

Toi :

Tu es de la classe des magiciens. Quand tu étais enfant, tu as connu la vie paisible qui régnait sur Terre.

Age : 29 ans

Date de naissance : 5 septembre 970

Résumé : De 981 à 988, tu as été élève à l'Académie de Magie appelé Jordan Collège. Pendant ces années tu as développé un talent magique.

Nous allons parler de toi, guerrière au nom énigmatique : 47.

Voici ce dont tu te souviens de ton enfance et adolescence :

Tu as eu une enfance chaotique jusqu'à tes 11 ans. Tes parents n'en avaient rien à faire de toi et te laissaient seule pour faire on ne sait quoi.

Mais le jour de tes 11 ans, le 5 septembre 981, un événement se produisit : tu reçus une convocation au Jordan Collège.

Le Jordan Collège était une école de magie située sur une île de l'archipel de Nubule. Pour y entrer il fallait être choisi par le Conseil des Sages. Tu as donc été sélectionnée pour cette année 981.

Pendant ton séjour au Jordan Collège, de 981 à 988, tes parents refusèrent de te voir, même pendant les vacances que tu passais à l'internat.

En 987, après plusieurs semaines sans contact avec eux, on t'annonça la disparition de tes parents.

Tu décidas avec le Père Vittorio de suivre une formation militaire afin d'avoir les compétences pour tuer ceux qui ont tué tes parents.

Pour cela, le Père Vittorio t'envoya sur une base de l'armée du Vatican.

Là, un tatouage composé d'un dessin et d'un code t'est apposé sur l'épaule.

Ce code : 9700905-040147, est composé de ta date de naissance (5 septembre 970) et d'un numéro de série.

Il sert maintenant à te désigner. Tu t'appelleras désormais 47. Ensuite, dans un laboratoire high-tech, tu subis nombre d'expériences pour améliorer tes capacités.

Pendant que tu étais en formation, le père Vittorio a mandaté des ouvriers pour remettre ta maison en ordre.

En 988, tu commenças ton entraînement militaire. Après un an à l'Académie du Vatican, en 989, tu entras au service de l'Agence : une mystérieuse agence qui traite les affaires top secrètes de la R.F.T.

Tu as dans ton chalet sur l'île de Gontrano, où tu te repose entre les missions.

Ta dernière mission fût un échec. Tu as donc pris des vacances sabbatiques à Gontrano : une île dirigée par ton ami et mentor : le Père Vittorio.

Ta mission principale retrouver Dr X.

Première partie: aller à Nubule avec ton équipe et retrouver Lucy.

On sait peu de choses sur le **Père Vittorio**. La seule chose que l'on sait, de source sûre, c'est qu'il est haut gradé dans l'armée du **Vatican** et que la devise :

: - Nel deserto solo i cactus mafiosi non scompaiono.

(Dans le désert seuls les cactus de la mafia ne disparaissent pas.)

est écrite au-dessus de la porte de son bureau.

T II^{ème} :

En 990, Dirigeant une immense partie du globe, l'Empereur T imposa à la R.F.T un statut illégal et un édit promulgua sa dissolution.

La mégalomanie de l'Empereur s'est développée et il veut instaurer un nouveau calendrier. Ainsi l'an 1000 deviendrait l'an 1 de son règne ce qui déclencha une guerre. Ce conflit, c'est fini en 998 par l'utilisation massive d'armes chimiques et atomiques.

L'arrivée de T II^{ème} au pouvoir, a réveillé et mis au jour du grand public une guerre entre les **Templiers** et les **Francs-Maçons**. Mais que dire de cette Guerre ? À part que personne à notre époque ne sait pourquoi ils se tirent dessus depuis des lustres.

Lucy et Céleste :

An 995, Lucy et Céleste, deux sœurs jumelles, ont 11 ans et sont élève au Jordan Collège. Mais un matin, elles quittent leur chambre et disparaissent. Personne ne sait où elles sont.

Malgré l'inquiétude des professeurs et du Maître du Collège, personne n'arrive à les retrouver.

Un peu plus tard, un illuminé du nom de Dr X, prétend lors de son procès pour un meurtre avoir vendu Lucy et Céleste aux Templiers. Mais la justice ne peut le prouver.

En ce début d'année 999, Dr X profite du conflit mondial pour s'évader de prison. Mais il est suivi par un agent du FBI.

Dr X arrive sur une île. Là il disparaît. Mais l'agent du FBI qui le suit explore l'île et y découvre Lucy...

Le Centre est une organisation dirigée par les Templiers. Cette institution demeure, par son organisation, un mystère.

Le Centre possède des **asiles** où sont expérimentées sur les gens des thérapies de choc. D'ailleurs certains n'en sont jamais revenus. Certains ont disparus dans les méandres de l'administration.

Le **Général Ouroumov** est un homme d'un âge avancé. Il a gravi, sans difficulté, tous les échelons de Soldat à Général de l'état-major. À tel point que l'on se demande si la fortune de sa famille n'a pas servi pour ses diplômes.

Un matin, il est réveillé par un envoyé spécial de la Maison Blanche. Le Congrès a décidé qu'il était l'homme de la situation. Il arrive donc à la direction des Opération Spéciales.

Mais l'empereur T II^{ème} arriva au pouvoir et le Général Ouroumov fut mis au placard. On lui a chaudement recommandé de partir en retraite pour aller jouer au Golf. Mais le Général refusa cette proposition. C'est ainsi qu'il arriva à la R.F.T.

Selon ton oncle le général est un papi qui malgré son âge avancé cultive toujours autant l'ignorance et la connerie. Pour soigner son Alzheimer sélectif, pour dire ou faire quelque chose d'intéressant, il étale sa culture obsolète.

Dr X était autrefois un brillant scientifique d'où son titre. Mais un jour, une expérience a mal tourné et a explosé. Dans ce désastre le Dr X a perdu un bras et un œil. Son ami le Professeur Gangrenne lui a fabriqué une moitié robotique. Il est, depuis ce jour, un mélange improbable de machine et d'humain. Sa seule conviction aujourd'hui est de se venger. Car d'après lui et plusieurs autres personnes, l'explosion de son laboratoire est dû à un sabotage. Bien que personne n'ait pu jusqu'à présent le prouver...

Il fut de 989 à 999 enfermé dans une prison pour avoir commis un crime. Mais maintenant il est libre.

Assassin :

Il est grand et athlétique, avec une carrure robuste. Son visage est en partie dissimulé sous une capuche sombre, accentuant son allure énigmatique. Sous cette capuche, ses yeux perçants brillent d'une lueur froide, peut-être avec un regard observateur ou défiant.

Il porte des vêtements amples et pratiques, adaptés à un environnement rude, dans des teintes sombres pour se fondre dans les ombres. Sa peau est marquée par le soleil et le vent, témoignant d'une vie passée en extérieur, dans des conditions difficiles. Un air de détermination se lit sur son visage, renforçant l'impression qu'il est toujours prêt à faire face à des défis.

Sa dague et son revolver visible dans le pli de son vêtement ne laisse aucun doute : c'est un assassin.

Surement envoyé pour faire disparaître ou tuer on ne sait qui.

Boromir :

Boromir est un savant singulier de l'ordre de la Forge. Apprenti du maître alchimiste Versiparm, il est passionné d'archéologie et de savoirs occultes. Il apprécie autant les études théoriques que l'extraction sur le terrain de secrets enfouis dans les entrailles de ruines antiques. Il rêve de parcourir le monde à la découverte de mystères et son souhait a été exaucé : il a été désigné par Versiparm pour participer à l'expédition du marchand Obaar. Son rôle est d'apporter à cette entreprise ses connaissances académiques et alchimiques. Mais cette mission finie, il a été viré. L'empereur T II^{ème} l'a relégué au rang de consultant ce qui n'a pas plu à Boromir. De ce fait Boromir rejoignit l'Agence et le père Vittorio. Là il accepta une mission à hauts risques à Omsk et disparu de la circulation. Aujourd'hui, il fait son retour pour aider le père Vittorio dans la mission de faire que Lucy retrouve la mémoire.

Boromir entretient sa barbe et ses cheveux bruns pour faciliter son travail d'explorateur : sa barbe est courte et taillée tandis que ses cheveux sont coiffés et juste assez longs pour être noués. Il porte un long manteau de cuir épais (qui fait office d'armure) aux multiples poches renfermant des fioles d'acides, des herbes, des silex et autres poudres alchimiques.

Fidget

Fidget est née à Pittsburgh (Pennsylvanie, USA). Elle a fait des études de lettres puis est entrée à l'Université du Journalisme à New-York. Enfin, elle est devenue journaliste militaire. Son travail consistait à couvrir les actions du Vatican et écrire des articles pour la presse officielle... En 997, l'arrivée de T II^{ème} au pouvoir fait que Fidget travaille avec toi pour le père Vittorio.

Sélène

Sélène est archéologue. Elle explorait une ruine quand le père Vittorio a eu besoin de son expertise pour une enquête. Depuis elle travaille pour l'Agence et le père Vittorio.

Rikki

Rikki est né à Akron (Ohio, USA). Il y passe son enfance et son adolescence. Il fait des études au M.I.T. ... Puis pour une raison inconnue rejoint l'équipe du père Vittorio.

Grinder

Grinder avait toujours eu les yeux tournés vers le ciel. Enfant déjà, il passait des heures à observer les avions qui traçaient de longues lignes blanches au-dessus de l'horizon, rêvant de liberté, de vitesse et d'aventure. Lorsque vint le moment de choisir sa voie, il s'engagea sans hésiter dans des études pour devenir pilote de l'aéronavale. La formation était rude : discipline militaire, cours de navigation, mécanique, météorologie et des heures interminables d'entraînement dans des simulateurs avant même de toucher un véritable appareil. Mais Grinder ne renonça jamais. Sa détermination et son sang-froid firent rapidement de lui l'un des élèves les plus prometteurs.

Quelques années plus tard, il obtint enfin ses ailes. Pilote d'avions embarqués, il décollait désormais depuis le pont d'un porte-avions, affrontant les vents violents de la mer et les missions périlleuses.

C'est au cours d'une opération dans que son destin bascula.

Après un atterrissage suite à une mission de reconnaissance dans l'Est de l'Europe, un homme l'attendait dans un bureau discret de la base navale. Il se présenta simplement : Père Vittorio.

Peu de gens connaissaient réellement son rôle, mais son influence était évidente car pour rentrer dans une base militaire top secreta, il faut une accréditation.

Le prêtre observa longuement Grinder avant de parler.

« Vous avez du talent, Lieutenant. Du talent... et quelque chose de plus. Du courage. Des hommes comme vous sont rares. »

Intrigué, Grinder écouta l'étrange proposition qui suivit. Le Père Vittorio travaillait pour une organisation secrète : l'Agence, chargée, par le Vatican, de missions que les armées classiques ne pouvaient pas mener. Il cherchait des individus capables d'agir dans l'ombre, de voyager partout dans le monde... et parfois de faire face à des choses que peu d'hommes pouvaient comprendre.

Ce jour-là, la vie de Grinder changea à jamais : il accepta de travailler pour le Père Vittorio.

Jeff

Un voile de mystère entoure Jeff... et personne, pas même ses compagnons, ne connaît toute la vérité.

Jeff est né dans une petite ville d'Angleterre. Très tôt, il montre un esprit stratégique hors du commun. Cette intelligence lui ouvre les portes de la prestigieuse académie militaire britannique.

Là-bas, il devient rapidement l'un des élèves les plus brillants : excellent tireur, tacticien redoutable, capable de garder son sang-froid dans n'importe quelle situation.

Un jour on lui donne un dossier et on lui demande de le livrer à un Général. Mais Jeff regarda ce que contenait la grosse enveloppe scellée avec le sceau du Vatican. Il y découvrit des documents étranges : des rapports classifiés parlant d'opérations occultes, de phénomènes inexplicables, et d'anciennes missions impliquant l'Église. Jeff voulu en savoir plus, mais tout bascula.

Une alarme retentit dans le bâtiment : un professeur est retrouvé mort et Jeff fût accusé.

Officiellement, il est renvoyé pour violation grave de la sécurité militaire car personne n'a pu prouver qu'il a tué le professeur. Jeff a-t-il tué son professeur ? Seul lui le sait. Officieusement, quelqu'un voulait qu'il disparaisse. Son nom est effacé des registres. Son avenir dans l'armée britannique est brisé.

Contraint de quitter l'Angleterre presque du jour au lendemain, Jeff traverse l'Europe avec un simple sac et les fragments de vérité qu'il a réussi à emporter avec lui.

Son voyage le mène finalement à Rome puis au Vatican.

Un soir, alors qu'il erre sur une petite place silencieuse, Jeff sent qu'il est suivi.

Une silhouette en soutane noire apparaît sous la lumière d'un réverbère : un prêtre.

Calme. Immobile. Observateur.

-Jeff... dit-il d'une voix grave

Jeff se fige: il ne lui a jamais donné son nom.

Le prêtre s'avance lentement.

- Vous avez fouillé des dossiers qui ne vous étaient pas destinés.

- Qui êtes-vous ? répond Jeff, sur la défensive.

- Un homme qui surveille ceux qui cherchent la vérité.

Le prêtre esquisse un léger sourire.

- Je suis le Père Vittorio.

Le nom circule comme une rumeur: un agent du Vatican, dirigeant une organisation officieuse chargée de traiter les affaires que le monde ordinaire ne peut expliquer.

Vittorio sort alors un dossier.

Dedans, toute la vie de Jeff.

Son enfance.

Ses études.

Son expulsion.

- Ce qui s'est passé en Angleterre... ce n'était pas un accident. dit Vittorio.

- Alors vous savez.

- Je sais surtout que vous avez vu des choses que peu d'hommes ont le courage de regarder.

Un silence s'installe.

Puis Vittorio ajoute :

- Le monde est plus sombre que vous ne l'imaginez, Jeff. Et certains doivent agir dans l'ombre pour le protéger.

Il tend la main.

- Rejoignez mon équipe.

Jeff hésite. Il n'a plus de pays, plus de carrière, plus de futur.

Mais peut-être... une mission.

Il serre la main du prêtre.

Ainsi commence son exil au Vatican sur l'île de Gontrano et sa nouvelle vie au sein de l'équipe secrète du Père Vittorio, aux côtés d'agents aussi mystérieux que lui : toi au nom énigmatique : 47, Grinder, Fidget, Sélène, Rikki et Boromir.

Quant à ce qui s'est réellement passé cette nuit-là en Angleterre... Jeff n'en parle jamais et le Père Vittorio ne pose jamais la question.