

Table des matières

Personnages	2
Introduction.....	2
Personnages	4
Chapitre I	4
Géographie	8
Introduction.....	8
Géographie	9
Chapitre I	9
Autre	10
Introduction.....	10
Chapitre I	10
Liste à imprimer	11
Chapitre I	11
Ton paquetage	11
Les objets que tu peux obtenir	11
Liste à imprimer	12
Chapitre II	12
Les paquetages	12
Les objets que tu peux obtenir	13

Personnages

Introduction

T II

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

Aujourd'hui 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 sur la planète.

L'arrivée de T II en tant qu'empereur de la planète a réveillé un conflit entre les [Templiers](#) et les Francs-Maçons. Mais que dire de ce conflit ? À notre époque on ne sait pas pourquoi ça a commencé mais on sait comment ça a fini.

L'Empereur T II a voulu mettre fin à cette guerre intestine des USA ce qui conduit les [Templiers](#) à utiliser la bombe atomique contre l'Europe.

Résultat : les Francs-Maçons ont répliqué, en 998, en balançant des armes chimiques et le conflit est devenu mondial.

Désormais, l'Empereur T II sur une planète dévastée.

Père Vittorio

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.

Lucy

An 995, Lucy et Céleste, deux sœurs jumelles, ont 11 ans et sont élèves 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...

Dr X

Dr X était autrefois un brillant scientifique d'où son titre. Mais un jour, une expérience a mal tourné et le laboratoire 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 en 989 enfermé à perpétuité dans une prison pour avoir commis un crime...

Templiers

Les Templiers est un ordre fondé en 90 de notre ère et, soi-disant, dissout en 708 de notre ère.

Soi-disant dissout, car des gens comme [Dr X](#) ou le professeur Gangrenne, continuent à faire perdurer le côté obscur de l'ordre.

Personnages

Chapitre I

Toi

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

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.

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 leur disparition.

Tu décidas avec le [Père Vittorio](#) de suivre une formation militaire afin d'avoir les compétences pour enquêter et faire face à toutes les situations.

Pour cela, il t'envoya sur une base de l'armée du [Vatican](#).

Là, un tatouage composé d'un dessin et d'un code t'a été 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.

Tu commences ton entraînement militaire en 988. Après un an à l'Académie du Vatican, en 989, tu entres au service de l'[Agence](#) : une mystérieuse agence qui traite les affaires top secrètes de la [R.F.T.](#)

Pour te reposer entre les missions, tu vas dans ton chalet sur l'île de [Gontrano](#).

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 de ta mission : aller à [Nubule](#) avec ton équipe et retrouver [Lucy](#).

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 Opérations Spéciales.

Mais l'empereur T arriva au pouvoir et le Général Ouroumov fut mis au placard. On lui recommanda chaudement de partir en retraite pour aller jouer au Golf. Mais il 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.

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, T I II censure la presse; c'est pourquoi Fidget travaille maintenant avec toi pour le [Père Vittorio](#).

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](#).

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 secrète, 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 et sa nouvelle vie au sein de l'équipe secrète 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.

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](#) l'a relégué au rang de consultant ce qui n'a pas plu à Boromir. De ce fait il 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 sa mission.

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.

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](#)

Géographie

Introduction

Le Vatican

est un état qui, grâce à un bouclier magique, que certains qualifient de divin, a résisté à la Guerre sans aucune perte de territoires et de personnes.

Aujourd'hui, cet état tient tête à l'empereur [T II](#).

On prête des pouvoirs mystiques aux moines et aux prêtres vivant dans cette enclave de l'empire de [T II](#).

(le Vatican) Occultus

Occultus est une branche de l'Église qui veut retrouver le tombeau du Pape Henry II car il serait enterré avec un artefact d'une grande puissance.

Le Jordan Collège,

était une institution prestigieuse située sur une des îles de l'archipel de Nubule. C'était un endroit où l'éducation de la jeunesse était valorisée, notamment dans les domaines des sciences, de la philosophie et de la magie. Pour y rentrer il fallait être choisi par le Conseil des Maîtres du Collège.

Le Collège était souvent décrit comme un bâtiment ancien et majestueux, avec des salles d'études ornées, des bibliothèques remplies de livres anciens et des jardins pittoresques. Il évoquait une atmosphère de mystère et d'apprentissage.

Le Collège abritait des personnages importants, comme le Grand Maître du Collège et les professeurs qui ont joué un rôle significatif dans ton développement et tes découvertes.

Mais [T II](#), profitant de la guerre, envoya une bombe atomique près de l'archipel provoquant son abandon. Depuis cette attaque peu de personnes y sont retournées.

Géographie

Chapitre I

Nubule



1 L'île de Gontrano

2 Un caillou sur lequel est posée la prison d'où s'est échappé Dr X.

3 Wyzima.

4 Une île habitée.

5 L'île de Nubule avec le Jordan Collège au sommet de la montagne.

Autre

Introduction

L'Agence

est une Agence qui officie pour la R.F.T. sous les ordres du [Vatican](#) et dirigée par le [Père Vittorio](#).

Elle traite les sujets sensibles comme celui de [Lucy](#)

Chapitre I

R. F. T.

La République Fédérale Terrestre a été instaurée sur Terre en 879 de notre ère. Regroupant tous les pays du Monde, elle a été mise en place après un schisme politique.

Elle fût éradiquée en 996 par [T II](#).

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. D'autres ont disparu dans les méandres de l'administration. Donc trouver une fille qui ne sait pas ce qu'elle fait là et qui a perdu la mémoire, ce n'est pas une folie....

Liste à imprimer

Chapitre I

Ton paquetage

- Une épée (lourde et difficile à manier, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une amulette de Râ (pour te protéger des Dieux)
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un set de crochetage de serrures
- Une tente
- Un GPS

Les objets que tu peux obtenir

- La potion de courage augmente ta dextérité de 1%.
- La potion de vitesse augmente ton attaque : un point pour ton attaque de contact et un point pour ton attaque à distance.
- La potion de force augmente ta force de 1%
- La potion d'intelligence d'Ulgure augmente ton intelligence de 1% Ulgure l'a inventée pour révolutionner la poudre à canon. Résultat il a explosé dans son laboratoire.

Liste à imprimer

Chapitre II

Les paquetages

Paquetage de Sélène :

- Un glaive vengeur
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une montre (pour être à l'heure)

Paquetage de Rikki :

- Une épée
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- \$
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un compteur Geiger
- Un capteur expérimental qu'il a créé pour mesurer le taux de survie
- Des capteurs et enregistreurs de données (pression atmosphérique, humidité, luminosité, rayonnement Gamma, rayonnement Alpha, ...)
- Un capteur solaire pour recharger les batteries

Paquetage de Jeff :

- Un appareil photos
- Un détecteur de métaux
- Un détecteur infrarouge
- Un canif
- Une épée ensorcelée
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- \$
- Une montre (pour être à l'heure)

Paquetage de Fidget :

- Un katana
- Une caméra
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- \$
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un compteur Geiger

Paquetage de Grinder :

- Une épée
- Une caméra thermique
- Un canif
- Une lame dentelée non identifiée
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- \$
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un détecteur de rayonnements

Paquetage de Boromir :

- Une hache de combat
- Un bouclier
- De quoi boire et manger
- Un sac rempli d'objets surement inutiles

Les objets que tu peux obtenir

Cristal de bismuth

Essence cristallisée de bismuth, servant à dévoiler le potentiel de certains Composants alchimiques puissants. Ce matériau est plutôt rare et très recherché. Les Alchimistes ne lésinent pas sur les coups-bas pour mettre la main dessus en premier.

Éclat de roche blanche

La "roche blanche" est une appellation vulgaire désignant un minerai instable trouvable principalement dans les régions rocheuses de l'Irlande de l'ouest. Elle est utilisée dans la fabrication d'explosifs.

Huile de Libavius

Secret de fabrication d'un certain Docteur Andreas Libavius, chimiste allemand mort en 1714. Cette substance soulage les maux et apaise l'esprit.

Muriate d'étain

Depuis la nuit des temps, l'étain est utilisé par les Alchimistes et les artisans pour travailler certaines matières brutes, comme le bronze. Étrangement, cumulé à la Quintessence, ce matériau permet d'améliorer la qualité de la vue, et permet ainsi de voir dans l'obscurité.

Feuilles de belladone

Les baies que produit la belladone sont réputées pour leurs propriétés extrêmement toxiques, mais, entre les mains d'un Rôdeur, cette plante peut réaliser des miracles.

Fleurs du Mal

Ce surnom ridicule fait souvent sourire les profanes. Cependant, beaucoup d'âmes n'ont pas su percevoir son effet comique. Ces fleurs, apparues peu après les premières manifestations de la Rouille, exsudent un parfum malsain pouvant faire sombrer bon nombre de mortels dans une folie suicidaire. Les symptômes sont simples : déprime, extrême tristesse, idées noires et passage à l'acte. Méfiez-vous étranger...Lorsqu'une personne récolte cette plante, elle doit immédiatement effectuer un Test de Métabolisme Complexe. En cas d'Échec, il doit effectuer un Test de Force mentale. Attention, un nouvel Échec signifie que le personnage essaiera de se suicider et il y parviendra si personne ne l'en empêche.

Liqueur bleutée

Peu de personnes connaissent l'origine de cette étrange substance laiteuse, qui apparaît le plus souvent près des racines d'arbres anciens comme les théiers. Encore une fois, les personnes en question se gardent bien de révéler ce précieux secret. Ce liquide sert souvent de base pour des concoctions administrées de force lors d'interrogatoires.

Potion d'Inutilité Absolue

Comme son nom l'indique, elle est inutile. Lire le parchemin de la Potion d'Inutilité Absolue au IV

Un carnet de notes gravé d'un nom : LUCY.

Toutes les pages de ce carnet sont blanches... :
une énigme

Un crucifix fissuré

Un artefact aux inscriptions oubliées, gravé d'un nom : L.U.C.Y.

Un objet en métal :

Un artefact aux inscriptions en latin, gravé d'un nom : L.U.C.Y.

Bouteille de Tokay

Un vin surement délicieux mais surement piégée avec on ne sait quelle plante ou potion...

Le plan du Jordan Collège

Obtenu par Boromir

Un grimoire sur l'art de voler

Pourquoi vouloir voler les gens ?

Une fiole de Tokay.

Un vin surement délicieux mais surement piégée avec on ne sait quelle plante ou potion...

