

# Boucan d'enfer :

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

## V) Born to be wild :

### 1) Mise en place:

#### a) Introduction:

Avec ce cinquième scénario, il s'agit de revenir aux sources de la campagne, on retrouve donc les personnages principaux du premier et deuxième scénario et surtout on en apprend un peu plus sur les réelles motivations de Claude Krishner avant l'affrontement final.

#### b) Début du scénario:

Les personnages se font tous arrêter de façon spectaculaire par l'**Ucram.Ronan Murriss**, le chef de l'unité, utilisera tout ce qu'il peut (il fait suivre les joueurs depuis le premier scénario) pour faire chanter les joueurs. Ceux-ci ne l'intéressent pas, il veut juste **Carlini** et **Grichovka** et proposera sans mal aux joueurs de les blanchir s'ils l'aident à faire tomber les deux caids, mais surtout à mettre fin à la guerre qui fait rage entre eux depuis plusieurs semaines. La seule chance pour les joueurs de s'en sortir, comprendre l'origine de la guerre et mettre fin au problème.

#### c) Ce qu'il s'est passé :

Après la mort de **Krishner** en cellule, **Ernesto Carlini** (qui ne trouve pas cette fin crédible) charge deux de ses hommes en qui il a toute confiance (**Aldo Fazo** et **Enrique Tonino**) d'enquêter sur Krishner. Leur enquête les mène jusqu'à "Millenium Boxing" (une salle de boxe qui appartient à Krishner et tenu par **Gunther Barbon**) et à découvrir un Krishner bien vivant. Mais ils n'auront pas le temps de prévenir Carlini avant que Krishner ne mette fin à leur jour. Souhaitant éviter qu'on ne s'intéresse de trop près à lui alors qu'il prépare la dernière phase de son plan, il décide de mettre au point une diversion. Prenant l'apparence de Fazo ainsi que sa voiture, il viole et tue une fille des Lochères sans prendre la peine de cacher le corps. **Lev Grickova** fait étouffer l'affaire pour éviter que la police ne s'en mêle et fait enquêter de son côté. Krishner charge ses hommes de continuer d'attaquer le quartier en se faisant passer pour des mafieux, il tue ainsi quelques petits dealers et d'autres filles. N'ayant plus de nouvelles de Fazo, Carlini envoie des hommes aux Lochères pour les retrouver, ils se font tuer par les hommes de Grickova : la guerre est déclarée. Krishner s'en réjouit d'autant que cela sert également son plan en favorisant le Grand Chambard

Dépassé devant la menace grandissante, l'UCRAM ne sait pas quoi faire, elle décide d'utiliser les joueurs qui semblent liés tant au Carlini qu'au Lochère.

### 2) Déroulement:

#### a) L'enquête :



En discutant avec **Carlini** ou **Grichovka**, les joueurs se rendront facilement compte que aucun des deux n'a intérêt à ce que la guerre se poursuive. Pour autant, aucun ne veut vraiment négocier. Le seul moyen de faire cesser la guerre est de découvrir que quelqu'un se cache derrière tout ça et de le démasquer. S'il commence à enquêter dans ce sens, les joueurs n'auront pas beaucoup de mal à remonter jusqu'à "Millenium Boxing" la salle de boxe appartenant à Krishner et tenu par **Gunther Barbon**, il y découvriront notamment la voiture de Fazo mais également que la salle sert à organiser des fights club et des meetings Neo-nazis.

b) Lieu

**Millenium Boxing:**

Une salle de boxe sur trois niveau:

**Rez de chaussé :** la salle de sport tout équipé et ses vestiaires (on remarque assez facilement qu'il n'y a que des Caucasiens, tous les autres visiteurs reçoivent un accueil glacial pour ne pas dire franchement hostile)

**Cave :** une salle de boxe plus roots pour organiser des combats illégaux, une armurerie bien achalandé, des rations de survie, un drapeau Nazi et quelques uniformes.

**Étage :** le bureau de Krishner : on peut y trouver la biographie de Charles Manson, Mein kampf, un album de Damien Goth et dans la poubelle une publicité pour le concert qui aura lieu au stade de France

Se trouve aussi l'appartement de Gunther avec des goûts tout aussi mesurés que ceux de Krishner.

**Le garage:** on y trouve la voiture de Fazo, un van blanc et une Harley (excepté la voiture tout appartient à Gunther)

c) Conclusion :

**Carlini et Grichovka** seront ravis d'aider à combattre la milice de Krishner si les joueurs apportent des preuves de ce qu'il s'est passé (un témoignage ou la voiture de Fazo par exemple). **Murris**, par contre, cherchera à profiter de cette affaire pour piéger Carlini et pourquoi pas **Grichovka**.

**3) Les personnages :**

a) Personnages principaux:

**L'UCRAM (l'unité de coordination et de recherches anti-mafia)** (voir premier scenario)

- **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 âge 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 coûte 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.

## **La famille Carlini :** (voir premier scenario)

### - **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 : Revenu +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 tout 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 a 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 couta 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 droit.

**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 tout les tirages de combat concernant l'adversaire ciblée. .

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

(2) **Envergure:** 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'entre 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)

**Les Lochères:** (voir deuxième scenario)

**Lev Grickova : caïd du quartier, membre des ashashins**

Lev est un tchèque d'une quarantaine d'année, ancien mercenaire, il a officié au Kosovo mais également au Darfour et dans presque toutes les régions difficiles. Pour le compte des Ashashins il a parcouru le monde et participé à tous les conflits majeurs, il a faillit perdre la vie cent fois, et c'est fait torturer encore bien plus. Aujourd'hui, il est presque à la retraite, il sert de tête de pont pour de future opérations, sa seule mission est donc de sécuriser au maximum sa position et de s'assurer d'être bien entouré le jour où cela sera nécessaire.

Sa couverture est simple, il pratique une activité "sans risque": le commerce (drogue, armes, prostitution, tout ce qui rapporte). Il a le contrôle incontesté des Lochères, tout les petits gangs



du coin savent que c'est lui le caïd et rêvent de bosser pour lui ou de le détrôner. Lev n'aime pas trop les rappeurs et surtout Kaos. Il trouve que ce sont de sales imposteurs qui nuisent au business en mettant de mauvaises idées dans le crâne de gamins incontrôlables. Lev a notamment eu un accrochage avec Kaos dernièrement car un de ses hommes revendait de la drogue à des gamins sur son territoire. Lev n'a encore jamais eu affaire à la famille Carlini, il fait tout pour éviter la confrontation pour le moment, mais il sait que si son trafic s'étend trop, il devra faire face au vieux mafieux et il aura intérêt à être prêt.

Apparence: Lev est un homme de taille moyenne à la musculature impressionnante et au corps couvert de cicatrice. Il lui manque une partie de l'oreille droite, visiblement arraché par des dents et sa joue droite est recousue ce qui rend ses expressions faciales moins évidentes à comprendre.

Mental: Lev est une machine de guerre. Musulmans convaincu (mais officiellement pas radical) et pratiquant, c'est un homme honorable qui ne fait jamais rien sans raison. C'est également un homme déterminé que rien n'arrêtera lorsqu'il aura pris une décision. Son comportement vis à vis des joueurs dépendra de son sentiment sur eux. Si les joueurs semblent capables d'éviter des troubles inutiles, il les aidera, si c'est le contraire, il pourrait bien s'en prendre à eux.

Age : 43

Animalité : 4 Humanité : 4 Divinité : 4

Dés de Ka: 5

Existence: 60

Compétences : Acrobatie 3, Armes(attaque couteau) 3, Armes(attaque fusil mitrailleur) 5, Armes(attaque pistolet) 3, Armes(attaque lance rocket) 1, Athlétisme 3, Attention 4, Bagarre 5, Baratin 3, Charme 2, Commandement 4, Connaissance de la rue 4, Crocheter 2, Culture générale 4, Discrétion 3, Encaissement 6, Esquive 4, Informatique 2, Intimidation 4, Langue 4 (anglais, arabe, russe, français), Législation 3, Mécanique 2, Voler 1, système D 4, Avantage/Handicap : nerf d'acier +3, volonté de fer +3, croyance -3, Maître assassin +3, Résistant +4, Ultime ressource +5, Revenue +4, Chef d'un groupe(sa bande)+ 3, Membre d'un groupe (Ashashins)+ 5, Renommée + 1, Hideux -4,

## Les hommes de Krishner:

### Gunther Barbon:

Age : 36

Animalité : 4 Humanité : 3 Divinité : 1

Compétences : Attention 2, Bagarre 5, Culture générale 1, Connaissance de la rue 4, Encaissement 5, Esquive 2, Intimidation 3, Législation 1, Pistolet 4, Fusil 4, Système D 2

Avantage/Handicap :

secret(-2 : a participé à des « ratonnades » et est directement responsable de la mort de plusieurs personnes) Casier judiciaire(-1), prison(-2), volonté de fer(+3), colérique(-2), cruauté(-2), frimeur(-2), Résistant(+4), Membre d'un groupe(+ 1),

Apparence: Gunther est une grande baraque bodybuildée. Blond aux yeux bleus, il a le visage dur et le nez cassé, c'est un ancien boxeur



Mental: Issue de la classe moyenne, sans grande éducation et très violent, Gunther est un ancien boxeur qui a fait de la prison suite à diverses affaires de violence. Nazi convaincu, il épouse complètement la vision de Krishner et rêve du jour où l'ultime guerre raciale commencera.

b) Personnages secondaires:

**- 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.

**- 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.

**Les gangs des Lochères:**

Voici quelques profils types que vous pouvez utiliser au besoin pour incarner les gangs

**-Petite racaille:**

Age : 14/18

Animalité : 2 Humanité : 1 Divinité : 1

Compétences : Athlétisme 2, Attention 1, Bagarre 3, Connaissance de la rue 2, Culture générale 1, Encaissement 2, Esquive 2, Informatique 1, Intimidation 1, Pistolet 1, Système D 1

**-Moyenne racaille:**

Age : 18/25

Animalité : 3 Humanité : 2 Divinité : 1

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

**-Gros dur:**



Age : 18/25

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, Législation 1, Mécanique 2, Pistolet 3, Système D 1

## Les hommes de Krishner:

### - 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 2, Encaissement 4, Esquive 3, Intimidation 3, Langue 1, Législation 1, Pistolet 4, fusil mitrailleur 3, Système D 1

**Note:** la brigade de Krishner est une milice fasciste, ce sont des hommes ordinaires qui s'entraînent régulièrement et dont le principal point commun réside dans leur vision réduite du monde. Krishner les motive grâce au grand Chambard, une véritable guerre inter raciale.

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>

