

Le pays où les nains de jardins font douze mètres de haut

Un scénario pour Magna Veritas v2.0 par **Christian Cirri**
Parution dans Casus Belli HS n°15 (juin 1995)
Illustrations par **Pierre Le Pivain**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation
de **Christian Cirri** et **Pierre Le Pivain**



Ce scénario peut être joué par des équipes de camps différents, mais il est déconseillé aux personnages débutants.

Introduction

POUR MAGNA VERITAS

Ça bouge avec la Poste

5 juillet 1995. Alors que les personnages sont tranquillement en train de préparer leurs valises pour partir en vacances, le téléphone sonne et une voix mélodieuse leur délivre à peu près le même message officiel : « Vous avez un quart d'heure pour laisser tomber vos valises et arriver dare-dare, 14 minutes 53 secondes, 14 minutes 52... » Les personnages ont donc intérêt à rappliquer vite fait à Notre-Dame, Q.G. des forces du Bien. Comme d'habitude, les personnages devront attendre quelques instants avant qu'un prêtre, aussi chaleureux qu'un congélateur, ne leur indique une petite porte flanquée d'une pancarte « Accès interdit » et en avant pour le confessionnal-ascenseur direction le sous-sol. Une fois en bas, ils sont attendus par un agent des PTT et son vélo aux sacoches pleines à craquer. Il leur demandera de signer un reçu et les emmènera dans un bureau austère qui ressemble fort à une annexe des Télécoms. Fax et téléphones y sont légion, sans parler d'un matériel informatique de pointe comme certains en rêveront toute leur vie. Derrière le bureau se trouve un autre homme en uniforme de postier, mais avec un grand sourire en plus. Si les PJ ne l'ont pas reconnu, inutile de leur préciser qu'il s'agit de l'Archange Didier en personne. Il s'adressera à eux : « Il y a maintenant deux jours, un Ange occupant une place importante à la télévision, Pierre Boivre d'Armor, a été renvoyé pour faute professionnelle. Il semble qu'il ait ensuite essayé de violer, puis de tuer, une de ses collègues. Et en plus, il s'est évadé de la prison où il avait été incarcéré. Ça pose donc un

problème, car personne chez nous n'avait décidé de le mettre hors circuit, ses états de service étant plus que corrects, et il n'a toujours pas donné de ses nouvelles.

Débrouillez-vous pour savoir ce qui se trame là-dessous et retrouvez-le ! Bien entendu, j'attends un rapport au moindre progrès... »

Là-dessus, le facteur qui attendait patiemment son heure leur remettra un petit dossier et leur fera signe de sortir de la pièce.

POUR IN NOMINE SATANIS

SNCF ? C'est possible !

Le 5 juillet 1995, alors qu'ils viennent de monter dans le TGV direction la Côte d'Azur, les personnages sont contrôlés par des agents de la SNCF. Leurs billets ne sont pas valables et il leur faut passer voir le chef de gare. S'ils jettent un œil sur leurs billets, ils notent qu'un message officiel s'est inscrit dessus : « Et tout de suite ! » Ils sont emmenés dans un bureau vide où, pouf !, dans un petit nuage de fumée violette, un homme très beau, la trentaine, en costume italien à la coupe impeccable, apparaît. L'équipe de contrôleurs attendra discrètement près de la porte pendant que Baalberith tiendra à peu près ce langage aux PJ : « Ça fait maintenant deux jours que Pierre Boivre d'Armor, un homme à nous que j'avais fait placer à un poste clef à la télévision, s'est mis à dérailler complètement. Pour commencer, il s'est fait virer, puis a tripoté une de ses collègues avant de l'amochoer quelque peu. Non content de s'être fait coffrer, il s'est ensuite évadé et ne nous a, pour l'instant, donné aucune nouvelle. N'ayant donné aucun ordre dans ce sens, je trouve ça louche. Vous allez donc enquêter pour savoir ce qui s'est réellement passé, et vous me rendrez régulièrement des comptes... » Là-dessus, un des contrôleurs leur remettra un dossier, puis les personnages seront escortés jusqu'à la sortie. Leurs billets de train seront échangés contre une

carte orange quatre zones avec un plan de métro.
Et zou au boulot !

POUR ANGES MUSULMANS

Couscous partie, pauvres convives

Alors qu'ils reviennent tranquillement de la mosquée, les personnages passent devant une petite épicerie arabe. L'épicier, les voyant passer, leur adressera gentiment la parole : « Une pitite pomme missés ? Vinez clans ma boutique vous verrez y'en a plein des pommes ! » Il les conduira dans l'arrière-boutique sans dire un mot. Là, assis devant un fabuleux couscous, un vieil homme en djellaba invitera les PJ à partager son repas. Même s'il ne se présente pas, il s'agit d'Hassan, Archange de l'Unité.

Il leur dira approximativement : « Il y a deux jours que notre ami, Pierre Boivre d'Armor, un journaliste télé, s'est fait renvoyer. Ensuite, il a tenté d'attenter à l'intimité puis d'assassiner d'une de ses amies. De plus, il s'est évadé de la prison dans laquelle il avait été placé. Mais c'est étrange, cet ange travaillait directement sous mes ordres et sa conduite était irréprochable. Comme nous n'avons reçu de lui aucune nouvelle, je subodore donc qu'il lui est arrivé quelque chose. Vous allez donc enquêter pour savoir ce qui s'est passé, tout en me tenant régulièrement au courant, bien entendu. » Là-dessus, les personnages auront fini de manger le couscous et l'épicier leur remettra un dossier puis, non sans leur avoir fait payer les deux kilos de pommes qui les attendaient, les mettra doucement à la porte.

POUR DÉMONS MUSULMANS

Hé Manu, tu descends !...

Alors qu'ils se promènent tranquillement dans leur cité préférée, les personnages manquent de se faire écraser par une BMW flambant neuve qui s'arrête à 1d6 millimètres d'eux. Une tête apparaît à la fenêtre : « Hé !... Montez vite, on va faire un

tour ! » et ce n'est pas une question. La BMW repart en trombe. Le conducteur est une force de la nature, Schwarzy avec un tee-shirt Ice-T, mais en plus musclé, en plus grand et en arabe, s'il vous plaît. Un rap endiablé rythme le passage des vitesses, et la voiture est prise en chasse par une 4L de gendarmerie. S'ensuit une course-poursuite effrénée et légèrement traumatisante pour les estomacs peu habitués des personnages. Une fois la 4L semée, la BMW s'arrête enfin, dans un parking souterrain en plein Paris. Le conducteur descend et dit : « Voilà, il y a deux jours, Pierre Boivre d'Armor, un journaliste télé qui travaille pour nous, s'est fait virer de son job. Après, il a essayé de sauter une copine à lui et il lui a refait le portrait. Mais il s'est en plus échappé de la prison où il était et il n'a toujours pas donné de nouvelles. C'est pas normal, il faut que vous appreniez ce qui s'est passé. » Il ouvre le coffre et sort un dossier calé sous un fusil à pompe, le donne aux personnages (le dossier, pas le flingue) et ajoute : « Ah ! Et n'oubliez pas de me tenir au courant, sinon je pourrais me vexer ! » S'ils ne l'ont pas reconnu, le gars leur dira s'appeler Dajjâl, oui, le Prince de la Contestation, juste histoire de leur rappeler à qui ils ont affaire...

POUR BERSERKER

Can I play with my beer ?

Les personnages sont dans un bar, un de ceux où l'on gare sa bécane devant, tous chromes dehors, et où l'on boit jusqu'à l'aube en écoutant du vrai rock qui crache. Alors qu'ils sirotent leurs bières, le groupe qui assure le fond sonore semble avoir un léger différend avec un client qui leur jette ses canettes vides (et elles sont nombreuses). Le guitariste arrête de jouer et va mettre son poing dans la tronche du lanceur de canettes, qui esquive. C'est le type de la table de derrière qui écope et bouscule un autre gars en renversant sa bière (et ça c'est très grave). Et la bagarre éclate,

générale, une de ces bagarres dignes du grand cinéma américain. Après une bonne heure de coups, de tables et de tabourets qui volent, la bagarre s'arrête, faute de protagonistes. Il ne reste debout que les PJ et un grand barbu roux aux yeux verts, un Rig-Jarl. Il les regarde, leur sourit et s'approche en ouvrant une mousse ayant miraculeusement réchappé du massacre. « Salut les gars ! Ça va ? Bon, prenez une bière et écoutez-moi... Avant-hier un type qui travaillait pour nous, Pierre Boivre d'Armor, vous savez le type de la météo à la télé, eh bien il a eu des problèmes ! Il a été viré et il a frappé une femme, et comme c'est un mec bien, cette histoire n'est pas claire. Elle l'est encore moins depuis qu'il s'est évadé de prison. Enfin bon, il faut savoir ce qui lui arrive, il est des nôtres et je crois que des géants ont fait le coup. A vous de voir... » Il boit ensuite une longue gorgée et sort un dossier de derrière le bar, pour le remettre aux personnages : « Ah ! burp !... Et n'oubliez pas de me passer un coup de fil de temps en temps, ou venez boire une bière. »

Dans le dossier PBdA

Il contient, en en-tête, le numéro de téléphone et l'adresse à laquelle les personnages doivent rendre des comptes. Ensuite il y a une photo de PBdA, son adresse, ses états de service (qui, s'ils ne sont pas excellents, sont plus que corrects). Le fait qu'il présente la météo et quelques rubriques bien connues lui permettait de transmettre de nombreux messages fort utiles. Son grade : 2, et le nom de son supérieur. Il y a également diverses coupures de presse et une copie du dossier de police relatant ce que les médias appellent aujourd'hui « l'affaire PBdA ».

« L'affaire PBdA »

Les divers éléments trouvés dans le dossier permettent de savoir les choses suivantes : PBdA

était présentateur télé depuis cinq ans, il avait toujours rempli correctement sa tâche. Il y a deux jours, il s'est fait renvoyer pour avoir insulté en direct un homme politique important, au cours de l'émission *53 sur la 7*, regardée par six millions de téléspectateurs. Après cela il a raccompagné chez elle sa maquilleuse, Brigitte, et a tenté de la violer. Comme elle s'est défendue, il a voulu la tuer et a essayé de camoufler cela en tentative de suicide. Une fois incarcéré à Fresnes, il s'est évadé sans laisser aucune trace. Il semblerait donc qu'il y ait eu complicité avec quelqu'un de l'intérieur.

PREMIÈRE PARTIE

Action, sexe et violence !

La mission des personnages commencera début juillet, le temps pour eux de trouver une couverture leur permettant d'enquêter : journaliste, policier, détective privé (éventuellement), etc. Ensuite ils enquêteront comme bon leur semblera, dans l'ordre qui leur conviendra, les principales pistes étant les suivantes.

Papa est pas là, maman est malade

Chez PBdA, c'est un petit garçon qui répond au téléphone ou qui se met derrière la porte pour demander : « Qui c'est ? » De toute manière, sa réponse sera toujours la même : « Papa est pas là, maman est malade ». C'est vrai, madame PBdA fait une dépression nerveuse et dort la moitié de son temps à grand renfort de somnifères. Elle n'est au courant de rien et éclatera en sanglots dès qu'on lui parle de « l'affaire PBdA ».

Télévision, ton univers impitoyable

Les personnes avec qui travaillait PBdA sont difficiles à rencontrer. Les personnages devront prendre rendez-vous ou convaincre les secrétaires de les laisser passer. Une entrée en force est

déconseillée, car le service de sécurité, très présent, est aussi important qu'efficace. De plus, la plupart des collègues de PBdA sont assez choqués par les événements. Ils seront donc assez réticents à en parler avec des inconnus et éluderont les questions trop pointues. Personne n'a envie d'être mêlé à cette affaire, de près ou de loin. Néanmoins, une fois dans la place les PJ pourront rencontrer plusieurs collègues de PBdA, les principaux étant les suivants :

- **Francis Truelle.** C'est le grand patron de la chaîne. C'est lui qui a toujours le dernier mot quant à la diffusion d'une émission, les mouvements de personnel, etc. Il est cependant très difficile à rencontrer, et si cela devait arriver, les personnages ne disposeraient alors que de très peu de temps pour l'interroger.

En fait, il ne sait pas grand-chose, si ce n'est que PBdA doit avoir craqué pour avoir commis de tels actes. Il ne voit pas d'autre explication, le surmenage, c'est sûrement ça...

Néanmoins, les PJ ayant dans l'idée d'approfondir avec monsieur Truelle pourront se rendre compte qu'il est à la fois nerveux et agressif. Signes qu'il cache quelque chose. De toute façon, il ne révélera rien sans un interrogatoire un peu « musclé », mais il avouera dès qu'on fait mine de taper.

Si les personnages le suivent une journée ou deux, ils pourront assister de loin à l'un des mystérieux rendez-vous de Francis, sur un quai de Seine, tard le soir. Il remettra à trois hommes en costume noir une petite valise (qui contient 150.000 euros !), échangera quelques mots avec eux avant de repartir. En fait, il finance de façon occulte un parti politique en détournant une partie de l'argent de sa société. Rien de bien intéressant pour les PJ, mais bon...

- **Albin Gigot-Pétri.** Albin est le principal aspirant au poste de PBdA, il présente d'ailleurs les rubriques de ce dernier depuis sa disparition. Il pourrait être celui qui a voulu écarter PBdA pour pouvoir prendre sa place, mais il n'en est rien. En

effet, Albin est homosexuel et il est secrètement amoureux de PBdA. Il est donc à la fois complètement paniqué à l'idée que l'objet de son amour ait disparu et heureux d'avoir une chance de prouver qu'il est fait pour présenter la météo (son rêve). En revanche, Albin essaiera d'enfoncer « la petite salope » qui allumait PBdA depuis qu'elle était là, soit seulement depuis deux semaines. Il ne tarira pas de qualificatifs peu élogieux à l'égard de Brigitte Latouze et dira tout ce qu'il sait sur elle : son adresse, son numéro de téléphone, ses parties de jambes en l'air avec Maurice Héhaut, etc. Et s'il pense que cela ne suffit pas, il en inventera (elle se droguait, se faisait payer pour coucher, etc.).

- **Bruno Cahute.** Bruno est le présentateur du journal de 20h00. Il connaissait bien PBdA et n'hésitait pas à lui envoyer des petites vanes en direct à la fin de chaque journal.

Mais il n'hésitait pas non plus à intercepter les messages de PBdA. Eh oui, Bruno travaille pour l'autre camp (donc pas celui des PJ !). Et il travaille si bien que personne n'a encore réussi à savoir qui il était vraiment. Pourtant, même s'il avait de très bonnes raisons d'éliminer PBdA, il ne l'a pas fait. Il est parfois plus utile d'avoir un ennemi vivant, qui vous refille des informations sans le savoir, qu'un squad aux fesses avec les risques que cela comprend.

L'histoire qu'il racontera aux personnages est banale. PBdA était un bon ami à lui, il ne comprend pas ce qui est arrivé. Il se rappelle qu'une fille plutôt jolie, Brigitte, lui tournait autour mais c'est tout. Si les PJ le poussent un peu trop, il préviendra sa hiérarchie afin qu'on écarte les gêneurs, mais ne fera rien qui puisse mettre sa couverture en péril.

- **Maurice Héhaut.** Maurice est le chef du personnel. C'est lui qui recrute la multitude de personnes travaillant pour la chaîne. Il dira qu'il a renvoyé PBdA pour faute professionnelle, le journaliste ayant insulté le principal invité de

l'émission *53 sur la 7*. Il peut d'ailleurs en montrer la cassette vidéo de l'émission. Dans ces conditions, il n'avait pas le choix et il l'a foutu à la porte dans les instants qui ont suivi. Il se rappellera bien de Brigitte, l'assistante-maquilleuse, avouera avoir couché avec elle de temps à autre, mais sans plus. Après l'incident, il l'a licenciée avec une prime plus que correcte au vu de ce qui lui était arrivé. Elle est donc partie avec quelque 75.000 euros au total. Il peut fournir son adresse, mais il pense qu'elle a déménagé, car son numéro de téléphone n'est plus attribué.

Il dira que c'est tout ce qu'il sait, mais que les personnages n'hésitent pas à revenir le voir s'ils apprennent quoi que ce soit de plus. Il se dit même prêt à acheter de telles informations afin d'assurer le suivi médiatique de l'affaire.

Dès que les personnages ont quitté son bureau, Maurice appelle quelques amis à lui et les PJ seront désormais surveillés jour et nuit. Ces suiveurs essayeront d'abord de dissuader les personnages de continuer leur enquête. Si ces derniers insistent trop, ils essayeront de les éliminer. Si en cours de route les personnages utilisent un pouvoir trop évident, ils essayeront plutôt de les capturer afin de faire des expériences dessus (voir plus loin). Maurice et ses amis font en effet partie d'une secte, responsable de toute l'affaire : l'Église de la Pure Humanité.

Chez Brigitte

L'appartement de Brigitte est un deux-pièces spacieux. Rien ne semble avoir bougé. Les meubles, la vaisselle, une grande bibliothèque, une télé, un lit, etc., tout est là, mais il n'y a personne. La salle de bains est en revanche marquée par les événements. La substance qui macule le sol, les murs et le plafond pourra être identifiée sans problème comme étant du sang séché.

Des personnages méticuleux pourront découvrir dans la bibliothèque une bible à la couverture

inhabituelle. En effet, elle représente un homme blond en train de combattre un monstre vert qui a de splendides ailes blanches, un peu comme celles d'un ange. Celui qui aura la curiosité de lire cette bible se rendra bien vite compte qu'elle est un peu particulière. On y parle de Vénusiens, des extraterrestres qui peuvent prendre une apparence humaine et qui envahissent sournoisement la planète. Ces Vénusiens ont des pouvoirs et sont dangereux pour l'humanité, il faut donc les anéantir.

La dernière page indique l'adresse de l'imprimeur de cette bible. Si ce dernier est contacté, il ne fera aucune difficulté pour révéler le nom et l'adresse de ce client. Il s'agit de l'Église de la Pure Humanité, installée non loin de Paris dans la banlieue ouest à Fontenay-le-Fleury (domaine de la Faisanderie).

Vous voulez comprendre ?

Tout commence il y a quelques jours. Il faut savoir que PBdA, en dehors de présenter la météo, était aussi un journaliste d'investigation et qu'il préparait un sujet pour l'émission *53 sur la 7*. Ses ennuis ont commencé lorsqu'il s'est intéressé à une secte : l'Église de la Pure Humanité. Ce qu'il découvert lui sembla étrange et il décida d'enquêter plus avant sans en référer à ses supérieurs avant d'avoir des preuves. Maurice Héhaut, membre de la secte, et au courant de l'enquête journalistique que menait PBdA, alerta ses petits camarades avant qu'il n'en apprenne trop. Et la secte réagit au plus vite. PBdA se fit donc piéger en direct par Brigitte qui utilisa ses pouvoirs psioniques pour lui faire insulter l'invité politique sur le plateau de *53 sur la 7*. Troublé par l'incident, et ne sachant pas d'où venait l'attaque, PBdA fut renvoyé sur le champ. Brigitte, sous prétexte de le raccompagner, le ramena chez elle, le fit boire un peu, plus que ça, beaucoup en fait. Après avoir préparé une petite mise en scène, elle

alla dans la salle de bains et se trancha les veines en en mettant partout.

A son réveil, PBdA était déjà en prison sous bonne garde, un voisin anonyme ayant prévenu la police en entendant les cris de Brigitte. Quelques membres bien choisis de l'Église de la Pure Humanité firent ensuite évader PBdA et l'emmenèrent avec eux en l'ayant copieusement drogué. PBdA fait maintenant les frais d'une expérience digne de cours de biologie où l'on dissèque une grenouille. Après son « agression », Brigitte signa une décharge et quitta l'hôpital au plus vite pour rejoindre ses gentils amis à Fontenay-le-Fleury.

Renseignements complémentaires

L'Église de la Pure Humanité croit que des Vénusiens ont pris l'apparence humaine pour envahir la terre. Ces derniers sont reconnaissables lorsqu'ils utilisent des pouvoirs ou s'ils n'ont pas réussi à camoufler leur vraie nature. Cette description regroupe donc tous les Anges et tous les Démons utilisant des pouvoirs visibles ou ayant des défauts physiques surnaturels.

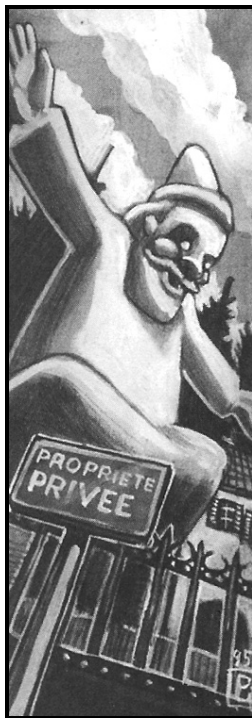
Les membres de l'Église de la Pure Humanité luttent donc contre cette invasion à l'échelle planétaire. La secte a en effet de nombreuses ramifications dans quantité de pays. Elle possède des moyens financiers et technologiques à faire blêmir IBM et les industries d'armement. C'est pas glop ! La filiale française se trouve à Fontenay-le-Fleury et compte environ 250 membres déclarés (enfants compris) logeant sur place.

Et alors... À ce moment de la partie, les personnages devraient donc avoir connaissance de l'Église de la Pure Humanité. Leurs supérieurs respectifs ne manqueront pas de leur demander d'aller voir ce qui se passe là-bas, histoire que

cette secte ne devienne pas un véritable problème.

DEUXIÈME PARTIE

Grand nain de jardin cherche petite nymphe



Une fois arrivés à Fontenay-le-Fleury, les personnages n'auront aucun mal à trouver l'Église de la Pure Humanité. En effet, on ne loge pas 250 personnes sous une toile de tente au fond des bois, la propriété de la secte est donc immense, entourée de murs d'enceinte de 4 mètres de haut.

Dans un souci de clarté, et parce que cette partie du scénario ne peut pas être linéaire, nous allons procéder en deux temps : d'abord décrire la secte et ses nombreux occupants, ensuite donner quelques façons d'y entrer et de la démanteler (les PJ ne pourront matériellement faire qu'une tentative par jour).

Tour du propriétaire

Perdue au milieu des champs et des bois, la première chose que l'on remarque bien avant d'arriver, c'est une statue immense qui doit faire dans les douze mètres de haut, bien visible de loin. Elle représente un barbu coiffé d'un bonnet ridicule qui le fait ressembler à un nain de jardin géant, les bras en croix, regardant vers le bas en arborant un sourire d'une béatitude rarement atteinte.

Les champs et le petit bois entourant la propriété appartiennent aussi à la secte. C'est d'ailleurs régulièrement indiqué sur les grandes pancartes « propriété privée » que l'on peut croiser. Lorsqu'on pénètre dans l'enceinte à proprement parler, la statue à la tronche de nain de jardin

mongolien est encore plus monstrueuse. L'intérieur du site contient plusieurs bâtiments de plain-pied possédant de nombreuses chambres et diverses commodités comme des douches (mixtes et collectives), des toilettes, etc. Il faut compter aussi un petit bâtiment administratif situé à côté de l'entrée et qui sert d'accueil, de 9h00 à 17h00, et une large bâtisse indépendante tout confort qui sert d'habitation au personnel de sécurité et à leurs chiens. Le temple se trouve au centre de tous les bâtiments, il contient une salle de prière moderne et les appartements individuels (spacieux et tout confort) du gourou Onki Jonkie et de ses deux grands prêtres, Robert et Barnabé. Au sous-sol, se trouve un superbe laboratoire flambant neuf, à faire baver un chercheur du CNRS. L'entrée est protégée par un badge magnétique que seuls le gourou et ses grands prêtres possèdent. Actuellement, PBdA est dans l'une des quatre salles d'observation, drogué et dans un état assez grave. Dans ce laboratoire, il y a de quoi faire expulser la secte en un clin d'œil. Deux armoires blindées contiennent les livres de comptes, les vrais et les trafiqués, un rêve d'inspecteur des impôts. C'est également un véritable arsenal : prototypes d'armes de top niveau, ingrédients chimiques permettant de fabriquer des gaz de combat (type sarin) et cultures de bactéries pouvant rayer de la carte quelques millions de personnes en moins d'un mois. Dans les ordinateurs, sont répertoriés divers projets en cours, entre autres un attentat à la bactérie prévu pour le 14 juillet à Paris. Et le 14 c'est bientôt ! La plupart des informations sont codées et demanderont une analyse poussée qui nécessitera un peu de temps. En dehors des constructions, le reste est un superbe jardin



paysager où des allées de graviers blancs relient un bâtiment à l'autre. Sur le site vivent de nombreuses personnes d'âges divers sans distinction de sexe. La plupart sont habillés de longues robes blanches et de sandalettes en cuir. Le gourou est en noir et ses grands prêtres en bleu. Tous adorent la statue, ce dieu - nommé Abou- qui les protège et leur donne la force de combattre les horribles Vénusiens qui envahissent la planète. Certains membres de la secte ont un habillement très différent (le service d'ordre et ses chefs : P'tit Greg et P'tit Gérard), mais ils semblent très respectés. Les gardiens sont armés jusqu'aux dents, et leur équipement de pointe les fait ressembler à une panoplie complète des Stormtroopers de Star Wars®™. Ils sont très efficaces et patrouillent de jour comme de nuit. Les intrus sont chassés après qu'on ait pris leur identité. S'ils récidivent, c'est

la police, et s'ils sont pris une troisième fois, ils finissent dans les labos de la secte.

La doctrine de l'Église de la Pure Humanité

- Tout ennemi de l'Église de la Pure Humanité doit être mis hors d'état de nuire.
- Tous les Vénusiens doivent mourir.
- Tu respecteras Abou et lui obéiras.
- Comme le grand gourou est le représentant d'Abou, tu lui obéiras aussi. Si tu n'es pas d'accord, alors tu subiras les foudres d'Abou (Bang !).

Lavage à secte

Pour infiltrer et démanteler la secte, plusieurs approches sont possibles. Il est possible qu'il y ait

plusieurs tentatives, car il n'existe pas de solution miracle, et un échec peut obliger les PJ à employer d'autres méthodes qu'ils croient plus efficaces. Mais comme on est sympa, on en a prévu quelques-unes. Merci qui ?

Style étable

Comme des bœufs, par la force ! Oui, bon, c'est possible, mais pas vraiment légal et surtout ce n'est pas du tout discret. En plus, les gardes sont nombreux et les habitants plutôt fanatisés donc... S'ils choisissent cette solution, alors « bonne chance, nous sommes avec vous ! ».

Devenir un Gentil Membre de la Secte

C'est possible pour tous les personnages n'ayant pas de défaut physique surnaturel. Bien entendu, il faudra passer par l'accueil et donner tout ce que l'on possède (argent, titres de propriété, montre, slip, vraiment tout !) au grand gourou, qui se charge au mieux des intérêts de tous les membres. Ensuite, si le personnage est une fille plutôt mignonne, elle aura droit à une initiation toute particulière de la part d'Onki Jonkie, dans le temple et devant tous les membres. Car, bénédiction suprême, les femmes de la secte ont l'insigne honneur de devenir le réceptacle de la semence, ô combien sacrée, d'Abou. Ensuite les personnages se verront remettre une jolie robe blanche, des sandales et ils n'auront pas le droit de sortir de l'enceinte pendant toute une semaine. Ils auront aussi droit à l'attention toute particulière de Robert et Barnabé, les deux grands prêtres et anges renégats par la même occasion, qui sont là pour leur laver le cerveau (voir The brain washing). Néanmoins, les personnages sont libres d'aller partout, sauf dans les appartements privés du gourou et des prêtres, ainsi que dans le labo qui est interdit à tous.

N'hésitez pas à user et abuser des nombreuses

activités pratiquées par la secte : la prière avec un air béat, le travail aux champs, la poterie, le macramé, etc.

Journée type d'un sectateur

7h00 : Réveil et douche

8h00 : Prière du matin et hommage à Abou (la statue)

9h00 : Petit-déjeuner composé de fruits, de lait frais et de céréales ; il est pris collectivement.

10h00 : Travail aux champs, au jardin, tâches domestiques.

12h00 : Déjeuner collectif

13h00 : Prière

15h00 : Cours d'élévation spirituelle, yoga de la béatitude pour les femmes

16h00 : Travaux d'artisanat pour les femmes et les enfants, les champs pour les hommes.

19h00 : Dîner

20h00 : Cours. Tout y est abordé avec quelques thèses révisionnistes pour l'histoire.

22h00 : Cérémonie, hommage de la nuit à Abou

23h00 : Extinction des feux

The brain washing

Dans le cas où les personnages décident de s'engager dans la secte, ils subiront un méchant lavage de cerveau par Robert et Barnabé, des spécialistes du drainage de volonté. Même des Anges ou des Démons bien balaises pourraient faire les frais d'un lavage de cerveau dans les règles. Il se pourrait même qu'ils en oublient leur mission et qu'ils deviennent des renégats travaillant désormais pour la secte. Si la volonté d'un personnage descend à moins de 1, il se mettra à croire très sincèrement qu'il s'est fourvoyé toute sa vie. L'effet durera autant d'heures que (RU - Vo du personnage). Exemple : Barnabé pompe la volonté d'un Ange qui a 3 dans cette caractéristique. Barnabé obtient un RU 5, la victime en a donc pour $5-3=2$ heures. Si le personnage est lobotomisé de cette façon pendant

plus de vingt-quatre heures cumulatives, alors l'effet se comptera en jours, puis en mois (au bout d'une semaine), etc.

Cet effet n'est pas uniquement dû au fait que le personnage se fait pomper la volonté, mais aussi parce que les techniques de lavage de cerveau employées sont très bien rodées. Donc, si ses petits camarades ne font pas quelque chose très vite, il va avoir un gros problème (devenir renégat !). Il pourrait même se retourner contre ses collègues, les dénoncer, etc.

Mission ninja

Les personnages peuvent aussi procéder comme des espions, s'infiltrer nuitamment et fureter un peu partout. Le gros problème étant d'éviter les gardes, nombreux et balaises (allez donc jeter un œil sur les PNJ). De nuit, ils ne feront pas de détail et s'ils capturent l'un des personnages, ce sera pour aller directement rejoindre le gourou « Mengele » au laboratoire, histoire de tailler une bavette.

La descente de police

Pour pouvoir agir de cette façon, il faut soit de très bons contacts au ministère de l'Intérieur, soit des preuves que quelque chose d'illégal est pratiqué par la secte. Si les PJ sont malins, ils songeront même à fabriquer des preuves qui pourront tenir la route devant un tribunal. Il est cependant probable que pour se procurer ces preuves, les personnages devront infiltrer quelque temps la secte, avec les risques que cela peut comporter. La descente de police pourra ensuite avoir lieu avec une commission rogatoire tout ce qu'il y a de plus légale. Mais, si un des sectateurs a soupçonné un tant soit peu les personnages, la perquisition ne donnera rien. Les PJ devront donc tenter une autre approche en sachant qu'ils sont probablement grillés.

La manif

Un voisin, Monsieur Noël, pas très content que les gentils p'tits gars de la Pure Humanité louchent sur sa fille, a décidé de faire une manifestation. Il a donc réuni tout le patelin, ses amis, les personnages, et il mène le cortège jusqu'aux portes de la secte avec force pancartes et slogans très parlants. Quelques sectateurs sortiront en offrant gracieusement des cookies au tofu et à la carotte, pour essayer de calmer les ardeurs des manifestants, mais l'ambiance s'échauffera quand même et risque de finir en baston générale à l'intérieur et à l'extérieur de la propriété. Les personnages peuvent profiler de ce moment pour s'introduire à l'intérieur, pour capturer un des membres de la secte, pour faire sortir un ami à eux, pour se défouler un peu, etc.

Si toutefois la bagarre devient trop violente, les gardiens de la secte sortiront et calmeront tout le monde en attendant l'arrivée de la police qu'ils auront préalablement appelée.

Skippy le grand gourou

Se faire passer pour des gourous de pays voisins n'est pas une solution facile, mais elle a de bonnes chances de marcher. En effet, pour peu que l'on connaisse bien les pratiques de l'Église de la Pure Humanité, il est assez facile de donner le change, à condition de parler au moins une langue étrangère. Une opération bien préparée peut même permettre de faire illusion quelques jours (le temps qu'Onki Jonkie vérifie l'identité des arrivants), histoire d'en apprendre un peu plus. Ça ne donnera pas accès à tout, mais cela sera suffisant pour constater l'état des membres de la secte et pour se donner une bonne idée du danger qu'elle représente. Comme d'habitude, le tout est de ne pas se faire prendre...

Le contrôle fiscal

C'est l'une des seules méthodes qui fonctionnent réellement pour démanteler la secte. Soit les PJ se font passer pour des agents du fisc, soit ils appellent des gars de chez eux spécialisés dans le domaine, car il faut éplucher toute la comptabilité de la secte et c'est loin d'être du gâteau. Si les PJ ne sont pas des juristes confirmés (et c'est probable), faites-leur visiter quelques bureaux avec les diverses petites tracasseries administratives que cela peut comporter. Les retards, les formulaires TR 364 A&B, la recherche d'articles de loi entrant en contradiction avec les statuts de la secte, etc. C'est à vous, cher meneur de jeu, d'adapter au mieux cet épisode en fonction de vos joueurs et de leur patience.

Capturés ?

Si les personnages venaient à être capturés sans avoir dévoilé leurs talents particuliers, ils seront simplement passés à tabac puis mis dehors, du moins la première fois. En revanche, s'ils ont utilisé des pouvoirs visibles, c'est direct le labo après une bonne grosse injection d'un puissant tranquillisant. En termes de jeu, les effets se traduisent par un malus de 10 colonnes à toutes les actions durant 2d6 minutes. Si ça ne suffit pas, les personnages seront endormis à coup de seringues hypodermiques (1d6 minutes de dodo dans chaque seringue) et de pouvoirs psioniques. Une fois au labo, les personnages seront torturés. Dès qu'ils auront tout dit, ils seront abandonnés, attachés sur une table d'opération, durant quelques heures, juste histoire de prendre le temps de choisir l'expérience pour laquelle ils vont servir de cobayes. Comme ils sont plus que de simples mortels, ils peuvent quand même essayer de s'en sortir. À vous de les aider un peu pour qu'ils puissent s'évader, la première fois...

En résumé

À la fin de cette partie, PBdA sera retrouvé, mais il vaut mieux prévenir une équipe spécialisée pour s'en occuper, car c'est un bouillon de culture à lui tout seul. Les personnages devraient avoir trouvé de quoi démanteler la secte de Fontenay-le-Fleury (ils l'auront peut-être fait eux-mêmes). Ils se rendront aussi compte que l'Église de la Pure Humanité possède une soixantaine de filiales réparties sur toute la planète, et qu'elle compte sept millions de membres recensés (dont les noms ne sont évidemment pas précisés). Théoriquement, ils auront aussi quelques renseignements supplémentaires sur l'attentat du 14 juillet, lorsque les disquettes récupérées dans le laboratoire seront entièrement décodées par des experts. Une grande claque dans la gueule pour tous les camps ; les hommes sont parfois bien pires qu'on ne l'imagine. Quoi qu'il en soit, les personnages recevront de leur hiérarchie l'ordre d'empêcher l'attentat, aucune des parties ne pouvant tolérer qu'une poignée de renégats fanatiques se mettent à faire leur loi.

TROISIÈME PARTIE

Dies irae

Si les personnages sont en avance sur le timing, l'analyse des informations qu'ils auront extirpées des ordinateurs de la secte durera ce qu'il faut pour les amener au 14 juillet à 13h00. S'ils sont en retard sur le timing, mais que c'est encore le 14 juillet et qu'il n'est pas encore minuit, alors laissez-leur une petite chance de réussir. S'ils sont très en retard, ils apprendront l'attentat par les médias... Une fois les renseignements entièrement décodés, les personnages vont apprendre que l'attentat bactériologique aura lieu dans le métro parisien ! Comme il ne faut pas créer de panique, il est hors de question de faire évacuer les lieux

pour les remplir de troufions en combinaisons NBC. Heureusement, les personnages ont une piste fraîchement décodée qui s'appelle Marcel Chombier, l'homme qui doit amener la mallette contenant la bactérie dans le métro.

Trouvez Marcel

Comment retrouver Marcel ? Eh bien simplement en consultant la liste du personnel de la RATP : Marcel est conducteur de rame sur la ligne 4 (Porte de Clignancourt - Porte d'Orléans). Cela n'empêche pas que le métro c'est vaste et plein de monde. Monter à la première station ne signifie pas tomber immédiatement sur Marcel, bien au contraire. Dans la journée, une dizaine de conducteurs sont en service pour assurer aux usagers une rame toutes les cinq minutes. Et il peut s'en passer des choses dans le métro :

- une bande de voyous peut s'en prendre aux PJ ;
- des policiers peuvent faire un contrôle d'identité ;
- les collègues de Marcel, ou ses supérieurs, peuvent être un peu longs à la détente (pourquoi vous voulez le voir, qui êtes-vous ? Etc.)

Bref, à vous de faire vivre un peu cet endroit rempli de touristes. Mais Marcel ne travaille pas aujourd'hui et ses collègues ne l'ont pas vu de la journée... En allant à son vestiaire, on retrouvera sa trace dans les toilettes, où il est noyé. Un papier griffonné à la hâte justifie son acte : sa femme l'a quitté et il n'a pu le supporter. C'est totalement faux, et n'importe quel collègue affirmera que l'écriture n'est pas celle de Chombier. Un personnage un peu observateur remarquera un petit trou dans le creux du bras. Quelqu'un a injecté quelque chose à Marcel qui l'a tué.

En fouillant son casier, les personnages vont découvrir que Chombier devait rendre un service à un vieux copain d'enfance. Il devait déposer une

petite mallette métallique à la station St-Michel Notre-Dame, dans la consigne n°23 (pour les curieux, elle est vide), ils trouveront aussi une vieille photo de classe. On peut y reconnaître Marcel, mais ce qui donne vraiment un intérêt c'est le personnage entouré de rouge.

Traiter la photo avec un logiciel de « morphing » permettra de révéler le visage qu'a l'inconnu aujourd'hui. Trouver son nom et son adresse ne sera ensuite qu'une simple formalité. Il s'agit de Sébastien Latour, bien connu des services de police pour quelques accrochages lors de manifestations de l'Église de la Pure Humanité. Désormais, il ne reste plus qu'à le retrouver...

Sébastien devait effectivement organiser l'attentat à la bactérie dans le métro. Mais vu les petits problèmes survenus à la secte depuis un moment (et les PJ n'y sont pas étrangers), le plan a été changé. Marcel a donc été éliminé et l'attentat programmé ailleurs, dans un autre endroit très peuplé. Les PJ viennent d'engager une course contre la montre. Néanmoins, de nombreux événements peuvent venir se greffer dessus, ralentissant toujours un peu les personnages, juste histoire de les faire transpirer un peu.

Chez Seb, c'est bien

Le petit appartement de Sébastien est situé dans le XIII^{ème} arrondissement. Bien entendu, il n'y a personne... Après avoir fouillé un peu, les personnages trouveront, en dehors d'un mini labo à bactéries, de la poudre noire, du carton, du papier rouge... Un de ces papiers fins qui enveloppent le corps des fusées. Si à ces mots les joueurs n'ont pas fait « tilt » en ouvrant des yeux tout ronds, vous pouvez passer à autre chose, car la partie sera terminée. Pour les autres, ils devraient déjà songer à la façon d'arrêter le plus grand feu d'artifice de l'année.

Oh la belle bactérie !

Les festivités commenceront à 23h00 sur l'esplanade du Trocadéro. Imaginez quelques milliers de personnes en train de contempler le ciel dans la joie. Sourire béat, les yeux qui reflètent les éclats multicolores d'un feu d'artifice qui annonce, sans qu'ils le sachent, leur mort atroce et impitoyable.

C'est aux personnages d'empêcher que se reproduise ce qui est arrivé sur une petite île où les moutons broutaient tranquillement. Ladite île est désormais noyée sous de nombreuses couches de béton, d'argile, de plomb et d'autres matières ne laissant passer ni l'air ni les virus. Mais arrêter le feu d'artifice de l'année ne se fera pas sans quelques problèmes. Il est trop tard pour avertir leurs supérieurs et les personnages vont devoir agir vite et seuls !

Tout d'abord, ils ont intérêt à repérer la seule personne à savoir quelle fusée est piégée : Sébastien. Et pour arriver à le trouver, il faudra passer l'impénétrable cordon de police qui entoure les pompiers artificiers. Et à moins d'être pompier ou policier soi-même, ce côté-là de la fête est strictement interdit au public et donc aux personnages. A eux donc de trouver une solution, si possible discrète et non violente, pour se débarrasser de cet obstacle mineur.

Ensuite, dans le noir, ils vont devoir mettre la main sur Sébastien. Il est déguisé en pompier et affecté au déclenchement des fusées rouges et bleues. Si les personnages questionnent quelques pompiers, ils n'obtiendront rien sur un dénommé Sébastien Latour, ce type est inconnu au bataillon. Et pour cause, il a emprunté un uniforme et un nom, le vrai pompier dort tranquillement dans une poubelle non loin de là.

Une fois découvert, Sébastien essayera de lancer les fusées rouges puis prendra la fuite. Il traversera la foule, là où il est sûr que les Vénusiens qui le suivent n'agiront pas

inconsidérément devant plusieurs milliers de témoins.

Si à minuit les personnages n'ont pas retrouvé Sébastien, il est trop tard, ils ont échoué. Ils auront droit, en plus des conséquences habituelles, de passer le reste de cette incarnation à l'hôpital dans le service des contagieux. Sébastien est attendu par une équipe de Stormtroopers qui sont là pour le couvrir. Une fois les fusées rouges dans le ciel, tous partiront pour le Japon où une secte amie va les planquer quelque temps.

Mais non c'est pas gore !

Si les PJ ont échoué, il y aura de nombreux morts et quantité de personnes contaminées. Bien entendu, l'attentat sera revendiqué par un groupe se nommant les Vénusiens, ce qui ne manquera pas de semer le trouble dans une certaine partie de la population. Les choses rentreront dans l'ordre grâce à une bonne campagne médiatique (révélant que les Vénusiens n'existent pas) menée par le camp des personnages. Mais le bilan pour le monde sera lourd, quelques centaines de morts et une bonne paranoïa pour les Parisiens. Toutes les sectes françaises seront impitoyablement contrôlées à tous les niveaux : perquisitions, contrôles fiscaux, etc. Résultat pour les PJ : une limitation s'ils n'ont pas empêché l'attentat, une de plus s'ils n'ont pas réussi à faire démanteler la filiale française de l'Église de la Pure Humanité.

Happy end ?

Les PJ ont tout réussi ? Ok, l'Église de la Pure Humanité ne reviendra pas en France avant quelques mois, voire quelques années. Un grand battage médiatique mettra les gens en garde contre les sectes. Les personnages auront bien mérité une belle récompense en plus d'être chaudement félicités.

Dans tous les cas, le camp des PJ, et les autres, feront désormais un peu plus attention à ces fausses religions qui naissent un peu partout de par le monde. Une leçon d'humilité en quelque sorte...

(Certains PNJ sont créés d'après les règles de création rapide de Muchos Pesos Capharnaüm.)

Francis Truelle

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

Talents : Magouilles +2, Discussion +1.

Albin Gigot-Pétri

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

Talents : Météo +2, Présenter la météo +1.

Bruno Cahute

Démon aux ordres de Baalberith, grade 2, 17PP (MV) ; ou Ange au service de Didier, grade 2, 17 PP (pour un Viking ou un musulman).

Maurice Héhaut

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

Talents : Magouilles +2, Discussion +1,

Les musclés de l'Église de la Pure Humanité (8)

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

Talents : Armes de poing +2, Armes d'épaule +1,

Discretion +1.

Équipement : .44 Magnum, gilet kevlar, M16 hypodermique (comme pouvoir MV165), menottes, 2 grosses voitures rapides et blindées.

Comportement : S'ils sont pris, ils n'hésitent pas à parler.

Onki Jonkie, gourou, psi vétéran un peu dingue

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	5	2	2	1	2	-

Talents : Prier Abou +2, Baratin +2, Psychologie +2, Discussion +2, Informatique +2, Chimie +2, Électronique +1, Bactériologie +1, Génétique +0.

Talents psioniques : Puissance (attaque) +3, Résistance (attaque) +2, Contrôle (attaque) +2, Puissance (communication) +2, Résistance (communication) +1, Contrôle (communication) +1.

Listes : Attaque 9, Communication 5.

Apparence et comportement : Onki Jonkie est un psi qui a très sérieusement pété les plombs après avoir été témoin de la mort de ses parents, tués par un démon de Baal. Dès qu'il a connu l'Église de la Pure Humanité, il a tout de suite compris que c'était son combat, débarrasser la terre des Vénusiens (tous ceux qui possèdent des pouvoirs qu'il ne comprend pas sont des Vénusiens !). On peut considérer qu'il est mégalomanie au premier degré et monomaniac au deuxième degré. Il n'en reste pas moins un fou dangereux qui n'hésite pas à user et abuser de ses pouvoirs pour arriver à ses fins. Il a le don de convaincre, il le sait et il en profite.

Robert et Barnabé, grands prêtres et anges renégats (grade 2, ex-Novalis)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	4	5	2	2	26

Talents : Psychologie +2, Bourrage de mou +2, Corps à corps +1.

Pouvoirs : Volonté +3 (141), Charme +1 (161), Sommeil +1 (165), Calme +2 (166), Volonté supranormale +2 (221), Lire les pensées +2 (323), Pollen +3 (spé).

Apparence et comportement : Robert et Barnabé n'arrêtent pas de suivre les nouveaux arrivants. Ils commencent par lire leurs pensées puis, dans la plupart des cas, se contentent d'absorber leur volonté afin de mieux leur inculquer les principes de base de la secte. En général, au bout d'une semaine, les nouveaux membres sont suffisamment lobotomisés et tellement occupés que, de toute façon, ils ne pensent plus à autre chose qu'à obéir. Toutefois, si Robert et Barnabé détectent quelqu'un d'un peu trop puissant pour eux ils préviennent le gourou qui fera alors le nécessaire.

P'tit Greg, ange renégat (grade 2, ex-Emmanuel)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	2	2	2	24

Talents : Armes de contact +3, Corps à corps +2, Discrétion +1, Esquive +1.

Pouvoirs : Attaque multiple +2 (113), Son +2 (123), Immunité au feu (213), Volonté supranormale +2 (221), Passe-muraille +2 (335), Combat (346), Arme de contact bénite (batte de base-ball, 411), Skinheads (553), Apparence démoniaque +3 (spé).

Équipement : un pack de bières, un canif.

Apparence et comportement : P'tit Greg est assez grand, avec une coupe de para et des lunettes rondes. Il porte constamment un tee-shirt « Rage against the machine » en harmonie avec son treillis-bermuda et des rangers. C'est l'une des principales forces de frappe du domaine. S'il soupçonne quelque chose d'anormal, il agira en

conséquence, préviendra le gourou et emmènera l'intrus au labo pour qu'il y soit « interrogé ». En cas de besoin, il dispose de sa propre équipe (les skinheads) qui lui est complètement dévouée, mais qu'il montre rarement au public.

P'tit Gérard, démon renégat (grade 2, ex-Baal)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	4	3	2	2	26

Talents : Armes de contact +2, Corps à corps +1, Baratin +1, Esquive +2.

Pouvoirs : Onde de choc +2 (124), Volonté +0 (141), Douleur +2 (166), Volonté supranormale +2 (221), Rebond +1 (255), Bond +2 (333), Volonté (351), Arme de contact maudite (batte de base-ball cloutée, 411), Art de combat +3.

Équipement : un sandwich vietnamien, un cran d'arrêt.

Apparence et comportement : P'tit Gérard est petit, pas très musclé, il a une coupe en brosse, un sourire parfois sadique et il est bagué comme une vache (à l'oreille). Plus violent que son collègue, il porte un tee-shirt « Butez Willy ! » et des rangers. P'tit Gérard s'occupe de ceux qui forcent l'entrée. C'est le chef des Stormtroopers et il a carte blanche pour protéger la secte des agressions extérieures (ou intérieures).

Les Stormtroopers, un peu psis (20)

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

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

Talents psioniques : Puissance (attaque) +1, Résistance (attaque) +1, Contrôle (attaque) +1, Puissance (défense) +1, Résistance (défense) +0, Contrôle (défense) +0.

Listes : Attaque 4, Défense 1.

Équipement : lunettes infrarouges, talkie-walkie, M 16, .44 Magnum, gilet kevlar.

Apparence et comportement : Très bien entraînés, les Stormtroopers patrouillent par cinq. Ils obéissent aux ordres et sont très bien payés pour cela, ça ne les dérange donc pas d'emmener un intrus « en balade » pour lui enlever toute curiosité. Ils n'utilisent leurs pouvoirs que quand ils ont le dessous.

Les gentils membres (environ 250)

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

Talents : Être béat d'admiration devant le gourou +1, Prier Abou +1, Artisanat +0.

Apparence et comportement : en robe blanche et en sandales. Tous sont complètement fanatisés, ils obéissent au gourou sans sourciller, même s'ils doivent y rester. Il y a une cinquantaine d'enfants, pour le décor. Si l'un des PJ tente de faire agir l'un des gentils membres contre les principes de la secte, il a un malus de 3 colonnes en raison du fanatisme de ces derniers.

Gentils membres très intelligents (20)

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

Lien vers le site de Pierre le Pivain à visiter d'urgence :



Talents : Un ou deux talents scientifiques à +2.

Apparence et comportement : Complètement ralliés à la cause, ils travaillent dans le laboratoire pour leur nouvelle idéologie. Ils y fabriquent des armes de haute technologie, des gaz de combat, ils font des études sur les virus, le nucléaire, etc.

Les Stormtroopers du Trocadéro

Pareil que dans la deuxième partie, mais avec en plus une voiture de poursuite et un van blindé camouflé (voir Scriptarium Veritas).

Sébastien Latour

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

Talents : Explosifs +1, Déguisement +2, Discrétion +2, Manipulation +2, Armes de poing +1, Corps à corps +1, Baratin +1.

Apparence et comportement : Sébastien est un terroriste professionnel fanatique. As du déguisement, il se fond dans la foule avec une facilité déconcertante et n'a jamais été pris en flagrant délit (ce qui explique qu'il ne soit pas en prison). Il opère depuis quelques années pour l'Église de la Pure Humanité, à laquelle il a voué son existence.