

Boucan d'enfer :

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

II) Where is my mind ? :

1) Mise en place:

a) Introduction:

Deux mois se sont écoulés depuis que Mc Kaos a contacté vos joueurs. Des rumeurs commencent à prétendre que Krishner n'est pas mort. Damien a signé avec un nouveau manager : **Dave Moreno**, l'associé de **Louis Philippe Portmarie**. Celui-ci lui a fait sortir un nouveau single : « Dark Passenger »(voir l'annexe). Tout comme « sombre désir », le morceau passe immédiatement premier des charts et provoque une vive polémique. En effet, si Damien dit retranscrire dans cette chanson ce qu'il a ressenti en sachant un tueur sur ses traces (en fait il ne fait que parler de la présence obsédante d'Urbain dans son crâne), nombreuses personnes trouvent que l'on peut interpréter la chanson comme un hymne à la gloire du racisme et nombreux militants d'extrême droite se sont effectivement approprié la chanson.

Selon le déroulement du deuxième scénario, si **MC Kaos** est toujours vivant et a remporté la battle : « *Black in bac* » fait un carton, s'il est mort l'album sans perdre la batte(en la gagnant ou en mourant avant) l'album explose à titre posthume, et sinon c'est **La Yen** qui devient la nouvelle référence du rap français et cartonne avec son album : « *Star sino rien* ». Quoi qu'il en soit **Louis Philippe Portmarie** sera producteur de l'album.

Ce scénario diffère un peu des précédents puisqu'il est cette fois plutôt orienté action. L'enquête, qui doit se résoudre facilement, n'est qu'un prétexte pour faire tomber les joueurs dans un piège et pour leur faire découvrir la véritable menace que peu représenter « l'œil vert ». Pour l'ambiance musicale, je préconise cette fois du pop rock un peu punchy.

b) Début du scénario:

Un soir, vers 22h, vos joueurs reçoivent un appel paniqué de **Louis Philippe Portmarie**. Celui-ci leur demande de le rejoindre sur le champ dans sa société, il a un travail à leur proposer, cela ne leur prendra qu'une journée et il est prêt à débours 50 000 euros par personne (il y a une certaine marge de négociation car il ne compte pas payer de toute façon). Il refuse de discuter au téléphone jugeant l'affaire trop sensible.



Lorsque les joueurs arrivent à **Classical International Production**, ils découvrent une société plutôt aisée. La secrétaire les envoie dans le bureau de **Louis Philippe Portmarie**, en avançant dans le long corridor menant à son bureau, ils peuvent découvrir les multiples disques d'or de la société. Plusieurs, les plus anciens, sont au nom de **Jean Eustache de Parvis** (voir scénario n6) les plus récents sont au nom de **MC Kaos** et de **Damien Goth**.

Une fois les joueurs installés dans son bureau, ils peuvent constater que **Louis Philippe Portmarie** porte des ecchymoses. Sans plus tarder, il leur explique son problème. En début de soirée, il s'est fait agresser et dépouiller. Il pourrait, bien entendu, contacter la police mais ce qu'on lui a dérobé est d'une valeur inestimable et concerne la sécurité nationale. En effet, **Louis Philippe Portmarie** explique au joueur qu'il travaille pour l'armée depuis un certain temps et qu'il vient de terminer une étude pour eux. Il a découvert le moyen d'influencer les gens par le son. Tous les résultats de son étude se trouvent dans sa mallette qui lui a été dérobée ce soir. **Louis Philippe Portmarie** estime que sa mallette résistera au moins une journée à toute tentative d'ouverture, mais au-delà il ne garantit rien. C'est pour cela qu'il demande aux joueurs de lui rapporter la mallette dans moins de 24 h et qu'il leur propose 50 000 euros par personne pour cela. Il n'hésitera pas à monter les enchères s'il sent une réticence, de toute façon, il ne compte pas payer. Il pourra par contre offrir une avance de 10 000 par personne si ça peut aider, mais les joueurs doivent commencer leur enquête maintenant.

c) Ce qu'il s'est passé :

Louis Philippe Portmarie a terminé depuis peu ses recherches, il ne travaille absolument pas pour l'armée mais uniquement pour l'œil vert et sa mallette ne contient pas l'ensemble des données, mais juste suffisamment pour pouvoir contrer sa découverte.

En début de soirée, **Louis Philippe Portmarie** a dû se rendre dans un de leur studio d'enregistrement pour chercher un enregistrement d'un des albums qu'ils ont en préparation (aucune importance : un best of de classique quelconque). Juste avant de partir, il a prévenu : son associé : **Dave Moreno**, sa femme : **Cynthia Portmarie** et son assistant : **Eric Meurice**. Seules ces trois personnes pouvaient prévenir une équipe à temps pour organiser le vol. Et en effet, dès qu'il en fut informé **Eric Meurice** prévient ses collègues Rosicruciens pour qu'ils puissent s'emparer de la mallette de **Louis Philippe Portmarie**. Pourquoi l'assistant trahit-il ainsi son employeur ? Tout simplement parce qu'il n'est pas lui-même. **Eric Meurice** a été victime d'un accident, il y a un mois, il est actuellement dans le coma à l'Hôtel Dieu. **Harmonie Batim**(ou sa sœur jumelle : Prudence), que les joueurs ont déjà rencontrée dans le premier scénario, a pris sa place depuis pour accomplir une mission au nom des Rosicruciens.

2) Déroulement:

a) Chronologie



19h : Louis Philippe Portmarie décide de passer au studio pour valider un enregistrement. Il prévient sa femme, son assistant et son associé. Départ de **Louis Philippe Portmarie** pour le studio situé dans le 18ème.

19h10 : le faux **Eric Meurice** (Harmonie Batim) se rend aux toilettes et téléphone à son équipe

(On peut la voir aller aux toilettes sur les caméras). Il quitte ensuite le bâtiment pour retourner à son appartement.

19h30 : arrivé de **Cynthia** dans les locaux de **Classical International Production** à la demande de Dave.

19h50 : Un van noir arrive dans le parking du studio et se gare de manière à pouvoir surveiller l'entrée. Personne ne sort du van.

20h : la voiture de **Louis Philippe Portmarie** arrive dans le parking du studio, le van démarre et se dirige lentement à la rencontre du véhicule. **Louis Philippe Portmarie** se gare et descend de sa voiture, deux hommes en noir cagoulés jaillissent du van, l'immobilise, l'assomme et lui dérobe sa mallette. Les deux hommes remontent sans attendre dans le van qui quitte le parking sans attendre. Les caméras du parking filment tout, l'agression dure 2 min à peine. La plaque d'immatriculation est lisible et mène à un van volé la veille de l'agression.

Les joueurs pourront retrouver le van abandonné dans un entrepôt à l'abandon proche du monastère de Sainte espérance.

20h10 : **Cynthia** quitte les locaux de **CIP** après avoir couché avec **Dave**

20h30 : le faux **Eric Meurice** quitte son appartement après avoir fait disparaître le peu de preuve qu'il aurait pu laisser derrière lui.

21h : **Louis Philippe Portmarie** revient à son bureau de **Classical International Production**. Il croise **Dave** sur le départ.

22h : **Louis Philippe Portmarie** fait appeler les joueurs.

b) L'enquête :

Ce que doivent découvrir les joueurs : Quelqu'un a pris la place d'**Eric Meurice** et ce quelqu'un avait des rapports avec le « monastère de Sainte Espérance ».

Comment peuvent-ils le découvrir :

- La réceptionniste de **Classical International Production**, qui avait flirté avec Eric, le trouve suspect depuis un mois.
- La concierge d'Eric Meurice le trouve bizarre depuis un mois, ses habitudes ont changés, il ne la salue plus, il n'essuie plus ses pieds avant de monter l'escalier, « un vrai loubard ».
- L'appartement d'Eric Meurice a visiblement été entièrement nettoyé récemment (de toutes évidences pour faire disparaître des traces). En fouillant les poubelles de l'immeuble les joueurs pourront trouver le sac-poubelle fraîchement jeté par le faux Eric avec l'adresse du monastère sur un post-it froissé.
- Le vrai téléphone portable d'Eric se trouve dans son appartement. Harmonie en avait changé en expliquant que l'ancien avait été détruit dans son accident. Si les joueurs essayent de localiser le téléphone du faux Eric, ils le trouveront dans une benne à ordures proche d'un entrepôt abandonné dans lequel ils trouveront le van des agresseurs.

- En regardant la vidéo de l'agression de Louis Marie, les joueurs pourront voir la plaque d'immatriculation du camion. Avec de bons contacts dans la police, le camion peut-être retrouvé dans un entrepôt à l'abandon. Les agresseurs ne sont jamais sortis de l'entrepôt, pour cause un accès aux égouts mène directement au monastère.

c) Lieu

Classical International Production :

Située dans le 15^{ème} près du métro/RER Javel, CIP est une tour de verre de 10 étages où se trouve toute l'infrastructure de la société : allant de la comptabilité, au service de communication. Le bureau de **Louis Philippe Portmarie** se trouve au dixième étage ainsi que celui de son associé et de leurs bras droits respectifs.

L'appartement de Louis Philippe Portmarie :

Appartement luxueux de près de 200 mètres carré au troisième étage d'un immeuble Haussmannien de 5 étages dans le 16^{ème}. Il est meublé dans un style ancien très tape à l'œil. Louis Philippe y vit seul avec sa femme Cynthia. On peut également y croiser leur personnel de maison. Le couple n'a en apparence rien à se reprocher, mais si les joueurs venaient pour une raison inconnue à fouiller l'appartement, il pourrait trouver dissimuler dans le Bureau de Louis Philippe un petit cabinet de magie (grimoires et accessoires)

L'appartement de Dave Moreno :

Appartement très luxueux de près de 300 mètres carré situé dans une tour high-tech sécurisée de 20 étages du quartier de la défense. L'appartement est meublé dans un style très moderne et sert de garçonnière à Dave qui fait se succéder les compagnes nuit après nuit.

L'appartement d'Eric Meurice :

Petit appartement situé dans un vieil immeuble avec cour intérieure du 18^{ème}. L'immeuble n'a que 5 étages et est farouchement gardé par une concierge maniaque. L'appartement d'Eric est au second, c'est un modèle d'ordre et de propreté » (un peu trop d'ailleurs voir la partie enquête)

Le monastère de Sainte Espérance :

En plein Paris, dans le quatorzième, en bordure de Montrouge, ce petit monastère abritant une cinquantaine de frères est aux mains des Roses croix de longues dates. La majorité des moines sont des existants que les Rosicruciens espèrent convaincre, une bonne dizaine sont des chevaliers totalement opérationnels, les autres sont de simples reflets (Non éveillés) dont les idées font d'eux des sympathisants naturels des Roses croix, et enfin l'abbé **Esteban Juajez** et son prieur **Pierre Leonin** sont de puissants sorciers.

Harmonie (ou sa sœur) s'y cache avec les trois hommes (des chevaliers) qui ont agressé Louis-Marie en attendant que l'abbé ait ouvert la mallette afin qu'elle puisse en ramener le contenu son supérieur : **Henry Hamuel**. Le monastère comprend : une Chapelle, une infirmerie, un réfectoire, un cellier, une cuisine, un dortoir avec des cellules individuelles, un potager, et une salle de travail commune. En dehors de ces salles accessibles à tous, le monastère comprend également : une salle d'arme (qui sert pour l'entraînement et dans



laquelle vos joueurs pourront récupérer toutes sortes d'armes et d'armures à votre discrétion), une bibliothèque ésotérique (assez complète, dans laquelle vos joueurs pourraient récupérer un/des grimoires, à votre discrétion), le bureau de l'abbé, la chambre de l'abbé et la chambre de son prieur. Ces dernières salles ne sont accessibles que de l'abbé, son prieur et les chevaliers. Tous possèdent une clé. Harmonie réside dans cette partie actuellement

Il n'est pas très dur de pénétrer le monastère, il y a un accès dans les égouts qui relie le cellier à l'entrepôt, il n'est pas très compliqué d'escalader la façade pour sauter à l'intérieur. En fait les Rose-croix considèrent que personne ne serait assez stupide pour s'introduire dans leur monastère. C'est compter sans vos joueurs.

3) Les personnages :

a) personnages principaux:

- Louis- Philippe Portmarie

(voir scénario précédent : Gangsta's paradise)

Louis Philippe vient d'adapter sa routine familiale à une application plus massive, il est capable désormais de contrôler toute une foule par la musique. S'il contacte vos joueurs c'est qu'il a entendu parler des déboires de Krishner et qu'il veut se faire mousser en se débarrassant d'eux. Récupérer la mallette intacte serait pour lui un gros plus car cela garantirait l'efficacité des futures utilisations de sa trouvaille. Il se montrera plutôt courtois vis-à-vis de vos joueurs même s'il n'hésitera pas à rappeler qui est le patron lorsqu'ils n'iront pas dans son sens.

Age : 57

Animalité : 2 Humanité : 3 Divinité : 5

Dés de Ka: 3

Existence: 60

Compétences : Art(musique)5, Baratin 3, Charme 4, Conduire 3, Culture générale 5, Encaissement 2, Esquive 3, Etiquette 3, Informatique 3, Intimidation 3, Langue 6(anglais, allemand,italien,japonais, grec, hébreu), Méditations 3, Occultisme 4, Politique 2, Psychanalyse 2, Sorcellerie 4

Avantages/Handicaps : Revenue +5, Membre d'un groupe (L'oeil Vert) +5, Renommée +4, Sorcier +7, Froussard -2, Obèse -2, Secret -3, Souffle court -2, Triste sire -2,

Routine:

- **Cantate**: (score nécessaire :-13)

Description : Philippe tient cette routine de ces ancêtres, elle consiste à envoûter ses victimes grâce à son chant, il peut ainsi soumettre un être humain à ses envies et les rendre aussi bien apathique que fou furieux. Philippe peut uniquement par ce biais inspirer un sentiment et une cible, mais rien de plus compliqué.

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

(2) **Envergure**: 1 tonne, et 100 mètres carrés (-3)

(3) **Durée** : 1 heure (-1)

(4) **Cible(s)** : 10 (-3)

(5) **Portée** : en vue (-2)



(6) Effets Contrôle: talent (-1)

(7) Dégâts : NA

Secret: Pour le compte de l'oeil vert, Louis Philippe est responsable de diverses expériences ayant coûté leur vie à de nombreuses victimes humaines.

b) personnages secondaires:

- Dave Moreno

Le jeune associé (la trentaine) de Louis-Philippe. Également membre de l'œil vert, c'est un être pervers et manipulateur qui prend du plaisir à pervertir les gens. Éveillé, il possède un pouvoir corrompeur qui lui permet par simple touché d'influencer les choix des gens. C'est ainsi qu'il a réussi à faire de Cynthia une femme infidèle et dépravé. Il n'a rien à voir dans l'agression, il était occupé à coucher avec Cynthia à ce moment. Il ne craint absolument pas son associé et pourrait le tuer remords si celui-ci commencé à devenir gênant. Il ne cherchera pas à cacher sa liaison avec Cynthia si jamais les joueurs l'interrogent à ce sujet.

Age : 31

Animalité : 4 Humanité : 2 Divinité : 3

Dés de ka : 3

Existence : 45

Compétences : Culture générale 3, Etiquette 3, Informatique 2, Langue 2, Législation 3, Occultisme 4, Pistolet 1, Musique 2, Athlétisme 2, Attention 2, Bagarre 2, Charme 4, Conduire 3, Encaissement 2, Esquive 2, Intimidation 2, Méditations 2, don 3

Avantages/Handicaps : don(+5), volonté de fer(+3), cruauté(-2), don Juan(-2), frimeur(-2), orgueilleux(-2), Membre d'un groupe(+ 5),

- Depravation : (score nécessaire :-8)

Description : Dave peut manipuler les émotions d'une personne pour une durée d'une heure par simple contact de la main. Il s'en sert essentiellement pour provoquer des émotions forte telles que désir, peur ou colère.

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

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

(3) **Durée :** 1 heure (-1)

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

(5) **Portée :** au touché (-1)

(6) **Effets** Contrôle: talent (-1)

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

- Cynthia Portmarie

La jeune femme de Louis Philippe est un ancien mannequin de 23 ans, une superbe rousse aux cheveux court et au corps parfait. Ils sont mariés depuis 2 ans et elle l'aurait quitté depuis longtemps s'il n'était pas aussi riche. C'est une femme trophée qui s'ennuie à mourir à la maison et rêve d'évasion. Cynthia est énergique et plutôt futé mais complètement vénale. Ces derniers temps, elle s'est laissé séduire par l'associé de son mari (elle s'est complètement



laissé rabaisser sans vraiment comprendre pourquoi. Elle est sous l'influence du pouvoir de Dave). Ils couchent régulièrement ensemble, c'est d'ailleurs ce qu'il faisait dans le bureau de Dave lorsque Louis-Philippe s'est fait agresser (consulter les caméras permettra de montrer Cynthia se réajustant en sortant discrètement de son bureau). Elle essaiera de couvrir sa liaison avec Dave, mais c'est une piètre menteuse (si Louis Philipe n'a rien découvert c'est uniquement parce qu'il s'en moque)

- Harmonie (ou Prudence) Batim :

(voir scénario précédent : Where the wild roses grow)

Si Harmonie à réchappé au premier scénario, vous pouvez utiliser le personnage, sinon sa sœur jumelle Prudence, qui sait presque tout d'elle fera parfaitement l'affaire. D'autant qu'elle partagera sûrement une certaine haine de Krishner avec vos joueurs.

Harmonie, ou sa sœur, a été engagée par Henri Hamuel pour découvrir le projet de Louis Philipe et le contrecarrer si besoin. Elle sait qu'il connaît Krishner et travaille avec lui à l'occasion. C'est une femme plutôt ouverte et compatissante, mais qui se révélera sans pitié avec des sympathisants de l'œil vert.

Age : 36

Animalité : 2 Humanité : 5 Divinité : 3

Dés de ka : 3

Existence : 40

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, Don 5

Avantages/Handicaps : Don+5, Casse-cou+2, clarté de pensée+3, ennemi- 2, clown -2, frimeur -2, Membre d'un groupe(+ 5),

- 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

Esteban Juajez : abbé de Sainte Espérance

Membre des Roses croix, ce vieil homme sage est un puissant sorcier. Il sera très curieux d'en apprendre plus sur les joueurs et sera prêt à les aider si ceux-ci suivent le bon chemin.

Age : 83 ans

Animalité : 1 Humanité : 5 Divinité : 6

Dés de ka : 4

Existence : 60



Compétences : Culture générale 5, Enseigner 4, Etiquette 2, Langue(langues mortes) 4, Occultisme 6, Système D 2, Athlétisme 1, Attention 3, Chercher 4, Commandement 2, Encaissement 3, Esquive 2, Intimidation 2, Méditations 6, Nager 1, sorcellerie 8

Avantages/Handicaps : sorcier(+7), vieux singe(+ 2), foi (+1), phobie(- vari), Vieux jeu(-3), Arthritique(-2), Boulimique(-2), chef d'un groupe(+ 4), Membre d'un groupe(+ 5),

Routine

- **Lumière divine :** (score nécessaire :-17)

Description : l'abbé peut générer une lumière aveuglante en forme de croix qui assomme les incroyants qui lui font face.

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

(2) **Envergure:** 1 tonne et 100 mètres carré (-3)

(3) **Durée :** immédiat (0)

(4) **Cible(s) :** 10 (-3)

(5) **Portée :** en vue (-2)

(6) **Effets création :** Illusion (-1)

(7) **Dégâts :** + 16 au dégâts (-5)

restriction : (bonus de +5)

-2 : La lumière n'a d'effet que pour les gens qui veulent nuire à l'abbé.

-3 : Les dégâts ne sont que des dégâts assommants

Pierre Leonin : prier de Sainte Espérance

Membre des Roses croix, Pierre est un jeune sorcier en formation auprès du vénérable Esteban. D'un caractère un peu vif et hautain, il est également au monastère pour voir son caractère s'adoucir. Malgré qu'il soit débutant, c'est un sorcier très prometteur.

Age : 21 ans

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 3

Dés de ka : 3

Existence : 35

Compétences : Bagarre 3, Connaissance de la rue 2, Culture générale 3, Langue(langues mortes) 2, Occultisme 3, Système D 2, Athlétisme 1, Attention 2, Chercher 3, Encaissement 1, Esquive 2, Méditations 2, secourisme 2, sorcellerie 3

Avantages/Handicaps : enfant prodige(+3), sorcier(+7), Enfant abandonné(-3), phobie(- 2 chat), complexé(-2), étourdi(-2), révolté(-2), Membre d'un groupe(+ 5)

d) personnages d'ambiance:

Corinne : Responsable de l'accueil de Classical International Production

Corinne est une working girl acharné, jolie femme, elle ne vit que pour son travail et compte bien gravir tous les échelons. Elle sait tout ce qui se passe à CIP. Elle a eu une aventure avec Eric juste avant qu'il soit remplacé, elle a excessivement mal pris le fait qu'il fasse comme si rien ne s'était passé ensuite (puisque la remplaçante d'Eric ne le savait pas). Elle est persuadée que l'accident est un mensonge. Elle n'aime pas non plus Dave qu'elle trouve trop séducteur, à la limite du harcèlement.



Magda : secrétaire personnelle de Dave

Superbe blonde au corps de rêve, Magda à tout de la dominatrice pourtant, soumise au pouvoir et aux lubies de Dave depuis plusieurs mois, elle n'est plus qu'un petit jouet entre ses mains. Elle pourrait donner sa vie pour lui. C'est d'ailleurs un peu ce qu'elle fait déjà puisqu'elle n'a aucune vie en dehors de son travail et aucune ambition à part servir pour Dave. Magda se montrera particulièrement méfiante et désagréable envers les joueurs, elle n'aime pas qu'on lui fasse perdre son temps, et surtout pas celui de Dave.

Marguerite : Concierge d'Eric Meurice :

Marguerite est une vieille femme acariâtre qui considère son immeuble comme SON immeuble et ne tolère pas la moindre incartade. Proche d'Eric qu'elle considérerait comme un fils (c'est un garçon très obéissant) elle l'a trouvé très bizarre ces derniers temps et craint qu'il ne file un mauvais coton depuis son accident. Elle possède les clefs de son appartement si besoin, mais ne les confiera pas sans une excellente raison.

Moine de Sainte espérance :

Ce sont des hommes ordinaires venus œuvrer pour l'amour de dieu. Ils ne sont pas au courant de ce qu'il se passe vraiment dans le monastère même s'ils sont conscients qu'il se passe quelque chose.

Chevalier de Saine espérance :

Ce sont des éveillés, des hommes entraînés pour protéger le monastère et l'abbé, mais aussi pour accomplir des missions coup de poing.

Age : 30/40

Animalité : 1 Humanité : 3 Divinité : 3

Dés de ka :2

Point d'existence : 30

Compétences : Athlétisme 3, Attention 2, Bagarre 4, Connaissance de la rue 2, Conduite 3, Culture générale 3, Encaissement 4, Esquive 3, Intimidation 3, Occultisme 2, Pistolet 4, fusil mitrailleur 3, Système D 1

- Homme de main de l'œil vert :

Age : 30/40

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 1

Dés de ka :2

Point d'existence : 30

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



Note: les hommes de l'œil vert sont des professionnels sérieux et entraînés. Ils sont terrifiés 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.

Fin de l'histoire :

Louis Philippe donne rendez-vous aux joueurs dans les docks où il prétend tourner le dernier clip de la Yen. C'est en fait un piège, il attend les joueurs avec une escouade de cinq hommes en armes.

Louis Philippe attend les joueurs en jouant du violon, il est en fait en train d'incanter sa routine, dès ses premiers mots les joueurs sont victimes de son sort. **Louis Philippe** dit quelques mots (il est déçu, il s'attendait à plus de résistance d'après Krishner). Dès qu'il a terminé son speech les joueurs éprouvent une haine farouche les uns pour les autres. Pour résister au sort, les joueurs doivent se boucher les oreilles (les hommes de **Louis Philippe** portent de gros écouteurs qui coupe le son). Dès que les joueurs ne sont plus contrôlés, les hommes de **Louis Philippe** interviennent pour finir le travail.

Si jamais la situation est trop difficile pour vos joueurs et qu'ils ne se sont pas mis les roses croix à dos, ceux-ci peuvent les sauver de ce piège. Si jamais les joueurs sont méfiant, il changera légèrement ses plans, mais s'arrangera toujours pour se retrouver dans une situation permettant de piéger les joueurs.

I) Annexes :

Dark Passenger:

Goth écrit cette chanson peu après son agression. Ce qui est amusant c'est qu'elle a 3 niveau de lecture, Goth croit l'avoir écrit a cause de son agression alors qu'elle lui a été soufflé par la présence dérangeante de Lamproie, et l'Oeil vert utilise la chanson comme hymne au racisme pour provoquer des dissensions.

*Ce matin encore j'ai senti qu'il était là
Prétendant qu'on est pareil mais ne faisant rien comme moi
Murmurant à mon oreille un dialecte que je ne comprends pas
Il me veut, il veut prendre ma place
L'étranger qui guette dans mon ombre
Cette présence noire et menaçante
Cette présence noire envahissante*

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>

