

Boucan d'enfer :

Une première campagne musicale pour Theorem pleine de bruit et de führer

I) Where the wild roses grow :

1) Introduction :

Ce scénario se déroule au début du mois de février (le mois de la semaine de la mode) et sert de mise en place à la campagne. Celui-ci va permettre aux joueurs de découvrir **Claude Krishner**, le grand méchant de notre histoire, et de ressentir le danger qu'il représente, sans pour autant leur permettre d'appréhender la menace réelle qu'il incarne. De plus, ce scénario introduit d'autres éléments de la saga, comme **Damien Goth** que l'on retrouvera entre autre dans le scénario de conclusion.

Pour l'ambiance musicale, on ne saurait que trop conseiller des albums de : *Saez*, *Raphael*, ou *Marylin Manson*, car ce sont les pères spirituels de Damien Goth et que son esprit plane sur toute cette histoire.



2) Mise en place de l'enquête:

L'histoire commence avec la mort de **Gabrielle Sebasto**, une fille ordinaire qui travaille comme croupière dans un casino. Joli petite blonde aux yeux bleus, elle vit seule dans un charmant petit appartement de 2 pièces dans la rue cardinet (17^{ème} arrondissement métro malesherbes)

Gabrielle possède un don de télépathie inconscient et a été découverte par les **Roses Croix** dans le cadre du **Projet Eveil** il y a de ça 6 mois. A l'époque, elle a été victime d'un accident arrangé et a du remplir un série de questionnaires ainsi que subir une batterie de tests.

Krishner sait tout de ses capacités mentales puisque c'est lui que les Roses Croix avaient chargé de superviser cette affaire. Lors de sa mission, il avait développé un désir quasi obsessionnel pour elle, c'est donc tout naturellement qu'il décide d'en faire sa première victime.

Gabrielle a déjà rencontré Krishner à l'hôpital, c'est le médecin qui l'a prise en charge suite à l'accident, il utilise ce prétexte pour la revoir et entrer chez elle. Il profitera de ce que celle-ci lui propose de boire quelque chose pour la droguer et accomplir sa sinistre besogne.

Comme c'est son premier meurtre Krishner perdra beaucoup de temps, il ira même jusqu'à violer Gabrielle post-mortem sous l'effet des excitants contenu dans l'hypothalamus. Après le viol, conscient du danger il fuira directement sans penser à supprimer les traces de son forfait, fournissant ainsi un échantillon de sa semence à la police. Cet échantillon sera malheureusement inutilisable pour le moment car Krishner n'a pas de casier (il permettra par contre de le confondre par la suite).

A l'exception de son sperme, celui-ci n'a laissé aucune trace car il portait des gants en cuir avant le meurtre et des gants de chirurgien ensuite(il a tout remporté avec lui).

Lorsque Gabrielle reprends conscience et voit son propre cœur battre devant elle, elle lance inconsciemment un cri télépathique de détresse. Seul les Existants dans un rayon d'un kilomètre à la ronde pourront l'entendre, il leur faudra d'ailleurs réussir un tirage de **Animalité+Endurance** pour ne pas vomir tripes et boyaux sous l'horreur de la vision. Dans celle-ci, les Existants partagent l'expérience qu'a Gabrielle de voir palpiter son propre cœur. Ils voient également furtivement la façade d'un immeuble (celui de Gabrielle). Le flash est très rapide et violent, il ne dévoile que peu d'informations, il faudra donc au joueur réussir un tirage de **d'Humanité ou Animalité + Attention ou Connaissance de la rue** pour trouver l'immeuble. Il faut au minimum une réussite moyenne pour arriver sur le lieu du meurtre et une réussite majeure permet même de croiser Krishner qui quitte l'immeuble (pas la peine de le dire aux joueurs à ce moment là, il faudra juste signaler au joueur, s'il revoit Krishner, qu'il l'a déjà vu quelque part). Si le joueur a raté son tirage de sang froid lors de la vision, il subit un malus de 3 sur sa recherche par la suite à cause de l'état nauséeux dans lequel il se trouve.

Introduction des personnages:

La façon la plus simple d'introduire vos personnages est de leur faire entendre l'appel télépathique de Gabriel. Ce n'est par contre pas forcément la plus intéressante, les joueurs seront probablement mieux intégré dans l'histoire s'ils ont une implication plus directe.

Dans le cas de personnage policier ou journaliste, ils peuvent avoir été envoyé par leurs supérieurs pour couvrir le meurtre. Dans le cas de personnages mafieux, ils peuvent travailler pour Carlini et être envoyé par Ophélie pour chercher les autres personnages. Sinon un



personnage peut tout simplement avoir un lien familial ou affectif avec la victime, voir être son voisin direct et arriver le premier sur la scène du crime.

Les infos que vos joueurs pourront apprendre sur le meurtre de Gabrielle:

Ce premier crime, avec ses quelques erreurs, laisse plusieurs infos sur le coupable. La victime connaissait son agresseur puisqu'elle l'a laissé rentrer et lui a offert à boire (*aucune trace d'effraction et deux verres sur une table dans le salon*). Le coupable a probablement prémédité son geste (*il portait des gants, il avait son matériel puisque les outils utilisés ne font pas partie de l'appartement, et avait aussi un soporifique, puisque le verre de Gabrielle est drogué*). L'assassin est très intelligent et a sûrement fait de hautes études de médecine (*la délicatesse de l'opération, les armes du crime qui sont sûrement composé d'instrument de chirurgie*). L'assassin est un malade sexuel (*il a violé la victime post mortem*). Le crime suit un modus operandi très précis probablement le fruit de longue cogitation de l'assassin. L'acte n'aura pas suffi à étancher ses besoins, il faut s'attendre à d'autres meurtres. Un témoin a vu quelqu'un une rue plus loin avec un peu de sang sur sa veste. Il décrit l'homme comme étant de taille moyenne, mais assez frêle, plutôt vieux et les cheveux gris. Il portait un costume marron, c'est pourquoi le témoin n'est pas sûr que ce fut du sang (si un joueur a croisé Krishner qui sortait de l'immeuble, la description correspond)

Note: Si jamais vos joueurs venaient à faire une recherche sur le rituel employé vous pourriez commencer à les aiguiller sur Urbain d'Amproie tout en restant vague.

Rendez-vous chez Ophélie Carlini :

Six jours après le meurtre de Gabrielle, les joueurs sont contactés par des Hommes de Carlini. Ceux-ci les emmènent de façon plutôt musclé à l'appartement **d'Ophélie Carlini**, place de l'hôtel de ville (1er arrondissement, métro hôtel de ville). Un somptueux 5 pièces de 200 mètres carré meublé luxueusement.

Ophélie s'excusera vivement auprès des joueurs pour les manières plutôt musclé dont ont fait preuves les hommes de son père mais à ses yeux l'importance de l'affaire excuse en partie ces procédés. Elle leur explique qu'elle est une voyante réputée consulté par de nombreuses personnalités importantes de la capitale dont elle ne peut citer les noms (cela dit elle est effectivement consulté par des notoriétés, stars comme hommes politiques). Son talent se manifeste par des visions lorsqu'elle touche la personne concerné. Toutefois, il y a deux jours, il lui est arrivé quelque chose de nouveau. Alors qu'elle venait de prendre sa douche elle a eu un flash, elle a vu : « *une robe de marié taché de*



sang, un cœur jouer une musique, et un toboggan en spirale qui monte et qui descend » à cette vision s'ajoute d'autres images qui lui ont permis de trouver vos joueurs. Ainsi si l'un est un flic chargé de l'enquête elle aura pu voir la balance de la justice, si l'un est journaliste elle aura vu une marre de sang faire place à une marre d'encre, etc

Le cœur a mis Ophélie sur la voie du meurtrier de Gabrielle, elle a donc supposé que les dernières images concernaient des personnes mêlé à l'enquête, et les premières la prochaine victime (*la robe de marié fait référence au fait que Tiéphaine aura l'insigne honneur de la porter à son prochain défilé, le cœur fait référence au rituel et à la chanson de Damien, et le toboggan en spirale à l'hélice d'ADN et à Helter Skelter: le grand chambard*)

Même si elle ne l'a pas compris, Ophélie n'a pas eu sa vision sans raison, l'approche de sa mort a permis à son pouvoir de lui montrer son propre futur, ce qu'elle n'avait jamais pu faire.

Ophélie demandera aux joueurs de faire leur possible pour trouver et sauver la prochaine victime. Elle se propose de les prévenir si elle voit autre chose. Si vos joueurs demandent une prédiction, Ophélie leur accordera, à vous de donner les éléments que vous souhaitez, le plus intéressant étant de leur donner des éléments concernant leurs personnages ou les futurs scénarii plutôt que de les aiguiller sur celui-ci. (*elle peut voir une terrible ombre noire attendant son retour, un oeil vert dont il faut se méfier, une guitare en forme de clé, une guerre qui couve, etc*)

Le lendemain de leur visite, Krishner appellera Ophélie. Elle le connaît car il fait partie de ses clients, Krishner avait pris contact avec elle sous une fausse identité il y a 7 mois dans le cadre du projet éveil. Il lui demandera un rendez-vous à domicile (ce qu'Ophélie ne fait que très rarement), prétextant que sa femme très affaibli aimerait la voir. Ophélie acceptera et déplacera un rendez-vous pour pouvoir le faire. Son chauffeur/garde du corps l'attendra dans la voiture devant le bâtiment : 7 Quai de la seine, 19ème, métro stalingrad, et c'est lui qui découvrira le corps environ deux heures plus tard.

Les infos que vos joueurs pourront apprendre sur le meurtre d'Ophélie:

Ce deuxième crime est nettement mieux préparé que le premier. Krishner n'a laissé aucune trace de lui dans la maison. Celle-ci appartient officiellement depuis près d'un an à une société fantôme: "**Elyseum**". Si le voisinage est questionné, les personnages découvriront que la maison n'a jamais été habité plus d'un mois en un an. Une fois de plus la victime semble connaître son agresseur (*si les joueurs arrivent à fouiller l'appartement d'Ophélie, ils découvriront dans son carnet de rendez-vous qu'elle en avait rajouté un à la dernière minute avec Krishner en décalant légèrement un autre rendez-vous. Ils découvriront également que Krishner a déjà eu d'autres rendez-vous dans les derniers mois*). Le crime était prémédité et préparé (*aucune trace dans la maison*), le tueur prend confiance, il arrive à se contrôler et donc devient plus dangereux (*aucun viol cette fois et le tueur avait prévu une sortie de secours ce qui lui a permis de ne pas être vu par le garde du corps d'Ophélie*). Si les joueurs cherchent des témoignages concernant la description de Krishner, ils trouveront un voisin qui l'a vu, mais ne se souvient rien de particulier. Sur "**Elyseum**" à moins d'avoir d'excellents contacts, ils n'obtiendront aucune information, le mieux qu'ils pourraient découvrir est que la société est une société écran contrôlé par les Roses-croix. La maison avait notamment servi à Krishner pour le projet éveil.

Si les joueurs font une recherche sur Claude Krishner, ils ne trouveront quasiment rien, celui-ci a tout abandonné il y a 6 mois lorsqu'il a quitté les roses-croix. Toutefois s'ils cherchent un

Krishner en rapport avec la médecine, ils pourront remonter jusqu'à son ancien service de La Pitié-Salpêtrière. Il pourront y obtenir une centaine de nom (incluant Gabrielle Sebasto et Tiéphaine Duval) de patients ayant subit tout une batterie de tests, mais également ceux des coloborateurs de Krishner(dont **Harmonie Batim**). Quelques uns travaillent encore dans d'autres services, mais n'ont plus aucun rapport avec Krishner(ils ne l'appréciaient d'ailleurs pas trop), quant à Harmonie, ils n'auront pas trop de difficulté à la trouver, mais celle-ci sera prévenu dès qu'ils commenceront à s'intéresser à elle.

3) Le plan de Claude Krishner :



Inspiré par ses croyances, Krishner veut médiatiser Damien Goth, ainsi que lui même en exorcisant ses propres pulsions. Il met donc en scène ses meurtres pour leur donner plus d'impact. En premier lieu, il s'inspire de la chanson « sombre désir » de Damien Goth pour tuer ses victimes ensuite, il choisit celles-ci de manière à ce que la première lettre du prénom de chaque victime compose le mot GOTH et enfin: il tue ses victimes à des endroits de Paris qui lui permettent de former un pentacle dont le sommet inversé est l'emplacement de la demeure de Damien Goth. Le plan de Krishner est simple: attirer l'attention sur Goth et se faire prendre avant de l'avoir tué. Le fait d'être capturé lui permettra de marquer les esprits et de devenir populaire. De plus, la tentative d'assassinat avorté sur lui ainsi que l'inspiration qu'il aura pu être pour un déséquilibré servira la réputation de Damien Goth. Bref, si le plan se déroule comme prévu, Claude et Damien gagneront tout deux énormément de réalité.

Le choix des victimes de Krishner a été fait à travers **le projet Eveil**, ce ne sont que des filles que Krishner a étudié et qui l'obsédaient. En les tuant, il exorcise ses pulsions sexuelles. Toutefois il ne violera que Gabrielle conscient du danger de se faire prendre que représenterait cet acte avec les autres. Krishner tuera selon un rythme régulier de 1 victime tout les 7 jours dans l'ordre du nom de Damien (Gabrielle, Ophélie, Tiéphaine, et Harmonie). Krishner a même prévu

des victimes de substitution pour chacune d'entre elle, au cas où il y aurait des empêchements (je ne détaille pas les victimes de substitution, il s'agit juste de femmes ayant des initiales similaires et habitant les zones nécessaires au bon déroulement du plan de Krishner)

Dès la mort de Gabrielle, Krishner s'apercevra qu'il a acquis son pouvoir. Il ne lui en faudra pas plus pour comprendre que c'est grâce au rituel. Il en déduit qu'il a fait le bon choix: que Goth est bien le messie du **Grand chambard** et que celui-ci s'adressait directement à lui: son apotro.

Le rituel de la symphonie Interne :

Ce rituel de 2h permet à son officiant de se gorger de la puissance mystique de sa victime. Pour cela, après avoir endormi sa victime, il faut lui ouvrir le ventre et le crâne. Après avoir ingéré l'hypothalamus de la victime, il faut la réveiller et écouter battre son cœur sortie du thorax. L'officiant a quelques secondes pour entendre la mélodie propre à sa victime avant que celle-ci ne décède. S'il l'entend, il a absorbé son être et donc son pouvoir si la victime en possédait un. Bien entendu pour réussir ce rituel il faut être particulièrement compétent en chirurgie afin d'une part de trouver l'hypothalamus mais aussi de réussir les opérations sans causer la mort du patient. L'hypothalamus agit sur l'officiant comme un puissant hallucinogène, et dope son système nerveux pendant une heure.

Outre sa difficulté, ce rituel a un coût, ainsi pour chaque réalisation de ce rituel, l'officiant perd 1 point en Humanité et gagne 1 point en Divinité. Et ce jusqu'à ce que le score d'Humanité ait

atteint 1. Bien entendu si le score d'Humanité de l'officiant était déjà égal à 1 le rituel ne lui coûtera rien, l'officiant était déjà suffisamment monstrueux pour que ce rituel ne change rien à sa personnalité.

Si jamais un de vos joueurs arrivait à comprendre le rituel voilà les tirages qu'il devrait réussir pour l'accomplir:

Divinité + médecine: il faut obtenir une grande réussite pour opérer correctement la victime

Divinité + Art(musique): il faut obtenir une Grande réussite pour entendre et comprendre la musique provenant de la victime.

Si le personnage n'obtient pas le résultat demandé pour chacun de ses tirages, le rituel ne fonctionne pas.

Si jamais vos personnages font des recherches sur le rituel, ils pourront remonter jusqu'à de vagues informations concernant **Urbain d'Amproie** mort en 1394 accusé de nécromancie qui aurait tué des gens selon le même modus operandis.

Sombre désir (Damien Goth):

*Ce matin m'est venu ce sombre désir
Ne faire qu'un avec toi, entre en moi mon amour
Tu sombres à mes côtés, et t'éveilles dans mes bras
Ton cœur entre mes mains, des larmes de sang coule sur ton visage*

*Cet obscur objet du désir est en toi mon amour
Cet obscur objet du désir je le prends pour toujours*

*Ton esprit me pénètre je m'en gorge
La mélodie de ton cœur coule en moi, c'est ma force
Je m'en abreuve, m'en saoule
L'ivresse de nos sentiments m'emporte*

*Cet obscur objet du désir est en toi mon amour
Cet obscur objet du désir je le prends pour toujours*

*Aujourd'hui tu n'es plus mon amour
Ta force coule en moi pour toujours
Ce qui nous lie nous appartient
Je suis nous à jamais*

(Note: la chanson est très à la mode en ce moment, c'est la première de Damien à devenir un tube, elle passe beaucoup à la radio et quasi tout le monde l'a déjà entendu au moins une fois)



4) les divers camps

La famille Carlini :

La famille Carlini est la plus puissante famille Mafieuse de Paris. **Ernesto Carlini** est un homme de 65 ans petit sec et malingre, qui dégage pourtant une grande énergie lorsqu'il s'énerve. Il ne quitte jamais son second: **Cartel** un homme calme à la voix posée qui contraste avec son physique colossal de boxeur. **Carlini** a gagné son pouvoir grâce au chantage, à la vente d'armes, au racket et au grand banditisme. Il n'est pas un domaine criminel auquel il ne se soit pas attaqué, et le destin a voulu qu'il mette au monde une fille doué d'un don très puissant de divination qui n'a fait qu'accroître son influence. Mais tout à une fin et aujourd'hui l'**UCRAM** a organisé une surveillance très étroite des activités de Carlini. Après la mort de sa fille, Carlini chargera des hommes à lui de retrouver le coupable, si jamais un de vos personnages à un profil de crapule : voleur, homme de main, assassin. Il sera sûrement plus facile de l'insérer dans l'histoire par ce biais. Le joueur pourra alors être aussi bien l'un des gardes du corps d'Ophélie, qu'une crapule que Carlini charge de retrouver l'assassin de sa fille.

Quoi qu'il en soit les joueurs auront affaire avec la famille Carlini, Ernesto voudra voir ceux que sa fille a envoyé chercher(ce qu'elle n'avait jamais fait) la veille de sa mort, il les tiendra d'une certaine façon comme responsable de sa mort et les chargera de résoudre l'enquête s'ils ne veulent pas y rester.

Les Roses croix:

Bien qu'ils soient mêlés à l'affaire d'une certaine façon vos joueurs ne devraient pas être confronté directement aux Roses croix. Toutefois en enquêtant sur Claude Krishner, la société Elyseum ou le projet Eveil les personnages attireront l'attention de **Henry Hamuel**. Même si celui-ci ne peut pas approuver les actions de Krishner, il ne peut pas non plus se permettre d'attirer l'attention sur les Rosicruciens il étouffera donc toutes les traces. Il peut toutefois discrètement aider les joueurs à se débarrasser de Krishner

Le projet Eveil: Ce projet mis en branle par les Rosicruciens en 2008 vise à recenser les Existants à pouvoirs en vue d'une utilisation future. Lorsqu'un Existant est localisé les responsables du projet mettent en place une surveillance et une étude complète de sa personne, ils organisent régulièrement de faux accidents afin d'attirer la cible dans un hopital et lui faire passer une batterie de tests. Plusieurs branches bien indépendantes les unes des autres s'occupaient du bon déroulement du projet, Claude Krishner gère celle basé dans l'hopital de la pitié-salpêtrière, assisté d'Harmonie Batim, il avait en charge une vingtaine d'infirmiers ignorant tout du but réel de leur travail. Grace à d'important pot de vin, les Rosicruciens obtiennent tout un département de l'hopital, complètement indépendant du reste de la gestion. La pitié n'a donc aucune trace de ce qui a été fait sous la direction de Krishner, ils n'auront qu'une liste de noms de ses collaborateurs incluant celui d'Harmonie, c'est d'ailleurs la seule qui pourra apprendre quelque chose aux joueurs, les autres employés trouvant juste que ce service faisait nettement plus d'examens que de coutumes et que Krishner n'était pas du genre sympathique. Le service de Krishner a été démantelé, six mois avant le début de notre scénario, sans raison officiel. Les

infirmiers ont été réaffecté dans les autres services de l'hôpital et Harmonie a disparu peu après Krishner, ainsi que tout leurs dossiers.

L'UCRAM (l'unité de coordination et de recherches anti-mafia)

Depuis plus d'un mois l'UCRAM est sur la piste de Carlini, ses équipes surveillent sans relâche la demeure de Carlini, mais aussi l'appartement de sa fille. De plus des enquêtes sont effectués sur toute personnes qui pénètrent ces demeures.

L'ensemble de l'opération est coordonné par le commissaire **Ronan Muris**, un fanatique dont le mariage est tombé en miette suite à la mort de sa fille lors d'un braquage des hommes de Carlini. Muris tient le vieux mafieux pour être personnellement responsable du désastre qu'est devenue sa vie, il fait donc de cette affaire une véritable vendetta.

Le second de Muris, le lieutenant **Hélène Garcia**, si elle est incorruptible est bien moins aveuglé par la haine que Muris et sera prête à aider les joueurs s'ils ont de bons arguments et s'ils respectent la loi.

A partir du moment ou les joueurs entreront en contact avec la famille Carlini, ils feront l'objet d'une surveillance appuyée par une brigade et si jamais Carlini tombe, les joueurs seront interrogés et considérés comme des criminels. Bien entendu, cela n'arrivera pas dans ce scénario, mais vous pourriez l'intégrer à des parties entre les scénarii de la campagne voir dans la campagne.

La surveillance ayant démarré depuis plusieurs mois, l'équipe de surveillance de l'appartement d'Ophélie a dans ses bandes des images des rendez-vous de Krishner avec Ophélie avant les assassinats, mais Muris est tellement obsédé par l'affaire Carlini qu'il fera pression pour que les bandes ne sortent pas de son service, entravant ainsi l'enquête de la crim sur le « serial killer ». Il faudra faire preuve de beaucoup de talents pour récupérer ces images.

5) Les personnages

A) Les victimes :

Semaine1 : **Gabrielle Sebasto** 20 Rue cardinet 17^{ème} métro malesherbes

Gabrielle est une modeste croupière des casinos Martouche. Joli petite blonde aux yeux bleus, elle vit seule dans un charmant petit appartement de deux pièces au troisième étage dans la rue cardinet (17^{ème} arrondissement métro malesherbes). Elle possède un don de télépathie inconscient.

- **Télépathie** : (score nécessaire :-8)

Description : Gabrielle peut lire les pensées superficielles de sa cible.

(1) **Objectif** : êtres humains (- 3)

(2) **Envergure**: Non Applicable : ce pouvoir affecte quelque chose d'abstrait. (0)

(3) **Durée** : Immédiat (0)

(4) **Cible(s)** : 1(0)

(5) **Portée** : en vue (-2)

(6) **Effets** : Savoir : Télépathie : lire les pensées de quelqu'un. (-3)

(7) **Dégâts** : Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

Note: Normalement Gabrielle ne peut pas communiquer avec son pouvoir, mais le choc de sa mort à temporairement modifier son pouvoir pour lui permettre d'appeler à l'aide.

Semaine2 : **Ophélie Carlini** 7 Quai de la seine 19^{ème} métro stalingrad

Age : 23

Animalité : 3 Humanité : 3 Divinité : 4

Compétences : Athlétisme 4, Culture générale3, Charme 4, Conduire 3, Esquive 1, Informatique 2, Langue 3, Nager 4, Poterie 3, Psychanalyse 2, Secourisme 2,

Avantage/Handicap : Grâce +4, Revenue +3, enfance heureuse+1, don +3, Code de l'honneur* – 3, ennemi –3, agoraphobe –5,

* *Code de l'honneur* : Ophélie est juste foncièrement gentille. Toujours prête à se couper en 4 pour les autres.

Ophélie est une jeune femme d'une trentaine d'année, superbe, une grande brune piquante aux yeux noirs envoûtant et à la poitrine généreuse. C'est une jeune fille aimable, gentille et pleine de vie, qui n'a jamais connu la misère et ne la souhaite à personne. Elle sait que son père trempe dans des affaires louches, mais ne se doute pas à quel point, et surtout n'a aucune idée qu'il a pu tuer des gens. La mort lui paraît une chose horrible et inconcevable et c'est pourquoi elle fait appel aux joueurs pour mettre fin aux crimes(elle est prête à les payer s'il le faut).

- **Divination** : (score nécessaire :-9)

Description : Ophélie peut obtenir une vision interprétable de sa cible par simple contact.

(1) **Objectif** : êtres humains (- 3)

(2) **Envergure**: Non applicable : ce pouvoir affecte quelque chose d'abstrait. (0)

(3) **Durée** : Immédiat(0)

(4) **Cible(s)** : 1(0)



(5) **Portée** : au touché (-1)

(6) **Effets** : Savoir : Prescience : savoir ce qu'il se passera dans le futur (-5)

(7) **Dégâts** : Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

Note: Normalement Ophélie ne peut utiliser son pouvoir sur elle même. L'approche de sa propre mort a pourtant balayé ce blocage même si Ophélie ne l'a pas compris.

Semaine3 : **Tiéphaine Duval** 18 Rue mercoeur 20ème métro voltaire

Note: A partir de la troisième victime, on pourra lire dans les journaux des allusions à la ressemblance entre le modus operandis de « L'arrache cœur » et la chanson « Sombre désir » de Damien Goth.

Age : 21

Animalité : 4 Humanité : 5 Divinité : 2

Compétences : Athlétisme 4, Attention 2, Biologie moléculaire 5, Culture générale 1, Charme 5, Déguisement 1, Etiquette 3, Langue 4, Nager 5, Psychanalyse 2, Système D 2,

Avantage/Handicap : Don+3, Grâce+4, Renommée+ 2, Revenue +1, enfant abandonné-2, complexé-2, orgueilleux-2, compulsion(vol)-3,

Tiéphaine a découvert son don très jeune. Jeune fille très belle et individuelle, elle cache de nombreux traumatismes infantiles et manque énormément d'assurance, elle est également très dépendante des personnes masculines plus âgées qu'elle (symbole de l'autorité paternelle qui lui a manqué). Malgré ses divers traumatismes, son pouvoir lui a permis de devenir un modèle reconnu.

Mannequin vedette de la collection Jean Paul Cartier, c'est elle qui aura l'honneur de porter la robe de marié à son défilé (les robes de mariés sont le clou d'un défilé, et c'est toujours un honneur pour un mannequin d'être choisi pour la porter). C'est à ça que faisait référence la vision d'Ophélie.

Krishner a prévu de la tuer chez elle, Tiéphaine le connaît bien car il est son médecin traitant, il lui a été conseillé lorsqu'elle a eu un ennui de santé il y a un an(à l'époque du projet éveil) et depuis elle lui est resté fidèle, elle a son numéro de téléphone portable et peut le joindre si besoin.

Le seul indice que possède les joueurs pour retrouver cette victime avant Krishner est la vision d'Ophélie, mais peut-être trouveront ils d'autres biais pour devancer le tueur, dans ce cas laissez les faire, mais n'oubliez pas que Krishner est déjà télépathe et voyant.

- **Éclat** : (score nécessaire :-9)

Description : Tiéphaine peut faire varier sa présence et ainsi peut passer d'une personne à l'aura majestueuse à une personne insignifiante en un instant.

(1) **Objectif** : êtres humains (- 3)

(2) **Envergue**: 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)

(3) **Durée** : 1 heure (-1)

(4) **Cible(s)** : 1(0)

(5) **Portée** : soi (0)

(6) **Effets** : Mutation : Transfiguration : ce pouvoir permet d'ajouter ou de soustraire le bonus de réussite du tirage aux futurs tirages de présence (-3)

(7) **Dégâts** : Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts



Semaine4 : **Harmonie Batim** 102 Avenue de Suffren 7^{ème} métro champ de mars

Age : 36

Animalité : 2 Humanité : 5 Divinité : 3

Compétences : Athlétisme 2, Attention 3, Bagarre 3, Connaissance de la rue 2, Chercher 2, Culture générale 2, Charme 1, Déguisement 2, Encaissement 2, Esquive 2, Informatique 3, Langue 2, Législation 5, Pistolet 4, Psychanalyse 2, Secourisme 3, Système D 3,

Avantage/Handicap : Don+3, Casse-cou+2, clarté de pensée+3, ennemi- 2, clown -2, frimeur -2,

Harmonie est une polymorphe qui travaille pour la DST (Direction de la Surveillance du Territoire). Elle a travaillé sur le projet Eveil directement sous les ordres de Krishner, c'est elle qui s'occupait de trouver les moyens pour faire venir les cibles à l'hôpital. Elle pensait connaître plutôt bien Krishner, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Pour autant, elle a du mal à voir en lui une véritable menace. Dans son ordinateur les joueurs pourront d'ailleurs trouver des fichiers codés sur le projet éveil. En entendant le nom des victimes, Harmonie a compris que ça avait un lien avec le projet. Lorsque Claude l'appelle pour en parler, elle trouve donc ça naturel. Si les joueurs fouillent les affaires d'Harmonie ils pourront trouver dans son carnet de rendez-vous qu'elle devait rencontrer un certain Krishner le soir de sa mort.

Si la police fouille avant eux, ils essayeront d'appréhender Krishner mais ne le trouveront plus.

La seule piste réelle offerte aux joueurs est l'emplacement des morts. Ils peuvent en déduire que cela forme un dessin particulier et ainsi où sera la prochaine victime, même si le lieu restera approximatif. Si jamais les joueurs arrivent à rencontrer Harmonie avant sa mort, et qu'ils l'interroge sur Krishner, elle leur dira que c'était un homme enfermé, plutôt solitaire et qui ne semblait pas s'amuser beaucoup. Sa seule passion, hormis le travail, semblait être les Beatles puisqu'il lui arrivait régulièrement d'en siffloter des airs. Il était également particulièrement prévenant avec Gabrielle Sebasto. Elle pourra enfin leur parler un peu du projet éveil.(rester vague quand même) et s'ils semblent vraiment de confiance peut-être abordera-t-elle le sujet des rosicruciens.

- **Polymorphie** : (score nécessaire :-8)

Description : Harmonie peut modifier son apparence pour une durée maximale d'une journée.

(1) **Objectif** : êtres humains (- 3)

(2) **Envergure**: 100 kilos, et 10 mètres carré (-2)

(3) **Durée** : 1 journée (-2)

(4) **Cible(s)** : 1 (0)

(5) **Portée** : soi (0)

(6) **Effets Mutation**: Altération (-1)

(7) **Dégâts** : Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

Semaine5 : **Damien Goth** 15 Rue dareau 14^{ème} métro saint jacques

Damien Vandegothen de son vrai nom, née en 196.. (la campagne s'étale sur un an, Damien doit avoir 33 ans lors de la dernière partie, sa date de naissance variera donc selon l'année ou vous



faite commencer vos parties.) Ce jeune chanteur commence à percer, il partage une vie plutôt calme(il s'amuse mais sans débordement illégaux) avec Bella Luciani une belle musicienne qu'il fréquente déjà depuis plusieurs années.

Damien avait tout pour vivre une enfance heureuse, des parents aimant, tolérant sans être laxiste, et croyant sans être dévot. Il était entouré d'amour et d'attention, ce qui fit de ses jours un véritable paradis, ce qui n'était pas le cas de ses nuits. Très jeune, Damien commença à faire d'horribles cauchemars. Tous tournaient autour du même thème: un homme, que Damien a nommé le croquemitaine faute de savoir son véritable nom, commet d'atroces sévices sur des personnes innocentes qu'il connaît ou non. Parfois cela semble se passer au moyen âge, et d'autres fois de nos jours. Une armée de psy n'a trouvée d'autres réponses à ses cauchemars qu'une violence refoulée par l'enfant à cause du trop gros laxisme de ses parents. Mais la vérité est tout autre.

Urbain d'Amproie, Negromage du 14ème siècle s'est réincarné en Damien et essaye d'en prendre le control. Seulement le talent particulier de l'enfant le rend très difficile à contrôler.

Pour combattre ses cauchemars, sa mère lui a offert une croix qu'il ne quitte jamais, convaincu de la force de ce talisman, il a activé son pouvoir de vecteur inconsciemment et a réussi à chasser Urbain pendant un temps. L'adolescence de Damien fut donc presque sans souci, même si celui-ci vivait dans la peur de voir réapparaître le croquemitaine. Vers ses 18 ans, il traîne avec des amis peu recommandable et accomplit de petits délits qui lui vaudront un casier judiciaire et une peine de prison avec sursis.

Pour se calmer il se lance dans sa musique et commence vite à percer dans le milieu. Il va puiser l'inspiration de ses textes au fond de lui et malheureusement c'est ainsi qu'il réveille accidentellement Urbain qui décide de tenter sa seconde chance.

Damien garde de sa jeunesse une certaine fougue et une foi en lui(il a vaincu son monstre). Il est convaincu d'être le meilleur dans ce qu'il fait, et son talent n'est pas là pour le contrarier dans cette idée.

Age : 32

Animalité : 4 Humanité : 3 Divinité : 6

Compétences : Athlétisme 2, Bagare 3, Baratin 3, Chant 5, Charme 4, Conduire 3, Connaissance de la rue 4, Crocheter 2, Culture générale 3, Encaissement 2, Esquive 3, Guitare 4, Intimidation 3, Langue 1, Législation 1, Vecteur 3

Avantage/Handicap : Grâce+4, vecteur +7, casier judiciaire-1, frimeur-2, orgueilleux-2, obsession-2, Malédiction- 3,

Malédiction :

Damien Goth est la réincarnation de Urbain d'amproie un puissant Negromage du 14ème siècle. Celui-ci essaye de s'emparer de la psyché de sa nouvelle incarnation afin de prendre le control du corps et ainsi de pouvoir revivre. Cela se traduit par des cauchemars horribles dont Damien nourri ses chansons, mais aussi par des tentatives de d'Amproie de prendre le control à la moindre occasion. Damien doit réussir un challenge de Divinité+Vecteur contre Divinité+Réminiscence de Urbain, à chaque fois qu'il a envie de faire du mal à quelqu'un. Chaque victoire octroie à Urbain un bonus pour son prochain essaie.



Obsession :

Damien ne quitte jamais la croix qu'il porte autour de son coup, il est persuadé que le diable qui peuple ses songes pourrait l'attraper si jamais il le faisait.

B) Le tueur:

- Claude Krishner :

Née en 1961, Claude a été élevée par une mère alcoolique et un père raté incapable d'assumer ses propres faiblesses. Claude fut donc élevée dans un dégoût profond du reste de l'humanité. Il n'eut de cesse d'étudier pour s'extirper du milieu dans lequel il vivait, et son dégoût du monde se muta peu à peu en racisme. Adolescent il découvre Mein Kampf, puis développe une véritable fascination pour Charles Manson. Il est convaincu de la justesse de sa doctrine, même s'il est également persuadé que Manson n'est qu'un imposteur et que c'est lui, Claude, qui a été choisi pour mener à bien le Grand chambard.

Après de brillantes études de médecine, il devient un médecin renommé, féru d'ésotérisme. Ses penchants secrets, sont toujours gardés au plus profond de lui, et seule une passion manifeste pour les Beatles peut encore le trahir. Sa renommée lui permet vite de pénétrer chez les roses croix et de se faire sa place. Il travaillera ainsi sous les ordres de Henry Hamuel au projet Eveil. Il a en charge une des équipes dont la mission est de découvrir et recenser des Existants dans Paris. Une fois les personnes découvertes, il devait sous un prétexte faussement officiel (recensement, sondage, etc) obtenir un maximum d'information de l'existant afin de remplir une banque de données.

L'opération fut un succès, mais Krishner quitta l'ordre peu avant qu'on l'en chasse pour ses convictions eugénistes. Il emporta avec lui une copie de la majeure partie des données du projet éveil.

Il efface toute trace de lui et prend directement contact avec l'œil vert pour leur revendre une partie des informations et travailler avec eux sur son grand projet. Conscient de son potentiel destructeur, ceux-ci le mettent à la tête d'une de leurs milices. C'est là que Krishner commence à mettre son plan à exécution.

Description :

De taille moyenne, mais assez frêle, Krishner est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux frisés poivre et sel, dont la vue déficiente l'oblige à porter en permanence une paire de petites lunettes cerclées de fer. Homme de goût, mais discret il s'habille en général de façons distinguées mais classiques, en nuance de marron. Son visage fermé et inexpressif est rehaussé par ses yeux bleus particulièrement inquisiteurs.

Age : 40

Animalité : 2 Humanité : 4 Divinité : 6

Compétences : *Biologie*4, *Connaissance de la rue* 2, *Culture générale*3, *Etiquette* 2, *Informatique* 1, *Langue* 2, *Médecine* 6, *Occultisme* 4, *Psychanalyse* 3, *Sorcellerie* 2, *Armes, attaque couteau* 1, *Attention* 4, *Chercher* 2, *Conduire* 3, *Discrétion* 2, *Esquive* 1

Avantage/Handicap : *Croyance*-5, *Cruauté*-2, *Triste sire*-2, *Revenue* +2, *chef d'un groupe*+4,



Croyance :

Krishner croit dans la doctrine de Charles Manson, même s'il est convaincu que celui-ci n'avait pas l'étoffe pour mener à bien la tâche qu'on lui avait confié. Ainsi, Krishner est convaincu que les Beatles étaient des prophètes et que John Lennon a été abattu pour éviter de provoquer le grand chambard: « Helter Skelter », la fin du monde dont parle les Beatles dans l'album Blanc et dont Charles Manson avait fait son dogme. Il est persuadé qu'un conflit raciale d'importance aura bientôt lieu et provoquera la fin des temps. Le but de Krishner n'est pas d'éviter ce désastre, mais bel et bien de le provoquer au plus vite et de s'assurer de prendre de cours ceux qu'ils considèrent comme les sous espèces afin de les dominer une fois pour toute.

Le plan :

Le plan de Krishner est simple, il voit en Damien Goth le nouveau Lennon, il veut lui donner la puissance d'accomplir le Grand Chambard.

Grâce à ses infos hérités du projet Eveil, Krishner obtient une liste de victime apte à rendre Goth plus médiatique. De plus, il garde du projet Eveil la conviction que le pouvoir naît de la popularité. Il compte ainsi devenir lui aussi populaire afin de gagner la puissance qui lui permettra de dominer les sous espèces lorsque Damien aura provoqué le Grand Chambard.

Pour sa mise en scène Krishner s'inspirera d'une chanson de Goth pour commencer à créer le mythe. Lorsqu'il découvrira que le rituel que lui a inspiré la chanson lui permet d'absorber le pouvoir de sa victime, il verra cela comme une confirmation divine de son projet ce qui le convaincra que Goth est bien le messie et qu'il s'adresse directement à lui.

Pendant que Krishner s'occupe de Goth, sa milice a en charge de semer le trouble au coeur des banlieus afin de favoriser l'apparition d'émeute raciale.

Pouvoirs :

Lorsque le premier scénario commence, Krishner n'a aucun pouvoir. Toutefois au fil de ses meurtres il récupérera les dons spécifiques de ses victimes. Ainsi s'il réussit à accomplir son plan comme prévu : dès le premier meurtre il est doté de Télépathie, au deuxième il est doué de voyance, au troisième il peut varier son charisme, et enfin au dernier il peut se transformer.

A la fin du premier scénario les sphères de Krishner ont évolué à cause du rituel, puisqu'il perd 1 en Humanité et gagne 1 en Divinité. (le fait que les victimes soit les bonnes ou pas ne compte pas, la perte d'Humanité tient au fait de devoir ouvrir le crane de sa victime, se nourrir de son hypothalamus et lui ouvrir le ventre pour arracher le cœur.)

C) Le clan Carlini

- Ernesto Carlini

Age : 63

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 1

Compétences : Attention 2, Bagarre 4, Culture générale 3, Connaissance de la rue 4,

Encaissement 4, Esquive 2, Intimidation 5, Langue 2, Législation 4, Psychanalyse 2, Pistolet 4,

Fusil 4, Système D 2



Avantage/Handicap : Revenue +6, chef d'un groupe +5, ennemi -4, prison -2, vieux jeu -3

Ernesto Carlini est un vieux renard rusé, il a bâti un empire à partir de rien et contrôle aujourd'hui tous les aspects du crime sur Paris, il n'est aucun domaine qui échappe à son influence. Son bien le plus précieux n'est autre que sa fille Ophélie; d'une part parce qu'il l'aime sincèrement, comme il aimait sa mère (morte dans une tentative d'assassinat le visant) et d'autre part parce que son pouvoir lui permet d'accéder à une notoriété supplémentaire et de façon légale qui plus est. Ernesto ne se sépare jamais de son garde du corps Cartel, il s'en sert pour faire impression et ne pas avoir à se départir de son rôle d'aimable vieillard.

- **Cartel** (garde du corps d'Ernesto carlini)

vrai nom: Richard Crémel

Age : 38

Animalité : 4 Humanité : 4 Divinité : 8

Compétences : Athlétisme 5, Attention 3, Bagarre 7, Culture générale 1, Connaissance de la rue 5, Encaissement 8, Esquive 4, Intimidation 5, Langue 2,

Avantage/Handicap : dépourvu d'imagination -2, don +3, géant +2, problème émotionnel -2 (peur de s'investir à cause de la mort de sa petite amie), volonté de fer +3, triste sire -2

Note: Cartel a développé une technique de combat très impersonnel qui lui permet de se battre en Divinité.

Cartel est un ancien boxeur réputé. Arrivé au sommet de sa carrière, il a tout abandonné pour devenir un modeste garde forestier et vivre heureux avec sa fiancée dans les Vosges. Lorsque Carlini a voulu se mêler de tournoi illégal de Freefight à portée mondiale il lui fallut un champion de taille. Il songea immédiatement à Cartel et fit tout pour le convaincre d'accepter, ce qui coûta sa vie à la fiancée de Cartel. Comme prévu Cartel devint champion du tournoi, il gagna ainsi suffisamment la confiance de Carlini pour devenir son bras droit. Mais Cartel n'a rien oublié, s'il a perdu tout goût à la vie, il n'y a une chose qu'il n'oubliera jamais: son désir de vengeance. Un jour, il fera payer Carlini. En attendant, il se comporte comme le plus zélé des bras droits.

Horloge : (score nécessaire :-8)

Description : Cartel a un sens du rythme inné, cela lui permet de connaître l'heure en permanence, mais surtout lors d'un combat de se synchroniser avec son adversaire et ainsi de prévoir ses actions. Ajoutez le bonus de réussite à tous les tirages de combat concernant l'adversaire ciblée. .

(1) **Objectif** : un flux (- 3)

(2) **Envergne**: Non applicable : ce pouvoir affecte quelque chose d'abstrait. (0)

(3) **Durée** : Immédiat(0)

(4) **Cible(s)** : 1(0)

(5) **Portée** : Non applicable : la distance n'est pas en jeu dans votre effet

(6) **Effets** : Savoir : Omniscience : acquérir des informations académiques que l'on ne possède pas (-2)

(7) **Dégâts** : + 8 aux dégâts (- 3)



- Homme de main de carlini :

Age : 30/40

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 1

Compétences :

Athlétisme 3, Attention 2, Bagarre 4, Connaissance de la rue 4, Culture générale 1, Encaissement 4, Esquive 3, Intimidation 3, Langue 1, Législation 1, Pistolet 4, fusil mitrailleur 3, Système D 1

Note: les hommes de Carlini sont des professionnels sérieux et entraînés. Ils sont terrifié par leur patron et ne prendront jamais le risque de se le mettre à dos. Ce sont essentiellement de grosses brutes armées qui se considèrent au-dessus des lois.

D) L'Ucram:

- Ronan Muris :

Age : 48

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 1

Compétences :

Athlétisme 4, Attention 2, Bagarre 4, Connaissance de la rue 3, Chercher 2, Culture générale 2, Encaissement 4, Esquive 1, Informatique 2, Intimidation 3, Langue 2, Législation 6, Pistolet 5, fusil 4, Psychanalyse 1, Secourisme 2, Système D 2,

Avantage/Handicap : colérique(-2), dépendance alcool(-3), chef d'un groupe (+5)

Le commissaire Muris était l'un des policiers les plus efficace de France jusqu'à ce qu'un drame vienne bouleverser sa vie. Epoux et père comblé, il perd sa fille en bas age lors d'un Hold-up raté des hommes de Carlini. Le drame lui fait perdre l'esprit, il commence à sombrer dans l'alcool, mais surtout développe une véritable obsession pour Carlini. Cela lui coute son mariage, ne lui laissant plus que la vengeance. Il n'a désormais plus d'autres objectifs que de faire tomber le malfrat. Il est prêt à tout pour ça.

- Hélène Garcia

Age : 32

Animalité : 2 Humanité : 3 Divinité : 1

Compétences :

Athlétisme 2, Attention 3, Bagarre 2, Connaissance de la rue 4, Chercher 3, Culture générale 4, Encaissement 2, Esquive 3, Informatique 4, Intimidation 1, Langue 3, Législation 4, Pistolet 3, Psychanalyse 3, Secourisme 3, Système D 1,

Avantage/Handicap : enfance heureuse(+1), chance(+3), Casse-cou(+2), Utopiste(-2), anorexique(-3), dépendance tabac (-1)

Hélène est une excellente policière et une belle femme à l'avenir prometteur. Formé par Muris elle fait aujourd'hui tout pour le couvrir même si elle n'enfreindra jamais la loi pour autant.

- Homme de l'UCRAM:

Age : 30/40



Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 1

Compétences :

Athlétisme 3, Attention 2, Bagarre 3, Connaissance de la rue 2, Chercher 3, Culture générale 2, Encaissement 3, Esquive 2, Informatique 2, Intimidation 2, Langue 2, Législation 3, Pistolet 4, Psychanalyse 1, Secourisme 2, Surveillance 3, Système D 1

Note: Si les membres de la brigade de Muris ne sont pas nombreux(une dizaine), ils sont par contre la crème de la profession, ce sont des spécialistes de la surveillance: écoute, filature, etc. et savent aussi bien réfléchir qu'agir.

5) Le final:

Krishner ne va pas tuer Damien Goth, juste faire semblant, il espère bien que quelqu'un aura compris que Damien est la cible finale et l'arrêtera au moment fatidique, dans le cas contraire Krishner préviendra de façon anonyme la police que quelqu'un vient de pénétrer illégalement chez Damien Goth juste avant de passer à l'acte.

Si les joueurs veulent l'arrêter, Krishner se défendra mais pas suffisamment pour s'enfuir, par contre s'ils veulent sa mort, il prendra la fuite jusqu'à ce qu'un policier l'arrête.

Si les joueurs sont arrivés après la police pour le quatrième meurtre, la police sera présente pour arrêter Krishner chez Damien Goth.

Si jamais il advenait que Krishner meurt durant la scène finale, cela n'est pas un souci car un génie du mal prévoit toujours tout comme nous allons le voir dès le scénario suivant.

Retrouvez la suite des règles du Jeu de Rôle ainsi que les premiers chapitres du roman et des nouvelles inspirées de l'univers sur notre site: <http://theorem-univers.com> ou <http://www.agartha.fr>

