

«ON VENAIT D'INSTALLER LES CAMÉRAS INFRAROUGES, ON ÉTAIT SÛR DE LA COINCER, CETTE ENTITÉ... C'EST LÀ QUE CINQ BARBOUZES DE KARELL INC. ONT DÉBARQUÉ AVEC LEUR MATÉRIEL LOURD. ILS ONT FAIT TELLEMENT DE RAFFUT QUE L'ALIEN S'EST BARRÉ. ET C'EST LES PETITS MALINS DU GROUPE D'ELBE QUI ONT FILÉ AVEC LES RESTES DU VAISSEAU ! » un agent de W&B, éccœuré.

*Ward & Blackmoor n'existe pas dans le vide. De nombreuses autres organisations s'agitent dans l'ombre, poursuivant des buts plus ou moins nobles. Ce petit guide des «professionnels de l'occulte» à l'usage des agents de W & B présente les principales.*

## Karell Incorporated

- ✓ En un mot : Agence de renseignement privée américaine, principal concurrent de W&B.
- ✓ Historique : Karell Inc. a été fondée en 1977 par Raymond Karell, un ancien de la CIA et un ex-collègue de Nathaniel Ward. Il a pris sa retraite en 1994. Linda Frost, une femme aujourd'hui âgée de 45 ans environ, lui a succédé. Son passé reste obscur, mais elle aurait servi d'intermédiaire entre la CIA et le cartel de Medellin au début des années 90.
- ✓ Description : Plus grosse et plus portée sur l'action que W&B, Karell Inc. a également la réputation d'être moins scrupuleuse. On lui attribue des vols, des enlèvements et des coups de force, même si son activité se limite théoriquement au renseignement. La CIA l'utilise quand elle ne veut pas se mouiller dans une affaire trop compromettante. Le siège de Karell Inc. est à New York, dans une petite tour néogothique datant du début du siècle.
- ✓ Points forts : Les agents de Karell Inc. sont à 90% des pros du renseignement et de l'action, sensiblement plus efficaces que ceux de W&B pour des missions à risque ou de type «commando». Leurs relations avec la CIA leur assurent une relative impunité aux États-Unis et dans les régions du monde où les Américains ont une forte influence. Leur matériel est toujours à la pointe du progrès.
- ✓ Points faibles : Le manque de discrétion et d'adaptabilité des agents, surnommés les « Men in black » par ceux de W&B (qu'ils surnomment eux-mêmes « Warner Bros » et considèrent comme une bande de guignols), leur méconnaissance des cultures étrangères et leur médiocre maîtrise du paranormal.
- ✓ Lieux d'action : Le monde entier.
- ✓ Effectifs: 150 personnes (dont 53 agents).

## Le Cercle pourpre

- ✓ En un mot : Société criminelle chinoise.
- ✓ Historique: Comme toutes les triades chinoises, le Cercle pourpre se réclame d'un passé mythique. Son dirigeant prétend être Ma Yee Fuk, un moine félon qui, au XVII<sup>e</sup> siècle, livra le monastère de Shaolin aux Mandchous. Maintenu en vie par l'usage de la magie taoïste, il aurait traversé les siècles et créé sa propre organisation pour se protéger de la vengeance de ses pairs. « Ma Yee Fuk » a l'apparence d'un septuagénaire en bonne forme. Il serait en réalité Chen Chi Li, un agent recruté par les Soviétiques dans les années 60 pour constituer un réseau qu'il a ensuite détourné à son profit, allant jusqu'à travailler pour Pékin.

✓ Description : Le Cercle pourpre est basé à Shanghai, où il change sans cesse de base. Ma Yee Fuk occupe une villa en banlieue. Outre les activités classiques d'une triade (trafics en tout genres, racket, proxénétisme), le Cercle pourpre montre un intérêt certain pour la magie et l'irrationnel. Même si son aura de sorcier immortel est usurpée, « Ma Yee Fuk » n'en reste pas moins un personnage énigmatique, féru d'occultisme. Il utilise son organisation pour se procurer tout ce qui peut l'aider à étudier la magie, sans se cantonner aux traditions orientales. Ses pouvoirs réels sont sujets à caution, mais il inspire une véritable terreur à ceux qui l'ont approché.

- ✓ Points forts : Le dévouement extrême des membres du Cercle pourpre. Des liens avec la pègre de nombreux pays. Certains membres d'élite maîtrisent des techniques de combat particulièrement efficaces. Dans les régions où la triade est active, ses hommes bénéficient de nombreux indicateurs et points de chute.
- ✓ Points faibles: Pratiquement aucun relais non-asiatique. Médiocre adaptabilité de ses hommes en dehors de leur territoire habituel. La plupart sont de simples gangsters, loin d'être des experts en occultisme.
- ✓ Lieux d'action : L'Asie, les pays abritant la diaspora chinoise en Amérique du nord et en Europe de l'ouest.
- ✓ Effectifs : Estimés à 15000 hommes.

## La Danse de l'Air

- Description : La Danse est une technique de combat utilisée par les proches de Ma Yee Fuk. Elle combine un entraînement très poussé aux arts martiaux et une discipline psychique proche de l'hypnose, entraînant une modification de la perception du combattant par ses adversaires. Ces derniers ont l'impression qu'il vole littéralement autour d'eux.
- Procédure : Le combattant doit réussir une lutte POU/POU contre celui de ses adversaires qui la meilleur score dans cette caractéristique. S'il réussit, il dépense ensuite 1 PE par round. Il peut alors porter 3 coups. à mains nues ou à l'arme blanche, et jouit d'une grande liberté de mouvement: ses adversaires ont un malus de 30% à tous leurs jets pour le frapper et l'esquiver.
- Effet secondaire : La Danse est épuisante. A chaque round, s'il rate un jet sous la CON x 2, le combattant perd 1 PV.

## Le BML 18, ou «Soulbooster»

- Description: Cette molécule sortie des laboratoires MindTech d'Eureka est dérivée d'hallucinogènes utilisés traditionnellement par les chamans amérindiens. Elle est produite en petite quantité et distribuée avec parcimonie aux adeptes disposant de pouvoirs psis. C'est une pâte rouge appliquée sur le cou et absorbée par la peau.
- Procédure Elle agit 5 rounds après son application. Ajoutez 4d6 points au POU pour une journée, et augmentez considérablement la puissance des pouvoirs psis du sujet.
- Effets secondaires: Des visions incontrôlables et des troubles de la personnalité. De plus, chaque application de BML 18 fait perdre définitivement 1d3 points de POU. Quand celui-ci arrive à 1, seul un usage continu de la drogue permet de ne pas sombrer dans un état d'hébétéude permanente.

## MindTech

- ✓ En un mot: L'une des plus puissantes et des plus dangereuses sectes mondiales (voir le scénario Les disparus de la Toungouska, dans CB n°110).
- ✓ Historique: MindTech a été fondée en 1967 par un ancien astronaute américain, le commandant Jeffrey G. Jaspers. Celui-ci prétend avoir été contacté par des extraterrestres qui lui ont révélé la véritable origine de l'humanité et sa destinée. Grâce à des exercices psychiques, MindTech prétend transformer ses adeptes en surhommes, seuls aptes à rejoindre une prétendue Confédération galactique.
- ✓ Description : Immensément riche grâce aux sommes exorbitantes extorquées à ses membres pour leur «éveil psychique», MindTech est organisée comme un État avec son ministère des finances et ses services secrets. Jeffrey J. Jaspers tente par tous les moyens de s'approprier objets et connaissances ésotériques qui pourraient augmenter son pouvoir. Ce paranoïaque se déplace en permanence entre ses nombreuses demeures des États-Unis dans une énorme et luxueuse caravane. Les principales bases de MindTech sont à Eureka (Californie), Arthur's Town (Bahamas) et Ettelbrück (Luxembourg). Les membres de MindTech ne sont pas des zombies fanatiques. La plupart ont un QI élevé, une bonne situation et une image publique fort respectable. MindTech utilise la notoriété de certains membres (acteurs, sportifs) pour entretenir une façade sympathique. MindTech possède son propre satellite TV, qui relaie des émissions en anglais, espagnol et russe. On prétend aussi qu'il pourrait faire office de satellite espion.
- ✓ Points forts: MindTech compte parmi ses membres de nombreux médiums et mène des expériences (neurochirurgie, stupéfiants) dans le but de développer leurs pouvoirs. MindTech emploie tous les moyens possibles pour réduire au silence ses détracteurs: menace, chantage, diffamation, procès ruineux, «suicide» et «accidents». Son influence est considérable dans les milieux politiques et financiers, ainsi que dans les médias.
- ✓ Points faibles: MindTech est handicapée par sa mauvaise réputation et par l'inquiétude croissante du public à son égard.
- ✓ Lieux d'action : Le monde entier.
- ✓ Effectifs : 25000 adeptes, dont 10 % de cadres.

## Nova Rossia

- ✓ En un mot : Organisation politico-mafieuse russe.
- ✓ Historique : Avec la chute de l'URSS, de nombreux scientifiques et agents de renseignement soviétiques ont perdu leur emploi. Parmi ceux-ci, les membres de la « troisième section » du KGB, spécialisée dans la recherche para- normale. Certains ont tenté de monnayer leurs talents ou leurs connaissances, mais la création de Nova Rossia en 1995 a mis un terme à cette fuite des cerveaux.
- ✓ Description: Nova Rossia est une organisation privée, très liée avec les milieux les plus conservateurs de la Russie «brun-rouge». Soutenue par des fonds mafieux. Nova Rossia veut restaurer l'ordre et la grandeur de la Russie. D'abord en recrutant ses meilleurs spécialistes du paranormal, ou en les dissuadant de travailler pour d'autres (ce qui passe souvent par leur élimination pure et simple). Ensuite, en récupérant les expériences, les documents et le matériel paranormal disséminé dans les anciens "pays frères" et dans la CEI. À terme, Nova Rossia vise la conquête du pouvoir en Russie et la reconstitution d'un vaste empire en Europe et en Asie.

En Russie, les méthodes de Nova Rossia sont brutales. L'organisation bénéficie de complicités au sein de la police, de l'armée et du pouvoir politique.

Dans les ex-pays frères, Nova Rossia est parfois confrontée aux nouvelles autorités, désireuses elles aussi de bénéficier des acquis soviétiques en matière de paranormal. La République Tchèque et la Pologne ont déjà fait appel à W&B pour contrecarrer les plans de Nova Rossia.

Dans le reste du monde, Nova Rossia tente de s'implanter en suivant la mafia russe. Elle rentre alors dans le jeu classique des alliances et des guerres mafieuses, et est peu active sur le front de l'occulte.

- ✓ Points forts: Nova Rossia bénéficie de l'avance acquise par les Soviétiques dans le domaine des pouvoirs psychiques, et certains de ses agents ont des talents psis (télépathie, télékinésie). Ses agents classiques sont endurcis et sans scrupules.
- ✓ Points faibles: Des conflits internes entre personnes de factions autrefois rivales, et des controverses sur l'idéologie et les buts à poursuivre fragilisent cette structure encore jeune et disparate. Sa technologie est souvent en retard sur celle des Occidentaux.
- ✓ Lieux d'action: L'ex-Union soviétique, les anciens « pays frères » d'Europe, d'Asie, d'Afrique et d'Amérique latine. Potentiellement, le monde entier.
- ✓ Effectifs: 200 personnes, dont 90 scientifiques, 70 agents et une quarantaine de psis.

### Le Psychoblind, un appareil exclusif Keops

- Description Surnommé « Crâne d'œuf » par les agents de W&B, ce casque peu esthétique a été remarqué à plusieurs reprises sur des agents de Keops. Sa fonction est d'établir une barrière isolant l'esprit de celui qui le porte et le protégeant des attaques mentales, de la télépathie, des visions d'entités immatérielles, etc. L'efficacité de l'appareil semble réelle. Un piratage du fichier de Keops a cependant établi que les agents l'ayant utilisé en continu pendant plusieurs jours ont dû être mis en repos à durée indéterminée au retour de leur mission.
- Procédure : Toute activité psychique liée au POU n'a que 20% de chances de succès sur le porteur du Psychoblind.
- Effet secondaire : Chaque Journée d'utilisation entraîne la perte d'un point de CON, regagné en un mois de repos.

## Keops Corporation

- ✓ En un mot: Entreprise spécialisée dans les technologies non conventionnelles.
- ✓ Historique : À l'origine obscure société d'ingénierie spatiale travaillant pour la Nasa, Keops a été chargée par le Pentagone d'étudier des objets à la technologie « non-humaine » à partir des années 60. Sa croissance a alors été spectaculaire. Keops a commencé à s'approvisionner par ses propres moyens dans les années 80. ce qui a dégradé ses relations avec le gouvernement américain.
- ✓ Description : Keops n'est qu'une PME par la taille, mais un géant par son chiffre d'affaires et les retombées technologiques de ses activités. Son directeur actuel se nomme Octavio Cardenas et est originaire d'Haïti. Il ne sort pratiquement jamais du siège de l'entreprise, une vaste pyramide de verre qu'il a fait construire en 1982 à 50 km au nord de Los Angeles, en plein désert de Mojave. Jusqu'en 1993, Keops faisait appel à divers sous-traitants (Karell Inc., notamment) pour enquêter sur des événements paranormaux et récupérer des objets intéressants. Depuis, Cardenas s'est doté de sa propre structure « action h. Ses agents sont généralement accompagnés par plusieurs scientifiques de haut niveau.
- ✓ Points forts: Les agents de Keops utilisent généralement des méthodes surprenantes, basées sur l'utilisation d'appareils ultraphistiques (et de vaudou, selon plusieurs observateurs).

- ✓ Points faibles : Le manque de discrétion de son appareillage scientifique.
- ✓ Lieux d'action: Le monde entier, partout où des phénomènes paranormaux méritent une enquête.
- ✓ Effectifs: 450 personnes, dont 200 chercheurs et 30 à 40 agents de terrain.

## Les Fils de Thulé

- ✓ En un mot: Société occulte néonazie.
- ✓ Historique : Le Groupe Thulé était une société secrète créée au début du siècle en Allemagne. Sa doctrine ésotérique (la recherche des anciens Aryens et la magie néopaïenne) influença considérablement les nazis. Quelques responsables de Thulé ont échappé aux poursuites en 1945, aidés par les services secrets britanniques et américains, qui les ont ensuite utilisés pendant la guerre froide. Ils se sont enfuis avec des archives considérables et, surtout, 17 enfants issus d'un programme de sélection de médiums. Les «Fils de Thulé » se sont à nouveau manifestés dans les années 60. La première génération de nazis a pratiquement disparu, cédant la place à une nouvelle série de dirigeants dont le but est la restauration d'un Ordre Nouveau à l'échelle mondiale.
- ✓ Description : Les Fils de Thulé accumulent connaissances et pouvoirs occultes. Plusieurs médiums, dont certains de la seconde génération, y sont actifs, et la recherche psychique est l'une des principales activités de l'organisation. La direction est collégiale, et les noms de deux dirigeants sur sept seulement sont connus de W & B : Heinrich Eckart, le neveu de l'un des anciens dirigeants du Groupe Thulé, et Joos Van Slyke, un Afrikaner initié dans les années 70. Tous deux vivent en Namibie, à Swakopmund. Cette petite ville côtière isolée par le désert de Namib a été fondée au XIX<sup>e</sup> siècle par des colons allemands. Ses maisons dans le plus pur style bavarois abritent de nombreux ex-nazis. Les Fils de Thulé sont également implantés en Amérique latine.

Leur opération la plus ambitieuse connue à ce jour date de la période 1968-1977 : le projet «Walkürenritt », visant à conférer à plusieurs jeunes filles le contrôle total du métabolisme cérébral d'autrui. Plusieurs de ces médiums sont connues par leur nom de code, correspondant aux noms des Walkyries de la mythologie germanique, mais aucune n'a été identifiée avec précision. Le succès n'aurait été que partiel, et des pouvoirs imprévus et incontrôlables semblent s'être manifestés en situation de stress.

- ✓ Points forts : Une somme considérable de connaissances occultes. Les pouvoirs psis de leurs médiums. L'appui des milieux néonazis du monde entier, et même des services secrets occidentaux. De plus, la puissance financière des Fils de Thulé est immense. Ils contrôlent de vastes exploitations minières et forestières en Afrique et en Amérique latine.
- ✓ Points faibles: Leur nombre réduit les empêche d'être présents partout où ils le souhaiteraient; lorsqu'ils agissent, c'est rarement à plus de deux. En cas de coup dur, ils emploient des mercenaires, généralement des Sud-Africains, peu discrets et totalement ignorants du paranormal. Enfin, des dissensions semblent être apparues entre les dirigeants de la première génération et leurs successeurs, ceux-ci étant plus intéressés par le pouvoir financier que par l'idéologie de reconquête mondiale de leurs aînés.
- ✓ Lieux d'action : Europe du nord, Amérique latine, Afrique du sud. Tibet. Balkans, Moyen-Orient.
- ✓ Effectifs : 20 à 50 personnes, dont une dizaine de médiums.

## Le Groupe d'Elbe

- ✓ En un mot : Groupuscule catholique anti-sataniste.
- ✓ Historique: Le 7 mai 1993, une réunion de personnalités catholiques proches de l'Opus Dei a eu lieu sur l'île d'Elbe, dans la propriété de Luciano Canelli, un riche industriel italien. Leur objectif : lutter contre la propagation du satanisme et du paganisme, qui connaissent un renouveau considérable depuis la fin des années 80. À cette occasion, une structure baptisée « le Groupe d'Elbe » a été mise en place.
- ✓ Description : Une dizaine de laïcs, issus de la haute société et du monde des affaires européen, sont disponibles pour des missions occasionnelles visant à combattre les gourous, sorciers et autres satanistes. Seuls trois d'entre eux se consacrent à plein temps à cette activité : « la Présidente », Francesca Canelli. l'épouse de l'homme d'affaire, a 49 ans et habite Côte et Elbe; «le Secrétaire», Antoine de Saint-Louvent, un ancien diplomate français, vit à Neuilly; et «l'Archiviste», Javier Castillo De La Fuente, dignitaire de l'Opus Dei, réside à Rome. La Présidente et le Secrétaire assignent les missions, l'Archiviste rassemble les informations et constitue des dossiers afin d'aider les agents, qui travaillent généralement à deux. Petit à petit, le Groupe d'Elbe est devenu incontournable en matière de paranormal, et le Vatican fait maintenant appel à lui pour enquêter sur divers phénomènes dépassant largement le domaine du satanisme.
- ✓ Points forts : Ils ont beaucoup d'argent, des amis puissants et une relative protection judiciaire. Ils bénéficient aussi du soutien des réseaux catholiques conservateurs (principalement l'Opus Dei) et du soutien du pape lui-même. Ils ont accès aux archives du Vatican.
- ✓ Points faibles : Des agents peu nombreux et peu portés sur l'action pure (leur moyenne d'âge est de 45 ans).
- ✓ Lieux d'action : Le monde entier, mais surtout l'Europe, l'Afrique et l'Amérique latine.
- ✓ Effectifs: 12 membres permanents, plus de nombreux sympathisants et relais.

### Contrôle métabolique

- Description: Ce pouvoir psi. répandu chez certains Fils de Thulé, confère une résistance physique exceptionnelle pendant de courtes durées. Le sujet établit des «dérivations» permettant à son organisme de survivre même si un organe vital ne fonctionne plus: de plus, la régénération des cellules est accélérée. Il a été étudié chez Hans Haller. l'un des 17 enfants emmenés hors d'Allemagne en 1945. et qui a rejoint le MI-6 en 1965. Il semble que certains Fils de Thulé plus entraînés que Haller parviennent à rester concentrés en permanence et à diminuer de façon encore plus spectaculaire l'effet de leurs blessures.
- Procédure: Chaque round pendant laquelle le psi utilise son pouvoir lui coûte 1d3 PE. Pendant cette durée, les dégâts infligés à son organisme sont divisés par deux, et il peut agir normalement même dans des conditions extrêmes: pièce en feu. gaz toxiques, etc.
- Effet secondaire Quand le sujet cesse son contrôle, il doit réussir un jet sous la CON x 1. S'il est manqué, le choc lui fait perdre conscience, parfois pour plusieurs heures.

## Alamut

- ✓ En un mot: Organisation terroriste mystique.
- ✓ Historique: Surgi de nulle part en 1988, Alamut a perpétré plusieurs assassinats spectaculaires en Inde et au Moyen-Orient, avec pour seul point commun le vol ou l'extorsion de docu-

ments ou d'objets liés à la secte des Assassins. Dans ses lettres aux médias. Alamut se prétend le successeur de l'ancienne secte des Assassins.

- ✓ Description : L'objectif actuel d'Alamut serait de reconstituer le trésor et la fabuleuse bibliothèque des Assassins, dispersés en 1257 par l'invasion des Mongols.

Alamut est un groupe très violent préparant minutieusement ses interventions, qui ont toujours lieu de la façon la plus spectaculaire possible. L'arme favorite des adeptes d'Alamut est le poignard, mais ils ne dédaignent pas des méthodes plus modernes si c'est nécessaire. Il semble qu'ils aient utilisé à plusieurs reprises la magie ou des pouvoirs psychiques. Ils excellent à se déguiser et à se fondre dans le décor pour s'approcher au plus près de leur victime, qu'ils frappent avec une précision chirurgicale. Ils parviennent souvent à s'échapper avant même que les témoins; aient compris ce qui vient de se passer.

Les rares adeptes d'Alamut capturés ont réussi à se suicider dans les vingt-quatre heures. Leurs empreintes digitales brûlées empêchent toute identification. Les dents de l'un d'entre eux avaient même été limées. Deux étaient de type indien, un autre de type mongol.

- ✓ Points forts: Un total dévouement à leur cause. Ils ne parlent jamais, même sous la torture ou l'effet de drogues. On ignore presque tout d'eux, aucun nom, aucun lieu ne leur est associé. Ils utilisent probablement la magie.
- ✓ Points faibles : Leur petit nombre, leur probable manque de fonds, leur absence d'alliés et de relais.
- ✓ Lieux d'action : Le monde entier, mais essentiellement la péninsule indienne, la Mongolie, la Russie, le Proche-Orient et les Balkans.
- ✓ Effectifs: Sans doute quelques dizaines d'hommes.

## L'Empire de Papa Zoraj

- ✓ En un mot: Organisation au service d'un sorcier hypothétique.
- ✓ Historique: Papa Zoraj (ou «Z'orage», ou «l'Empereur») est mentionné pour la première fois en Louisiane en 1788, lors du procès de trois esclaves noirs accusés de sorcellerie. On retrouve le nom de ce sorcier mythique dans toutes les Caraïbes au XIX<sup>e</sup> siècle, et il est également évoqué par des sectes africaines depuis la Seconde Guerre Mondiale.

Ce personnage serait un puissant houngan (un sorcier vaudou), étendant son influence sur tous les cultes d'origine africaine. Il aurait de nombreux serviteurs et rechercherait avec avidité certains objets destinés à accroître son pouvoir. Son nom est régulièrement cité pour effrayer ou impressionner les adeptes des cultes dérivés du vaudou.

- ✓ Description : L'Empire de Papa Zoraj n'est pas une organisation aux contours délimités, mais plutôt une sphère d'influence s'étendant sur la plupart des cultes d'origine africaine: vaudou, santeria, candomblé, etc.

Les «envoyés» de Papa Zoraj s'attribuent toujours des titres ronflants: généralissime, grand chambellan, marquis, etc. Une véritable hiérarchie existe peut-être au sein de « l'Empire », mais rien n'est sûr.

L'Empereur Papa Zoraj, personnage mythique et peut-être fictif, a de l'influence sur de nombreuses sectes et terrorise tous ceux qui fréquentent ces mouvements, de près ou de loin. Son nom est souvent invoqué pour imposer le silence à des témoins, pour extorquer des renseignements... Nul n'est en mesure de le contacter ni de le localiser. Il n'est pas certain qu'il ne soit qu'une légende; l'organisation existe, quels que soit ceux qui la manipulent. Les pistes les plus sûres remontent jusqu'au Nigeria, pays où pétrodollars, criminalité et anarchie se mélangent en un cocktail redoutable.

- ✓ Points forts: La loi du silence qui entoure Papa Zoraj et la terreur qu'il inspire à des millions de personnes. Ses envoyés se targuent d'avoir de puissants pouvoirs magiques.

- ✓ Points faibles: Peu actif dans les zones n'ayant pas de communauté d'origine africaine.

- ✓ Lieux d'action : Afrique, Amérique latine, États-Unis, Europe occidentale.

- ✓ Effectif : Sectes et cultes d'origine africaine : plusieurs dizaines de millions dans le monde. Serviteurs aux ordres de « l'Empereur » : quelques dizaines?

## The Iron Lords

- ✓ En un mot : Bikers néotempliers.

- ✓ Historique: En 1972, une petite communauté de motards hippies s'installe au nord de Manchester. Le petit groupe se transforme petit à petit en une véritable secte, The Iron Lords, se réclamant des templiers et des alchimistes. Racket et trafic de stupéfiants enrichissent le groupuscule, les Iron Lords font des adeptes dans tout le Royaume-Uni, puis Outre-Atlantique et enfin en Europe du nord. L'actuel grand maître, Jared Jenkins, a pris la tête du mouvement lors de la convention de Stonehenge de 1993, où son prédécesseur a trouvé la mort dans une fusillade.

- ✓ Description : Les Iron Lords se déplacent toujours sur de puissantes motos améliorées par leurs soins. Ils livrent une guerre effrénée aux autres groupes criminels, Hell's Angels et Bandidos en tête. Ils mènent également une autre guerre, plus discrète, contre les occultistes et les divers ordres néotempliers. Leur bête noire est la franc-maçonnerie.

Les Iron Lords s'entourent d'un décorum néogothique, et ont investi nombre de forteresses médiévales. Leur QG reste le manoir de Tod-morden, un véritable camp retranché au nord de Manchester. Leur hiérarchie est calquée sur celle des Templiers. Ils se retrouvent chaque année dans un lieu « magique » différent pour une grande convention.

- ✓ Points forts: Ils ne reculent jamais et rendent coup pour coup. Ils maîtrisent certaines pratiques magiques.

- ✓ Points faibles : Ces motards au look médiéval ne sont pas discrets et leurs méthodes manquent de subtilité.

- ✓ Lieux d'action : Royaume-Uni, Scandinavie. Bénélux, États-Unis, Canada, Mexique.

- ✓ Effectifs: 2000, dont la moitié en Grande-Bretagne.

## Les aveugles

- ✓ En un mot: Mystère absolu.

- ✓ Historique: Depuis la création de W&B, de nombreux rapports font état de la présence d'aveugles sur les lieux des missions. Une enquête sur leur compte, effectuée en 1990, montre que de nombreux protagonistes d'événements paranormaux disent également avoir rencontré des aveugles. Cinquante-trois apparitions ont été répertoriées depuis 1860, et douze autres ont été retrouvées dans des textes antérieurs (la plus ancienne dans un texte romain du I<sup>er</sup> siècle).

- ✓ Description : Leur seul point commun est leur cécité, qui semble réelle. Ils ne sont jamais intervenus directement dans une affaire, mais rôdent toujours autour de lieux où des événements étranges se sont produits. Il leur est arrivé de prodiguer un avertissement à des témoins ou à des enquêteurs, ou de remettre une pièce à conviction à un agent. Ils semblent parfois suivre les témoins et les enquêteurs, ou plus exactement se trouver constamment sur leur passage.

- ✓ Points forts : Les aveugles parviennent toujours à échapper aux filatures, comme s'ils se volatilisaient au détour d'une rue.

- ✓ Points faibles: Euh... ils sont aveugles?
- ✓ Lieux d'action : Le monde entier.
- ✓ Effectifs: Inconnus. Huit sont fichés chez W&B (photo ou bande vidéo), aucun ne semble avoir été vu sur plusieurs affaires.

### **Possession de la machine**

Une caméra dissimulée par W&B a filmé cette cérémonie initiatique (ou est-ce un rituel magique?) chez les Iron Lords en 1990.

✓ Description : La cérémonie se déroule dans une vaste salle aménagée en garage, au sol orné de pentagrammes. Douze officiants se livrent à divers rituels tandis que l'initié se vide goutte à goutte de son sang, qui est versé dans le réservoir de sa moto.

On grave sur la fourche de celle-ci des signes cabalistiques. La moto se met soudain en marche, et on installe l'initié sur sa selle. L'engin effectue un parcours complexe, tandis que l'initié reprend rapidement des forces. A l'issue de ce rituel, il est censé faire corps avec sa machine. De fait, les Iron Lords sont des motards exceptionnels, capables de prouesses étonnantes.

Ils semblent ne pas sentir les blessures lorsqu'ils sont à moto. À vous de choisir l'interprétation à donner à ce phénomène.

#### ✓ Interprétation rationaliste

Tout repose sur la grande qualité des pilotes et l'effet psychosomatique du rituel. L'initié a déjà un score de 60 à 70% en Piloter moto. Après le rituel, il bénéficie d'un bonus de 20 à 30% lorsqu'il est sur sa monture d'élection, plus un bonus de 10% à ses autres compétences physiques.

De plus, il ne sent plus la douleur. Toutes les pertes de PV sont momentanément annulées jusqu'à sa descente de moto (sauf s'il meurt, bien entendu).

#### ✓ Interprétation magique

La moto est possédée par une entité qui contrôle le pilote. Lorsque l'Iron Lord est sur sa moto, ses caractéristiques deviennent celles de cette entité : 100% en Pilotage, 15 à 18 à toutes les caractéristiques physiques. 50 à 70% dans les compétences physiques.

Doublez ses PV. Il reste en vie tant que la moto est en état de rouler, mais souffre normalement des PV perdus s'il descend de la moto.