Histoire :

Le docteur est né en 1920 en Allemagne, il rejoint les forces nazies durant la seconde guerre sans la moindre conviction politique, uniquement pour pouvoir travailler tranquille. Il se verra fournir de nombreux cobayes pour mener à bien les recherches pour le Furher et réussira effectivement à la fin de la guerre à mettre au point un procédé pour devenir immortel. Voyant le vent tourner, il quitte le pays à temps pour éviter le lynchage et se réfugie en Amérique du sud. Il y sera contacté par Neuropharm en 1980. L'entreprise l'embauche et le rapatrie à Paris pour lui confier divers projets d'envergures.

En 2000, la firme embauche Amanda Chamont pour travailler sur le projet Panacée, satisfait de ses services, le docteur choisit de l'emmener avec lui lorsque quelques années plus tard le projet « Havre » est lancé. Il embauche également, pour pallier aux quelques défauts d'Amanda, une assistante en plus, une jeune chercheuse à l'avenir prometteur : Catherine Vogel.

Note : *le docteur Medgher ne peut mourir que si on détruit son cerveau, il faut l'attaquer sur la sphère divinité.*

Les deux infirmières spécialisées :

Elles assistent le docteur dans toutes ses taches, elles ont accès au laboratoire secret, et font les mêmes horaires que lui. Avant le Havre, Amanda assistait déjà le docteur au siège de la NeuroPharm depuis cinq ans, Catherine a été embauchée en complément pour le projet « Havre ».

- Amanda Chamont :

Animalité : 1 Humanité : 4 Divinité : 4

Age : 35 ans (4pts)

Réalité : 25

Dé de Ka : 2

Avantages/Handicaps :

Vieux singe (+2), Dépourvu d'imagination (-2), Immunité (+ 3), fade (-1)

Compétences :

Biologie 4, Culture générale 5, Médecine 4, Psychanalyse 4, Attention 4, Discrétion 4, Conduire 3, Encaissement 2, Informatique 3, Langue anglais 3,

Personnalité :

Amanda est une femme efficace, mais sans imagination et sans réelle présence, elle est l'éternelle assistante, toujours à la merci d'arriviste comme Catherine et cela la rend un peu aigrie. Elle éprouve également des sentiments pour le docteur, mais celui-ci ne voit rien et pire Amanda à l'impression qu'il s'intéresse à la jeune Catherine.



Apparence :

Amanda est une petite blonde un peu potelée, mignonne mais sans plus.

Histoire :

Amanda est une brillante étudiante en médecine major de sa promotion lorsqu'elle termine ses études. Malheureusement un manque d'ambition et de présence font qu'elle n'arrive pas à trouver de travail. Repérée par les chasseurs de tête de la NeuroPharm, elle est engagée pour assister le docteur Medgher dans le projet Panacée. Leurs travaux s'avèreront une grande réussite puisque Medgher réussira à mettre au point un remède à la quasi-totalité des maladies connues. L'expérience toutefois instable explosera en présence d'Amanda, lui inoculant le procédé, l'immunisant à jamais contre un grand nombre de fléaux. Le docteur réussira par la suite à stabiliser le composant et s'attaquera à d'autres recherches avec l'aide d'Amanda, jusqu'à ce qu'on lui confie le projet « Havre ». Amanda est l'assistante en chef sur le projet, c'est aussi elle qui a en charge la pharmacie. Elle a d'ailleurs l'impression qu'on l'y a un peu remis.

- **Catherine Vogel :**

Animalité : 3 Humanité : 4 Divinité : 2

Age : 25 ans (4pts)

Réalité : 15

Dé de Ka : 3

Avantages/Handicaps :

J'ai vu ça sur Arte(+2)

Compétences :

Biologie 2, Culture générale 3, Charme 4, Comédie 2, Médecine 4, Psychanalyse 2, Attention 3, Discrétion 2, Encaissement 2, Conduire 3, Informatique 4, Langue anglais 3,

Personnalité :

Catherine est une jeune femme ambitieuse que rien n'arrête. Ce qui l'intéresse dans son travail actuel, c'est essentiellement les portes que celui-ci lui ouvrira par la suite (elle se voit bien mariée à un scientifique de renom et vivre une vie de luxueuse oisiveté). Elle n'aime pas beaucoup Amanda car elle sent bien que celle-ci la jalouse pour quelque chose. Elle n'apprécie pas particulièrement le docteur qu'elle trouve un peu bizarre mais tente tout de même de se rapprocher de lui au cas où une promotion canapé serait envisageable.

Apparence :

Catherine est une grande brune aux airs glacials, pourtant lorsque le besoin s'en fait sentir, elle sait se montrer volcanique

Histoire :

Catherine vient tout juste de terminer ses études de médecine avec un certain brio. Ce n'est pas tant son intelligence que son talent à utiliser autrui qui lui a été profitable. Quelques coucherries bien senties lui ont permis d'une part d'obtenir son diplôme et d'une autre d'être employé dès la sortie de ses études par Neuropharm. Elle s'y voit immédiatement affecté au projet « Havre », ce qu'elle prends d'abord comme une mise au placard, avant de réaliser que l'étiquette « secret défense » de ce projet pourrait bien lui rapporter gros.

Les aides-soignants

- **Bernard Latour :**

Dés le premier jour, l'identifier auprès de vos joueurs comme la grosse brute du service. N'hésitez pas également à laisser planer les soupçons des meurtres sur lui.

Animalité : 5 Humanité : 3 Divinité : 1

Age : 32 ans (4pts)



Réalité : 15

Dé de Ka : 2

Avantages/Handicaps :

Prison (-4), cruauté (-2), volonté de fer (+3), géant (+2), réserve de graisse (+3)

Compétences :

Culture générale 3, Médecine 2, Attention 3, Encaissement 5, Conduire 3, Système D 3, Athlétisme 3, Bagarre 4, Arme à feu 1, Crocheter 1, Esquive 2, Intimidation 3

Personnalité :

Bernard est une brute épaisse qui n'a d'autre plaisir que de faire souffrir les faibles. Ce petit vice lui a d'ailleurs valu un séjour mouvementé en prison. Sorti de prison Bernard s'est vu proposé ce qu'il considère comme un emploi de rêve, la direction lui demande juste de fermer les yeux de temps en temps, ce qui lui va très bien.

Apparence :

Bernard est une masse véritablement imposante et couverte de tatouage.

Histoire :

Après une enfance misérable, Bernard subsiste de petits travaux à droite à gauche, sans jamais s'en satisfaire vraiment. Lassé d'entendre sans cesse le téléviseur de son voisin, un homme âgé, Bernard commence à le martyriser et à y prendre goût. Il sera dénoncé par la famille du vieil homme et envoyé en prison pour 3 ans. Le séjour fut plutôt difficile pour Bernard qui s'il a une carrure imposante n'est pas vraiment un combattant. Sa peine purgée, ses envies de violences n'ont fait que s'accroître, seule la peur de retourner en prison l'empêche de passer à l'acte. Contacté par « le havre » dans le cadre d'un « programme de réinsertion » Bernard songe qu'il a trouvé le boulot de rêve.

- **Nathan Lenoir** :

Animalité : 4 Humanité : 4 Divinité : 4

Age : 32 ans (4pts)

Réalité : 20

Dé de Ka : 5

Avantages/Handicaps :

membre d'un groupe (+5), Objet sacré (+1), maître assassin (+3), Prison (-4), inexistant (-5),

Compétences :

Culture générale 4, Médecine 4, Attention 3, Encaissement 3, Conduire 3, Système D 3, Athlétisme 3, Bagarre 3, Epée 5, Arme à feu 3, Crocheter 3, Esquive 4, Intimidation 3, Informatique 3, anglais 3, allemand 3, occultisme 3, Charme 3, Chercher 3, Discrétion 3, Déguisement 2

Personnalité :

Nathan est un guerrier valeureux et honorable. Il sait se faire discret, mais a un profond sens de la justice et ne restera pas de marbre face à des exactions.

Apparence :

Grand, sec, le visage émacié et le corps couvert de tatouage, Nathan n'a vraiment pas un physique avenant. Il porte toujours un pendentif en argent en forme d'épée.

Histoire :

Fils de bonne famille, élève modèle et discret, Nathan est entré en prison pour meurtre à l'âge de 18 ans. Il ne faisait que défendre sa famille face à un cambrioleur, mais il n'a jamais pu prouver la légitime défense. À sa sortie, les templiers l'ont recruté et lui ont confié diverses missions qu'il a toujours remplies avec succès. La dernière en date concerne le Havre, il est chargé de profiter de son passé de taulard pour infiltrer l'institut, comprendre ce qui s'y passe et y mettre fin si nécessaire.



Objet sacré: épée du temple

Description : Nathan peut transformer pendant 1 heure le pendentif en forme d'épée qu'il a autour du cou en une puissante épée bâtarde.

- (1) **Objectif :** un objet simple (-1)
- (2) **Envergure:** moins de 5 kilos, et 20 centimètres carré (0)
- (3) **Durée :** 1 heure (-1)
- (4) **Cible(s) :** 1 (0)
- (5) **Portée :** au touché (-1)
- (6) **Effets :** Métamorphisme (-2)
- (7) **Dégâts :** + 8 aux dégâts (-3)
- (8) **Coût :** 5

- Claude Laman :

Animalité	3	Divinité	2
Humanité	2	Existence	20

Dé de Ka : 2

Compétences : attention 1, culture générale 2, système D 1, athlétisme1, charme 1, conduire 2, encaissement 1, esquive 1, nager 1, et 3 médecine

Description :

Claude est un jeune homme de 20 ans blond aux yeux bleus, avec du charme, mais nerveux car complètement dépendant à la drogue. Il vole régulièrement des médicaments à la pharmacie. Le docteur Medgher est au courant, mais laisse faire pour s'en servir pour faire chanter le jeune homme si besoin.

- Rémy Moraud :

Animalité	1	Divinité	2
Humanité	4	Existence	20

Dé de Ka : 1

Compétences : attention 3, culture générale 2, psychologie 2, informatique 2, athlétisme1, charme 1, conduire 2, encaissement 1, esquive 1, nager 1, et 2 médecine

Description :

Rémy est un homme d'une quarantaine d'année, assez quelconque physiquement mais vraiment sympathique. Il n'est pas particulièrement compétent, mais sait comment parler aux patients. En dehors de son travail Rémy n'a pas grand-chose, c'est un homme solitaire qui n'a pas beaucoup d'ambition, ni de perspective. C'est la victime idéale pour une secte.

2) Les autres employés :

Si le reste du personnel ne prend pas trop garde aux bizarreries du Havre (notamment le fait que plusieurs patients successifs puissent porter le même nom) c'est que le docteur leur a expliqué que c'était une part du traitement, et que s'ils avaient du mal avec ça la porte était grande ouverte. De plus ils ont tous signé un contrat d'embauche très impressionnant avec de nombreuses clauses juridiques sur le secret défense. Le contrat est tellement abusif que n'importe quel juriste pourrait le casser sans difficulté, mais il en devient très impressionnant pour une personne fragile.

La réceptionniste :

- Julia Berthon



Animalité	2	Divinité	2
Humanité	3	Existence	20

Dé de Ka : 1

Compétences : Informatique 4, charme 3, attention 4, culture générale 4, conduire 2, encaissement 1, esquive 1, nager 1, Système D 2,

Description :

Énorme femme solitaire et dépressive d'une trentaine d'année, Julia à sept chats (Atchoum, grincheux, prof, dormeur, etc) à charges à la maison. C'est une employée efficace, mais qui ne sait pas s'intégrer et qui vit très mal son célibat.

La cantinière :

- Marise Lantou

Animalité	2	Divinité	2
Humanité	3	Existence	20

Dé de Ka : 1

Compétences : attention 1, culture générale 2, charme 1, conduire 2, encaissement 1, esquive 1, nager 1, Système D 2, et 2 cuisine

Description :

Marise est une femme d'une cinquantaine d'année, elle a deux enfants de moins de 10 ans à charge, et son mari s'est enfui, il y a déjà plusieurs années. Elle a du mal à joindre les deux bouts et cumule plusieurs emplois, mais essaye pourtant de garder le moral. C'est une femme pleine de vie, mais qui se sent terriblement seule.

- Le gardien de nuit

- Roger Cruz

Animalité	4	Divinité	1
Humanité	2	Existence	20

Dé de Ka : 2

Compétences : attention 2, culture générale 2, système D 1, athlétisme 1, conduire 2, encaissement 2, esquive 2, et bagarre 2, Arme à feu 2, Intimidation 1, dressage 3

Description :

Roger est un homme d'une quarantaine d'année, taille moyenne, typé espagnol, un peu corpulent. Il est plutôt rustre et pas vraiment malin. Il tâte souvent de la bouteille, même au boulot et compte beaucoup sur son chien un Pitt bull du nom de Rex. Il est très ami avec Bernard, ils leur arrivent de se regarder un match de foot ensemble au Havre, ou de taquiner un patient.

Rex :

Animalité	5	Divinité	1
Humanité	2	existence	10

Dé de Ka : 1

Compétences : attention 2, chercher 3, griffer 3, mordre 2, survie 3, discrétion 2, encaissement 3, esquive 2, intimidation 2, nager 1

Description :

Rex est le prototype du chien mal dressé, il est particulièrement dangereux et n'hésitera pas à sauter sur un patient si celui-ci s'agite trop.

Les deux femmes de ménages :

- Maite n'gola

Animalité	1	Divinité	3
Humanité	3	Existence	20

Dé de Ka : 1

Compétences : attention 1, chercher 1, culture générale 2, charme 1, conduire 2, Systèmes D 2, et 2 ménage

Description :



Maite est une Antillaise de quarante ans, corpulente pleine de vie et très croyante. Mère d'une famille de cinq enfants, elle travaille pour le plaisir, car son mari gagne suffisamment pour l'entretenir. Elle considère toutefois qu'il est important de travailler, cela donne un sens à sa vie au même titre que dieu.

- Louisa Gomez

Animalité	2	Divinité	2
Humanité	3	Existence	20

Dé de Ka : 1

Compétences : attention 1, chercher 1, culture générale 2, charme 1, conduire 2, Systèmes D 2, et 2 ménage

Description :

Petite jeune d'une trentaine d'année plutôt mignonne, mais qui ne parle pas bien le Français. Elle a choisi ce travail pour éviter de sombrer dans la prostitution. Rentrée illégalement en France, elle doit beaucoup d'argent et a du mal à avoir l'esprit tranquille.

3) Les 12 pensionnaires :

En 3 ans, les pensionnaires ont changé à plusieurs reprises, mais rarement le Havre a accueilli plus de 4 patients véritablement atteint d'Alzheimer. Ces 4 patients sont la couverture de l'institut, les autres ont été fabriqués de toutes pièces à partir de dossier de malades d'Alzheimer mort officieusement depuis longtemps. Ainsi, sous la même identité, le Havre va pouvoir accueillir plusieurs patients, cela permet de dissimuler la mort du patient et de faire croire à la persistance du traitement. Vos joueurs feront partie des 8 « faux » pensionnaires, à vous de répartir les rôles.

Nous ne vous donneront pas les caractéristiques des malades car, à l'exception de vos joueurs, vous n'avez qu'à considérer qu'ils ne peuvent quasi rien faire. Ils sont trop drogués pour réussir la moindre action.

Les vrais malades :

Vraiment atteints par la maladie, ils ont encore de la famille et parfois des visites (un samedi par mois, le docteur autorise les visites de la famille, mais le tout est très encadré). Ils sont conscients que certain patient « change » mais ont été convaincus que c'était juste un symptôme de la maladie. Il leur arrivera donc de dire des choses comme :

« C'est amusant, vous m'avez déjà posé cette question, mais vous étiez plus vieux »

« Je vous préférerais en blond »

« Vous n'avez plus les yeux bleus ? »

Tout un tas de variantes sont possibles, le but est de rester énigmatique, de rester sur le thème du changement sans que ça devienne une vraie preuve pour les joueurs, juste un doute.

- **Renée Mauri** : 70 ans, propre sur elle, ancienne couturière, parle toujours tout doucement, elle évoque la grand-mère gâteau aux cheveux blancs et qui sent la vanille. Elle aimerait pouvoir encore coudre, mais le docteur lui interdit prétextant que cela pourrait nuire à son traitement.

- **Philippe Caron** : 60 ans, obèse, ancien cheminot, le visage rugueux le verbe sec, c'est un passionné de bellotte, il essaye d'y jouer tous les jours.

- **Maude Tenard** : 60 ans, dégarnie, ancienne femme au foyer, veuve d'un homme riche. Sa famille l'a complètement abandonné pour récupérer sa fortune en utilisant ses problèmes mentaux. Le personnel l'a surnommée « la duchesse » car elle est encore très maniérée.

- **Henry Chapuis** : 80 ans, ancien militaire, a participé à la seconde guerre. Vieux, il est pourtant en pleine forme, mais se croit encore en 40. Les infirmiers l'ont surnommé « le général », il arrive que les autres patients l'appellent également ainsi.



Les faux malades :

Vos joueurs incarneront une partie de ces personnages. Pour les autres, considérez que le traitement fonctionne et qu'ils commencent à croire aux faux souvenirs. Les vraies personnalités et les descriptions de chaque personnage ne sont là qu'à titre indicatif pour que vous soyez libre d'utiliser les patients que vous désirez comme joueurs ou PNJ.

- Joseph Charpentier :

Vraie personnalité : travail manuel

Description : Un colosse de deux mètres, il a la soixantaine et n'a pas l'air commode. Passé le côté brusque, il n'est pas méchant et même plutôt serviable.

Faux souvenir :

- ancien plombier, mariée, 2 enfants une fille et un garçon
- se souvient de moments joyeux, pique nique anniversaire
- se souvient de scènes sordides, il a abusé de sa fille
- divorce, alcoolisme, plus aucun but, tentative de suicide raté

- Léon Marcaton :

Vraie personnalité : policier

Description : Un petit bonhomme voûté aux airs revêches, il est toujours très négatif. Il a passé la soixantaine.

Faux souvenir :

- ancien policier, réussite fulgurante, grimpe vite les échelons.
- accepte de couvrir un homme politique pour monter en grade
- l'affaire s'ébruite, il finit en prison
- lorsqu'il ressort, il accepte un emploi de vigile, et vit dans un appartement sordide

- Jean Dupuis

Vraie personnalité : financier

Description : Grand et sec, c'est un personnage enjoué toujours prêt à se lancer dans toutes sortes d'activités.

Faux souvenir :

- comptable sans ambition, vie solitaire
- rencontre une femme incroyable, tombe amoureux
- ensemble ils mettent au point un énorme détournement de fonds
- elle lui pique tout et l'abandonne

- Clémence Dumont

Vraie personnalité : femme au foyer

Description : une belle femme obsédée par les plantes, elle leur parle, et passe son temps à leur côté. Elle est donc le plus souvent dans les jardins ou à l'accueil à parler au yucca.

Faux souvenir :

- femme au foyer heureuse en ménage
- n'arrive pas à avoir d'enfants, problème de couple
- surprend son mari au lit avec une autre femme
- tue son mari et se met en fuite sans perspective.

- Raymond Dussart

Vraie personnalité : intellectuel

Description : Assez quelconque, lunaire, toujours perdu dans ses pensées. La cinquantaine.



Faux souvenir :

- journaliste raté confiné à la section chien écrasé
- il écrit un roman pour essayer
- un collègue plus célèbre vole son roman et le fait publier
- le roman est un succès, mais Raymond n'arrive pas à faire valoir ses droits
- il se fait même virer de son travail à force de ruminer.
- Plus personne ne veut l'embaucher, il finit à mendier dans la rue.

- Louis Clément

Vraie personnalité : scientifique

Description : Nerveux, surexcité, c'est un homme de soixante-dix ans qui ne sait pas tenir en place, très curieux il est toujours partant pour tout.

Faux souvenir :

- Scientifique réputé a qui tout réussit
- il fait exploser son laboratoire lors d'une expérience décriée
- l'explosion cause la mort de sa jeune assistante
- Louis est rejeté par la communauté scientifique
- Il se retrouve à vendre ses services au rabais à des truands de bas étages
- Fabriquant de drogue, il sombre dans son propre produit

- Odette Lafleur

Vraie personnalité : femme active, intellectuelle

Description : passé quatre-vingts ans, c'est une odieuse bonne femme qui déteste tout et tout le monde. Elle ne parle que pour être désagréable.

Faux souvenir :

- femme brillante, égérie du gotha à qui tout réussit
- Odette abandonne tout par amour pour un émir
- Elle quitte tout pour l'épouser en fanfare et partir vive dans son palais
- Elle s'y retrouve séquestrer avec ces 10 autres femmes
- Elle est traitée comme un animal
- Elle arrive à s'échapper en n'hésitant pas à vendre son corps pour quitter le pays
- De retour en France plus personne ne lui prête attention
- Elle devient prostituée

- Arthur Lesec :

Véritable source du problème, Arthur est un vecteur, c'est-à-dire qu'il peut plier la réalité à sa volonté. Lorsqu'il a été traîné au Havre Arthur s'est vu privé de son ours en peluche. Hors celui-ci est une « ancre » un objet magique qui lui permet de conserver sa santé mentale. Terriblement fragilisé il devient obsédé par la mort et la fait même apparaître dans le centre. Celle-ci frappera jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne dans le centre où qu'on arrête Arthur.

Véritable nom : Noel Dandresie

Animalité : 1 Humanité : 3 Divinité : 5

Age : 62 ans (4pts)

Réalité : 25

Dé de Ka : 2

Avantages/Handicaps : (2)



Vecteur (+7), obèse(-2), obsession (son ancre : un vieil ours en peluche)(-2), utopiste (-2), étourdi (-2), réserve de graisse (+ 3),

Compétences :

Culture générale 4, Attention 3, Encaissement 3, Conduire traîneau 3, Système D 3, Esquive 4, Intimidation 3, Informatique 3, occultisme 3, Charme 3, Chercher 3, Discrétion 3, Vecteur 7

Personnalité :

En temps normal, Arthur est un homme affable et enfantin quelque peu étourdi. Il est presque l'incarnation du père Noël. Au Havre, c'est un malade perdu et complètement apathique qui vit prostré obsédé par l'idée de la mort. Sa discussion sera limitée au choix à des prophéties apocalyptiques ou des phrases enfantines autour de son nounours et du père Noël.

Apparence :

Visage poupin, grande barbe blanche, corpulent, et rire « tonitruant ».

Histoire :

Arthur lesec gagnait sa vie comme père Noël, il adorait les enfants et avait une vie merveilleuse jusqu'à ce qu'il tombe dans les griffes du Havre. Loin de son ours en peluche, il n'est plus que l'ombre de lui-même, aussi mort qu'il était vivant.

4) Divers

- L'avatar de la mort :

La chose qu'a inconsciemment invoquée Arthur est un véritable avatar de la mort. Il est donc physiquement invulnérable, peut traverser la matière et tuer par simple contact. Si vos joueurs décident d'aller à l'affrontement, ils ne pourront le vaincre qu'avec la magie ou un vecteur. Si Arthur meurt, l'avatar disparaît, s'il retrouve ses esprits et qu'on lui fait comprendre qu'il est la cause du problème, il pourra également l'arrêter avec l'aide de son ours en peluche.

L'avatar agit selon une logique simple, il tue ceux qui sont censés mourir, il commence donc par les plus vieux et les plus malades, et poursuivra jusqu'à ce que tout le monde soit mort dans le Havre (Arthur inclus).

V) Conclusion

Il existe de nombreuses façons de terminer ce scénario, et celles-ci dépendront uniquement de vos joueurs. Toutefois une fois cette histoire terminée, vos joueurs peuvent avoir de nouveaux ennemis : Neuropharm et la Scientocratie mais également de nouveaux amis : les templiers, Squeeck, Arthur.

Vos joueurs ont très bien pu rajeunir (grâce au caisson de vitalité, à Arthur, ou un pouvoir qu'ils se sont découvert...) et cela peut même avoir des conséquences (ils sont trop jeunes, ils sont dépendants du procédé, etc.).

Bref à la fin de cette histoire, vous devez déjà avoir suffisamment de matériel pour enchaîner sur d'autres parties avec ces personnages. Et si vos joueurs ne veulent pas arder ces personnages, vous pouvez tout à fait en créer de nouveaux pour enquêter sur les précédents.



Retrouvez la suite du livre de règles du Jeu de Rôle ainsi que le roman, et des nouvelles autour de l'univers de Théorem, sur notre site: <http://theorem-univers.com> ou <http://www.agartha.fr>

