

Helter Skelter:



1) Mise en place:

a) Introduction:

Ce septième et dernier scénario mènera vos joueurs à découvrir le plan de Claude Krishner et à leur dernier affrontement avec Urbain d'Amproie. De plus, ce sera très certainement l'occasion de leur premier voyage en Abysses. S'il faudra privilégier une ambiance lourde et paranoïaque au début de ce presque huis clos, c'est plutôt un dernier scénario action à l'Américaine qui nous attend, puisque nos joueurs se verront confronter à une véritable invasion de mort vivant. Pour ce scénario, nous ne saurions que trop recommander la discographie de Marilyn Manson, ainsi que l'utilisation de « I put a spell on you » pour « Dark Passenger »

b) Début du scénario:

Damien Goth contact vos joueurs pour leur demander de l'aide. Malgré les variations que vous aurez eues dans l'histoire, arrivé ici le chanteur devrait avoir la possibilité de les joindre, sinon je laisse faire votre imagination sachant que Damien est très motivé pour les retrouver puisqu'il considère vos joueurs comme les seuls capables de le protéger (rapport au premier scénario), son concert au stade de France approche et il est



terrifié. Le concert est complet (plus de 72000 places), la pression est énorme, il n'arrête pas de faire des cauchemars, il reçoit des lettres de mort et d'insultes (concernant le fait que Dark Passenger soit considéré comme Pro Fasciste) et les journaux se demandent si Krishner est encore vivant et viendra finir le travail. Damien souhaite donc à tout prix que les joueurs se chargent de sa sécurité, il n'a confiance qu'en eux contrairement aux souhaits de son agent : Dave Moreno. C'est enfin l'occasion pour vos joueurs de prendre leur revanche sur Krishner. Lors de leur retrouvaille avec Damien, n'hésitez pas à montrer à vos joueurs qu'il est particulièrement stressé et fatigué et qu'il ne peut s'empêcher de jouer nerveusement avec sa croix. Tout s'explique logiquement vu la situation, mais la vraie raison de tout ceci est qu'Urbain hante de plus en plus les rêves de Damien et qu'il se raccroche inconsciemment à sa croix pour s'en sortir.

c) Ce qu'il s'est passé :

Le plan de Krishner a fonctionné comme prévu : Goth est le centre de toutes les attentions, l'œil vert noyauté son entourage, les ligues contre le racisme dénoncent son album et nombreuses personnes considèrent Goth comme l'étendard des mouvements d'extrême droite. Bref, le Grand Chambard est en marche et Krishner n'a plus qu'à tuer Goth pour s'approprier sa notoriété et déclencher le conflit, devenant ainsi tout puissant. Mais ce plan a une faille majeure, non pas vos joueurs mais bel et bien Urbain d'Amproie, car le plan de Krishner n'a fait que le servir depuis le début et aujourd'hui il est prêt à prendre définitivement le contrôle de Damien et à se lancer à la conquête du monde ce dont Krishner n'a pas la moindre idée.

2) Déroulement:

Vos joueurs sont contactés cinq jours avant le concert (le lundi pour le vendredi). La sécurité a déjà été prévue par Moreno qui a engagé **Jo Kazayas**, un ancien militaire et ses hommes. La préfecture pour sa part prévoit d'envoyer deux cars de CRS pour sécuriser l'extérieur du stade.

Vos joueurs sont plutôt libres d'organiser ce qu'ils veulent, globalement il y a peu de chance que ça empêche le déroulement du concert puisque Damien ne voudra faire aucune concession sur ce qui est prévu. Évitez de perdre trop de temps sur cette partie pour vous concentrer sur le jour J.

Vendredi :

Philippe Bison le batteur habituel de Damien a un accident de voiture. Dave lui trouvera un remplaçant en la personne de **Dietrich Fuller**, membre du groupe **Swonk**. Cet événement est juste un accident bête ainsi qu'une énorme fausse piste destinée à faire angoisser vos joueurs.

Samedi :

Damien devra être sur place Pour 16 h au pire le temps de faire une dernière répétition

18h30 : entrée de la cinquantaine de spectateurs possesseurs de billet Or (essentiellement le fan club de Damien, mais aussi quelque skinhead), on les emmène dans le plus grand salon du stade pour qu'ils puissent rencontrer le groupe avant le concert et avoir des dédicaces. Ils ne restent dans le salon que 30 minutes puis sont accompagnées à leurs places



19h30 : Ouverture des portes du stade: c'est déjà la cohue d'autant qu'une manifestation proteste contre la tenu du concert, on peut déjà sentir des tensions. Les insultes fusent ainsi qu'un petit début de bagarre. Une partie de la manifestation est noyauté par des jeunes de banlieue qui sont essentiellement venus pour se défouler.

20h30 : Première Partie : **Crystal Section**: un groupe de métal trouvé par **Dave Moreno**. Une bande de Néo nazi sympathisant de l'œil vert. Le groupe est composé de **Lars Volt** au chant, **Heinrich Dark** à la batterie, **Gunther Blood** à la guitare et **Dieter Night** à la basse. Tous les membres du groupe sont désagréables avec tout le monde, ils ont un look très inspiré par le genre Punk et se montreront agressifs avec vos joueurs.

21h20 Le concert

Le concert débute avec des feux d'artifices, le fond noir visible jusque-là derrière le premier groupe prend feu révélant la véritable scène : un cœur humain gigantesque palpite au-dessus du groupe, il disparaîtra à la fin du morceau grâce à un jeu d'éclairage. (puis les machinos le démonte discrètement)



1 : Sombre désir (*à la fin du morceau Damien rendra hommage aux victimes de Krishner*)

2 : Pauvre France **

3 : Un jour demain *

4 : Ton sourire * (*Damien choisit une fille qu'il fait monter sur scène, il chantera comme s'il ne s'adressait qu'à elle. Une fois de plus cela ne sert qu'à rendre paranoïaque vos joueurs.*)

5 : Pyramide **, *** (*une pyramide noire jaillit de sous la scène, elle s'ouvre et laisse s'échapper une brume rouge de laquelle une dizaine de formes humaines sombres émergent en rampant au sol*)

6 : Eternal sun

7 : Dark passanger ** (*C'est le climax du concert, une émeute va débiter dans le public et Krishner va choisir ce moment pour tuer Damien. C'est le meilleur moment pour faire intervenir vos joueurs, ils surprennent Krishner sur le toit et l'empêchent de tirer in extremis. N'hésitez pas à la jouer mélodramatique, il peut leur raconter son plan et jubiler. Faites croire à vos joueurs qu'ils ont enfin terminé la campagne avant de les faire attaquer par un zombie et de leur dévoiler que le stade est envahie. En utilisant les pouvoirs de vecteurs de Damien conjugué à sa propre magie, Urbain à réussi à zombifier tout le stade en une seule chanson*)

8 : Souplesse

9 : Ton paradis

10 : The silent song *, **

11 : Paris

12 : Autumn on the beach (*feu d'artifice et pyrotechnie, il y a potentiellement sous la scène de quoi faire exploser une partie du stade de France si vos joueurs ne sont pas du genre subtil*)

22h30 Rappel :

Sombre désir (techno version)



Exploitation
Highway to hell

22h50 Fin du concert

- * Entrée sur scène de la Violoniste (Elisa Stolac) sur *Un jour demain, ton sourire et Silent Song*
- ** Entrée sur scène des Choristes sur *Pauvre France, Pyramide, Dark passenger et Silent Song*
- *** Entrées sur scène des Machinos habillé de noir sur *Pyramide*

a) Le Stade de France



Situé à la plaine Saint-Denis en banlieue Parisienne, le stade de France est tout simplement le plus grand de France avec plus de 80 000 places assises. Il se compose de six niveaux accessibles au public plus le toit et les sous-sols.

L'accès aux stades pour le public peut se faire par 18 escaliers différents selon la configuration choisie (en l'occurrence seulement 11 seront ouverts). Outre leurs places, les spectateurs ont accès à plusieurs espaces toilettes, à une cinquantaine de point de restauration et à la

boutique cadeaux.

Damien et vos joueurs auront, quant à eux, accès à toutes les facilités du stade essentiellement situé à l'ouest (où arrivent habituellement les sportifs dans leurs bus). Ils pourront ainsi accéder aux loges (une dizaine allant de 100 m² pour celle de Damien à 30 m² pour celle de **Crystal Section**) et salons (deux de 150 m² et un de 60 m²), à la salle de répétition pour les musiciens, la salle de stockage pour les costumes, l'espace détente, les locaux pour les décors et instruments.

Même s'ils n'y ont aucun intérêt, ils peuvent également accéder aux locaux d'accueil et de contrôle, aux deux vestiaires de 120 m² chacun (foot et rugby), au vestiaire d'athlétisme de 400 m², aux deux vestiaires d'arbitres, aux deux chambres d'appel, aux deux salles d'échauffement, aux bureaux des délégués, aux locaux pour le jury, à l'infirmerie, ainsi qu'à la salle de contrôle antidopage.

En dehors de ces parties réservées aux « artistes », le stade possède encore de nombreuses facilités en sous-sol tel : un poste central de police, un poste central incendie, une infirmerie, un espace presse, une zone de groupes électrogènes, les bureaux de la direction et de la comptabilité.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Stade_de_France

<http://www.arena-stadium.eu.org/Routes-et-lieux/Stade-de-France.html>



b) L'entourage de Damien

De nombreuses personnes ont un accès privilégié à Damien, de quoi donner des sueurs froides à vos joueurs si Krishner est devenu Polymorphe.

- **Bella Luciani**, la fiancée de Damien sera présente durant le concert pour le soutenir.
- L'orchestre de Damien composé de **John Grantis** (Guitariste), **Pierre Mina** (Bassiste), **Nina Markez** (Bassiste), **Rita Labate** (Synthé), **Dietrich Fuller** (Batteur) **Elisa Stolac** (Violoniste), **Consuela Calabresa** (Choriste), **Raoul Dumortier** (Choriste), **Cyndy Cooper** (Choriste)
- **Dave Moreno** sera présent durant le concert.
- Une équipe d'une dizaine de machinistes (Eliot, Miranda, Peter, Goulven, Rémi, Arthur, Gregory, Thomas, Eric) mené par **Antoine Laffont** et engagé par Dave s'agitiera en permanence autour de la scène pour la machinerie bien sûr mais également pour régler les problèmes d'instruments.
- L'ingénieur du son (**Florian Lamont**) est un ami de Damien, ils seront donc très proches avant le concert (mais pas pendant, la régie son se trouvant à l'autre bout du stade)
- L'équipe lumière composé de cinq personne (**Luca, Stephane, John, Marco, Cédric**) dirigé par **Hervé Pera**, possède un accès privilégié à la scène (et à ses hauteurs pour pouvoir accéder aux projecteurs)
- Quatre pompiers (**William, Sacha, Alexandre, Sébastien**) sont affectés à la scène en permanence (à cause des artifices qui pourraient potentiellement faire tout péter en cas de malveillance)

c) Les menaces possibles

Diluer ces menaces au fil du concert afin de conserver vos joueurs toujours tendu

Les skins heads : ils seront nombreux venu honorer « celui qui dit tout haut ce qu'ils pensent tout bas ». Ils sauteront, bien entendu, sur la moindre occasion de casser de l'étranger ou tout ce qui n'est pas skin Head. Rien de tel qu'une bonne bagarre dans un concert.

Les jeunes de banlieue : Ils accompagnent une association de lutte contre le racisme. Le gros de la bande est à l'extérieur pour casser du spectateur, mais un petit groupe a réussi à rentrer pour mettre le bordel à l'intérieur.

Le mec suspect avec un long manteau en cuir : c'est un vendeur de drogue du nom de « Morpheus »(vrai nom Pierre Durand), il ne représente aucun danger même s'il a l'air étrange et rode un peu partout (il voudrait vendre de la drogue aux musiciens pour ouvrir un nouveau marché)

La harceleuse : Sophia Stelmane, une fan jolie mais un peu obsédé qui essaye de se retrouver seule avec Damien pour coucher avec lui (et lui prendre un slip, et lui couper une mèche de cheveux, etc.). Elle peut devenir violente, mais n'est pas une menace majeure.

La sécurité : Dave Moreno a engagé des hommes de l'œil vert pour faire la sécurité **Jo Kazayas** et ses hommes (une trentaine de gros bras pas subtil). Il est au courant pour Krishner et à ordre d'obéir à toutes personnes possédant le mot de passe (blietzkrieg).

Les explosifs sous la scène : pour le feu d'artifice final de grandes quantités de produit dangereux sont stockées sous la scène. Bien utilisé, il n'y a aucun risque, mais si quelqu'un de



mal intentionné voulait s'en servir cela ferait des dégâts. Il n'y a aucun danger de ce côté mais cette menace sert juste à inquiéter vos joueurs et à leur offrir un final fracassant si besoin.

Le nouveau batteur : aucun danger de ce côté, c'est une complète fausse piste. N'hésitez pas à le rendre très sympathique pour brouiller les cartes encore plus.

L'autre groupe : Désagréable et suspect au possible. N'hésitez pas à déclencher une rixe avec vos joueurs.

Krishner : Il peut s'amuser un peu avec vos joueurs, mais son plan est de tirer sur Damien avec un fusil à lunette en se plaçant sur le toit face à la scène.

La vraie menace : ce concert permet à Urbain de définitivement prendre le contrôle de son hôte. Il profitera du morceau Dark Passenger pour additionner les pouvoirs de Damien aux siens et lancer son sort de zombification sur tout le stade. Seuls les joueurs et la petite amie de Damien résisteront au sort (grâce à Damien qui espère inconsciemment qu'ils pourront le sauver) se retrouvant aux prises avec près de 80 000 zombies. Le toit ne sera pas envahi et peut permettre aux joueurs de se déplacer relativement librement, mais pas vraiment de s'enfuir.

d) La terreur

Face à la situation désespérée dans laquelle se trouveront vos joueurs, il ne serait pas de trop de leur faire faire un tirage de terreur (voir livre de règle). Ceux qui le rateront passeront en Abyse et verront donc le stade sous un jour très différent (Si jamais tous vos joueurs réussissent leur tirage, n'hésitez pas à tricher un peu pour que quelques-uns passe tout de même en Abyse). En abysse, le stade est soudain entièrement vide et plongé en pleine nuit. Plus aucune lumière ne fonctionnent et les ombres deviennent menaçantes. Là où se trouvait Damien se trouve désormais une version monstrueuse d'Urbain un Spectre de six mètres de haut au visage squelettique qui essaiera de tuer vos joueurs (s'ils n'ont pas détruit son livre de sort, il utilisera la magie et sinon il frappera à coup de flutte d'un mètre de long)

Si vos joueurs se trouvent séparés, ils peuvent tout à fait affronter Urbain dans les deux strates différentes en même temps, les dégâts ne seront pas répercutés l'une dans l'autre. En Ordinaire, on frappe Damien, en Abyse on frappe Urbain. Il est bien sur plus dur de tuer Urbain que Damien.

Vos joueurs n'auront pas beaucoup de mal à quitter l'abyse s'ils arrivent à vaincre Urbain, par contre il leur faudra trouver un moyen d'eux-mêmes dans le cas contraire.

e) Conclusion :

Pour neutraliser la horde de zombie, une seule solution : tuer définitivement Urbain. À sa mort tous les zombies redeviendront normaux.

Il existe plusieurs façons de se débarrasser d'Urbain toutes avec des conséquences différentes:

La plus radicale : Tuer Damien. Urbain mourra avec lui, mais se réincarnera restant un danger possible pour dans une vingtaine d'année. C'est un choix peu moral vis-à-vis du pauvre Damien, qui ne vaudra que peu de reconnaissance à vos joueurs. (et des ennuis futurs)

La détournée : Voler le pendentif de Damien. Sans sa croix, Damien perdra tous ses pouvoirs de Vecteur et deviendra catatonique. Urbain ne pourra dès lors plus interagir sur notre monde.

Toutefois cela ne fera pas disparaître les zombies, ça stoppera juste leur propagation (mais 80



000 zombies, ça risque de faire du grabuge) et les rendra confus pendant quelques tours. Ça retarde le problème plus que le régler vraiment, mais ça simplifie le combat contre Damien.

La meilleure solution : Tuer Urbain. En utilisant les strates de l'Abysses, les joueurs pourront voir Damien pour ce qu'il est vraiment devenu et donc affronter directement Urbain. C'est le seul moyen de le tuer définitivement et de tout faire rentrer à la normale. (Damien ne meurt pas, il est juste purifié d'Urbain et très reconnaissant)

À la fin de cette histoire, vos joueurs auront sauvé le monde, ou seront mort. Quoi qu'il en soit ce sont devenus des héros et le destin n'est pas près de les oublier. S'ils ont sauvé Damien, vous pouvez leur remettre un point de sphère (de leur choix), et l'adoration de Damien (qui en tant que vecteur leur rapporte beaucoup de point de réalité). Libre à vous de leur offrir également des points de réalité supplémentaire en fonction de la partie et des points d'expérience (5 me semblent une juste rétribution)

3) Les personnages :

a) Personnages principaux:

- **Damien Goth** (*voir scénario 1 pour les détails*)

Age : 32

Animalité : 4 **Humanité :** 3 **Divinité :** 6

Existence : 88

Dé de ka : 4

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

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

Lors du combat final, il n'hésitera pas à utiliser ses talents de Vecteur pour tuer vos personnages et pourra compter sur l'appui de sa horde de Zombies.

- **Claude Krishner** : (*voir scénario 1 pour les détails*)

Age : 40

Animalité : 2 **Humanité :** 3 **Divinité :** 7

Existence : 88

Dé de Ka : 3

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

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

Pouvoirs :

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



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

- (1) **Objectif :** êtres humains (- 3)
- (2) **Envergure:** Non Applicable : ce pouvoir affecte quelque chose d'abstrait. (0)
- (3) **Durée :** Immédiat (0)
- (4) **Cible(s) :** 1(0)
- (5) **Portée :** en vue (-2)
- (6) **Effets :** Savoir : Télépathie : lire les pensées de quelqu'un. (-3)
- (7) **Dégâts :** Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

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

Description : Krishner peut obtenir une vision interprétable de sa cible par simple contact. (ne fonctionne pas sur lui même).

- (1) **Objectif :** êtres humains (- 3)
- (2) **Envergure:** Non applicable : ce pouvoir affecte quelque chose d'abstrait. (0)
- (3) **Durée :** Immédiat(0)
- (4) **Cible(s) :** 1(0)
- (5) **Portée :** au touché (-1)
- (6) **Effets :** Savoir : Prescience : savoir ce qu'il se passera dans le futur (-5)
- (7) **Dégâts :** Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

- **Éclat :** (score nécessaire :-9)

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

- (1) **Objectif :** êtres humains (- 3)
- (2) **Envergure:** 100 kilos, et 10 mètres carrés (-2)
- (3) **Durée :** 1 heure (-1)
- (4) **Cible(s) :** 1(0)
- (5) **Portée :** soi (0)
- (6) **Effets :** Mutation : Transfiguration : ce pouvoir permet d'ajouter ou de soustraire le bonus de réussite du tirage aux futurs tirages de présence (-3)
- (7) **Dégâts :** Non Applicable : ce pouvoir ne fait pas de dégâts

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

Description : Krishner 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

- **Urbain d'Amproie :** (voir scénario 6 pour les détails)



Caractéristiques :

Animalité : 5

Humanité : 1

Divinité : 8

Existence : 70

Dé de ka: 2 normalement mais 6 en Abysses

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 (pour le combat final, vous pouvez utiliser une compétence de combat à 5 pour frapper avec la flutte)

Avantage/Handicap :

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

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 flutte.

- 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

En abysse, Urbain pourra également compter sur l'appui d'Ombre (voir le bestiaire du livre de règle)

B) Personnages secondaires :

Bella Luciani :

Bella est une belle et talentueuse auteur-compositeur. Elle met sa carrière un peu en retrait pour soutenir Damien mais compte bien s'y remettre rapidement. Elle s'inquiète beaucoup pour lui car elle a pu se rendre compte progressivement des changements de son caractère (les cauchemars notamment) et elle n'aime pas non plus ses nouvelles fréquentations (Dave Moreno en tête)

L'orchestre :

John Grantis (Guitariste) : Grand blond, la trentaine et un air intello. Il a commencé à jouer avec Damien, il y a 10 ans. C'est un mec plutôt cool qui a tendance à abuser de l'herbe.

Pierre Mina (Bassiste 1) : Petit chauve très excité, il joue dans le groupe depuis 5 ans et ne supporte pas John et son éternel flegme.

Nina Markez (Bassiste 2) : Grande brune volcanique, elle a rejoint le groupe, il y a 2 ans. Talentueuse, elle possède une superbe voix, elle aimerait avoir sa propre carrière et passe d'ailleurs son temps à écrire des morceaux. Elle est amie avec **Bella Luciani** (la fiancée de Damien)



Rita Labate (Synthé): Petite rouquine aux yeux bleus perçants, elle est dans le groupe depuis 4 ans. C'est une lesbienne sexy qui ne s'assume pas. Elle sort avec **Cyndy Cooper** la choriste et aucune des deux ne veut que ça s'apprenne. Elles ont donc souvent une attitude suspecte

Philippe Bison (Batteur) : Grand chauve plutôt posé. Il est marié et à deux enfants. Il est dans le groupe depuis le début.

Dietrich Fuller (Batteur): remplaçant. Petit gros très énergique, il a toujours le mot pour rire et une bonhomie naturelle.

Elisa Stolac (Violoniste) : grande blonde, fine aux yeux cristallins. Elle est très discrète et semble fragile.

Consuela Calabresa (Choriste): Brune à la peau mate, Consuela a un accent qui chante et un tempérament volcanique.

Raoul Dumortier (Choriste): Raoul un brun aux yeux noirs qui partage sa vie entre le chant et les castings. Il rêve de devenir star de comédie musicale (sa grande passion).

Cyndy Cooper (Choriste): Petite blonde pulpeuse, Cyndy est une vraie allumeuse qui charme tout ce qui passe. Elle se voit déjà comme une grande star internationale et fera tout pour y arriver. Elle est amoureuse de Rita, mais ne veut surtout pas que ça se sache, craignant que ça nuise à sa carrière.

Zombie standard

Caractéristiques :

Animalité : 2

Humanité : 3

Divinité : 3

Existence : 20

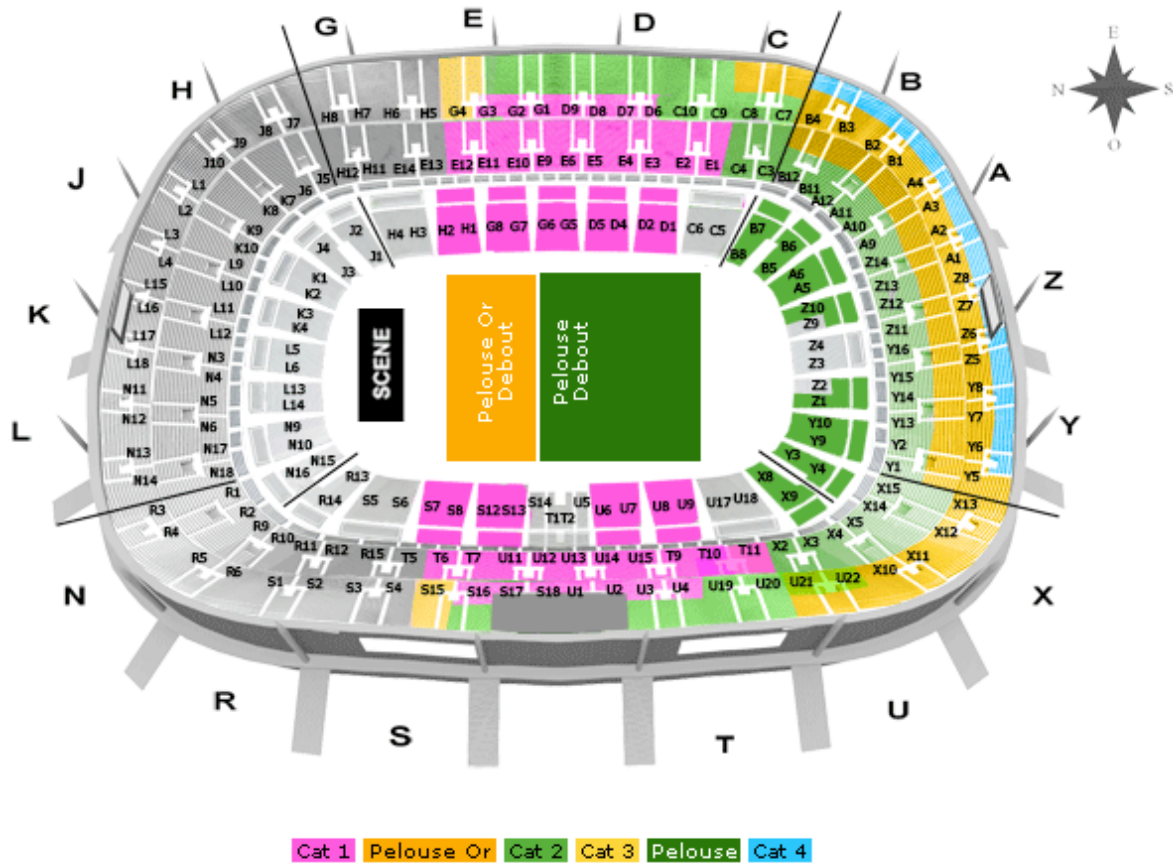
Compétences :

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 le roman et les nouvelles inspirées de l'univers sur notre site:
<http://www.theorem-univers.com> ou <http://www.agartha.fr>

