

Bohemian's rapsody :

1) Mise en place:

a) Introduction:

Ce sixième scénario introduit enfin une notion importante de l'univers de Théorem qui n'avait été que très vaguement abordé jusqu'ici: l'Agartha. Vos joueurs vont y faire leur premier voyage et comprendre, si ce n'est encore fait, qu'il existe beaucoup plus que leur petit monde étriqué. Sans transformer ce scénario en didactique barbant, essayez d'en apprendre le plus possible à vos joueurs qu'ils soient parfaitement armés pour le dernier scénario.

b) Début du scénario:

Les joueurs se réveillent perdus et séparés au beau milieu d'une forêt. Ils ne se souviennent plus des derniers jours et l'ensemble de leur mémoire est confuse. Laissez les cogiter un peu et se retrouver les uns, les autres, jusqu'à ce qu'ils tombent sur **Jean Eustache** (un jet réussi de *Humanité+Culture G* permet de se rappeler qui il est). Quelques tirages réussit de *Divinité+Méditation* leur permettront de se rappeler progressivement ce qu'il s'est passé pour en arriver là.

c) Ce qu'il s'est passé :

Jean Eustache de Parvis puise son inspiration de la vie du village de **Flonflon** en Agartha, un petit village médiévale où la vie s'écoule avec douceur. Il ne s'y est jamais vraiment rendu physiquement, mais s'y connecte chaque nuit et en connaît donc tous les secrets. Depuis quelque temps (depuis le début de la campagne, lorsque Krishner a mis son plan en marche) Jean Eustache a plus de mal à se connecter à l'Agartha et il pressent de mauvaises choses. Depuis deux semaines, il ne peut même plus se connecter et craint le pire. Effectivement, l'influence **d'Urbain d'Amproie** qui se faisait de plus en plus présente, lui a permis de s'incarner en Agartha. Sous l'identité d'un modeste joueur de flûte, il s'est joint à la fête de la musique du village de Flonflon et en a emprisonné tout ses habitants.

Inconscient de cet événement mais persuadé que quelque chose se trame, **Jean Eustache** a engagé les joueurs pour l'aider (selon comment les événements se sont déroulés, il a pu entendre parler de vos joueurs de plusieurs façons différentes. L'avantage du début de ce scénario est de passer l'étape où Jean Eustache engage les joueurs pour arriver au moment où ils ont déjà accepté, du coup les détails n'ont plus vraiment d'importance). Il les a ensuite emportés en Agartha pour mener l'enquête. Le plus logique serait qu'il utilise la guitare de Django (Scénario Red Right Hand) mais si jamais elle n'est tombée ni dans les mains de vos joueurs, ni dans celle des roses croix, vous pouvez toujours utiliser un procédé expérimental des roses croix qui n'aura marché qu'une fois (aller et retour).



2) Déroulement:

Note : *n'hésitez pas à user de clichés pour décrire les bohémiens, le paysan, le village et tout les éléments de l'Agartha. L'Agartha n'est pas un voyage dans l'histoire mais dans une idée répandu de l'histoire. C'est donc très approximatif sur la période.*

a) L'enquête :

Peu après avoir retrouvé **Jean Eustache** (et probablement l'avoir reconnu même si ça ne leur explique toujours pas où ils sont) les joueurs entendent des bruits de lutte. S'ils s'y rendent les joueurs surprendront les bohémiens aux prises avec Eudes. Celui-ci vient de les rattraper et de s'apercevoir qu'ils avaient dévalisé le village, il essaye donc de les arrêter.

Histoire: *les bohémiens on quitté discrètement le village après avoir cambriolé les maisons, la nuit où Urbain a enlevé les enfants. Lorsque les villageois se réveillent et se rendent compte de la disparition des enfants, ils pensent tout de suite aux bohémiens en voyant que leur roulotte à disparu. Les traces n'étant pas claires (les bohémiens les ont masqué et les paysans ne sont pas des pisteurs de compétitions), ils forment des équipes de deux qu'ils envoient dans toutes les directions. Le binôme d'Eudes se sentant mal (à cause du poison d'Urbain) Eudes à poursuivit tout seul.*



Si les joueurs interviennent, les bohémiens essayeront de calmer le jeu, préférant la ruse à la violence. Ils seront même prêt à suivre Eudes et les joueurs au village (dans l'idée de filer en douce à un moment).

b) Lieu

Le village de Flonflon:



Petit village d'une dizaine de maison entouré de champ puis de forêt. Il semble à l'abandon depuis une journée. En effet, tous les villageois sont devenu des zombies au service d'Urbain et ont rejoint sa demeure.

Durant la nuit, que vos joueurs soient avec les bohémiens ou pas, ils entendront l'air de flûte d'Urbain (ça leur rappellera peut-être d'ailleurs *Sombre désir* de Damien Goth, avec un tirage réussi de Humanité+Culture G difficile) puis ils seront attaqués par Cassandra et Enzo zombifié.

Depuis qu'ils sont passé au village les bohémiens ont aussi bu dans le puit (à l'exception de Manolo qui ne boit que de l'alcool) et sont donc empoisonnés (comme vos joueurs s'ils ont bu l'eau du puit, ce que leur proposeront en toute bonne foi Eudes et les bohémiens)

La grotte d'Urbain:

En suivant la musique ou d'éventuelles traces (jet de pistage difficile, faites en faire deux ou trois à la suite pour tenir sur la longueur), les joueurs réussiront à trouver une petite masure en bois perdu au milieu de la forêt. La cahute semble abandonnée même s'il y a clairement eu du passage (tirage de pistage simple). En fouillant un peu les joueurs pourront découvrir une trappe dans le parquet ouvrant sur un escalier de pierre et un réseau de grottes. Au bout de quelques minutes de marche dans le noir ils découvriront une véritable carrière souterraine dans laquelle travaillent les enfants sous la surveillance des zombies. Il y a une petite dizaine d'enfants et un peu plus de zombies (supprimez en ou rajoutez en selon les compétences de vos joueurs, d'autres peuvent très bien débarquer plus tard avec Urbain). Le soir, les enfants sont mis dans une grande cage(en bas du plan) pour dormir, et la journée ils travaillent à construire une étrange structure (à gauche du plan, Jean Eustache pourra expliquer au joueur qu'il s'agit d'un amplificateur pour utiliser les grottes pour propager sa musique le plus loin possible).



En haut à droite du plan, une salle en pierre fermée par une porte métallique (facile à forcer et sinon la clé est sur le garde) : il s'agit de la chambre d'Urbain. C'est de là que vient la musique, un étrange oiseau sans plume et à long bec en os connaît la mélodie par coeur et la chante régulièrement (il s'agit d'une création d'Urbain pour ne pas être obligé de jouer de la flûte en permanence). La pièce contient également de nombreux grimoires (notamment des journaux intime qui apprendront aux joueurs tout sur Urbain (à l'exception de qui est son nouvel hôte, pour que les joueurs puissent penser qu'il s'agit de Krishner) et surtout le grimoire de sort d'Urbain. Tout les livres sont en ancien Français, Jean Eustache pourra les traduire si besoin. Si les joueurs détruisent le grimoire de sort d'Urbain, ils ébranleront sa magie en lui rendant très difficile l'utilisation de ses routines.

Note : Lorsque les joueurs arrivent dans la grotte, Urbain est absent, il est parti contaminer un autre village. Il arrivera toutefois au moment que vous trouverez le plus opportun pour surprendre vos joueurs. Il sera certainement accompagné d'enfant qu'il pourra envoyer attaquer vos joueurs et de Zombies si vos Joueurs n'ont pas encore eu assez de challenge.

c) Conclusion :

S'ils réussissent à vaincre Urbain, celui-ci disparaît comme par magie (il se replit en Damien Goth). Jean Eustache pourra leur expliquer ce qu'il viét de se passer. Les joueurs auront gagné une bataille mais seront ainsi bien conscient qu'une autre ne tardera pas. Enfin, les joueurs auront en main toutes les clés pour affronter Urbain dans le prochain scénario notamment s'ils ont détruit son grimoire.

3) Les personnages :

a) Personnages principaux:

- Jean Eustache de Parvis:

Caractéristiques :

Animalité : 1

Humanité : 4

Divinité : 5

Age : 45

Existence : 100

Pouvoirs :

Compétences :

Culture générale 5, Etiquette 3, Langue 3, Occultisme 5, Musique 5, Attention 3, Charme 1, Encaissement 2, Esquive 2, Méditations 3, Nager 2,

Avantage/handicap :

Bohème(+2), voyageur(+2), enfant prodigue(+3), rêveur(+5), dépourvu d'imagination(-2), étourdi(-2), froussard(-2), utopiste(-2), Lunatique(-5), Obèse(-2), Maladroit (-3), Revenu(+ 7), Membre d'un groupe(+5, les Rosicruciens), Renommée(+ 4), Fade (-1),

Histoire:

Jean Eustache est un compositeur de musique classique de renommé international. Il a fait les beaux jours de Classical International Production et la fortune de Louis Philipe Portmarie. Pour autant, celui-ci n'est pas membre de l'Oeil vert mais bien des Rose-croix. Il les soutient financièrement, il surveille Portmarie et il offre un support occulte dans de rares occasions. C'est un petit bonhomme fantasque vêtu en dandy bohème (un costume trois pièces bariolées et une écharpe de couleur flashy) et arborant une perruque particulièrement grotesque. Humainement c'est quelqu'un de gentil et drôle qui préfère ne pas se mettre en avant et surtout pas en danger. En tant que rêveur, il se connecte régulièrement au village de flonflon et c'est de là qu'il tire l'inspiration de sa musique. Il est incapable de créer autrement qu'en s'inspirant de l'Agartha, il ne sait pas créer.

Rêveur: en tant que rêveur, Jean Eustache a des pouvoirs de sorcier en Agartha, vous pouvez les utiliser pour résoudre des situations vraiment problématiques pour vos joueurs, mais essayez de laisser ce personnage le plus possible en retrait pour que vos joueurs ne se reposent pas trop sur lui. N'oubliez pas qu'il est lâche.

Sort : Jean eustache n'a pas l'habitude d'utiliser la magie, toutefois, vous pouvez lui faire lancer à peu près n'importe quel sort qui vous permettrait d'aider vos joueurs s'ils sont coincé. Pour les affrontements, plutôt que de trop l'impliquer, vous pouvez utiliser un sort de soutien.

Soutien moral (-13):

Description : ce sort permet au lanceur d'offrir des bonus de combats aux personnes en vue qu'il souhaite aider pour la durée de la scène. Les cibles gagneront le bonus de réussite du tirage en bonus pour combattre ou esquiver.

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

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

(3) **Durée :** instantané (0)

(4) **Cible(s) :** 5 (-2)

(5) **Portée :** en vue (-2)

(6) **Effets :** Mutation: transfiguration(-3)

(7) **Dégâts :** NA

Les bohémiens:

Une troupe de vagabond qui va de village en village dans sa roulotte pour faire des spectacles et dépouiller les villageois.



Rapport avec les joueurs: Les bohémiens suivent la religion du Tumulte, ils appellent donc notre monde "l'Ordinaire" et ses habitants des "Ordinaires". Ils n'ont donc pas particulièrement de respect pour eux, même s'ils sont curieux car ils n'ont pas l'habitude d'en rencontrer.

- Cassandra, la séductrice :

Caractéristiques :

Animalité : 4

Humanité : 3

Divinité : 3

Age : 25

Existence : 35

Pouvoirs :

Compétences :

Connaissance de la rue 3, Culture générale 2, Langue 3, Système D 3, Acrobatie 5, dague 3, Danse 5, Athlétisme 5, Attention 3, Bagarre 2, Charme 5, Chercher 2, Comédie 3, Discrétion 2, Déguisement 2, Encaissement 2, Esquive 3, Hypnose 1, Voler 3, poison 1

Avantage/handicap :

Étranger(-2, bohémienne), prison(-2), Enfant abandonné(-3), don Juan(-2), orgueilleux(-2), Charisme(+3), Grâce(+4), Illettré(-4),

Histoire:

Cassandra est une artiste de rue, mais c'est surtout une voleuse hors pair et une redoutable séductrice. Elle ne vit que pour le frisson du danger, rien ne l'arrête. Cassandra est toujours dans le registre de la séduction, que ce soit avec les hommes, comme avec les femmes, c'est une question de pouvoir pour elle.

- Enzo, l'homme de main:

Caractéristiques :

Animalité : 5

Humanité : 3

Divinité : 2

Age : 30

Existence : 25

Compétences :

Connaissance de la rue 3, Langue 2, Législation 1, Système D 3, Acrobatie 3, épée 4, jonglage 4, Athlétisme 5, Attention 3, Bagarre 5, Charme 2, Chercher 3, Comédie 2, Discrétion 2, Encaissement 5, Esquive 4, Nager 3, Voler 3

Avantage/handicap :

Bohème(+2), voyageur(+2) Étranger(-2, bohémien), Casier judiciaire(-1), prison(-4), Casse-cou(+2), nerf d'acier(+3), cruauté(-2), frimeur(-2), Illettré(-4),

Histoire:

Enzio est un enfant de la rue, il est né dans la rue et a fait beaucoup de prison. Il a rejoint Cassandra depuis plusieurs années déjà. Il est complètement sous son charme même si elle n'a jamais complètement cédé à ses avances. Enzo est un charmeur, mais c'est surtout quelqu'un qui est prêt à tout pour obtenir ce qu'il veut, ce qui inclut souvent la violence.

- Manolo, le nain alcoolique:

Caractéristiques :

Animalité : 5



Humanité : 2

Divinité : 3

Age : 40

Existence : 52

Compétences :

Connaissance de la rue 3, Culture générale 4, Langue 4, Législation 3, Système D 4, Acrobatie 2, arc 4, dague 5, flute 3 Athlétisme 2, Attention 2, Bagarre 5, Chercher 3, Discrétion 2, Encaissement 4, Esquive 3, Nager 2, Voler 4.

Avantage/handicap :

vieux singe(+ 2), Clarté de pensée(+3), colérique(-2), trapu(+2), Dépendance(- vari), Nain(-4),

Histoire:

Manolo est un vieux de la vieille, c'est lui qui a tout appris à Cassandra dans l'espoir inavoué de la séduire un jour. Il n'est toutefois pas dupe et noie son amertume dans l'alcool.

PS: Manolo ne tombera pas sous l'influence d'Urbain car il ne boit jamais d'eau, que du vin.

Les Villageois:

Rapport avec les joueurs: Les villageois suivent la religion du Roi, ils appellent donc notre monde "la terre sainte" et ses habitants des "Eveillés". Ils ont donc un grand respect vis-à-vis des joueurs.(Ce sont l'équivalent d'envoyés des dieux sur notre terre)

- Eudes, sourd muet survivant du village:

Caractéristiques :

Animalité : 2

Humanité : 3

Divinité : 3

Age : 22

Existence : 12

Compétences :

Connaissance de la rue 1, Culture générale 1, Système D 1, Attention 2, Bagarre 2, Chercher 2, Encaissement 3, Esquive 2, Nager 2, Labourer 3, lecture sur les lèvres 4

Avantage/handicap :

Sens en moins(- 3 sourd), Muet (-2), Illettré(-4), volonté de fer(+3),

Histoire:

Eudes est un jeune paysan de Flonflon, il a perdu ses parents il y a quelques années et se retrouve responsable de son petit frère Jules. C'est un bâtard qui n'abandonne jamais.

PS: Eudes résiste à Urbain car il n'entend pas sa musique.

Les ennemis:

Urbain d'Amproie :

Caractéristiques :

Animalité : 5

Humanité : 1

Divinité : 8

Existence : 70

Dé de ka: 2

Age : mort à 37 ans en 1394

Compétences :



Attention 4, Baratin 2, Biologie 4, Chercher 2, Chimie 3, Culture générale 3, Discrétion 3, Encaissement 2, Esquive 2, Flûte 5, Intimidations 3, Médecine 6, Méditation 4, Occultisme 6, Réminiscence 5, Sorcellerie 5
(Attention pour les compétences d'Urbain il ne faut pas oublier son époque, ainsi sa chimie est plus de l'alchimie, sa connaissance de la biologie et de la médecine bien que maîtrisée est loin de celle que peut avoir un médecin de nos jours. Donc ne pas hésiter à infliger des malus si besoin)

Avantage/Handicap :

Cruauté-2, Apparence -3 Charisme -2, quête +1, secret- 3, réincarnation+ 1, sorcier+5, génie+3, muet -2, Revenue +2

Quête : (La symphonie interne.)

Il l'a déjà accompli avant sa mort, cet avantage ne lui sert donc plus, sa seule motivation aujourd'hui est de devenir encore plus puissant et pourquoi pas contrôler le monde.

Secret : (responsable de la mort atroce de nombreuses personnes)

Ses crimes furent vraiment découverts après qu'il fut brûlé vif lors de la lecture de ses journaux.

Génie :

Le génie de la musique, c'est aussi pour cela que Damien Goth devient aussi populaire.

Réincarnation :

Urbain est déjà la réincarnation d'un sorcier Egyptien qui avait étudié le livre de Thot (le tarot original). Cette précédente incarnation lui a fourni les informations nécessaires pour contrôler ses futures incarnations. Il se sert donc de sa capacité de réminiscence pour non pas se rappeler ses anciennes incarnations, mais plutôt pour prendre le contrôle de son nouvel hôte.

Histoire:

Negromage du 14^{ème} siècle, Urbain était renommé pour son savoir novateur et sa puissante magie. Amateur de musique, il affirmait que celle-ci détenait le pouvoir de contrôler les hommes et se servait d'ailleurs régulièrement d'une flûte pour accomplir ses forfaits.

Selon les spécialistes, la réputation de D'Amproie serait dû à son grand œuvre : « le rituel de la symphonie interne ». D'Amproie prétendait que chaque homme a une mélodie qui lui est propre et qu'il avait trouvé le moyen de s'approprier cette mélodie afin de prendre la force de sa victime.

C'est ce rituel qui causera la chute de D'Amproie, il sera brûlé vif pour avoir fait mourir plus de 18 personnes dans ses expérimentations pour améliorer le rituel. La légende veut que sa mort aura coûté la vie de 15 des 20 hommes envoyés pour l'arrêter et que sans l'intervention du grand inquisiteur Auguste Danterre venu spécialement de Paris, D'Amproie serait probablement mort de sa belle mort.

Note: Son sort de zombification fonctionne en deux temps, Urbain doit d'abords faire prendre un poison de sa confection avant d'activer le poison grâce à sa musique. Le poison met une journée pleine avant d'agir complètement dans le corps. Dès qu'il est actif, la victime se sent mal, comme sous l'effet d'une grosse grippe. Elle peut en mourir au bout d'une semaine sans traitement et devenir un zombie (sans l'activation musicale). Une fois zombifié, la victime est intégralement sous les ordres de D'Amproie et ne peut plus redevenir normale.

Routine (sort qu'Urbain connaît par coeur et peu utiliser avec facilité)

- Contrôle mental enfant (-14, bonus +3)

Description : ce sort permet de donner des ordres simples à tous les enfants qui entendent la musique jouée par le lanceur (suivez moi, attaquez les, etc). Les ordres sont cachés dans la musique. (les victimes peuvent reprendre leurs esprits en réussissant un tirage divinité+ encaissement dont la réussite dépassera celle du lancement de sort)

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

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

(3) **Durée :** instantané (0)

(4) **Cible(s) :** 50 (-5)

(5) **Portée :** en vue (-2)

(6) **Effets** Contrôle: talent (-1)

(7) **Dégâts :** NA

(8) **Limitation (-3) :** ce sort n'affecte que les enfants et ne fonctionne que tant qu'ils entendent le son de la flûte.

- Zombification (-16, bonus + 3)



Description : ce sort permet de zombifier toutes personnes entendant la musique jouée par le lanceur.

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

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

(3) **Durée :** instantané (0)

(4) **Cible(s) :** 50 (-5)

(5) **Portée :** en vue (-2)

(6) **Effets :** Mutation: transfiguration(-3)

(7) **Dégâts :** NA

(8) **Limitation (-3) :** les victimes doivent avoir absorbé un poison particulier plus d'une journée avant le lancement du sort

- Bris'os (-11)

Description : ce sort permet de casser un os à distance(uniquement les membres)

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

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

(3) **Durée :** instantané (0)

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

(5) **Portée :** en vue (-2)

(6) **Effets :** Mutation: transfiguration(-3)

(7) **Dégâts :** + 8 au dégâts (-3)

- Démence (-8)

Description : ce sort permet de déstabiliser la cible qui devient incohérente et s'en prend à la personne la plus proche. (la victime reprendra ses esprits en réussissant un tirage divinité+ encaissement dont la réussite dépassera celle du lancement de sort)

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

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

(3) **Durée :** instantané (0)

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

(5) **Portée :** en vue (-2)

(6) **Effets** Contrôle: talent (-1)

(7) **Dégâts :** NA

Zombie standard

Caractéristiques :

Animalité : 2

Humanité : 3

Divinité : 3

Existence : 20

Compétences :

Connaissance de la rue 1, Culture générale 1, Système D 1, Attention 1, Bagarre 1, Chercher 1, Encaissement 1, Esquive 1, Nager 1, Labourer 1

Lorsqu'un zombie mord une victime celle-ci est empoisonnée et destinée à mourir de la morsure.

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).







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>

