

Boucan d'enfer :

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

4) Red Right Hand

1) Mise en place:

- a) Introduction:
- b) Début du scénario:
- c) Ce qu'il s'est passé :

2) Déroulement:

- a) Chronologie
- b) Lieu
- d) L'enquête :
- e) Conclusion :

3) Les personnages :

- a) Personnages principaux:
- b) Personnages secondaires:

4) Annexes :

Objet en vente:
Plans

1) Mise en place:

- a) Introduction:

Dans ce scénario, les personnages en apprendront un peu plus sur les sociétés secrètes, mais surtout ils découvriront la véritable menace que représente **Urbain d'Amproie**, l'autre grand danger du scénario même s'ils n'en ont pas encore conscience. Ce sera également pour eux l'occasion de découvrir l'aspect magique de l'univers de Théorem au travers d'un scénario résolument survival-horror.

- b) Début du scénario:

Avant le scénario, les joueurs reçoivent une invitation nominative pour une vente aux enchères privée dans le manoir de Chanteloup qui aura lieu le mois prochain. Quelques jours plus tard, ils recevront chacun la visite du représentant d'une des principales sociétés secrètes de Théorem souhaitant l'enrôler. Si vous souhaitez favoriser l'unité de l'équipe, n'utilisez qu'une société afin de les enrôler tous (les roses-croix peut sembler le choix le plus logique sauf si ça s'est mal passé dans le scénario précédent), personnellement je préfère les dissensions dans les groupes de roliste, je recommande donc de leur proposer à chacun une tentation différente.



Quoi qu'il en soit, Emile Koslowsky s'étant arrangé pour qu'aucune société secrète ne puisse envoyer d'agent, celles-ci se voient obligé de passer par les « élus » de Koslowsky. Elles confieront donc de fortes sommes d'argents aux personnages en échange de : *noms des autres invités, liste des objets en vente, qui a acheté quoi et toutes autres informations utiles*. Elles comptent également sur les personnages pour réussir à acheter des artefacts. Pour cela, ils remettront aux joueurs des sommes conséquentes. L'argent doit servir à acheter les artefacts, librent à vous de le laisser ensuite à vos joueurs ou de le retirer, les sociétés secrètes ont suffisamment d'argent pour pouvoir vider un simple compte en banque.(selon le cas, vous pouvez remettre des sommes allant de 100 000 à 500 000, les Rose-croix étant dans la fourchette basse contrairement à l'œil vert)

c) Ce qu'il s'est passé :

Emile Koslowsky est un vieil excentrique, riche à million et paranoïaque au dernier degré. Il a toujours refusé de rejoindre l'une des sociétés secrètes qui régissent notre monde préférant, au contraire, collecter des artefacts à travers le monde dans le seul but de les contrarier.

Aujourd'hui, il a acquis une superbe collection dont le contenu n'est réellement connu que de lui seul mais il arrive à la fin de sa vie. Ne souhaitant pas disparaître avec ses connaissances (afin de continuer à nuire aux sociétés secrètes même une fois mort) il décide d'organiser une vente aux enchères privées pour laquelle il réunit plusieurs personnes qu'il juge digne de susciter l'intérêt de ces sociétés. Tout cela serait n'aurait que peu d'importance si le destin ne s'en était pas mêlé. Depuis quelque temps (depuis que « Sombre désir » passe à la radio), un artefact s'est réveillé dans la bibliothèque d'Emile : *le grimoire d'Urbain Lamproie*. Cela aurait pu rester sans effet si Emile n'avait pas invité **Damien Goth** à sa petite soirée, sa présence aura pour effet d'activer le grimoire et de redonner vie au cadavre le plus proche, celui de « Célestin », le lévrier d'Emile.

2) Déroulement:

a) Chronologie

- Vendredi soir :

Les personnages sont accueillis par **Albert Martin**, le majordome de Koslowsky. Il leur montre leur chambre et leur explique le programme du lendemain. Du fait de son grand âge, Emile et déjà couché, ils ne peuvent pas le rencontrer pour le moment. Ils sont libres de visiter la maison à leur guise en dehors de l'aile du propriétaire des lieux à l'étage (bureau/chambre, salle de bain). La majorité des invités est déjà arrivé, ils sont presque tous couchés à l'exception de **Pete** et **Myka** qui inspectent les artefacts dans la salle du bas, de **Gertrude** qui bouquine avec frénésie dans la bibliothèque et de **Damien Goth** qui n'arrivera que le lendemain après-midi.

- Samedi :

Les invités sont une fois de plus libres de leur journée. Seuls impératifs : le petit-déjeuner (servi dans les chambres), le repas de midi (tout le monde sera là, première rencontre avec Emile qui était dans son bureau jusque-là. Il pourra déjà répondre à quelques questions et prévenir ses invités que la vente aura lieu en fin d'après-midi et qu'ils peuvent vaquer librement en attendant. Il souhaitera juste discuter avec chacun d'entre eux dans l'après-midi.)

L'après-midi : **Gertrude** (qui aura dormi dans la bibliothèque) passe son temps dans la bibliothèque, **Pete** et **Myka** fouillent à droite à gauche, **Martha** pourra coller les joueurs pour s'occuper (elle est très sociable et aime discuter de tout et de rien, surtout de rien), **Léon** essaiera également de discuter avec tout le monde et surtout de se vanter de sa récente réussite, **Gérard**, **Rupert** et **Stéphane** se feront plutôt discrets essayant de s'occuper. Ils peuvent visiter par exemple. Emile verra chacun de ses invités individuellement ou par petit groupe (les joueurs, Pete et Myka) dans son bureau. Il expliquera à chaque fois la même histoire, parlant du danger des sociétés secrètes et de l'importance de rester indépendant. (N'hésitez pas à lâcher des informations à vos joueurs, Emile a appris beaucoup de choses au cours de sa vie, c'est le bon moment pour faire prendre conscience aux joueurs de tout ce qui les menace). Essayez de vous assurer que les joueurs ont bien vu ou au moins entendu parler de la tombe de Célestin.



Damien arrivera vers 17h et la vente aux enchères débutera vers 18h. Il aurait pu venir plus tôt en amenant son agent : Dave Moreno, mais Emile a refusé. Peu avant le début de la vente, le temps se gâtera terriblement et un violent orage éclatera (c'est dû à l'activation involontaire du livre par Damien du fait de sa simple présence, mais inutile que les joueurs le devinent trop

- 18h: la vente aux enchères:

C'est Émile qui s'en charge, les objets sont amenés un à la fois par Albert Martin, Emile les présentes de façon succincte (il n'a jamais réussi à en faire fonctionner aucun mais ce sont les

pièces maîtresses de sa collection) et laisse les joueurs les manipuler avec précaution. Deux vigiles restent dans la pièce pour calmer les invités trop turbulents. Après quelques objets, lorsque vous sentez que l'attention de vos joueurs se relâche. Albert Martin rentre dans la pièce vêtue d'un imperméable trempé et cours vers son maître avec un air paniqué : il lui apprend que quelqu'un a profané la tombe de Célestin et volé le cadavre. Emile est hors de lui. Il met immédiatement fin aux enchères et annonce que si le coupable ne se dénonce pas d'ici demain matin, il annule les enchères et prévient la police.

- Le soir:

La tension règne dans le manoir. Émile s'est enfermé dans son bureau et l'électricité cède à cause de l'orage. Les domestiques allument des bougies dans les pièces principales pour éclairer. Émile ne le dit à personne, mais il retrouve son chien « vivant » et se fait mordre. Il ne voudra voir personne le temps que la transformation s'opère puis, sous le coup de sa zombification, voudra tuer tout le monde. Tant qu'Emile n'a pas verrouillé le bâtiment, ce sont les vigiles qui empêchent les gens de partir. N'hésitez pas à hâter le blocage du manoir si besoin, sinon ne le faites que lorsque les joueurs ont compris qu'ils ont affaire à un chien zombie pour renforcer l'angoisse. Une fois Emile injoignable et la situation posée, Célestin attaquera une domestique restée seule. Celle-ci n'aura presque rien vu, mais portera une sale morsure.

b) Lieu

(Voir le plan de la maison en fin du document)

Verrouillage: Emile a fait installer un système de calfeutrage de son manoir qui peut le transformer en blockhaus en quelques secondes. En remplissant un mot de passe (Celestin) sur son ordinateur toutes les portes et les fenêtres se voient obturé par des volets métalliques blindés. Les seuls moyens de sortir sont: déverrouiller le manoir grâce à l'ordinateur d'Emile et son mot de passe ou passer par le passage secret de la salle de billard. (si jamais vos joueurs réussissent à sortir par une tentative miraculeuse poursuivez l'invasion zombiesque dehors, la solution du problème se trouve dans le manoir de toute façon)

Les passages secrets : Emile à fait installer des passages secrets dans toute la maison (en rouge sur le plan). Ils donnent accès à des couloirs d'une largeur de 3 mètres dissimulé par des trompes l'œil. Seul Emile connaît les accès à ces passages, il y a dissimulé de l'eau, de la nourriture et des systèmes de surveillance (écrans tactiles et œilletons). Ce sont de vrais panic room.

La mort d'Emile : Emile sait qu'il va mourir et ne compte rien laisser à ses ennemis. Il a donc mis au point une procédure d'urgence. Son pacemaker est relié à une alarme. A sa mort, la



procédure s'engage. 3h après, le bâtiment se verrouille (sauf s'il l'est déjà) et des bombes incendiaires réduisent l'intérieur en cendre. Hormis Emile, seul Albert Martin est au courant. Il a pour ordre de faire évacuer le personnel avant le verrouillage.

Electricité : un générateur de sécurité situé à la cave permettra de maintenir le système de sécurité et quelques lumières lorsque l'orage aura fait sauter le courant du château

- Cave :

Une cave de la taille de la maison, essentiellement rempli par des rayonnages de bouteilles

- Rez-de-chaussée:

Salle des artefacts : une salle sombre d'une centaine de mètres carrés contenant une trentaine d'objets divers : armes, objets du quotidien, statuettes, vêtements, etc. Tous sont dans des vitrines fermées rétro éclairées. Lorsqu'on touche ou qu'on brise une vitrine, on déclenche une alarme.

Salle de billard: Une salle de 80 mètre carré équipé d'un billard français immense et de fauteuil confortable. Rien n'a jamais servi.

Bibliothèque: Une bibliothèque de 80 mètres carrés aux rayonnages bondés d'ouvrages anciens et de qualité. Des fauteuils, des tables et des lampes de chevet permettent à quelques personnes d'y lire au calme.

Séjour: un salon confortable de 60mètre carré avec fauteuil club en cuir et cheminé massive

Fumoir : une pièce agréable de 40mètre carré laissant à disposition un buffet à alcool et des cigares. La pièce est meublée de confortables canapés et fauteuil club en cuir.

Salle à manger: Une pièce de 80 mètres carrés avec une table pouvant recevoir jusqu'à trente convives. Buffet à argenterie et lustre de cristal donne à la pièce un aspect luxueux.

Petite salle à manger : Une pièce meublée simplement qui sert essentiellement aux domestiques.

Salle de réunion : une petite salle équipée d'une grande table pouvant accueillir une vingtaine de personnes, ainsi que d'un écran et d'un rétroprojecteur.

- Étage:

Bureau d'Émile: une pièce d'une cinquantaine de mètres carrés, contenant son bureau et quelques bibliothèques. Elle donne directement accès à sa chambre et sa salle de bain. En temps normal, Emile ne quitte presque pas ces pièces, le reste du château n'étant occupé que par les domestiques.

Chambres: De confortable chambre d'amis oscillant entre 40 et 60 mètres carrés. Elles sont équipées de lit à baldaquins, de fauteuil de petits bureaux et d'une cheminée. Il n'y en aura peut-être pas assez pour tous vos joueurs, il faudra en partager.

Séjour: un grand séjour semblable à celui du rez-de-chaussée

Débarras : cette pièce sert à stocker tout ce qui est inutile.(meuble de jardin l'hiver par exemple)

- Combles :

Ils sont inaccessibles (sauf à perdre son temps à empiler des meubles suffisamment haut)



Tout autour de la demeure se trouve un parc clos d'une centaine d'hectares. Les murs sont grillagés, électrifié et équipé de caméra (qu'on peut consulter grâce à l'ordinateur d'Emile). Dans le parc hormis un petit bois, et on ne trouve que le monument funéraire de **Célestin**.

Notes: *On capte très mal dans la propriété, il est quasiment impossible de téléphoner à quelqu'un, au mieux on peut envoyer des textos.*

d) L'enquête :

Pete et Myka peuvent prévenir les joueurs qu'un objet puissant est à l'œuvre et qu'il faut le trouver et le neutraliser. Ils peuvent localiser l'objet grâce à leur gant de protection (des gants en plastique mauve), ceux-ci crépiteront au contact du grimoire.

Albert Martin est au courant qu'Emile a déjà essayé de ressusciter son chien à l'aide d'un grimoire, la situation pourra donc lui rappeler quelque chose(même s'il aura des réticences à parler de cette histoire qui pourrait salir son maître). Vous pouvez laisser comprendre à vos joueurs qu'il cache quelque chose, jusqu'à ce qu'ils le forcent à avouer.

Gertrude a lu le grimoire, elle peut faire le rapprochement.(un de vos joueurs a également pu le trouver s'il a fouillé la bibliothèque pour raison personnelle. Il n'aura toutefois pas pu le lire celui-ci étant en vieux français)

Martha si on l'a force à consulter (elle est trop paniquée pour en avoir envie d'elle-même) peut sentir une énergie émanant de la bibliothèque.

Quoi qu'il en soit, il faut surtout inquiéter vos joueurs, n'hésitez donc pas à en faire mordre quelques-uns, ni à faire surgir des zombies d'un peu partout. Ils ne doivent jamais se sentir en sécurité trop longtemps.

Les zombies:

Lorsqu'un zombie mord une victime celle-ci est empoisonnée et destinée à mourir de la morsure. La présence du grimoire dans le bâtiment amplifie l'effet de la morsure et la victime mourra dans l'heure.

Les zombies conservent les mêmes caractéristiques que l'être humain qu'elles étaient, à l'exception que toutes leurs compétences sont réduites à 1.

Les zombies gagnent également l'avantage immortel (+6) et ne pourront mourir que si leur cerveau est détruit ou séparé de leur corps. De plus ils ne ressentent plus la douleur. Pour finir, leurs facultés intellectuelles sont limitées à leur plus bas instinct: se nourrir et se reproduire (mordre).

Si le grimoire est détruit, les zombies peuvent redevenir humains, à condition de n'avoir pas reçu de blessures mortelles lorsqu'ils étaient zombies.

e) Conclusion :

Pour se débarrasser des zombies, il faut ou : les tuer tous, faire brûler le grimoire par magie, ou grâce à Pete et Myka. Si le livre est neutralisé, tous les zombies encore en vie (à l'exception de



Célestin) redeviennent normaux. Quoi qu'il en soit, Emile ne passera pas la nuit, il est trop vieux pour se remettre de la transformation. Pire, lorsqu'il a été transformé, l'arrêt de son pacemaker a activé son protocole de sécurité, la maison va donc se détruire. Pour le côté théâtral faites la exploser une fois tous les joueurs sortis du cauchemar.



3) Les personnages :

a) Personnages principaux:

Emile Koslowsky :

Ce vieil homme de 90 ans est sur le point de s'éteindre. Rescapé des camps et doué d'un individualisme forcené, il a passé sa vie à fuir les sectes qui souhaitaient l'enrôler. Aujourd'hui, alors qu'il sait ce qui l'attend il a décidé de mettre aux enchères les plus belles pièces de sa collection. Il a pour cela invité des personnes dont-il est convaincu qu'elles sont des éveillés et qu'elles n'ont encore rejoint aucune faction afin de les guider dans le « droit chemin ». Malgré sa paranoïa Emile est quelqu'un de bien, sa fortune sera d'ailleurs reversée à des associations après sa mort.

Si les joueurs se demandent ce qui peut bien motiver cette vente, Emile ne s'en cachera pas : il veut d'une part, planter la graine de la rébellion dans de futures recrues potentielles et d'autres part extorquer de l'argent à ses ennemis (car il sait pertinemment que ses invités auront été approchés et grassement rémunéré) pour en faire profiter les plus démunis.

Caractéristiques :

Animalité : 2 Humanité : 4 Divinité : 4

Dés de Ka : 3

Age : 85

Existence : 40

Pouvoirs : X

Compétences :

Emile a 3 dans toutes les compétences.

Avantage/handicap :

Âge(85 ans), dotation (sa collection d'artefacts), quête (combattre les sociétés secrètes), voyageur, vieux singe, folie (Paranoïa), révolté, triste sire, Arthritique, Souffle court, Revenu (+ 7),

Albert Martin :

Albert est le majordome d'Emile depuis une quarantaine d'année. Il sait presque tout de lui. C'est un homme discret et efficace, le majordome parfait. À la mort d'Emile, celui-ci se verra gratifier d'une coquette somme de 500 000 euros.

Caractéristiques :

Animalité : 1 Humanité : 3 Divinité : 1

Dés de Ka : 2

Age : 65

Existence : 30

Pouvoirs : X

Compétences :

Comptabilité 3, Culture générale 3, Etiquette 3, Système D 3, Attention 3, Conduire 3, Discrétion 3, servir 3, nettoyer 3



Avantage/handicap :

héritier, dépourvu d'imagination, triste sire, Ambidextre

b) Personnages secondaires:

Une dizaine serviteurs (femme de chambre, de ménage, cuisinière, etc.). Elles arrivent tôt le matin et partent vers 20h le soir (elles feront des zombies de choix)

Une dizaine d'agents de sécurité en journée et 3 ou 4 la nuit. (En l'occurrence ils resteront tous durant les 2 jours de la vente) Les agents sont armés et bien équipé, ils n'ont pas accès aux caméras qui sont directement envoyés à une agence en dehors de la propriété (mais ils peuvent faire vérifier des choses après coup, en l'occurrence ils n'auront pas le temps)

- **Damien Goth** : (voir premier scénario pour ses caractéristiques)

Envoyé par son producteur **Dave Moreno**, il recevra plusieurs coups de fils de celui-ci souhaitant glaner des informations sur la vente. Il souhaite acheter la guitare de Django et montera jusqu'à 200 000.

Pete Latimer et Myka Bering :

(Ces deux personnages sont honteusement pillés de la série Warehouse 13 que je recommande.)

Les deux agents sont envoyés par l'entrepôt car ils ont repéré une manifestation d'énergie étrange. Ils savent qu'un artefact va poser problème, mais ne savent pas lequel. (Emile les a bel et bien invité, convaincu qu'une société secrète se sert d'eux). Pour gérer les artefacts ils possèdent deux équipements.

Les gants : des gants d'apparence simple en plastique mauve qui crépiteront au toucher d'un objet actif (le grimoire)

Un bain de neutralisant : un liquide mauve bouillonnant contenu dans un flacon de métal hermétique assez volumineux. Si l'on y trempe le grimoire, il débordera violemment et l'effet du grimoire cessera instantanément.

- **Pete** : (ne parle pas Français)

C'est le prototype de l'Américain au grand cœur. C'est un garçon fragile et sensible malgré sa carapace de grand dur séducteur. C'est également un grand enfant passionné de pop-culture. Agent efficace, il est doté d'un sixième sens redoutable. Pete ne parle pas français, il pourra tout juste dire « Bonjour Paris » ou « Voulez-vous coucher avec moi ? » si l'un de vos personnages est sexy.

Animalité : 4 Humanité : 4 Divinité : 3

Dés de Ka : 4

Age : 35

Existence : 60

Pouvoirs : X

Compétences :



Connaissance de la rue 2, Culture générale 3, Informatique 2, Législation 4, Mécanique 2, Psychanalyse 1, Système D 2, Acrobatie 1, Armes Pistolet 3, Athlétisme 3, Attention 3, Bagarre 3, Charme 2, Chercher 2, Conduire 3, Comédie 1, Commandement 1, Crocheter 1, Discrétion 1, Encaissement 3, Escalader 1, Esquive 2, Intimidation 2, Nager 2, Voler 1

Avantage/handicap :

port d'arme, famille décomposée, prophète, Casse-cou, Optimiste, Clown, don Juan, étourdi, utopiste, Membre d'un groupe (L'entrepôt 13), Présence

- Myka : (parle mal le Français)

Femme de son temps et carriériste assumé, c'est une agent sexy et efficace. Elle agit beaucoup moins à l'instinct que Pete et le recadre régulièrement. Elle n'est pour autant pas dénuée d'humour.

Animalité : 3 Humanité : 4 Divinité : 4

Dés de Ka : 4

Age : 35

Existence : 60

Pouvoirs : X

Compétences :

Connaissance de la rue 1, Culture générale 4, Informatique 3, Législation 5, Psychanalyse 3, Système D 1, Acrobatie 1, Armes Pistolet 3, Athlétisme 2, Attention 3, Bagarre 2, Charme 2, Chercher 3, Conduire 3, Comédie 1, Commandement 2, Discrétion 2, Encaissement 2, Esquive 2, Intimidation 1, Langues 2(Français, Allemand), Nager 2,

Avantage/handicap :

port d'arme, J'ai vu ça sur Arte, mémoire photographique, Clarté de pensée, nerf d'acier, problème émotionnel (peur de s'engager), utopiste, Contacts(FBI), Membre d'un groupe (L'entrepôt 13), Charisme,

- Martha Weber :

Une voyante qui a fait parler d'elle en retrouvant un enfant enlevé. C'est une femme d'un certain poids, très(trop) sociable et bourré d'humour. Elle est un peu dépassée par ce qui lui arrive mais essaye d'en profiter au maximum. Elle a été contactée par les Roses croix qui lui ont confié 100 000 euros. Elle souhaitera acheter le tarot et ira jusqu'à 150 000. Lorsque les attaques commenceront, elle sera complètement terrifiée. Mais si les joueurs arrivent à la rassurer et la convaincre elle pourra deviner l'origine du problème (surtout si on lui confie le tarot de mme soleil) et orienter les personnages vers la bibliothèque.

Animalité : 1 Humanité : 3 Divinité : 4

Dés de Ka : 2

Age : 42

Existence : 52

Pouvoirs : X



Compétences :

Comptabilité 2, Connaissance de la rue 1, Culture générale 2, Informatique 2, Occultisme 3, Psychanalyse 2, Système D 2, Art 1, Attention 2, Encaissement 1, Prophétie 3

Avantage/handicap :

prophète, problème émotionnel (besoin d'acceptation), utopiste, Obèse

- Gérard Rozier :

Un prof de Mathématique dans la Fac de Jussieu à Paris. Il a fait parler de lui en sauvant les élèves de son amphithéâtre d'une prise d'otage. C'est un homme d'une trentaine d'années plutôt séduisant, mais qui n'a d'autres passions que les chiffres. Cet amour lui permet de les manipuler à sa guise comme un vrai magicien. Il a été contacté par la Scientocratie qui lui a versé 300 000euros, qu'il sera prêt à déboursier pour acheter l'œuf de Colomb qu'il considère comme une remarquable constante mathématique.

Animalité : 1 Humanité : 1 Divinité : 5

Dés de Ka : 2

Age : 33

Existence : 80

Pouvoirs : X

Compétences :

Mathématique 10, Culture générale 5, Enseigner 3, Informatique 2, Occultisme 2, Physique 3, Sorcellerie 2

Avantage/handicap :

sorcier, génie(Mathématique), illusion(- 2 : Les mathématiques régissent le monde. Résoudre l'équation du big-bang permettra de modifier la réalité), Maladroit

- Léon Crapin :

Le gagnant de l'euro million, un gros beauf pété de thunes qui a laissé tomber son emploi de magasinier pour devenir rentier. Pas méchant mais un peu lourdingue et collant. Il fera vivre l'enfer à vos joueurs et souhaite acheter la montre d'HG Welles, le fouet d'Indiana Jones et les lunettes d'Elvis. Il est prêt à mettre jusqu'à 500 000 pour chacun.

Animalité : 2 Humanité : 2 Divinité : 2

Dés de Ka : 3

Age : 45

Existence : 25

Pouvoirs : X

Compétences :

Connaissance de la rue 1, Culture générale 2, Mécanique 1, Politique1, Système D 1, Bagarre 2, Encaissement 2,

Avantage/handicap :



frimeur, paresseux, Illettré, Obèse, Petit, Revenu(+ 7)

- Stéphane Harper :

Un petit bonhomme taciturne et discret. Il travaille comme plombier dans le sud de la France, mais est déjà responsable de la mort de plusieurs personnes. Il a été inquiété un temps mais blanchi par manque de preuve. Stéphane a un sens très personnel de la justice et se permet de l'appliquer lorsqu'il l'estime nécessaire. Il a été contacté par les Hashashins qui lui ont remis 300 000euros, il souhaitera acheter la cape de l'éventreur et mettra jusqu'à 120 000 pour ça.

Animalité : 4 Humanité : 2 Divinité : 4

Dés de Ka : 3

Age : 37

Existence : 35

Pouvoirs : X

Compétences :

Plomberie 4, Comptabilité 2, Connaissance de la rue 2, Culture générale 3, Informatique 2, Langue 1(anglais), Système D 2, Armes a feu attaque 3, couteau attaque 3, Attention 2, Bagarre 2, Conduire 3, Crocheter 1, Discrétion 1, Encaissement 2, Esquive 2, Intimidation 1

Avantage/handicap :

manichéen(-3), Maître assassin(+3),

- Gertrude Labra : (Ne parle qu'allemand, mais lit et écrit dans toutes les langues)

Cette jeune bibliothécaire allemande à la faculté de comprendre et de reproduire tout écrit (même des codes). Elle s'est fait connaître en cassant le code d'un tueur en série. Elle est obsédée par les livres et ne s'intéresse que peu aux gens pourtant ses grands yeux verts et sa flamboyante chevelure blonde lui donne un certain charme malgré sa petite taille.

Animalité : 1 Humanité : 2 Divinité : 4

Dés de Ka : 2

Age : 21

Existence : 45

Pouvoirs :

- Psycholinguiste :

Ce pouvoir permet à Gertrude de comprendre tout ce qu'elle lit, mais également d'écrire dans la même langue. Elle est un traducteur universel.

(1) **Objectif :** -3 : un être humain

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

(3) **Durée :** 0 : Immédiat

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

(5) **Portée :** 0 : soi

(6) **Effets : Savoir:** -2 : Omniscience : Gertrude comprend le texte qu'elle lit et peut écrire dans le même langage.

(7) **Dégâts :** 0 : Non applicable

Compétences :



Culture générale 6, Art(littérature) 4, Attention 1, Chercher 3, Don 5

Avantage/handicap :

don, dépourvu d'imagination, étourdi, obsession(les livres), Petit, Présence

- Rupert Morown : (fais semblant de ne parler qu'Anglais, mais parle Français)

Un trader londonien impliqué dans une affaire de délit d'initié. Une véritable ordure qui ne pense qu'à lui. Celui-ci a été blanchi par la justice mais bien de se faire tuer par une de ses victimes. L'affaire n'est pas encore connue du grand public, ce n'est donc pas le vrai Rupert qui est présent mais le Baron Lupin, un seigneur de l'Agartha qui souhaite récupérer le masque de fer. Il mettra jusqu'à 400 000 euros pour ça, et le volera s'il n'a pas réussi par la manière douce. Lupin préservera avant tout sa couverture et évitera d'attirer l'attention. Sauf s'il assiste directement à une agression, il n'interviendra pas pour aider les autres pensionnaires du manoir (pour préserver sa couverture). Dès qu'il aura le masque en sa possession, Lupin retourne en Agartha.

Pour les caractéristiques, considérez qu'il sait tout faire à l'exception de choses trop moderne comme utiliser un ordinateur et qu'il le fait toujours très bien.

4) Annexes :

Objet en vente:

- **Montre de HG Welles** : *Cette montre à gousset qui a appartenu au célèbre écrivain permet de faire passer le temps. En effet, lorsque le porteur fait avancer les aiguilles, il se translate lui-même dans le futur. Mise en vente : 100 000*

(1) **Objectif** : -3 : un être humain

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

(3) **Durée** : -10: pas de limite

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

(5) **Portée** : 0 : soi (l'utilisateur de la montre)

(6) **Effets** :

O Déplacement : -5 : Translation : Permet de se déplacer à travers le temps.

O Restrictions :

-3 : Le personnage doit être seul pour utiliser la montre et il n'échappe pas aux effets du temps (s'il fait passer plusieurs jours il souffrira de la fatigue et de malnutrition lorsque l'effet de la montre cessera). Il peut également retourner dans le passé mais uniquement jusqu'au jour où la montre est entrée en sa possession.

- **Fouet d'Indiana Jones** : *Le fouet original porté par Harrison Ford lors du tournage du premier film. Lorsque le porteur active le fouet, il gagne l'avantage casse-cou et l'inconvénient frimeur. Mise en vente : 10 000*

(1) **Objectif** : -3 : un être humain

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

(3) **Durée** : -10: pas de limite

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

(5) **Portée** : 0 : soi (le porteur du fouet)

(6) **Effets** :

O Mutation : -3 : Transfiguration: cela permet de retirer ou d'ajouter un avantage ou un handicap à la cible (exemple : rendre quelqu'un aveugle ou fou)

O Restrictions :

-5 : Le personnage devient frimeur et ne veut plus se séparer de son fouet.

- **Guitare de Django Reinhardt**: *Superbe guitare en palissandre, acajou et ébène fabriquée dans les ateliers Selmer pour Django. Cette guitare permet à son musicien de passer dans une autre strate avec son auditoire (10 personnes max) Mise en vente : 50 000*

(1) **Objectif** : -5 : plusieurs spécimens de catégories différentes

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

(3) **Durée** : 0 : Immédiat

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

(5) **Portée** : -2 : en vue

(6) **Effets** :

O Déplacement :



O -3 : Escapade : permet de changer de strate

- **Marteau de Thor** : *Un ancien marteau en métal au manche court datant de l'époque des Vikings qui aurait inspiré la légende du dieu Asgardien. Lorsqu'on frappe quelqu'un avec ce marteau, il envoie un choc électrique qui assomme la victime. Il ne s'agit, bien entendu, pas de l'original, mais d'un marteau qui a bénéficié de la légende. Mise en vente : 50 000*

(1) **Objectif** : 0 : un échantillon de matière brute (feu, eau, terre, or, argent)

(2) **Envergure** : 0: moins de 5 kilos, et 20 centimètres carrés

(3) **Durée** : 0 : Immédiat

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

(5) **Portée** : -1 : au touché

(6) **Effets** :

O Création : -2 : Evocation : création d'un choc électrique

(7) **Dégâts** : -5 : + 16 aux dégâts

O Restrictions :

Les dégâts ne sont que des dégâts assommants

- **Masque de fer**: *un masque de torture médiéval en acier qui serait celui du célèbre prisonnier anonyme. Une fois enfilé ce masque permet à son porteur d'avoir une vue unique sur le monde. Le choc peut parfois lui faire craindre d'être devenu fou. Mise en vente : 100 000*

(1) **Objectif** : -3 : un être humain

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

(3) **Durée** : -10: pas de limite

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

(5) **Portée** : 0 : soi (*le porteur du masque*)

(6) **Effets** :

O Mutation : -3 : Transfiguration: le porteur gagne l'avantage seconde vue (-3)

O Restrictions :

(-3) : serrure magique : une fois enfilé il est impossible de retirer le masque. Seul un magicien peut réussir en faisant une grande réussite sur un sort d'ouverture.

- **La cape de Jack l'éventreur** : *manteau Mac-Farlane de l'ère victorienne qui aurait appartenu au véritable jack l'éventreur. Ce manteau permet à son porteur de ne pas être remarqué, mais il rend également dangereux. A chaque utilisation de la cape, le porteur doit réussir un tirage d'Humanité + Encaissement ou gagner les handicaps cruauté(-2), orgueilleux(-2) et Colérique(-4). S'il tue quelqu'un alors qu'il possède l'un de ces handicaps, le handicap devient permanent. Sinon il disparaît en ne portant pas la cape pendant plusieurs mois. Mise en vente : 50 000*

(1) **Objectif** : -3 : un être humain

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

(3) **Durée** : -1: 1 heure

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

(5) **Portée** : 0 : soi (*le porteur de la cape*)

(6) **Effets** :



O Mutation :

O -4 Révolution: le porteur gagne un bonus de +7 en discrétion

O Restrictions : -5 : le porteur de la cape se laisse progressivement gagner par un sentiment de puissance. Il gagne les handicaps cruauté(-2), orgueilleux(-2) et Colérique(-4).

- **L'oeuf de Colomb :** *un œuf de poule qui semble tout à fait commun si ce n'est qu'il a la particularité de tenir debout tout seul. Il est également indestructible et immobile. Il ne bougera jamais tout seul, et ne pourra être bougé que par une volonté de le faire. L'œuf est également inscrit dans le temps, il existe depuis toujours et existera toujours. Mise en vente : 100 000*

(1) **Objectif :** -1 : l'oeuf

(2) **Envergure :** 0: moins de 5 kilos, et 20 centimètres carrés

(3) **Durée :** -10: pas de limite

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

(5) **Portée :** 0 : l'oeuf

(6) **Effets :**

O Déplacement : -5 : Translation : Permet de se déplacer à travers l'espace, la matière et même le temps. Permet de voyage dans le temps, ou à l'intérieur du cyber espace.

- **Les Lunettes d'Elvis :** *Cette vieille paire de lunette de soleil vintage qu'affectionnait particulièrement le King confère un air irrésistible à leur porteur, malheureusement elle le rend aussi boulimique. Mise en vente : 50 000*

(1) **Objectif :** -3 : un être humain

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

(3) **Durée :** -10: pas de limite

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

(5) **Portée :** 0 : soi (le porteur des lunettes)

(6) **Effets :**

O Mutation :

O -3 : Transfiguration: le porteur gagne l'avantage grâce (+4)

O Restrictions :

(-1) Le porteur des lunettes gagne le handicap boulimique (-2)

- **Le Tarot de mme soleil :** *Ce vieux jeu de tarot qui appartenait à la célèbre voyante confère à son utilisateur un bonus de +5 en prophétie s'il possède l'avantage prophète. Mise en vente : 10 000*

(1) **Objectif :** -3 : un être humain

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

(3) **Durée :** 0 : Immédiat

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

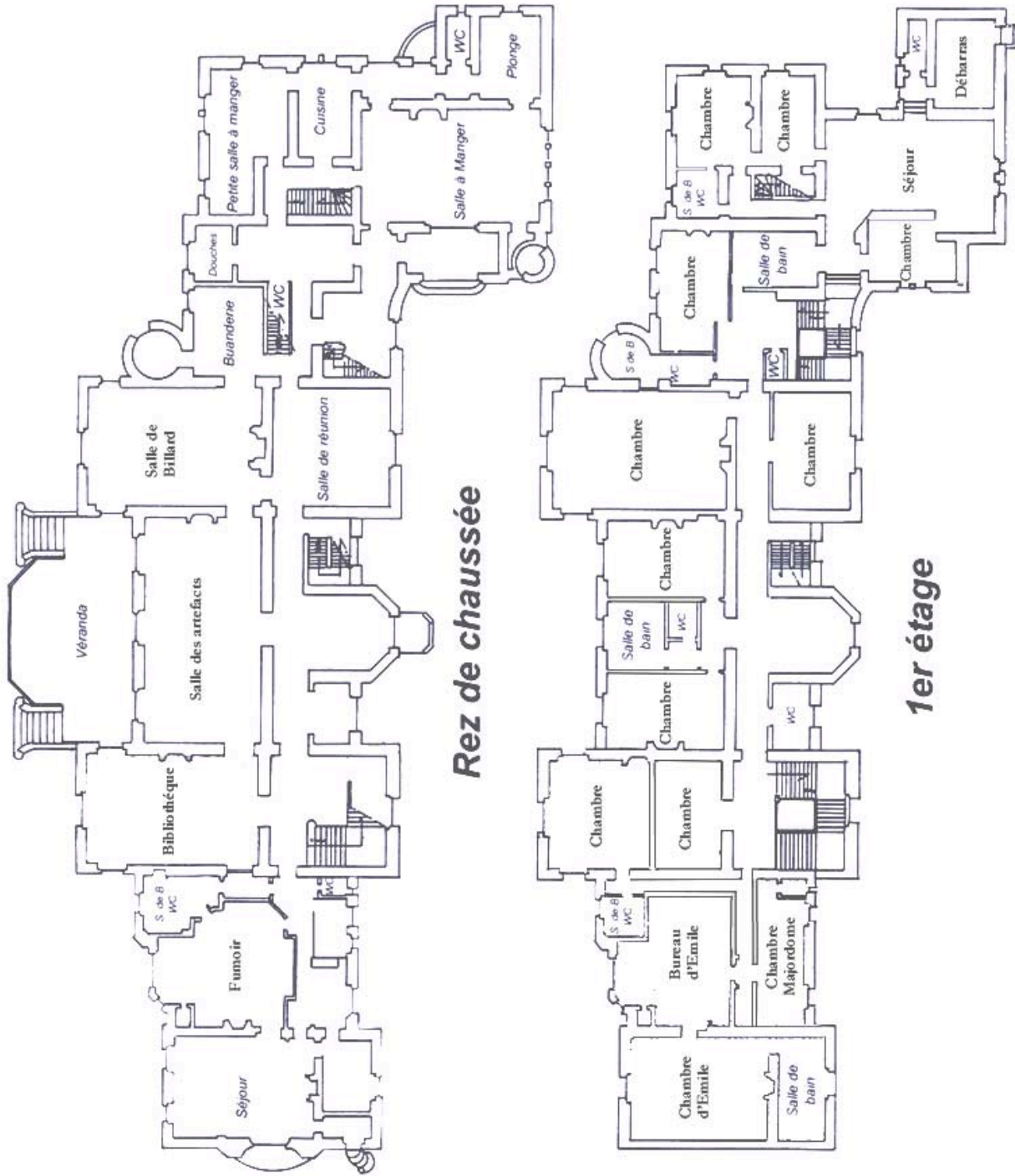
(5) **Portée :** 0 : soi (l'utilisateur du jeu)

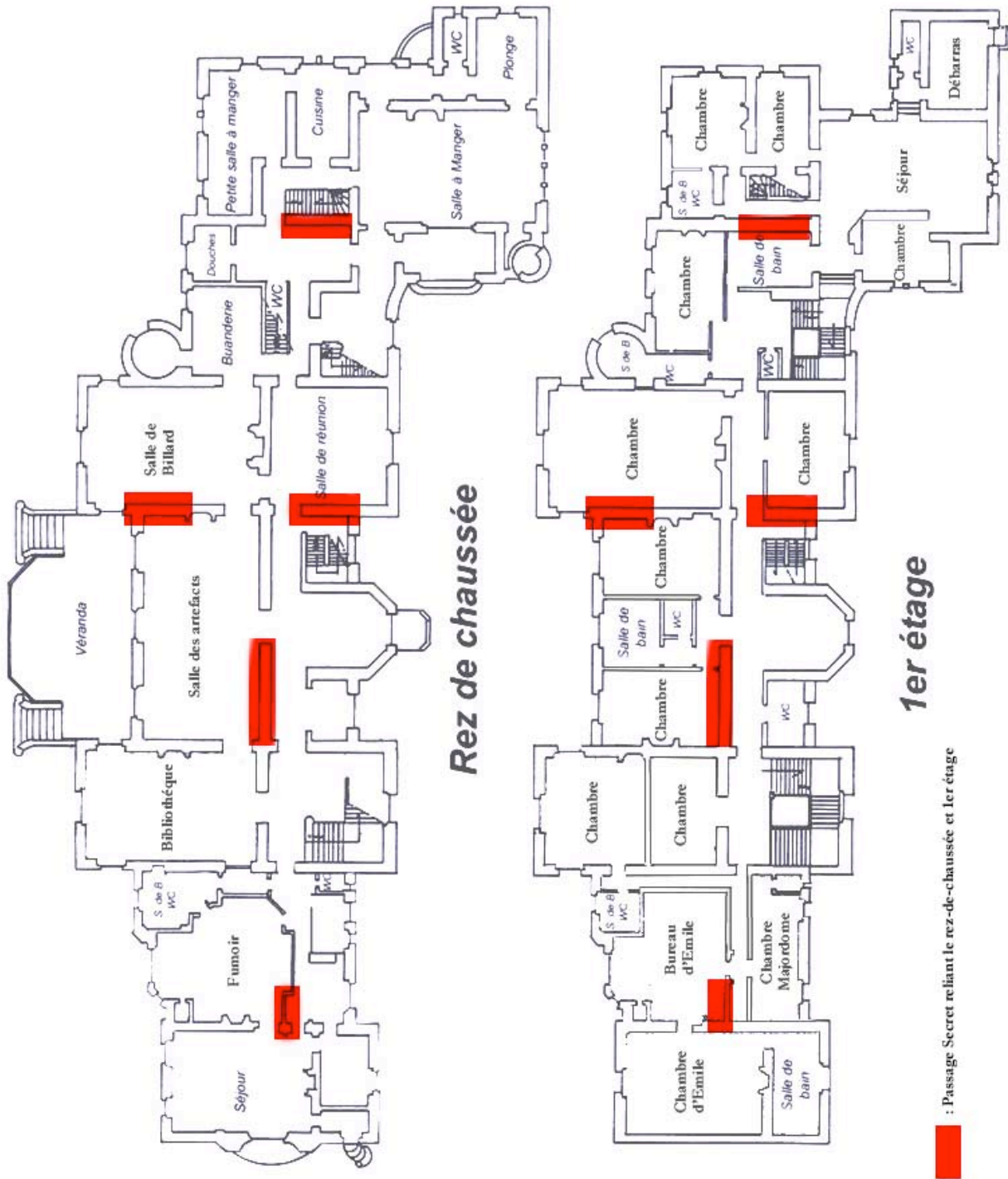
(6) **Effets :**

O Mutation :

O -4 Révolution: confère un bonus de +5 à la capacité Prophétie de l'utilisateur







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>

