

Le B.A.BA de l'OPA ou N'est pas Kerviel, qui veut.

Un scénario pour INS demandant des démons capables de réflexion et de machiavélisme.



Sommaire :

Prologue : cette mission si vous l'acceptez...	page 02
0) Une enquête avant de commencer ?	page 03
I) Le Clan des Belgradiens	page 03
II) Une jeune fille sage	page 04
III) L'arabe du coin	page 05
IV) Un jeune homme de bonne famille	page 14
V) Magdalena et sept Hubbardiens	page 06
VI) Feed-back violent	page 07
VII) Double feed-back	page 07
VIII) Épilogue	page 07
Dramatis personae	page 08

Prologue : cette mission si vous l'acceptez...

Pierre-Henri, appelez-le PH, est un démon de Mammon Grade 2, collaborateur proche de Yabonlatune, alias Mike O'Neill, Baron de la corruption et numéro 1 de la *Mammon connexion* sur la zone France. Pour des intérêts qui dépassent les joueurs et qui sont en lien avec les zones d'influence de Baal et Mammon ainsi qu'en vue d'un gros plan bien baveux qui tâche, il a été demandé à PH de prendre le contrôle d'une boîte de sécurité Européenne DarkSand. Las, il s'est rendu compte qu'on s'est un peu foutu de sa gueule, la boîte en question étant contrôlée par un trust, GGG. PH, peu désireux de se les bouffer de front, a décidé d'agir en souplesse, c'est-à-dire de squeezer l'actionnaire majoritaire en rachetant les actions des autres... Re-las, peu d'actionnaires, et aucun susceptible de lâcher. Prudent il donne donc rendez-vous aux joueurs histoire de leur faire tirer les marrons du feu à sa place, et le tout avec brio, discrétion, tact et adresse, rien que ça. Surbooké et au taquet, il leur donnera rendez-vous dans un restaurant tchèque du côté de Montmartre à une heure du matin, en costard cravate, visiblement sous coke, un peu surexcité avec trois téléphones portables sur la table ainsi qu'un micro, et leur brosera la mission. Sa première action sera de leur montrer un ordre officiel sur parchemin écrit en lettres gothiques et portant un sceau de cire au cachet du Prince de la cupidité, le tout écrit en germain du XV^e siècle et paraphé par M.

En bref, DarkSand est une boîte de protection de biens et personnes qui fait actuellement fortune en Irak et en Afghanistan après avoir commencé petit dans les années 80 avec des services de convoyage et de gardes du corps. Le but : pousser plusieurs actionnaires à vendre toutes leurs parts. Il pourra, si les PJ ont l'air intelligent et motivé, leur dresser un organigramme de l'actionariat :

DarkSand :

◆ Fond Meterlich	31%
◆ Banque Jameson & son	15%
◆ Sergueï Balkovitch	11%
◆ De Willers Catherine	10%
◆ De Willers Jeanne	8%
◆ De Willers Xavier	8%
◆ Holding Dassault	6%
◆ Cabinet Veritas	5%
◆ Maître Ben Gellah	4%
◆ Divers	2%

Il leur donnera aussi, en vrac les informations suivantes :

- Leur adversaire est le fond Meterlich, dont le P.D.G. actuel de DarkSand, Cristobão de Almeida est issu, donc, pas la peine de suivre cette piste, le fond est situé au Liechtenstein et toute action qui leur mettrait la puce à l'oreille pourrait faire foirer la mission en impliquant des contre-réactions « diverses » de leur part
- La Banque Jameson & Son et le cabinet Veritas sont des couvertures pour ses alliés, donc pas la peine d'y aller.
- Visiblement, mais il n'assure rien, Sergueï Balkovitch, Ben Gellah et Jeanne de Willers sont des alliés sûrs du Fond Meterlich, donc méfiance.
- Catherine et Xavier de Willers, ainsi que la Holding Dassault serait plus neutre.
- Il lui faut 31% d'action sur le marché pour fonder son coup d'état financier
- Catherine De Willers est la veuve d'André de Willers, le fondateur de la boîte, décédé en 2002, Jeanne et Xavier sont ses enfants.

- La banque Jameson & Son ne doit pas être mentionnée, c'est elle qui sert de couverture aux opérations qu'il a déjà effectuées pour racheter un certain nombre de petits actionnaires

Accessoirement, il leur donnera les coordonnées de son exécuteur financier (localisé aux Bahamas ou à Hong-Kong selon les jours) qu'ils devront prévenir dès qu'ils sont certains que l'un des membres va vendre, bien sur, s'ils sont prêts à vendre, en dehors de la bourse, on s'arrangera pour leur complaire. Il leur donnera aussi une carte noir mat sur laquelle n'apparaît aucun logo, le compte contient 100.000 euros, juste histoire de, au cas où ils auraient des frais de représentation (c'est une grosse somme pour des Mammon, plutôt rapiats d'habitude, mais vu les sommes avec lesquelles il jongle en ce moment et l'importance de la mission, il n'a pas envie de déconner, et pourra même leur donner des rallonges si besoin). Il serait par contre assez réticent au fait de rester en contact avec eux ; « passer par mon exécuteur, je préfère que nous n'ayons pas trop de contacts pour des raisons que vous n'avez pas à connaître, mais qui sont de la plus grande importance. » Il leur précisera aussi, que l'affaire doit être réglée dans un délai d'un mois.

À noter que PH sera injoignable de tout le scénario, étant surbooké sur des affaires connectées avec celles qu'il a confiées aux joueurs. Pour le reste, il est très réglo, et en cas de succès impressionnant des joueurs il pourra leur ouvrir un compte à la B666, les inviter dans un cinq étoiles pour le débriefing et faire rembourser rubis sur l'ongle leurs frais de mission.

Si les joueurs veulent des renseignements complémentaires, ils devront se débrouiller à travers Internet, les archives des journaux (qui, précisons-le, sont dans leurs immenses majorités non accessibles par le net), à moins qu'ils n'aient leur propre réseau.

Guns, Guns, Guns aussi appelée **Guns Unlimited** est une conspiration (voir *Guide de la 3^{ème} force*, pages 179-181).

En voici les éléments clefs officiels :

Description : sociétés de fabrication d'armes à feu en tous genres, mercenaires utilisés pour tester le matériel sur le terrain.

Dirigeants : 20% d'Ange de Laurent renégats, 20% de Démons de Baal renégats, 10% de psis, 10% de Vikings renégats, 5% d'humains vétérans de sales guerres, 10% d'Ange de Jean renégats, 10% de Démons de Vapula renégats, 10% de Chevaliers de la Terre Creuse.

Idéologie : fascisante à tendance cupide.

Moyens d'action : presque uniquement militaires avec quelques soutiens politiques notamment dans les régimes autoritaires et aux USA.

Sphères d'influence : conflits armés, vente d'armes, organisations criminelles, partis de droite « dure ».

Organisations affiliées : NRA, NARA, Beretta, Colt, MaTra, Dassault, etc.

0) Une enquête avant de commencer ?

Une enquête subtile et approfondie pourrait faire le lien entre ce fonds est le consortium secret GGG. Pas gagné tout de même, et le risque est grand s'il y a du grabuge de se retrouver face à des liquidateurs. Ils ne vendront bien sûr jamais, pire ils risquent de lancer une contre OPA.

Les enquêtes de routine pourront apprendre que :

Sergueï Balkovitch est un serbe, assez proche de Milosevic qui a mené des troupes en Bosnie et en Croatie. Le tribunal de La Haye a conclu à un non-lieu faute de preuves et de témoins, impliqué aussi en France et en Allemagne dans plusieurs affaires de corruptions, proxénétisme, trafic d'armes et ce genre de choses, jamais condamné. Devenu mystérieusement riche durant la guerre de Yougoslavie et dans des affaires tendancieuses il a ensuite investi dans l'immobilier et la bourse, il partage actuellement son temps entre Paris, Marseille et Ibiza. Il s'est récemment remarié avec un jeune mannequin russe, Irina. Sa première épouse a été tuée au début de la guerre de Yougoslavie par des miliciens croates, la deuxième, une Allemande, a demandé le divorce après qu'il se soit tapé sa nièce. Son fils Sergueï Junior est sorti il y a six mois de prison après une peine de sept ans pour coups et blessures ayant entraîné la mort sans intention de la donner.

Maître ben Gellah, Palestinien de 42 ans, divorcé, avocat de droit international partageant sa vie entre Londres et Paris (il y est une semaine sur deux). Plus que soupçonné de sympathie pour l'OLP et le Hamas. Si les joueurs ont leur entrée dans les services secrets ou l'antiterrorisme, ils apprendront qu'il a fait de fréquents voyages au Proche-Orient, et qu'il est sous le coup d'une enquête pour découvrir ses liens réels avec le Hamas, et Al-Qaïda, accessoirement auront une jolie photo de lui avec Zarkawoui...

Jeanne de Willers. Dix-neuf ans, étudiante à HEC Paris, propriétaire d'un F3 sur l'île Saint-Louis. Une enquête poussée fera état d'une scolarité exemplaire, amassant les prix, ainsi que des médailles en équitation et gymnastique. On

trouvera dans ses activités actuelles, la natation, le Jiu-jitsu, le tir au pistolet et un suivi psychanalytique... Une enquête plus poussée encore pourra mettre à jour un clash familial en 2000.

Xavier de Willers, 21 ans, en deuxième année de fac de droit à Lyon. Résultat pas très brillant. Il va chez le psy aussi, pratique le tennis, les boîtes de nuit, les histoires d'un soir et va de temps en temps à Marseille voir son grand-père Jannina Ferruzzi.

Catherine de Willers, 51 ans. Habite une propriété près de Chambéry sinon, nada. Tout passe par son avocat maître Benaouïch, du cabinet Benaouïch et fils.

Sur le fondateur André de Willers, mort à 63 ans en 2001, Saint-Cyr, dix ans de légion puis est entré dans la sécurité du Crédit Lyonnais en 70, puis a bossé aux US (72-75), en Afrique du Sud (76-81), est revenu en France en 80, et a disparu en Argentine en 2001. Dans les années 80, il a également eu des affaires communes avec la banque d'affaire Lazare (mais pour apprendre cela, il faudra être très introduit dans le domaine des banques ou dans les milieux avertis).

Sur la boîte, c'est une entreprise dont le siège théorique est aujourd'hui à Panama (délocalisé en 94), après avoir été à Paris (81) et Pretoria (89) mais le staff exécutif réside toujours à Paris. Faire un tour à DarkSand serait un bon moyen de se faire repérer, si tant est qu'on les laisse entrer.

Note au MJ : Le scénario étant très ouvert et plutôt difficile, n'hésitez pas, à le modifier selon vos habitudes de jeu et vos connaissances personnelles. Enfin bien s'imprégner de la personnalité des PNJ, pourra vous permettre de mieux imaginer leurs réactions face à tout ce que pourront imaginer les personnages comme machination. Mieux vaut aussi que vos joueurs pressentent que c'est un scénario long pour INS/MV sans quoi il risquerait de foncer tête baissée et de foutre en l'air toute chance de réussite...

1) Le Clan des Belgradiens

Sergueï Balkovitch est un vieux salopard roublard. Né en 46 en Yougoslavie, il a végété jusqu'au milieu de la trentaine dans un service mineur du ministère de l'Intérieur. La guerre a été sa chance, dès le début, sa femme s'est fait tuer dans une échauffourée par un Croate. L'ayant mauvaise est sous la pression il a donc pris la tête d'un mouvement nationaliste serbe. La suite a été un engrenage, chef de milice, rapport avec le pouvoir, batailles et massacres, contacts avec les politiciens... Il s'est fait un petit pactole, tout en laissant libre cours à ses pulsions. Près de lui était son fils, Sergueï Junior, alors tout juste sortit de l'adolescence (on y reviendra, mais ça explique en partie le comportement de Jr). Début 90, sentant le roussi, il a changé d'identité en balançant pas mal de noms et d'informations à la CIA et a hérité d'un statut de réfugié politique en Allemagne sous le nom de Alban Zukosky. Là-bas, il s'est vite mis en cheville avec la pègre et a monté un juteux trafic de prostituées yougoslaves et roumaines, tout en menant une vie orgiaque. Il épouse une jeune Allemande de la bourgeoisie qui lui pond deux gosses en trois ans. Deux ans plus tard, elle se suicide... Il n'y est pas pour rien. Fin 90 il a des problèmes avec le tribunal de La Haye, l'enquête n'aboutit pas, faute de témoins, la CIA et GGG ayant bien fait leur boulot. Prudent il bazarde toutes ses affaires et émigre en France, où il

blanchit son argent dans de fructueux investissements immobiliers et en bourse... Deux trois coups dans la drogue, aussi, avant de se ranger des affaires.

Physiquement, c'est un homme d'une soixantaine d'années, rabais et bien portant, les cheveux blancs coupés courts et arborant une courte barbe, jovial et liant au premier abord.

Il coule des jours heureux entre Paris, Marseille et Ibiza, emmenant tout son clan dans ses déplacements. Il vit en compagnie d'Irina (une jeune mannequin russe de 19 ans), deux fils de sa deuxième épouse, Mikaël et Heraklé (respectivement 15 et 17 ans, et qui sont d'insupportables petits cons, virés de tous leurs bahuts, assez incultes et violents), son fils aîné, Sergueï Junior (33 ans, schizoïde, alcoolique, cocainomane et surviolent), sa belle-fille, Marie (26 ans, une Française dont la fille est placée et qui passe son temps à s'engueuler avec Junior et qui, accessoirement, se fait de temps en temps sauter par son beau-père), ajouter à cela une demi-douzaine de gardes du corps, son chauffeur (un ancien de la guerre) et son bras droit Atli, un bosniaque athée, brutal, et accessoirement psionique. Enfin, c'est un collectionneur d'armes historiques possédant de très belles pièces, dont des

pistolets d'arçon du XV^e siècle, des Peacemakers, colt Navy, et même un Walter PPK ayant appartenu à Goering...

Sergueï est une ordure définitive, un truand de la pire espèce, et un pervers indéboulonnable. Pas facile à convaincre de quoi que ce soit, il n'acceptera que du donnant donnant où il aura l'impression de faire une bonne affaire. Il n'a par contre pas de lien direct avec GGG, et donc pourrait éventuellement être accessible à un marché, mais il faudrait bien ficeler l'affaire tout en supportant la smala. Les menaces sont le meilleur moyen pour qu'il entre en mode Kill'em all. Il fera semblant de craquer pour mieux balancer l'artillerie lourde ; ses répliques seront gradées de cette manière :

- 1) Truands extérieurs à son organisation
- 2) Ses gardes du corps dirigés par Atli, en sniping ou attentat à la bombe
- 3) Si ça bourrine grave, il fera appel à ses contacts de GGG, là, ce sera mal... Voir section VI

II) Une jeune fille sage

Note sur les De Willers : Eu égard à leur histoire familiale glauque, ils ont quasiment rompu tout contact entre eux et ne se fréquentent plus. Aussi ne se préviendront-ils pas entre eux de leurs faits et gestes ou de leurs ennuis.

Jeanne est une charmante jeune fille, très élégante, très souriante et très studieuse habitant un ravissant deux pièces (avec salle de bains et cuisine aménagée) sur l'île Saint-Louis. Une surveillance simple permettra de s'apercevoir qu'elle est très occupée et ne dort pratiquement que cinq ou six heures par nuit. Entre ces joggings matinaux, ses cours à HEC, ses séances de natation de temps en temps, ses visites dans les librairies, ses cours de tirs tous les mardis et vendredis, les sorties avec ses ami(e)s (du simple verre en terrasse, jusqu'à la soirée étudiante surarrosée, en passant par les samedis boîtes de nuit et les séances de jacuzzi avec ses copines), et ses aventures galantes, les joueurs auront certainement du mal à suivre.

Notons qu'une enquête de routine pourra révéler qu'elle a remporté deux prix de natations au niveau régional, et qu'elle a réussi un concours d'entrée au conservatoire national, mais qu'elle a préféré privilégier ses études.

Il serait intéressant de la présenter sous un jour le plus séduisant possible (et j'insiste sur le séduisant qui n'est pas synonyme de sexy) à travers ses activités, son tempérament, sa soif d'apprendre et sa quête d'excellence et d'expérimentation. Cela permettrait des intrigues annexes comme le fait qu'un PJ tombe amoureux d'elle, ou qu'ils s'engueulent sur l'emploi de méthodes violentes.

Elle a cinq amants en cours :

- Olafson son instructeur de tir, qui est son préféré, car le plus viril et le meilleur coup. Accessoirement c'est lui qui est chargé par GGG de la tenir à l'œil dans l'idée de la coopter à moyen terme au sein du trust.

- Emilio un dealer de coke d'origine Colombienne, qui est fou d'elle, qu'elle mène par le bout du nez et qui lui permet à elle de fréquenter un bad boy et des milieux sociaux différents. Un peu de frisson, mais bien contrôlé, lui n'ayant strictement aucune emprise sur elle.

- Paul Werner, le directeur de HEC Paris, avec qui elle joue le rôle de maîtresse sur un registre sado-maso, assurant

Son seul point faible et son fils aîné, qu'il aime adore. C'est son premier-né, et il a toutes les grâces à son cœur, il fera tout pour lui éviter la prison, on peut le faire chanter là-dessus si les joueurs arrivent à mouiller le fils, ce qui n'est pas compliqué au vu de son caractère.

L'approcher, par contre est assez facile, il a une vie sociale bien développée, organise des fêtes chez lui, et à Ibiza, de temps en temps quelques partouzes quand il envoie sa jeune épouse faire du shopping à Londres. Junior est un bon taré, qui pourra se lier avec les joueurs, mais attention à la casse, c'est le genre à se lancer à 200 Km/h sur le périph, les narines pleines de C, histoire de faire flasher tous les radars avant de finir la soirée en boîte de nuit, en claquant bouteille de champ sur bouteille de champ, et de se finir avec des putes. Junior malgré son comportement difficile à suivre (il passe de l'euphorie exaltée et brillante au mutisme dépressif), il peut s'avérer utile de se lier à lui pour rentrer dans les bonnes grâces du père.

par la même sa future réussite au niveau de l'école et de sa future insertion professionnelle.

- René-Philippe de Clairville, un jeune étudiant de l'école de commerce, issu d'une très bonne famille chrétienne. Elle hésite encore, entre l'épouser, lui briser le cœur ou détruire l'harmonie familiale (par exemple en se faisant surprendre par le fils dans les bras de M. de Clairville père, alors qu'ils viennent de se fiancer).

- Fiona Sullivan, une brillante sociologue américaine d'une trentaine d'années, militante féministe et lesbienne auprès de qui elle améliore son anglais et l'usage des langues en général...

Chez elle, on serait assez surpris de trouver une bibliothèque très bien fournie sur des domaines aussi variés que l'économie, l'histoire, la mythologie, la philosophie, l'ésotérisme, tous étant signé des meilleurs auteurs (Dumézil, Mircea Eliade, Veyne, Nietzsche, Aristote, etc.). Un placard de sa chambre accueille aussi tout une panoplie de sextoys et, surtout tout un attirail fétichiste plutôt bon enfant.

L'approcher est assez facile, retenir son attention, beaucoup moins. Seul des personnages présentant une grande intelligence et une vaste culture ou disposant d'atouts physiques notables (homme ou femme, peu lui importe) pourront le faire... Le mieux étant d'allier les deux.

La convaincre de vendre ses parts nécessitera beaucoup de doigté. La menace s'avérera inutile, celle-ci faisant mine de céder, puis se mettant à l'abri, en Bretagne, par exemple où mouille le navire d'Olafson, elle demandera également de l'aide d'Olafson qui après une première contre-enquête solitaire de sa part appellera la GGG en renfort dès qu'il sera convaincu de la présence d'opposants surnaturels et les joueurs devront donc faire avec une bande de tueurs bien entraînés. Jeanne part en effet du principe que le fait de céder au chantage ne mettra pas fin à la menace qu'elle encourt, et son sens de survie impliquant que la menace doit être éliminée ou fuie. Une offre supérieure de 30% au prix du marché pourrait la convaincre avec un bon argumentaire et une bonne couverture qui n'éveille pas ses soupçons (puisque si elle sent qu'elle peut gagner plus en attendant, elle le fera). La séduction s'avérera assez vaine, celle-ci étant assez comblée au niveau sexuel, mais sait-on jamais, un personnage, beau, intelligent, cultivé, charmeur, sexuellement efficace et qui pourrait lui apparaître comme un mentor aurait probablement

des chances. Reste qu'elle est dans un état d'esprit où elle veut acquérir vite des compétences nombreuses et utiles, aussi si l'un des personnages lève le voile sur ce qu'il est tout en lui proposant de lui enseigner certaines choses sur le grand jeu, la sorcellerie, l'organisation des forces démoniaques et ou angéliques, elle pourrait tout à fait accepter de vendre ses parts en contrepartie de ses enseignements.

Son emploi du temps est plus que chargé et c'est à se demander comment elle tient (ce qui pourra mettre la puce à l'oreille des joueurs). Elle effectue un jogging tous les jours, soit très tôt le matin, soit très tard dans la nuit, elle va à un ou deux cours de tir par semaine, plus une ou deux séances piscine avec des copines. Ajoutons à cela quelques soirées étudiantes ou sorties en boîte, des rendez-vous avec Clairvaille, des teufs avec Emilio et six ou sept rapports sexuels par semaine. Le tout bien sur avec un parcours étudiant sans faute, où elle ne manque aucun cours et réussit à travailler une ou deux heures chaque soir, voir quatre ou cinq lorsqu'elle a une soirée de libre ! Ah, elle a aussi un rendez-vous chez sa psychanalyste tous les quinze jours, psychanalyste femme et lesbienne qui commence à avoir du mal à gérer ses affects au grand amusement de Jeanne qui teste juste ses talents de comédiennes (La psychanalyste en question a quand même mise à jour deux trois petites choses intéressantes comme l'idolâtrie de Jeanne pour son défunt père et le « caractère régressif d'une image déique du père dans une atmosphère incestuelle du à la disparition de celui-ci au moment du Ré-éveil de l'Eros à travers l'élan pubertaire. »)

Cette séquence repose sur tout sur la personnalité de Jeanne qui doit être parfaitement travaillée pour séduire et intriguer les personnages. Son comportement étonne, ses multiples capacités aussi. Pour donner un exemple si elle est suivie et s'en rend compte elle n'hésitera pas à se retourner pour proposer à son suiveur de prendre un café dans un bar (de préférence en journée) pour lui demander avec un grand

sourire ce qu'il cherche. Et si jamais on lui brode un mensonge sur le « Tu me plais. » elle expliquera avec la plus grande hypocrisie qu'elle est très flattée, que son cœur est déjà pris, et qu'elle est persuadée que la personne trouvera quelqu'un... Elle paiera même le café. Bref, une jeune fille sage, jusqu'à un certain point. La menacer serait la pousser dans les bras de la GGG, et en attendant leur intervention, elle prendrait la fuite avec Olafson en voilier pour un petit tour de la Grande-Bretagne... (On peut d'ailleurs imaginer une petite poursuite navale le cas échéant, voir une intervention hélicoptère de la GGG)

Spot sur l'histoire familiale : André de Willers, un démon d'Andromalius 1978. Déjà marié avec une fort belle femme héritière d'une petite fortune, il décide de la conserver. Naissent de cette union deux enfants, Xavier en 1987 et Jeanne en 1989. Très vite il se rendit compte que son deuxième enfant était surdoué, et commençait à s'intéresser à elle, passant beaucoup de temps avec elle et délaissant sa femme et son fils. En 2001 les deux jeunes adolescents sont surpris par leur mère dans la salle de bain alors qu'ils se livraient à des petits jeux que la loi et la morale réprovoient. Jeanne en effet, déjà fort jolie avait testé sa séduction sur son frère qui un peu sous hormone avait répondu présent, un peu trop même au goût de la préadolescente qu'était alors Jeanne. Toujours est-il que la charmante enfant pleura beaucoup et accusa son frère d'avoir voulu abuser d'elle¹. La mère passa sous anxiolytique et André de Willers envoya son fils en pension en Suisse après l'avoir tabassé par principe et accusé sa femme de s'être montrée incapable de protéger sa fille. Quelques mois après, André se faisait dessouder en Argentine.

¹ Selon votre humeur, et la manière dont vous présentez Jeanne, adaptez son histoire à son caractère.

III) L'arabe du coin

Maitre Ben Gellah est un avocat international jouissant d'une très bonne réputation. Il a une quarantaine d'année et est d'origine Palestinienne, c'est surtout un brillant démon de Ouikka, à ce point nihiliste qu'il est passé dans la déviance décidant que c'était là la seule manière de faire des choses vraiment plaisantes (genre, faire péter Jérusalem à la Bombe A, la hiérarchie démoniaque étant trop frileuses)

Ben Gellah vit une semaine sur deux à Paris et l'autre à Londres, quand il est à Paris, il vit dans un grand hôtel dans une chambre louée à l'année par son cabinet.

Les joueurs vont arriver comme dans un jeu de quilles, Ben Gellah étant actuellement surveillé par Interpol et la DCRI, en raison de ses liens supposés, et réels par ailleurs, avec le Hamas et Al-Qaïda, aussi, en cas de maladresse, ils seront eux-mêmes la cible d'une enquête – de routine seulement, s'ils n'ont jamais fait parler d'eux, ou poussée s'ils ont déjà eu des démêlés avec la justice ou la police. Une réaction violente des joueurs à leur rencontre, serait une mauvaise idée, s'ils ont envie de vivre autrement que traqués toute leur vie. Notons également qu'un de ceux qui le surveillent est un certain André Roussel, un agent d'Interpol, accessoirement, serviteur de Dieu aux ordres de Richard Doré, un Ange de Marc, capitaine à la répression des fraudes, un moyen simple de complexifier l'intrigue... ou d'amener un ennemi supplémentaire (Cf. : section VII)

Ben Gellah est tout dévoué à GGG au vu de ses projets apocalyptiques personnels, il ne vendra jamais. En cas

d'agression, il passera directement en mode fight et avec deux armes maudites, invisibilité et discrétion a +3, pas facile de l'empêcher de s'échapper, puisque c'est ce qu'il fera avant de mener lui-même sa contre-enquête sur les joueurs. Si, comme la plupart du temps, ils ne sont pas très doués à ce niveau, il verra vite à qui il a à faire et leur montera une petite embuscade avant de se replier sur Londres, où, là, il fera appel à GGG pour servir d'appât et tendre une embuscade, bien définitive aux joueurs (et au vu de ses carac et de celles de l'équipe de la GGG, peu de chance que vos joueurs s'en sortent).

Une enquête ou une visite aux archives du cabinet montrera qu'il traite des affaires pénales ayant trait au terrorisme islamiste. Des renseignements pris, intelligemment auprès de ses collègues brosseront le portrait d'un homme assez religieux, distant, très professionnel à la vie sociale peu développé. Il est par ailleurs facile d'apprendre qu'il fait de nombreux voyages au Pakistan en Arabie Saoudite, en Égypte et au Liban. Une rumeur, plus difficile à obtenir, prétend qu'il a déjà échappé à une tentative d'assassinat à Beyrouth (la vérité étant qu'un Ange de Khalid avait prévu de liquider l'un de ses contacts et qu'il est passé à l'assaut sans savoir que Ben Gellah était un démon...)

En fait, le moyen le plus sûr de le faire vendre est de le buter. En effet, il a un fils de 17 ans, Omar dont la mère, Aida, avec qui il a divorcé il y a de cela quinze ans, au moment de son incarnation s'est remarié avec un Égyptien copte médecin, et s'est convertie au christianisme et revendra

immédiatement les actions à peine héritées (l'exécution

testamentaire sera extrêmement rapide.)

IV) Un jeune homme de bonne famille

De Willers Xavier est en fac d'économie à Lyon, il redoublé sa deuxième année. En première approche il apparaît comme un dilettante flambeur et coureur de jupons, fréquentant assidûment les cours de tennis, les rallyes et toute cette sorte de chose. C'est un jeune con fort traumatisé par son histoire familiale qui dépense beaucoup d'énergie à rater sa vie.

Il est suivi en thérapie par le Dr Lodard, psychiatre et psychanalyste d'obédience Lacanienne auprès de qui il déverse ses histoires sentimentalo-sexuelles et sa haine de soi. À cet égard, il met toujours en scène le même processus sainte/putain. Ainsi est-il attiré par les belles jeunes filles rêvant du prince charmant, se dépensant sans compter pour les séduire et les convaincre de son amour... Puis, une fois qu'il a eu des rapports sexuels suffisamment aboutis avec elle durant lesquels il a pu suffisamment les humilier, il s'en dégoûte et ne les considère plus que comme des putains, se sentant écœuré par elles et par lui-même pour les avoir corrompues... Bref, un bon névrosé...

Il fréquente également les prostituées et se virilise en abusant de la coke et en conduisant un coupé Porsche intérieur cuir qu'il adore.

Facile à approcher, il méprise tout ce qui lui vient de son père, dont sa fortune, et coupe systématiquement toute conversation ayant trait à des affaires financières tant il trouve ça écoeurant de vulgarité...

En cas de graves tensions psychiques, il se réfugiera vers son psychanalyste ou vers son grand-père maternel à Marseille (Janino Ferruzuti, un vieil homme ancien haut gradé de l'armée qui malgré son retard à comprendre les choses pourrait contacter quelques amis bien placé pour mettre son petit-fils sous protection).

V) Magdalena et sept Hubbardiens

Magdalena De Willers habite actuellement dans la région lyonnaise. Elle s'est retirée dans une magnifique propriété, un petit vingt pièces avec un parc de deux hectares situés dans une vallée alpine protégée. Elle est complètement sous l'emprise de la Scientologie² et sa propriété abrite presque en permanence des séminaires. On y compte donc, en général une vingtaine de séminaristes, deux ou trois gradés de la secte, cinq membres du service d'ordre ainsi que le directeur de conscience personnel de Magdalena : John Charnet (de son vrai prénom Riton). Le lieu est protégé par les rondes régulières du service d'ordre (qui sous ses airs pros est, en fait assez nul) et une bonne couverture de caméras (qui toutefois ne sont pas reliées à un moniteur et se contente d'enregistrer, mais cela les joueurs ne sont pas sensés le savoir).

Le cabinet qui gère ses affaires est un groupe familial qui renverra directement sur Magdalena et refusera toute proposition (quoique cela dépende aussi du degré de perversité des joueurs). Il a récemment perdu la procuration sur toutes les affaires de madame et pourra peut-être lâcher au détour de la conversation que son « nouvel ami » semble avoir beaucoup « d'importance » pour elle.

De fait, Magdalena est complètement sous l'emprise de la secte, se prêtant à toutes les séances d'éveil et de dianétique et lisant assidûment les ouvrages ésotéro-

Le meilleur moyen de le convaincre de céder ses actions serait de faire en sorte qu'il assimile leur possession à un lien non coupé avec son père, une entrave psychique ou encore « Briser cette gangue de merde paternelle qui vous entrave encore et qui, malgré sa mort, fait encore de vous son souffre-douleur... ». Il est bien sûr extrêmement sensible à la séduction et, on peut aussi imaginer qu'un personnage féminin qui jouerait sur le registre de la sainte, puisse également le convaincre de se débarrasser de cet argent sale basé sur la guerre... encore faudra-t-il la jouer fine puisqu'il pourrait aussi mettre en place des processus défensifs et passer sur un versant haineux s'il sent qu'on tente de le duper...

La GGG n'a aucun lien avec lui et ne s'y intéresse pas particulièrement.

Dernière précision il déteste sa sœur... tout en refoulant une grande envie de la dominer/baiser... Ce qui peut éventuellement être utilisé pour l'amener à faire des conneries qui le mettront sous la coupe des persos (genre une tentative de viol sur sa sœur histoire « d'aboutir son éros pour se libérer de ses entraves thanataires »).

Bref, un jeune homme bien dans sa tête.

Mes joueurs sont des bourrins : une idée qui peut venir en tête de vos joueurs serait de tuer Jeanne et Xavier, ceux-ci n'ayant pas d'enfants, afin que leur mère hérite des parts puis de s'occuper de la mère pour récupérer l'ensemble des parts De Willers... L'intérêt du scénario y perdant, notons que Jeanne et Xavier ont tous deux fait des testaments et que leur mère n'en est pas l'héritière, et que les exécutions testamentaires prendraient un temps bien supérieur à celui qui leur est imparti.

philosophiques de la secte (qui sont à la hauteur d'un très mauvais écrivain de science-fiction³).

Le véritable adversaire est ici, non Magdalena, mais John qui la domine entièrement. La secte est extrêmement méfiante et procédurière, aussi il se peut que les joueurs se retrouvent avec des procédures sur le dos si jamais ils tentent des coups foireux (intrusions, menaces, etc.). Au pire, John pourrait même faire en sorte que Magdalena soit convaincu d'avoir subite une tentative de viol de la part des joueurs !

Ils peuvent prendre leur contact en s'inscrivant à un séminaire de développement personnel (ce qui est assez facile pourvu que l'on surveille les prospectus des boutiques de bien-être ou des librairies ésotériques de la région lyonnaise). En bref, ces séminaires, très chers consistent surtout en des WE débutant par une grande séance rasoir sur les entraves au bon développement psychique, des pseudo-tests psychologiques, une microséance de « dianétique », dont le but est que la cible révèle ses failles psychologiques (il n'en sera que plus manipulable), des petites séances de respirations collectives et de branchement à un « appareil scientifique » (qui ressemble à une caricature d'appareil d'électroencéphalogramme)...

John est un cadre de la secte qui a surtout su trouver un débouché à ses qualités de baratinneur et d'hypnotiseur peu scrupuleux. Il profite de sa situation pour se

² Je ne les aime pas, certes. Et alors ?

³ Si vous voulez rallonger cette partie nous vous conseillons la lecture de *Le miroir des âmes* de Norman Spinrad, un roman qui décrit le monde merveilleux de nos amis scientologues...

taper de jolies et jeunes séminaristes et se faire payer de jolies vacances par Magdalena qui boit ses propos comme du petit lait. Ses premières réactions seront toujours pédantes et il arborera des airs supérieurs... Il pourra même tenter d'hypnotiser les joueurs si ceux-ci éveillent sa curiosité lors d'un séminaire (il est bon dans son domaine). Pour le reste, il est lâche et intéressé, et il est assez facile de le convaincre de pousser Magdalena que ce soit par la convoitise en lui offrant

VI) Feed-back violent

Tôt ou tard il se peut que les joueurs soient repérés par GGG. Soit qu'ils auront mené une enquête bien voyante en direction du fonds Meterlich, soit qu'il ait été prévenu par Balkovitch, Ben Gellah ou Olafson. Si le repérage des joueurs ne met pas en cause des pouvoirs surnaturels, il n'y aura qu'une contre-enquête lancée selon les moyens les plus légaux : détectives, journalistes... ou presque cambriolages, interrogatoires des proches, etc. Si la première enquête conclut à du surnaturel ou est éradiquée par les joueurs, où si encore, ils ont été suffisamment nuls pour pousser Balkovitch, Ben Gellah ou Olafson à prévenir la boîte, ils vont se retrouver avec un joli squad d'épuration sur les épaules.

Ce sont des pros, ils tendront une belle embuscade aux joueurs (préférant les éliminer d'un coup). Stratégiquement, cela devrait se passer avec Wladimir qui campe à six cents mètres, l'œil rivé sur le viseur télescopique de son Steyr. À mi-

VII) Double feed-back

Il existe une possibilité que vos joueurs aient à faire avec Richard Doré alias Altuviel l'Ange chargé de la surveillance de Ben Gellah. Selon les besoins du scénario, la réussite de vos joueurs et leurs comportements, vous pouvez l'utiliser pour complexifier l'intrigue. Ainsi, si vos joueurs sont des pros de l'infiltration et des opérations undercover, il se peut qu'ils aient avancé trop vite. En ce cas, Altuviel pourrait se mettre à les espionner, pour, au choix, les supprimer, tenter de remonter jusqu'à leur contact ou les doubler sur le contrôle de DarkSand (ce qui devra être improvisé)... Au contraire s'ils se

VIII) Épilogue

En cas de victoire, PH invitera les joueurs dans un grand resto parisien et finira la soirée avec eux dans une boîte privée bien arrosée de champagne, coke et avenantes hôtesse. Il pourrait même proposer au plus malin d'entrer dans la Mammon Connexion ce qui devrait leur assurer un peu de boulot, mais de confortables rentrées d'argent...

Quant à l'affaire de fond dont s'occuper PH ? Et bien l'échec d'un projet archangélique a montré que les forces démoniaques étaient en retard au niveau technologique et que Baal, Mammon et Vapula ont décidé de lancer un programme militaire de pointe qui nécessite des points d'appui dont DarkSand fait accessoirement partie... Mais ceci est une autre page du Grand Jeu.

Barème :

une somme confortable, une grosse voiture ou un WE dans un palace, ou par la peur en le menaçant avec suffisamment de conviction de lui péter les jambes ou de le dénoncer pour escroquerie (mais là, il faudra jouer fin, car il a l'habitude des démarches juridiques et pourra bluffer). D'autres manœuvres sont également possibles comme le compromettre avec une mineure.

distance, les trois mercenaires, M16 prêt et Toussaint qui les coordonne lance-grenades en main. Aux avant-postes, May-Lee, planqué, qui interviendra pour poursuivre un éventuel fuyard (ou décidera sous l'adrénaline de se faire l'un des joueurs au corps à corps), Wrathofsatan, enfin qui jouera soit les rabatteurs (en entrant et incendiant l'endroit où se trouve les joueurs) soit le tank en se lançant à l'assaut avec pertes et fracas, nimbés de flammes, lâchant des rafales d'Uzi ou crachant des flammes avant de venir déchirer tout ce qui lui tombera sous les pattes... Étant des pros, ils n'hésiteront pas à faire retraite si l'opposition paraît trop forte. Et s'ils en ont encore les moyens, ils reviendront à la charge en ayant éventuellement renforcé les rangs avec une poignée de seconds couteaux.

comportent comme des éléphants, il pourrait tenter de les soutenir directement (sur le style « Bon, théoriquement, on est ennemi, mais ici nos intérêts convergent, donc je vous propose de vous assister dans votre tâche. ») soit indirectement, auquel cas, il pourrait recevoir des informations sur certains protagonistes ou avoir la surprise d'être étonnamment libérés après des démêlés avec la police ou bien encore de recevoir des rapports sur certains protagonistes.

Les joueurs ont permis le rachat de plus de 30% des parts qu'ils aient été repérés ou non : Victoire totale fêtée au resto par PH, Pouvoir ou augmentation au choix.

Les joueurs ont permis le rachat d'au moins 20% des parts, mais ne se sont pas fait repérer : Victoire normale. Pouvoir semi-aléatoire ou augmentation au choix.

Tout autre résultat sera considéré comme un échec et sanctionné en tant que tel (ils devront de plus rembourser les frais s'ils ont mis la main sur moins de 10% des parts...)

Des plans particulièrement pervers amenant des contrôles efficaces sur le long terme avec certains intervenants pourraient également être récompensés par PH par l'offre d'un pouvoir aléatoire dans la table de Mammon, voir s'ils l'ont vraiment impressionné, le plus brillant pourra se faire offrir le premier grade de chez Mammon, voir un transfert de suzeraineté si le Prince-Démon du personnage est en bon terme avec Mammon.

Dramatis Personae

l) Le Clan des Belgradiens

Sergueï Balkovitch, 62 ans, Patriarche vicelard

Humain

Description : Pas très grand, Balkovitch est marqué par une vie d'excès et de magouilles. Il est gros, s'essouffle vite, a la voix cassée par le tabac et l'alcool, des veinules dilatées sur un nez tordu, des raideurs dans les genoux, etc. Ancien soudard, il est capable de cacher un temps son caractère sous un vernis de sociabilité, mais, très vite ou s'il se sent en confiance, il revient à des remarques racistes, misogynes et misanthropes.

Amateur d'armes à feu, il dispose d'une très belle collection de pièces historiques.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	3	1	2	2	2	-

Talents : Arme de poing +1, Baratin +2, Affaires louches +2, Torture +1, Art de la guerre +1, Jouer les gentils patriarches +1, Viol +2.

Pouvoirs : -

Sergueï Jr Balkovitch, 37 ans, Psychopathe ex-taulard

Humain

Description : Sergueï a buté son premier homme à la pioche alors qu'il n'avait que quinze ans. Le reste n'est qu'un long chemin de violence, de délinquance et de toxicomanie. Instable, violent et usant de drogues c'est un individu que seul son père est capable de canaliser. Le pire étant son besoin terrible d'être reconnu comme quelqu'un de bon et de justifier encore et encore ses actes, même les plus tordus... et quand il n'y arrive pas il bascule dans l'autoflagellation morale et physique pouvant se taper la tête contre les murs, se scarifier ou éclater un sanglot en implorant le pardon de ses victimes (ce qu'il fait très bien à chaque fois qu'il tabasse sa femme...)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	2	2	1	2	2	-

Talents : Arme de poing +1, Cops à corps +2, Arme de contact +1, S'exploser à la C et l'alcool +2, Jurer qu'il est un type bien +1, Se persuader qu'il est un type bien et que le monde lui en veut +2

Pouvoirs : -

Héraklé et Mikhaël Balkovitch, 17 et 15 ans, futurs taulards

Humains

Description : Deux jeunes cons prétentieux et creux qui se la jouent gangstarap et s'écrasent au moindre sourcillement de leur père ou de leur frère aîné.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	1	3	1	2	2	-

Talents : Jouer à la Playstation +1, Corps à corps +1, Dépenser l'argent de papy +1, Arme de contact +1, Esquive +1, Se pendre pour des caïds +1

Pouvoirs : -

Irina Balkovitch, 19 ans, Poupée Russe

Humain

Description : Une jolie mannequin d'origine pauvre qui est tombée sous le charme des dollars de Sergueï... Sotte et avide, elle ne s'intéresse à rien d'autre que d'être vue dans les

soirées de la jet-set, passer ses hivers en Suisse ou aux Bahamas et ses étés à Ibiza, Miami ou New York...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	1	2	1	2	3	-

Talents : Shopping +2, Séduction +1, Etre belle et ne se rendre compte de rien +1

Pouvoirs : -

Marie Balkovitch, 28 ans, future épave

Humain

Description : tombée amoureuse de Sergueï il y a de cela huit ans, elle est complètement tombée sous l'emprise du père et du fils qui l'ont peu à peu enfermé dans une place docile avec toute la violence psychologique et physique. Culpabilisée et dépressive, elle a cédé aux avances de son beau-père, et se reproche même la jalousie malade de son mari. Le mélange alcool et antidépresseurs est son quotidien.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	1	1	1	1	3	-

Talents : Être shooté au Valium +2, Répondre à coté de la plaque +1, S'engueuler avec Sergueï fils +1, Se faire sauter par son beau-père +1.

Pouvoirs : -

Atli, 49 ans, Bras droit

Psionique

Description : D'origine bosniaque et musulmane, Atli était un membre des services secrets yougoslave dont les pouvoirs ont été éveillés dans un institut spécial à l'apogée du Titisme. Nihiliste et écoeuré de tout, c'est en premier lieu sa loyauté au parti qui l'a fait rester dans les rangs du pouvoir central lors du réveil des indépendantistes. Par la suite il a rejoint les rangs de la milice de Balkovitch et s'y est attaché, le seul sens de son existence étant d'avoir un leader à qui s'accrocher, c'est la seule chose qui le maintienne en-dehors de la psychopathie aiguë, parce que pour le reste, il n'a ni désir, ni sentiments, ni morale.

Il apparaît comme un individu de haute taille, au visage absolument impassible et s'exprimant toujours froidement et logiquement (il a été bercé à la dialectique matérialiste, c'est dire le niveau...) En situation de combat, il sera extrêmement efficace, partez du principe qu'il anticipe toujours le pire.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	3	3	2	2	1	-

Talents : Arme d'épaule +1, Arme de poing +1, Art de la guerre +1, Armes lourdes +1, Électronique +1, Torture +1

Pouvoirs : Défense (5), Attaque (5), Communication (2) Puissance, contrôle et résistance à +1

Matos : Pistolet-mitrailleur court (X2), Pistolet automatique (X2), Gilet Kevlar, lunette infrarouge, couteau de combat.

Les Vétérans des campagnes d'épurations

Humains

Description : Entre 35 et 45 ans avec des sales gueules et une totale absence de scrupules, pouvant tuer père et mère sans sourciller, d'ailleurs, certains l'ont fait.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	2	3	1	2	1	-

Talents : Corps à corps +1, Armes d'épaules +1, Armes de poing +1, Esquive +1, Athlétisme +1

Pouvoirs : -

II) Jeanne et ses copains (parce que Serge, elle l'a bouffé)

Jeanne de Willers, 19 ans

Succube

Description : Le fondateur de DarkSand, M. de Willers André a été remplacé par un démon quelques mois après avoir fondé sa société de protection, il y a de cela vingt ans. Il continua à avoir des rapports sexuels avec sa femme. M. De Willers mourut il y a de cela huit ans sous les coups d'un Ange de Laurent quelque part en Amérique du Sud, laissant derrière lui une paire de faux jumeaux, dont Jeanne.

Jeanne est en l'occurrence une succube tout ce qu'il y a de plus infernal. Elle a conscience de ce qu'elle est, son père l'avait éduqué en ce sens, tout en la cachant et la mettant en garde contre les forces démoniaques (et Non-détection, ça aide). Elle est actuellement à HEC Paris où elle trimballe sa silhouette diaphane, ses longs cheveux blonds bouclés et ses jolis yeux bleus qui font des ravages. Accessoirement c'est une très bonne élève, très occupée, outre ses cours, ses amants, et ses recherches personnelles, elle pratique aussi le Jiu-jitsu, le tir au pistolet

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	4	4	3	3	4	10

Talents : Séduction +2, Économie +1, Droit +1, Armes de poing +1, Histoire de l'art +1, Discussion +1, Esquive +2, Corps à corps +1, Savoir faire +1

Pouvoirs : Lire les pensées +1, Non-détection, Coma +1, Besoin de sexe

Matériel : Une bibliothèque bien remplie, une bombe lacrymo, un taser, un Beretta .32, une garde-robe fashion mais de bon goût, quelques sex-toys, une tenue de maîtresse, des tonnes de lingerie, quelques peluches (eh oui...), douze thés différents dans sa cuisine...

Olafson, 34 ans, Instructeur de combat

Viking renégat

Description : Olafson est d'origine danoise, il a ensuite fait ses classes dans la marine marchande avant d'opter pour le

mercénariat quelque part dans la corne de l'Afrique. Coupable d'avoir brûlé une forêt et tuer son jarl, il a été banni par ses pairs et a rejoint GGG après avoir participé à des tournois de full contact. C'est plutôt un bon vivant qui, en ce moment s'éclate avec Jeanne et tente de la jauger histoire de voir si elle pourra rejoindre GGG. Accessoirement il est très sûr de lui et relativement méprisant envers tous les pacifistes et les biens pensants.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
4	3	3	2	3	3	14

Talents : Armes de contact lourdes +2, Corps à corps +2, esquive +2, Arme de poing +1, Athlétisme +1, Grimper +1, Discrétion +1, Kâma-Sûtra +2, Bouclier +1

Pouvoirs : Berserker +1, Destruction -, Armure +2, Poing d'acier +1, Épée +1, Folie meurtrière

Matériel :

Épée Longue : 66 (1col) Pu : +3 (4/5) Pr : +1

Si Berserk : 66 (5col) Pu : +3 (6/11) et PR à 8

Ruger Super Blackhawk : (36) Pu : +2 Pr : -1

Emilio, Dealer

Humain

Description : La trentaine, une belle gueule de truand latino, musclé et hypernerveux, Emilio a eu la malchance de croiser la route de Jeanne et d'en devenir addict. Il ferait tout pour elle, même les pires conneries.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	3	1	2	3	-

Talents : Baratin +1, Arme de contact +1, Être accro à Jeanne +2, Conduite +2, Danse +1

Pouvoirs : -

III) L'arabe du coin

Maître Ben Gellah, 40 ans, Avocat international

Démon renégat de Ouikka grade 2

Description : Ben Gellah est un homme au teint sombre et aux cheveux courts, animé d'une démarche athlétique et de gestes vifs. En situation professionnelle il arbore toujours un air sérieux parfois teinté d'une fausse bienveillance. Ben Gellah est un solitaire qui ne baisse que très rarement sa garde. La seule raison pour laquelle on ne le qualifiera pas de paranoïaque, c'est que ses raisons pour se sentir menacé et surveillé sont tout à fait objectives, car entre son statut de renégat, ses liens avec GGG et ceux avec Al-Qaïda, il ne manque pas de gens susceptibles de lui en vouloir...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	4	4	2	3	2	25

Talents : Droit +1, Baratin +1, Français +1, Arabe +1, Anglais +1, Arme d'épaule +1, Conduite +1, pilotage +1, Arme de contact +2, Discrétion +3, Savoir-faire +1, Démolition +3, Langue (toutes) +0

Pouvoirs : Disparition, Détection du bien +1, Non-détection, Volonté supranormale +1, Armure corporelle +2, Champ de force +2, Immunité au feu, Feu +2, Talent exceptionnel.

Avantages : Arme Maudite (Kalachnikov), Arme maudite (Poignard), Relation : Homme politique, Serviteur : Milice⁴

Matériels :

AK47 Maudit : Pu : +6 Pr : +1 Portée 70m

Portée, 70m, il shoote à 45, 36 si les deux bougent.

Poignard maudit: Pu : +4 à 66

Les MIB divers et variés

Humain

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	3	3	2	3	2	-

Talents : Armes de poing +1, Corps à corps +1, Discrétion +2, Espionnage +2

Pouvoirs : -

Les MIB version super-commando

Humain

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	2	3	3	2	1	-

Talents : Toutes compétences de combat à +2, Discrétion +2, Athlétisme +2

Pouvoirs : -

⁴ Aucune incidence sur le jeu, ils se trouvent en Palestine. A moins que vous ayez besoin de chair à canon pour une attaque ou une enquête de Ben Gellah.

IV) Un jeune homme sans histoire

De Willers Xavier, 21 ans, Dandy paumé

Humain

Description : Beau mec athlétique

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	2	2	2	2	-

V) Magdalena et les sept Hubbardiens

Magdalena, 52 ans, Rombière hallucinée

Humain

Description : Une vieille peau qui après des années de psychanalyse, d'antidépresseurs, et de gourous divers et avariés a fini par trouver la paix auprès des joyeux allumés de la scientologie. Elle attend avec impatience de pouvoir se débarrasser de ses derniers engrammes pour pouvoir mieux accéder au stade de Thétan.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	1	1	1	1	1	-

Talents : Être accessible à un discours rationnel -2 (PE), Se faire plumer +3 (VO)

Pouvoirs : -

Riton « John » Charnet

Humain

Description : Un homme svelte d'une cinquantaine. Regard pénétrant, ton serein et calme, légèrement hautain et un don exceptionnel pour dire ce que les gens veulent entendre et les

Matériel: GIGN attitude avec tout ce que vous pouvez imaginer comme ressources, et surtout une grosse dose d'intelligence dans la réalisation.

André Roussel, agent spécial triple casquettes

Serviteur de Dieu

Description: Un bel homme entre vingt-cinq et trente ans, blond, les yeux bleus, et arborant une barbe de trois jours. Il a déjà effectué des dizaines de missions d'espionnage y compris dans des pays étrangers qu'il a toutes brillamment réussies. Par réflexe professionnel il adapte toujours sa manière de parler à celui qui lui fait face, afin de créer une proximité facilitant le contact. Responsable des opérations de surveillance de Ben Gellah c'est lui qui dans un premier temps coordonnera les actions des MIB et engagera éventuellement une enquête sur les PJ. En cas de doute avéré sur une nature non humaine, il en référera immédiatement à Richard Doré... il est très accro à la nicotine et si sa couverture le permet il grillera clope sur clope (ce qui peut être un moyen de le repérer)

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	3	2	2	3	2	6

Talents : Discrétion +1, Déguisement +2, Conduite +1, Arme de poing +0, Baratin +1, Comédie +1, Savoir-faire +1

Pouvoirs : Volonté supranormale +0, Détection du mal +0, Détection du danger +0

Matériel : Tout ce dont il aura besoin au moment où il en aura besoin.

Talents : Tennis +1, Séduction +1, Doit +0, Discussion +0, Savoir-faire +1

Pouvoirs : -

Matériel : Porsche dernier cri, garde-robe Lacoste, carte du Lyon's club, American Express Platinum, boîte d'anxiolytique.

manipuler. Pour le reste, c'est un opportuniste, qui ne se lasse pas de jouir de sa position de pouvoir et des abus afférents...

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
1	3	1	2	2	3	-

Talents : Discussion +2, Baratin +2, Dianétique +1, Reproduire le discours de Ron Hubbard +2, Hypnose +2

Pouvoirs : -

Matériel : L'intégrale de Ron Hubbard, une clochette et un petit marteau, un pendule

Les scientologues du Service Défense

Humain

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	1	2	2	1	2	-

Talents : Menacer des pires représailles +1, Croire à leurs conneries +2, Se convaincre d'être des Thétans supérieurs +2 (PR)

VI) Les autres

Wladimir, Sniper psychopathe

Ange renégat de Michel grade 1

Description : Wladimir mesure près de deux mètres et pèse cent trente kilos. Il porte en permanence des lunettes de soleil enveloppantes, un pull à col roulé noir cachant un gilet kevlar un treillis noir et une grande veste noire. C'est un personnage très froid, un sniper, en fait qui est la véritable tête pensante de l'escouade. Il enverra ses petits camarades au feu tandis que lui abattra sans pitié les pauvres gus qui se mettront sur sa ligne de mire.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	4	4	2	4	1	16

Talents : Art de la guerre +1, Arme d'épaules +2, Corps à corps +1, Armurerie +1

Pouvoirs : Armure corporelle +2, Attaques multiples +1, Maîtrise (Steyr) +1, Immunité +2 (Peur, Charme, Sommeil), Couleur des Yeux : Rouge, Besoin de tuer

Matériel :

Gant de combat Taser -1/+1 à 54 + stun

Rangers ferrés : -1/+1 à 51

Fusil Steyr avec lunettes de visés et infrarouges : Pu : +2(+4)

Pr : +1/+2

En sniping sur une cible : +5 à 66, à courte portée, en rafales +3 à 66

Protection: Kevlar + Armure corporelle : 6(8)

Wrathofsatan, Brute sadomaso

Démon renégat de Bélial Grade 2

Description : Une armoire a glace de près de deux mètres arborant des longs cheveux noirs, la peau mate, l'air un peu décharné, un long imper en amiante noir un T-Shirt de Metallica « Kill'em All », et un pantalon de cuir noir, le tout livré avec collier, bracelet et ceinture à pointes.

En combat, il garde ses PP pour sa défense Feu, et pour Incendie s'il est dans un bâtiment.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
5	2	5	2	2	2	22

Talents : Armes d'épaule +2, Conduite +2, Esquive +1, Corps à corps +1, Armes de poing +1

Pouvoirs : Feu (défense) +2, Immunité au feu, Incendie +1, Griffes (petites) +2, Feu (attaque) +1, Relation (Hacker), Absorption d'apparence +1, Pas de Nourriture, Télépathie +1, Contrôle des animaux +1, Besoin de douleur

Matériel

Micro-Uzi X2 : +1 (+3) à 32, 34 à portée, portée : 40

Grenades

Fusil à pompe : +2 à 43, 46 à portée : 25

Griffes : +2/+4/+9 à 66

Feu : +5/+6/+7 à 32, 33 à 10m

Protection: Kevlar + feu : 8 (10)

May-Lee

Psionique

Description : May-Lee est une très belle jeune femme japonaise. Elle est rentrée à GGG, afin d'assouvir son besoin

Pouvoirs : -

Matériel : Beaucoup d'aplomb, aucun sens du ridicule ni de compétences de combat...

de sensations fortes et de défis permanents ; alliant une parfaite maîtrise des arts martiaux à ses pouvoirs psioniques de combat (esquive multiple, instabilité moléculaire, aveuglement). Elle pêche toutefois par un excès de confiance qui peut l'amener à avoir envie de vaincre ses adversaires au corps à corps.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	3	3	1	2	3	-

Talents : Arme de contact +2, Arme de poing +1, Esquive +2, Méditation +2, Corps à corps +1, Acrobatie +2

Pouvoirs :

Attaque (4), Utilitaire (4), déplacement (2)

Contrôle, puissance et résistance à +1

Matériel :

Katana à lame monomoléculaire : +2 à 63 (divise l'armure par deux)

Tanto : +0 à 62

Glock 18 composite X2 : +1 à 32

Bottes de combat : -1 à 36

Protection : Kevlar + Combinaison caméléon : 2(4) et -3 colonnes de malus pour la cibler.

Toussaint Mendé

Psionique

Description : Haïtien d'origine, c'est un homme de presque quarante ans en bonne condition physique. Il joue le rôle de pilote et de coordinateur tactique du groupe et ne devrait intervenir qu'en soutien dans le combat, c'est par contre le plus averti de tous les plans de la GGG et l'agent de liaison avec le cercle exécutif de la corporation.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	2	2	3	1	1	

Talents : Armes d'épaule +1, Armes lourdes +1, Pilotage hélicoptère +1, Électronique +1, Tactique +1, Discussion +1

Pouvoirs :

Communication (4)

Contrôle, résistance et puissance à +1

Matériel : FAMAS +2 (+4), Couteau de combat, combinaison de combat (Pr : 2), divers gadgets.

Jân, Fabio et Hussein, mercenaires professionnels

Humain

Description : Des gueules et des physiques de baroudeurs qu'ils sont. Courageux et ayant observé déjà l'utilisation d'aptitudes extraordinaires ils ne fuiront pas en cas d'usage de ceux-ci. Notons aussi que connaissant la résistance des Anges ou des Démons, ils ne font pas dans la dentelle et n'hésitent pas à vider chargeur sur chargeur de balles explosives.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
3	1	2	2	3	1	-

Talents : Armes d'épaules +2, Survie +1, Athlétisme +1, Corps à corps +1, Esquive +1, Arme de contact +1

Pouvoirs : -

Matériel :

M16: +2(+4) à 62

Baïonnette M16: +0 à 32

Atulviel, alias Richard Doré, Capitaine à la répression des fraudes

Ange de Marc grade 1

Description : La quarantaine allègre, le sourire rivé aux lèvres, des tempes grisonnantes et un discours de médiateur de l'ONU. Il préfère en général les costumes Hugo Boss anthracite et arbore une jolie Rolex. Pour le reste, c'est un vétéran pour qui les concepts de bien et de mal se sont un peu dilués, il est donc assez ouvert à la discussion avec toutes factions en présence.... Cependant, confronté à des neuneus sociopathes, il n'aura aucune hésitation à faire appel à une section d'Ange de Laurent si nécessaire.

FO	VO	AG	PR	PE	AP	PP
2	5	3	4	3	3	20

Talents : Baratin +3, Interrogatoire +3, Savoir-faire +1, Anglais +1, russe +0, Arme de poing +0, Économie +1, Techniques d'espionnage +1

Pouvoirs : Contrat Divin +2, Détection des mensonges +2, Téléportation +1, lire les pensées +1 Talent de communication X2

Avantages : Serviteur spécialisé : Commissaire de police, section d'enquêtes

Limitation : Interdit : sommeil