

Enfer et contre tous !

*Une Murder écrite par Jérôme Plard
pour 9 joueurs et 2 organisateurs*



Auteur : Jérôme PLARD

Maquettiste : Arnaud ALLAIS

Remarque : Cette maquette a été réalisée sous Word et est prévue pour être imprimée en recto-verso.

Les polices de Caractères utilisées sont Verdana Pro (Titres et corps de texte), Edwardian Script, Dumbledor 1, MV Boli, Courier New, Arial, Times New Roman, Bookman Old Style (Indices)

Illustrations :

Image de couverture : https://vistoenlaweb.files.wordpress.com/2012/06/mundollamas_876tyui.jpg

p. 1 : [https://4.bp.blogspot.com/-](https://4.bp.blogspot.com/-cOVrBvD3cEw/VrPOZqv0eII/AAAAAAAAALA4/NZMpy56cbrw/s1600/table_nouvel_ordre_mondial.jpg)

[cOVrBvD3cEw/VrPOZqv0eII/AAAAAAAAALA4/NZMpy56cbrw/s1600/table_nouvel_ordre_mondial.jpg](https://4.bp.blogspot.com/-cOVrBvD3cEw/VrPOZqv0eII/AAAAAAAAALA4/NZMpy56cbrw/s1600/table_nouvel_ordre_mondial.jpg)

p 4 <http://www.philosophie-spiritualite.com/cours/langag7.htm>

p.6 Dessin de Killoffer sur https://www.liberation.fr/france/2016/03/11/le-grand-complot-qui-est-il-quel-est-son-reseau_1439150

p.22 : illustrations tirés des archives des journaux

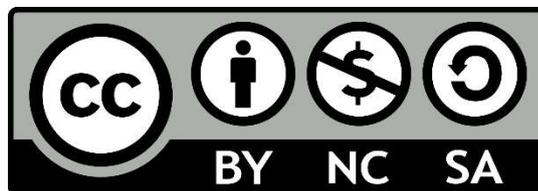
p.26 ; p.31 ; p.36 ; p.41 ; p.47 ; p.51 ; p.57 ; p.62 ; p. 66 : <https://commons.wikimedia.org/>

p.56 ; p.85 : [The Lightning and the Sun, Edition 1979](#)

p.70 by Michael Brown <https://www.megapixel.com/global-business-man-on-top-of-the-world-illustration-12377026>

p.75 Homme de negro

Les illustrations restent la propriété de leurs auteurs respectifs et ne sont utilisés qu'à des fins d'illustration.



NOTE D'INTENTION

Cette murder permet d'incarner des personnes qui existent ou ont existé. Cependant, pour des raisons scénaristiques des événements fictifs concernant les personnages ont été glissés au milieu d'éléments réels de leur vie. En bref, cette murder n'a aucune valeur d'un point de vue historique et n'a pas pour but de soutenir des thèses conspirationnistes. Son seul objectif est de faire passer une bonne soirée à un maximum de monde.

Une bonne part du background des personnages est issue de l'encyclopédie en ligne Wikipédia. Il s'agit de la part connue de tous des différents personnages. Si certains joueurs ne connaissent pas certains des personnages, ils sont fortement invités à aller s'y renseigner. Cela ne nuira pas au jeu, bien au contraire.

Le système de point d'action (PA) a pour but de s'assurer une juste répartition des indices ainsi que de limiter l'utilisation des pouvoirs des différents joueurs. Il n'a pas pour but de limiter le jeu et encore moins d'en devenir une part dominante, ce n'est qu'un mécanisme qui ne devrait même pas à être évoqué entre joueurs au cours de la partie.

Le système de point de pouvoir (PP) est quant à lui plus central. Il sert à marquer les différences d'influences entre les joueurs à un moment donné. Bien que les joueurs aient affaire à des problèmes bien plus graves que d'augmenter leur pouvoir, il ne faut pas oublier qu'ils jouent des personnes voraces dont l'accumulation de pouvoir est le but même de leur existence. Ce système a pour but de pousser les joueurs à ne pas mettre au second plan leur soif de domination. Bien qu'ils ne doivent pas oublier que si le traître et le fidèle des fidèles ne sont pas démasqués d'ici la fin de la partie, ils perdront une très grande part de leur pouvoir, si ce n'est plus.





TABLE DES MATIERES

NOTE D'INTENTION	1
TABLE DES MATIERES	2
SYNOPSIS	3
LES DIFFERENTES INTRIGUES	6
AUTRES DETAILS	8
LES COMPETENCES	10
LES COMPETENCES COMMUNES	10
LES COMPETENCES SPECIFIQUES	11
LE MATERIEL NECESSAIRE	15
LES DOCUMENTS A DISTRIBUER A TOUS LES JOUEURS	17
LE CARTEL	18
LES 10 COMMANDEMENTS DU CARTEL	20
ACTUALITES DU LUNDI 1ER NOVEMBRE 2004	21
ORDRE DU JOUR DE L'AGO	22
PLAN DU SIEGE DE PARIS	23
LES FICHES DES DIFFERENTS PERSONNAGES	24
GEORGE H. W. BUSH	25
HUGH GRANT	29
JOSEPH RATZINGER	33
PEHR GYLLENHAMMAR	38
RICK WARREN	44
SAVITRI DEVI	48
SILVIO BERLUSCONI	53
VLADIMIR POUTINE	57
ZHANG YIN	61
LES FICHES DES PNJ / ORGANISATEURS	65
LE GRAND PARRAIN (ORGANISATEUR)	66
LE CONSEILLER (ORGANISATEUR)	70
LES INDICES	73
LES AIDES DE JEU POUR LES ORGANISATEURS	90
PROGRAMME DE LA SOIRÉE	91
LISTE DES OBJECTIFS	92
LES COMPETENCES (RESUME)	94
DECOMPTE DES POINTS DE POUVOIR	96
GRILLE DE MOTS MELES	97

SYNOPSIS

Comme tous les 2 mois, les dirigeants du Cartel sont convoqués par le Grand Parrain dans son siège de Paris. Le Grand Parrain est quelqu'un de très prudent, durant ces réunions seuls les dirigeants du Cartel sont autorisés à être présent. Aucun serviteur. De plus, chacun des membres doit passer au préalable par un long couloir bardé de capteurs (le sas d'entrée indiqué sur le « Plan du siège de Paris » p.23). Certains de ces capteurs, comme des détecteurs de métaux, sont reconnaissables. Mais la plupart ont une utilité qui échappe complètement à la plupart des membres.

Les membres/joueurs seront autorisés à discuter entre eux en attendant que tout le monde soit là. Ensuite, sur ordre du Grand Parrain, le Conseiller demandera à tous de prendre part autour de la grande table de la salle de réunion et annoncera l'ordre du jour avant de demander au responsable de chaque continent de détailler leur demande (voir *l'Ordre du jour* p.22). En ce qui concerne les *prophéties de Fátima* (p.85), le Conseiller s'adressera à Pehr Gyllenhammar pour respecter la hiérarchie mais il est, en toute logique, incapable de détailler sur le sujet. C'est à lui de passer la parole à Joseph Ratzinger. Dans l'emploi du temps prévu (voir l'aide de jeu *Programme de la soirée* p.91) l'exposé du détail de chacun des points à aborder durant cette soirée devrait prendre environ 45 min. Les exposés en eux même ne devrait pas durer autant mais il y aura obligatoirement des digressions, des membres contestant le bien fondé de certaines demandes et autres discussions. Essayez de faire en sorte que cela ne prenne pas plus de temps, vous en aurez grandement besoin pour le reste de la soirée.



Ensuite le Grand Parrain se retirera dans son bureau. Le Conseiller rappellera alors que le protocole veut que chaque membre se rende un à un dans le bureau du Grand Parrain afin de lui rendre hommage. Cela consiste essentiellement à baiser sa bague en signe de soumission mais cela peut également être l'occasion de se retrouver seul à seul avec le Grand Parrain pour discuter avec lui ou autre... Ils ne peuvent entrer dans le bureau du Grand Parrain qu'un à un durant cette phase et il est impossible de fouiller la pièce. Ceux qui ne seront pas dans le bureau du Grand Parrain seront libres de discuter entre eux comme de fouiller les autres pièces ouvertes. Toutes les compétences (p.10) sont utilisables dès le début du jeu. Le Grand Parrain restera dans son bureau jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés ou jusqu'à la tenue du premier vote. Gare à ceux qui aurait « oublié » de venir lui rendre hommage (perte de 1PP).

A moins qu'il y ait une demande d'AGE dès le début (peu probable), le premier vote (lancement du satellite espion) aura lieu 1h15 après la présentation de l'ordre du jour. A première vu ça parait court mais c'est normal. Ne leur accordez pas plus de 15 minutes





supplémentaires et seulement si tout le monde est d'accord. Le second vote (seconde AGO) aura lieu 1h après la fin de la précédente en plus du décalage engendré par les AGE.

À tout moment durant le jeu, un joueur peut demander la tenue d'une AGE. Les AGE se terminent généralement par un vote. Lorsqu'une demande d'AGE est soumise au Grand Parrain ou au conseiller, le thème de cette AGE est alors communiqué à tous les joueurs et le vote aura lieu 30 minutes précisément après la demande. Ni avant ni après. Les votes concernant les AGO sont alors tous décalés dans l'emploi du temps en conséquence (environ 45 minutes). Les AGE « attendues » durant cette soirée sont indiqués en gris sur le programme de la soirée (p.91). Le vote n'a lieu que 30 minutes après l'annonce car ils ont la possibilité de convaincre les autres avant de demander l'AGE. La demi-heure sert surtout pour ceux qui voudrait faire capoter un tel vote et ils risquent de trouver ça court. C'est volontaire. Si une demande d'AGE est faite alors qu'une AGE est déjà en attente, le sujet de cette nouvelle AGE sera indiqué à tous mais le vote n'aura lieu que 30 min après le dernier vote. N'hésitez pas à pousser les joueurs à faire leur demande d'AGE. Si à la fin du dernier vote prévu il n'y a pas de demande d'AGE, la réunion sera considérée comme terminée. Et si à ce moment-là le fidèle des fidèles n'a pas été neutralisé, il deviendra Satan et prendra le contrôle du Cartel.

Si toutes les AGE attendues ont lieu il y en aura cinq (voir 6) :

- Une pour désigner le traître ;
- Une pour l'exécution du fidèle des fidèles ;
- Une demandée par Bush pour que son fils lui succède ;
- Une demandée par Ratzinger pour demander à devenir le nouveau pape ;
- Une demandée par Poutine pour que le Cartel truc les élections ukrainiennes ;
- Et une dernière pour juger Zhang Yin (si elle se fait dénoncer pour avoir tenté d'installer un logiciel espion).

30 minutes d'attente plus 15 minutes de vote et dépouillement font que chacune devrait retarder la fin du jeu de 45 minutes. Soit un total de 3h45 (4h30). Si on compte 15 minutes pour l'arrivée, 45 minutes pour la présentation, 1h30 (1h15 + 15 minutes de vote) pour la première AGO et 1h15 pour la seconde, on arrive à un total de 6h30 (7h15). Avec les retards inévitables, on arrive facilement à plus de 7h donc faites tout ce que vous pouvez pour tenir le planning sinon cette murder sera interminable. De plus il est possible qu'il y ait encore plus d'AGE en cas d'accusation de déloyauté. Si c'est le cas, organisez les votes correspondants en décalant le planning. Cependant raccourcissez les temps entre chaque vote afin de rentrer dans les temps. Evitez de dépasser les 7h de trop. C'est déjà bien assez long.

POURQUOI LE 1^{ER} NOVEMBRE 2004 ?

Bien qu'en Europe nous fêtons Halloween le 1^{er} novembre, le même jour que la Toussaint, le reste du monde fête le jour des morts le 2 novembre. Ce jour est censé être celui où les royaumes des morts et des vivants sont les plus proches. Le jour parfait pour qu'une entité venue de l'au-delà puisse se rendre sur Terre. En toute logique, cette murder ne devrait pas prendre fin avant minuit, soit le 2 Novembre ! Le jour idéal pour que Satan puisse s'incarner en Savitri Devi.

L'année, quant à elle, a été choisie pour correspondre à l'année de la révolution orange en Ukraine. Bien qu'elle ait officiellement commencé le 21 Novembre, à la suite du second tour des élections, les premières manifestations ont réellement commencé dès le 1^{er} novembre, le lendemain du premier tour, à la suite des très forts soupçons de fraude. La révolution orange est importante car elle est significative des tensions entre deux mondes : l'ancien bloc soviétique et l'occident.



LES DIFFERENTES INTRIGUES

En plus des différents objectifs que chaque joueur se doit d'accomplir, deux grandes intrigues sont particulièrement importantes durant cette murder.

TROUVER LE TRAITRE

Pour plaire à sa fille, Pehr Gyllenhammar a décidé de prendre la tête du Cartel afin d'avoir tous les renseignements nécessaires pour faire tomber tous ses membres. Pour cela il a prévu de tuer le Grand Parrain durant cette AGO (Assemblée Générale Ordinaire). Pour ce faire, il a offert au Grand Parrain, en tentant de se faire passer pour Zhang Yin, une bague d'une très grande valeur. Cependant cette bague est piégée. En effet, elle contient une épine cachée, couverte d'un poison foudroyant, rétractée dans la pierre. Lorsque Pehr se tiendra dans la même pièce que le Grand Parrain et enclenchera l'émetteur (préalablement caché dans la cuisine par un sous fifre) l'épine se déploiera et tuera le Grand Parrain. S'il n'a pas été identifié comme le traître à la fin de la partie et qu'il a accumulé assez de PP, Pehr Gyllenhammar sera désigné comme le nouveau Grand Parrain et aura accompli son but.

Pour identifier le traître, il faut apporter au Conseiller les indices « Rapport du CCC » et « Mail maître Vicelard » avec l'explication suivante : Les initiales des signataires du rapport du CCC ne peuvent désigner que quatre d'entre eux : Hugh Grant, Pehr Gyllenhammar, Rick Warren et Vladimir Poutine. Or, seul un des quatre est européen, Pehr Gyllenhammar. Or le mail de maître Vicelard indique que la bague qui a été piégée a été achetée par un européen. Devant ces preuves, le Conseiller ira arracher la tête de Pehr Gyllenhammar pour trahison envers le Grand Parrain (oui le Conseiller n'est pas vraiment humain et dispose d'une force surhumaine. Allez lire sa fiche descriptive pour plus d'explications p.70). Si les joueurs ont réussi à collaborer et assembler les indices sans pour autant tout comprendre, il est possible de les orienter un peu pour qu'il trouve la solution. Mais n'en faites pas trop. Tout le monde ne sera pas forcément convaincu il faudra donc organiser un vote. Evidemment l'accusé ne vote pas mais il dispose de 30 min pour tenter de se disculper auprès des autres. Si la majorité des participants pensent qu'il est le traître alors Pehr sera exécuté par le conseiller. Il est tout à fait possible d'accuser et de faire exécuter quelqu'un d'autre de cette manière. Ça peut d'ailleurs être un très bon moyen pour Pehr de se laver de tout soupçon. Il suffit pour cela que quelqu'un demande une AGE en ce sens. Celle-ci se tiendra alors une demi-heure après avoir été annoncée afin de laisser le temps à l'accusé de préparer sa défense ou de tenter de soudoyer/convaincre les jurés (autres joueurs).

Interprétation : Préciser bien à Pehr qu'il doit s'arranger pour que le Grand Parrain le voit appuyer sur le bouton. Officiellement car Pehr est un sadique et il veut que le Grand Parrain sache qui le tue avant qu'il y passe. Mais surtout pour que l'organisateur qui joue le Grand Parrain sache quand simuler son malaise et sa mort.

Une fois que la mort du Grand Parrain sera découverte, son corps sera porté dans son bureau par le Conseiller qui procédera à son autopsie. Le bureau du grand Parrain sera alors ouvert mais personne ne sera autorisé à y rentrer tant que le Conseiller n'aura pas fini l'autopsie. Cependant si des responsables religieux souhaitent lui donner l'extrême onction, ils seront autorisés à rentrer avec le conseiller. Ils auront alors la possibilité de fouiller la pièce avant les autres, le Conseiller étant trop affairé pour s'en rendre compte. Cependant si plusieurs responsables religieux sont présents en même temps, chacun sera en mesure de voir si les autres fouilles et en avertir le Conseiller pour faire passer cela pour de la déloyauté. Ce qui pour rappel (voir les dix commandements du Cartel) est passible de mort.



Une fois l'autopsie terminée (environ 30 min), le Conseiller convoquera une AGE pour donner les résultats : le Grand Parrain est mort empoisonné, visiblement par la bague qu'il portait. C'est une bague de l'époque Ming d'une très grande valeur. Elle contient un dispositif secret déclenchable depuis un émetteur à très courte portée. Bref, l'assassin est parmi nous !

IMPORTANT : Il faut faire bien comprendre à Pehr qu'il doit récupérer l'émetteur le plus tôt possible afin que personne ne le récupère avant lui. De plus il doit également s'en servir rapidement avant que les systèmes de sécurité du siège ne puissent le détecter. L'émetteur sera automatiquement mis hors service après utilisation afin de ne pouvoir être détecté. Si le Grand Parrain n'est toujours pas décédé après 2h de jeu, faire retentir une alarme que le Conseiller éteindra avant d'annoncer à tous qu'un mécanisme interdit a été détecté à l'intérieur des murs, ce qui compliquera la tâche de Pehr et le désignera comme traître s'il est pris avec.

TROUVER LE « FIDELE DES FIDELES »

L'autre grande intrigue, et peut être la plus importante car elle peut entraîner la défaite de tous les autres, est celle du fidèle des fidèles, qui n'est d'autre que Savitri Devi. En effet Savitri Devi s'est préparé à devenir la dernière incarnation de Vishnu. Cependant, elle a été trompée par ceux qu'elle appelle les Asuras qui ne sont rien d'autre que des démons. Et si elle ne se fait pas exorciser, elle ne deviendra rien d'autre que le réceptacle de SATAN !

Il n'existe pas vraiment de preuve évidente pour confondre le fidèle des fidèles si ce n'est le fait que ce terme est également utilisé dans son livre. Cependant, la fin de soirée approchant, les joueurs devront, s'ils ne veulent pas perdre, à un moment procéder à un vote pour désigner qui est le fidèle des fidèles et l'exécuter, ou l'exorciser, ou les deux, afin que ne s'accomplisse pas la prophétie de Fátima.

Interprétation : Seul le grand rituel d'exorcisme (4 PA) appliqué sur Savitri Devi peut empêcher la venue de Satan sans la tuer. Cependant le petit rituel d'exorcisme (2 PA) n'est pas sans effet sur elle. Le symbole sur sa tête se met à luire et les asuras s'exprimeront à travers la bouche de Savitri pour insulter Joseph Ratzinger et sa mère. Passer un petit extrait de voix déformées sur des hauts parleurs à ce moment-là est un must. Ça peut être un excellent moyen de tenter d'identifier le fidèle des fidèles en économisant ses PA (permet 4 essais ; $3*2 + 4$ PA au lieu de seulement 2 ; $4*2$ PA). Ne dites rien de cette méthode à Joseph Ratzinger, il doit y penser seul ou renoncer à l'utiliser. Le grand exorcisme aura à peu près le même effet sur elle excepté qu'à la fin du rituel tous les asuras seront chassés de son corps et que Savitri perdra tous ses pouvoirs. Elle sera alors jugée et si une majorité est pour son exécution elle ne survivra pas très longtemps à son exorcisme.

Si à la fin du dernier vote Savitri est toujours en vie et n'a pas été exorcisée elle deviendra alors SATAN ! Préparez au préalable la scène avec elle. A la fin du dernier vote Savitri se lèvera pour s'asseoir sur la chaise du Grand Parrain jusqu'alors vide. Si le Grand Parrain est toujours vivant, peu probable mais pas impossible, le Grand Parrain mourra de combustion spontanée et Savitri se lèvera pour s'asseoir sur ses cendres. Si un autre joueur tente de s'interposer annoncez lui qu'il meurt de combustion spontanée. Pour chaque mort, passez dans les hauts parleurs l'enregistrement d'un hurlement de douleur. Elle annoncera alors aux survivants qu'ils ne sont désormais plus que ses chiens et qu'elle va leur annoncer quelques menus changements dans leur manière de faire... FIN DU JEU !





En bref, il y a trois fins possibles pour Savitri.

- Soit elle est exorcisée puis exécutée (ou exécutée directement).
- Soit elle devient Satan.
- Soit elle réalise en cours de partie que les Asuras ne sont peut-être pas ceux qu'ils prétendent être, demande à Joseph Ratzinger de l'exorciser et parvient à convaincre les autres joueurs de la pardonner/ne pas voter son exécution. C'est la meilleure fin qu'elle puisse espérer (mais ce n'est arrivée que dans 25% des parties que j'ai maîtrisées).

AUTRES DETAILS

LES CONTRATS

Plusieurs objectifs nécessitent la signature de contrats. Pour que de tel contrats soient validés, il faut que les deux parties aillent voir le Conseiller ou le Grand Parrain et indiquent accepter de signer le contrat.

L'INSTALLATION DU LOGICIEL DE ZHANG YIN

Zhang Yin a pour objectif d'installer un logiciel espion dans la salle informatique. Cela doit lui prendre 30 minutes ou 1h suivant si elle le fait d'un seul coup ou en plusieurs fois. Or rester une heure sans rien faire n'a rien d'amusant. Il faut prévoir de quoi l'occuper. J'ai pensé à des énigmes mais tout le monde n'aime pas ça. Bizarrement, ce qui a eu le plus de succès, ce sont les mots mêlés. Lorsque Zhang Yin installe le logiciel en une fois (choix le plus fréquent) donnez-lui la grille. Elle aura fini d'installer le logiciel à la fin des 30 min ou lorsqu'elle aura fini les mots mêlés. Si vous trouvez mieux, n'hésitez pas. Sinon vous trouverez une grille sur les noms d'oiseau issu du magazine « mots mêlés ouest » à la fin du document (p.97).

LES ASURAS ET SAVITRI

Les asuras présents dans Savitri Devi sentent l'arrivée de Satan et cherchent à passer dans un autre corps. Pour ce faire, ils la poussent à les transférer dans d'autres corps (possession). En termes de jeu Savitri doit tenter de convaincre au moins 2 personnes de se laisser posséder (et le faire s'ils acceptent) et en posséder au moins une de gré ou de force. N'hésitez pas à lui faire savoir que c'est un besoin urgent qui l'habite. Si le temps passe et que vous avez l'impression qu'elle ne joue pas le jeu (sans doute par peur d'attirer l'attention), annoncez-lui qu'elle ressent une forte brûlure au front qui la fait hurler de douleur et annoncez aux autres joueurs qui le \cup sur le front de Savitri luit d'une couleur rouge vif. Ce changement doit durer à peu près 30s. Annoncer à Savitri que les asuras sont mécontents d'elle et que son besoin de possession se fait encore plus présent. Evidemment, si Savitri subit le grand rituel d'exorcisme, ce besoin disparaît.

LE DEMON HUGH GRANT

Hugh Grant est un démon et il tient à ce que ça reste secret. Cependant il existe deux manières de l'obliger à montrer son vrai visage : Si on l'appelle directement par son vrai nom en public ou s'il est victime d'un rituel d'exorcisme. Il devra alors revêtir un masque de démon et pousser un puissant hurlement. Si à la suite de la révélation quelqu'un demande un vote contre Hugh Grant pour trahison parce qu'il est un démon, le Conseiller devra alors annoncer que le fait d'être un démon n'est pas une cause de trahison, que sa nature démoniaque était déjà connue du Grand Parrain. Cependant cela ne protège pas de l'accusation d'être le fidèle des fidèles. Si une personne l'appelle par son nom en privé, annoncez-lui que Hugh lui lance un regard noir et qu'il voit l'enfer brûler dans ses yeux. La nature démoniaque de Hugh Grant ne doit plus faire aucun doute pour elle. Dans tous les cas, Hugh Grant devra accomplir la première demande que lui fera la première personne qui l'a appelé par son vrai nom (Kabeleth). Cette personne n'a pas à connaître cette obligation. De plus Hugh Grant, de par sa nature, se doit de mentir au moins une fois par heure durant la soirée.



LES COMPETENCES

Tous les joueurs possèdent des compétences qu'ils peuvent utiliser durant le jeu en échange du nombre de PA indiqué. Les fonctionnements de chacune d'entre elles est détaillé ci-dessous.

LES COMPETENCES COMMUNES

Comme leur nom l'indique, les compétences communes sont communes à tous les joueurs. Seulement, en termes de jeu, tous ne devraient pas s'en servir avec la même intensité. Par exemple, Zhang Yin n'ayant pas de compétence spécifique devrait s'en donner à cœur joie alors que Joseph Ratzinger devrait, en toute logique, conserver ses PA pour l'exorcisme.

ESPIONNAGE (1 PA)

Il est parfaitement possible d'espionner les autres joueurs tout simplement en écoutant ce qu'ils disent, et ce, sans dépenser le moindre PA. Cependant il est très facile de se faire prendre de cette manière et il sera donc difficile d'apprendre quoi que ce soit. Cependant cette compétence est là pour démontrer à quel point les personnages sont doués dans ce domaine. Il s'agit d'un espionnage bien plus efficace que celui du commun des mortels. Pour ce faire le joueur doit aller prévenir un organisateur (Grand Parrain (décédé ou vivant) ou Conseiller) qu'il souhaite utiliser cette compétence. Il doit alors désigner soit une pièce soit une personne. Le joueur doit se tenir durant 3 min hors de toute autre discussion (Dites au joueur de signaler à ceux qui viendrait le voir qu'il n'est actuellement pas là). Pendant ce temps, un organisateur s'occupera d'écouter les conversations concernées et viendra faire un compte rendu au joueur au bout des 3 minutes. Le joueur pourra alors soit prolonger l'espionnage de 3 min pour 1 PA de plus ou retourner à ses occupations.

Cette méthode est beaucoup plus efficace et discrète car les organisateurs devront, de toute manière, durant toute la murder, passer d'une discussion à l'autre afin de surveiller l'avancement du jeu. Et ce sans avoir à se cacher. Si des joueurs semblent gênés par votre présence expliquez-leur, qu'en termes de jeu, vous n'êtes pas là jusqu'à ce que quelqu'un vous demande.

IMPORTANT : S'il désigne Zhang Yin pendant qu'elle est en train d'installer le logiciel, dites-lui qu'il ne la trouve pas. S'il désigne directement la salle informatique ou bien s'il sait que Zhang est dans la salle informatique, il la prendra en flagrant délit. Si elle est dénoncée, une AGE se tiendra pour s'avoir si elle doit être exécutée. Dans tous les cas sa dénonciation engendrera une perte de 2PP.

FOUILLER UNE PIECE (1 PA)

Il existe un certain nombre d'indices réparti dans tout le manoir. Cependant ceux-ci ne sont pas directement cachés sur le lieu de la murder. Pour obtenir un indice, un joueur doit aller voir le Conseiller ou le Grand Parrain. Il doit alors lui dire quelle pièce il fouille et se tenir durant 3 minutes hors de toute autre discussion (Dites au joueur de signaler à ceux qui viendrait le voir qu'il n'est actuellement pas là). A la fin du temps imparti, le joueur récupère un indice de la pièce s'il en reste. Sinon annoncez lui qu'il n'a rien trouvé d'intéressant. Chaque fouille ne peut apporter qu'un indice et les indices doivent être donnés dans l'ordre indiqué (voir les indices p.73).

IMPORTANT : Si quelqu'un fouille la salle informatique tandis que Zhang Yin est en train d'installer son logiciel, elle sera prise en flagrant délit.



LES COMPETENCES SPECIFIQUES

Les compétences spécifiques sont détenues par un seul joueur.

CONNAITRE LES COMPETENCES D'UNE PERSONNE (1 PA PAR COMPETENCE)

Cette compétence est détenue par Hugh Grant uniquement. Sa nature démoniaque lui permet de déterminer la vraie nature d'une personne, de savoir de quoi elle est capable, soit en termes de jeu de connaître les compétences des autres. Cette compétence révèle une compétence par point investi. Il est plus rentable de dépenser un grand nombre de PA d'un coup. En effet, toutes les compétences annoncées en une fois doivent être différentes. Mais si Hugh utilise plusieurs fois la compétence en investissant qu'un PA, il peut parfaitement découvrir plusieurs fois la même. Le choix des compétences annoncées se fait au hasard (pensez à prendre un dé).

CORRUPTION (1 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par Pehr Gyllenhammar. Cette compétence permet, lors d'un vote, de doubler la valeur de sa voix en inscrivant « corruption » en plus de oui ou non sur le papier de vote. Pehr a acquis cette compétence en 1990 en passant un marché avec le conseiller.

ÉVANGELISER (3 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par Rick Warren. A force de manipuler les gens par leur foi, il a fini par devenir un maître en la matière. Cette compétence permet de donner un ordre à un autre joueur. Cependant cet ordre ne doit pas le mettre en danger. Par exemple il est impossible de demander à quelqu'un de se faire passer pour le traître ou le fidèle des fidèles. De même il est impossible de pousser un joueur d'aller directement en l'encontre de ses objectifs. Par exemple, il est impossible de demander à Ratzinger de renoncer à devenir pape. Afin d'éviter tout litige, le joueur doit prévenir l'organisateur qu'il compte utiliser cette compétence. Pour ce faire, Rick doit passer 2 minutes à parler de religion avec sa victime. Une fois fait, il lui suffit de terminer par « C'est pour ça que Dieu veut ... » suivi de l'ordre. Toute personne quelque peu religieuse, quel que soit sa religion peut être victime de cette compétence.

Parmi les joueurs, seul Hugh Grant peut y résister car il est satanique. Oui, même Joseph Ratzinger ne peut pas y résister car Rick parvient à induire le doute dans son esprit.

Cette compétence est très chère (3 PA) car si Rick décide d'utiliser tous ses points pour un même vote, il est quasiment sûr de l'emporter.





EXORCISER (2 OU 4 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par Joseph Ratzinger. En tant que dirigeant de la « congrégation pour la doctrine de la foi », anciennement appelée « inquisition », Joseph connaît tous les rituels d'exorcisme et les a même déjà pratiqués à de nombreuses reprises.

Le petit rituel d'exorcisme coûte 2 PA. Cette compétence permet d'exorciser une personne. En psalmodiant un Rituel d'exorcisme romain (on compte sur l'imagination du joueur) il peut obliger un démon à prendre sa vraie forme ou libérer une personne de l'emprise d'un démon/asura. Si Joseph exorcise Hugh Grant, celui-ci devra enfiler son masque de démon et se mettre à hurler. Faites un « time freeze » si nécessaire pour laisser le temps à Hugh d'enfiler son masque. De même, si Joseph exorcise une personne possédée par les asuras, cette personne tombera dans les vapes pour se réveiller quelques secondes plus tard en ayant tout oublié depuis le moment où elle a été possédée (et perdra les 2 PP qu'elle avait obtenu en se faisant posséder). Si ce rituel est pratiqué sur Savitri, elle devra se tordre de douleur tout en insultant Joseph et sa maman en prenant une voix déformée. Ceux qui ont été possédés par Savitri ne bougeront pas sans ordre et elle est incapable d'en donner durant le rituel. A la fin de l'exorcisme, elle retrouvera toutes ses capacités. Exorciser une personne non possédée ou n'étant pas un démon n'a absolument aucun effet. Cependant les PA sont dépensés.

Le Grand rituel d'exorcisme coûte 4 PA. Il a les mêmes effets que le petit rituel mais il peut également exorciser tous les démons/asuras du corps de Savitri. Ce qui a pour effet de lui supprimer tous ses pouvoirs et de l'empêcher de devenir le fidèle des fidèles.

IMMUNISE A LA POSSESSION (GRATUITE)

Cette compétence est détenue uniquement par Hugh Grant. Il ne peut pas être possédé car il est lui-même un démon. Si Savitri tente de le posséder, il ne se passera rien. Les asuras ne s'activeront pas.

INTIMIDER (2 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par Pehr Gyllenhammar. Pehr est sans doute l'humain le moins humain qui soit. Son tempérament froid cache un cœur de glace. Lorsqu'il vous perce de son regard, on réalise qu'on ne représente absolument rien pour lui, on se sent prêt à être écrasé telle une fourmi sous sa semelle. Bref, il devient impossible de s'opposer à lui. Pour utiliser cette compétence Pehr doit parler quelques instants avec sa cible des atrocités qui arrivent aux personnes qui s'opposent à lui. Il peut ensuite exiger la vérité à une question ou contraindre son interlocuteur à lui céder un indice. Pour utiliser cette compétence Pehr doit être seul avec son interlocuteur.

MENACER (2 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par Vladimir Poutine. Vladimir Poutine est un bourreau et il peut faire en sorte que cela se voit dans son regard. Lorsqu'il s'adresse à un autre joueur, pris à part, avec autorité, en prenant des airs de méchant (selon votre interprétation), il peut exiger de lui qu'il réponde par la vérité à une question ou le contraindre à lui céder un indice. Cette compétence ne fonctionne plus lorsqu'il s'agit de faire avouer un crime passible de mort. Même sous la menace personne n'admettra être le traître ou le fidèle des fidèles.

POSSESSION PAR UN ASURA (2 OU 4 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par Savitri Devi. Lorsqu'elle a fait un pacte avec les asuras, ceux-ci se sont engouffrés en masse dans son corps. Depuis elle peut permettre, par une prière de son cru, à l'un d'entre eux de prendre possession du corps d'un autre. La personne ainsi contrôlée continue de faire sa vie mais en prenant soin de ne pas nuire à Savitri Devi et en obéissant à tous ses ordres. En contrepartie les asuras, rendront la cible plus impressionnante, plus influente. En termes de jeu, le possédé gagne 2 PP. Cela peut lui permettre d'obtenir la place de responsable de continent. Cependant, la victime puera de la bouche, aura des maux de cœur et d'estomac pendant une heure. Pensez à prévenir la victime qu'elle doit jouer le fait d'être malade et prévenir ceux qui parleront avec elle qu'elle a une très mauvaise haleine. Cela a pour but d'alerter les joueurs qu'il se passe quelque chose s'en trop en faire. D'expérience, rares sont ceux qui réagissent. Ils ont beaucoup trop de chose en tête à ce moment-là. Il faut prévenir un organisateur avant de faire l'usage de cette compétence. Si Savitri à convaincu au préalable la victime de se laisser posséder, cette compétence coûte 2 PA. Sinon, elle en coûte 4. Il existe deux compétences qui permette d'y résister : « Immunisé à la possession » détenue par Hugh Grant, et « Résistant à la possession » détenue par Joseph Ratzinger. Même si la victime résiste à cette compétence, les PA sont dépensés.

RESISTANT A LA POSSESSION (GRATUITE)

Cette compétence est détenue uniquement par Joseph Ratzinger. Ayant passé une bonne partie de sa vie à chasser les démons, il a fini par développer une forte résistance à la possession. Si Savitri Devi tente de le posséder, il se tordra de douleur durant le rituel. Cependant à la fin de celui-ci, il retrouvera toutes ses capacités sans être possédé et avec la certitude de faire face à une sorcière. Et sans doute, le fidèle des fidèles.

REVELATIONS D'OBJECTIFS (1 A 4 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par George Bush. Depuis que Bill Gates a rejoint le Cartel (pas en tant que dirigeant mais simple membre), il peut utiliser son armée de hackers conjointement aux données de la NRA. De plus, ils utilisent des algorithmes qui permettent de deviner les objectifs d'une personne en fonction de ses flux de capitaux, du timbre de sa voie, de ses bilans de santé... Bien qu'il ne soit censé utiliser cette compétence que pour le compte du Grand Parrain, il a passé un accord secret avec George Bush dans l'espoir d'obtenir une place au conseil. Depuis Bush peut faire appel à cette compétence sur un simple coup de fil. Pour utiliser cette compétence il faut prévenir un organisateur en lui précisant le nombre de PA engagés et la victime de la compétence. George devra ensuite s'isoler dans un coin et simuler une conversation enflammée avec Bill Gates. « *Je veux tout savoir des buts de ... ! Et il me faut ces renseignements maintenant !* » La conversation doit tenir au moins 2 min. Après ce temps passé, un organisateur donnera à Bush un certain nombre d'objectifs de la victime. Pour 1 PA, George apprendra un des objectifs de sa cible, pour 2 PA, il en apprendra 2 et pour 4PA, il les apprendra tous. Les objectifs révélés sont tirés au sort parmi les objectifs de continent et les objectifs personnel. Il est plus rentable de dépenser un grand nombre de PA d'un coup. En effet, tous les objectifs annoncés en une fois doivent être différent. Mais si George utilise plusieurs fois cette compétence sur la même personne en investissant qu'1 ou 2 PA, il peut parfaitement découvrir plusieurs fois le même objectif.

IMPORTANT : Cette compétence ne permet pas d'identifier le traître, le fidèle des fidèles ou la nature démoniaque de Hugh Grant. Pour 1 ou 2 PA les objectifs révélés sont tiré au





sort parmi les autres. Si George utilise la compétence à 4 PA sur l'un deux, voici ce qu'il apprend en plus des objectifs pouvant être donnés :

« Pehr Gyllenhammar souhaite prendre la place du Grand Parrain. » Cela ne dit pas qu'il est le traître, quasiment tous le voudraient. Seulement il sera le seul avec Silvio à avoir cet objectif officiellement.

« Savitri Devi souhaite devenir la 10^{ième} incarnation de Vishnu » Cela ne dit pas qu'elle est le fidèle des fidèles mais cela devrait renforcer les soupçons en son égard.

« La personnalité d'Hugh Grant a littéralement changé en 1991 » Cela ne dit rien de la nature démoniaque de Hugh mais il est toujours gênant de se faire traiter d'imposteur. De plus avec les bons indices cela peut aider à faire le lien entre lui et « The Abel K » qui n'est rien d'autre qu'un anagramme de Kabeleth.

SATANIQUE (GRATUIT)

Cette compétence est détenue uniquement par Hugh Grant. En tant que sataniste, il se fout royalement de ce que Dieu pourrait bien attendre de lui. Par conséquent, la compétence « évangéliser » de Rick Warren ne fonctionne pas sur lui.

SEDUCTION MALSAIN (2 PA)

Cette compétence est détenue uniquement par Silvio Berlusconi. Au fil des années, Silvio est devenu un maître de la séduction. Cela ne signifie pas qu'il ramène toutes les filles qu'il veut dans son lit, pour cela il préfère clairement faire appel à des prostitués. Cela signifie plutôt qu'il arrive facilement à se faire passer pour une personne charmante, voire très sympathique. Même si on le rencontre en étant persuadé d'avoir affaire à un porc, il parvient à semer le doute dans l'esprit de ses interlocuteurs. Pour utiliser cette compétence, Silvio doit prévenir un organisateur qu'il compte utiliser cette compétence. Puis, passer environ 2 minutes à charmer sa victime, lui parler, se montrer sympathique. Ensuite un organisateur ira voir sa victime pour lui expliquer qu'elle ne peut plus dire du mal de Silvio pendant une heure. Si on en dit devant elle, elle devra prendre sa défense.

LE MATERIEL NECESSAIRE

Voici la liste du matériel qu'il est nécessaire de préparer pour le bon déroulement de cette murder :

BADGE PERSONNEL

Il peut être difficile pour les joueurs de se rappeler qui est qui. Afin de palier à ce problème, il peut être utile de prévoir des badges indiquant au minimum le nom et le prénom de chacun des personnages.

BAGUE DU GRAND PARRAIN

Une grosse chevalière ou un simple bijoux fantaisie feront très bien l'affaire. L'important est qu'elle soit bien visible.

BUFFET

La partie va être longue et il serait dommage de l'interrompre pour le repas. Le mieux est donc de prévoir un buffet à volonté dans un coin de la salle de réunion.

COSTUMES

Chaque joueur est responsable de son costume.

Il est recommandé à George Bush, Hugh Grant, Pehr Gyllenhammar, Silvio Berlusconi, Vladimir Poutine, le Conseiller et le Grand Parrain de venir en costard.

Joseph Ratzinger est invité à venir habiller en évêque (qu'il s'habille au moins en rouge ; on peut louer des costumes pour pas trop cher).

Rick Warren doit venir habiller en chemise hawaïenne et lunettes de soleil. S'il n'a pas de chemise hawaïenne, qu'il vienne tout de même en mode décontracté.

Savitri Devi est un gourou indien. Il faut qu'elle s'habille en conséquence. Bijoux asiatique, robe indienne... Ne pas oublier le U sur le front. Il doit faire au moins 5cm sur 5 cm.

Zhang Yin est une femme d'affaire chinoise. Elle peut venir en tailleur ou en robe traditionnelle chinoise selon ce qui l'arrange le plus.

DE (6 FACES)

Certaines compétences comprennent une part de hasard.

EMETTEUR.

C'est sans doute l'élément le plus important, il sert à déclencher la mort du Grand Parrain. Il faut qu'il soit suffisamment petit pour que Pehr puisse le cacher sur lui tout en restant suffisamment gros pour qu'il tremble à l'idée de se faire prendre avec. L'idéal est de peindre un paquet de cigarette en noir, de coller sur une face un bouchon de bouteille de soda peint en rouge, et de coller sur un des côtés une tige d'une vingtaine de centimètre peinte en grise (ou une antenne radio rétractile).

IMPRIMANTE

En toute logique chaque joueur doit venir avec les documents de jeu qui lui ont été envoyés et vous avez dû imprimer au préalable tous les documents nécessaires. Dans la pratique ce





n'est pas toujours le cas. Donc si vous avez la possibilité d'avoir une imprimante sur place, c'est un plus appréciable.

LIEU ADEQUAT

Tout le monde ne dispose pas d'un manoir. Heureusement, il n'est pas nécessaire d'avoir un lieu correspondant au plan du siège de Paris (p23). Il suffit d'avoir un lieu comportant au moins 3 salles en plus d'une grande salle à manger qui servira de salle de réunion. Il est important qu'il y ait plusieurs salles pour que les joueurs puissent comploter en petit groupe tout en s'isolant des autres.

MANNEQUIN

Il serait beaucoup trop chiant de demander à l'organisateur jouant le grand parrain de rester allongé durant le restant de la murder. D'autant plus qu'il sera beaucoup plus utile à s'occuper des diverses demandes des joueurs. Cependant il est difficile pour les joueurs de se représenter un corps qui n'est pas là. Du coup, une fois le Grand Parrain décédé et ramener dans son bureau, remplacez-le par un mannequin. Personnellement j'utilise un mannequin servant à effectuer des exercices de sauvetage à qui j'ai ajouté un pantalon rembourré à la paille est une perruque blanche. Sinon des coussins disposés et recouverts d'un drap feront l'affaire.

MASQUE DE DEMON

Si Hugh Grant se retrouve contraint de révéler sa nature démoniaque, décrétez un « time freeze » et demandez-lui de mettre le masque. Un masque en latex acheté dans n'importe quelle boutique de déguisement fera parfaitement l'affaire.

ORDINATEUR ET BAFLES PUISSANTES

Ce n'est pas indispensable mais si vous avez prévu d'utiliser des effets sonores pour la transformation en démon de Hugh Grant, l'exorcisme de Savitri Devi ou les brûlés vifs par combustion spontanée, c'est bien d'avoir de quoi les passer.

POINTS D'ACTION (PA)

Au pire vous pouvez prendre de simple bout de papier avec écrit « PA » dessus. Mais ce n'est pas pratique et ça s'abîme en 7h de jeu. Personnellement j'utilise des petites billes en plastique dorée. Chaque bille représente 1 PA. C'est plus simple de savoir combien il nous en reste sans avoir à les sortir de la poche et ça ne se déchire pas. Prévoyez en une centaine afin d'avoir un peu de marge.

SAS D'ENTREE

Personnellement, je me suis contenté de mettre un tas de carton recouvert de peinture métallique sur lesquels j'ai dessiné un tas de bouton et de capteur farfelus de chaque côté du hall d'entrée.

LES DOCUMENTS A DISTRIBUER A TOUS LES JOUEURS

Cette section comprend les documents à distribuer à tous. Elle comporte :

- L'organisation du Cartel et son fonctionnement (p.18) ;
- Les 10 commandements du Cartel (p.20) ;
- L'actualité du jour (p.21) ;
- L'ordre du jour (p.22) ;
- Le plan du siège de Paris (p.23).

L'organisation du Cartel ainsi que les 10 commandements ont pour but de familiariser les joueurs avec le fonctionnement du Cartel ainsi que le système de jeu.

La date du 1^{er} novembre 2004 à laquelle se déroule la murder est importante du point de vue de l'histoire. L'actualité du jour a pour but d'aider les joueurs à se mettre dans le contexte. Il est assez sommaire mais rien n'empêche les joueurs de se renseigner sur Internet des événements récents.

L'ordre du jour permet aux joueurs de connaître dès le début du jeu certains des sujets qui seront abordés. Évidement d'autre viendront se greffer en cours de partie.

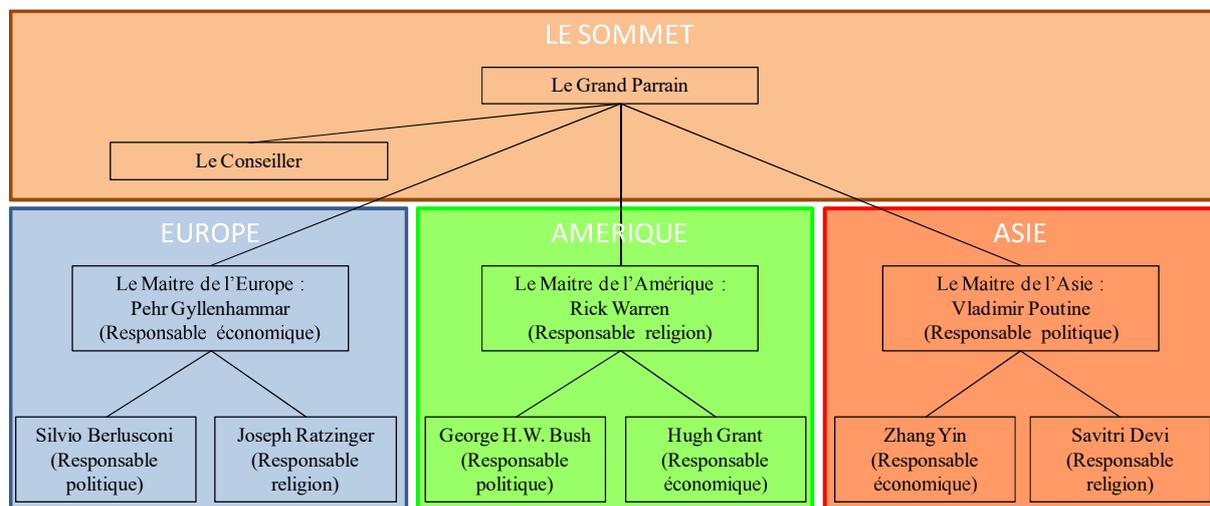
Il n'est pas indispensable d'envoyer au joueur le plan du siège de Paris. Cependant, comme il est difficile d'avoir à disposition une grande bâtisse avec autant de pièces, il permet au joueur d'avoir une vue d'ensemble du bâtiment et de désigner rapidement quelle pièce ils vont aller fouiller. Dans l'idéal il devrait être scotché sur un mur de la pièce principale afin d'être visible de tous durant la partie. Pour l'ambiance, il serait également souhaitable d'y afficher les 10 commandements du Cartel.



LE CARTEL

L'ORGANISATION DU CARTEL

Le Cartel est organisé selon un système pyramidal. Les membres des continents sont sous les ordres de leur maître de continent, eux-mêmes sous les ordres du Grand Parrain. Le Conseiller est directement sous les ordres du Grand Parrain.



Les Assemblées Générales Ordinaires (AGO)

Les AGO sont bimensuelles et ont lieu le premier du mois au siège du Cartel à Paris. L'AGO correspondant à la murder est l'AGO du 1^{er} novembre 2004. La présence de tous les dirigeants du Cartel est obligatoire sous peine de la perte d'un point de pouvoir (voir les 10 commandements du Cartel).

Durant ces AGO, chaque continent expose les faits que le Cartel devrait connaître et soumet des propositions pour améliorer le Cartel ou les intérêts de leur continent au vote. Les annonces ou demandes à titre personnel sont effectuées lors des AGE.

Les Assemblées Générales Extraordinaires (AGE)

Lorsqu'un membre du Cartel tient à obtenir quelque chose du Cartel, il doit organiser une AGE où il soumettra sa proposition au vote.

Ex : Silvio veut que l'Italie commerce avec le Brésil mais parmi les candidats à la présidence du Brésil, le plus populaire semble être opposé à cette idée. N'est-il pas possible de truquer les élections en sa défaveur ?

Durant les AGE, il est également possible d'essayer de faire admettre son successeur. Si aucun successeur n'a été accepté, c'est le Grand Parrain qui désigne celui-ci.

Ex : Bush senior veut que son fils lui succède au sein du Cartel après sa mort. Il convoque donc une AGE pour obtenir l'accord du conseil. S'il obtient un vote majoritairement positif, ce sera le cas. Sinon, ce sera le Grand Parrain qui désignera son successeur lors de son départ ou de son décès.

Les AGE permettent également de changer de position au sein du Cartel.

L'EVOLUTION AU SEIN DU CARTEL

Un membre de continent peut devenir maître de continent de la manière suivante : s'il pense avoir plus de point de pouvoir (PP) que son maître de continent, il doit aller voir le Grand Parrain ou son Conseiller et demander une AGE. Lors de cette AGE, les PP de l'actuel maître de continent et du protagoniste sont comparés. S'il possède plus de PP, il devient alors le nouveau maître de continent. En cas d'égalité, le maître de continent sera déterminé par un vote des membres du Cartel (le Grand Parrain et le Conseiller ne votent pas, seul le gagnant est annoncé). En cas d'égalité des voies, le maître de continent reste inchangé. (Le nombre de PP reste secret)

Ex : Hugh Grant a rempli rapidement un grand nombre de ses objectifs alors que Rick Warren semble pédaler dans la semoule. Il demande donc une AGE pour passer maître de continent. Le Conseiller compare les PP de chacun. Hugh possède 6 PP alors que Rick n'en a que 4. Il devient donc le nouveau maître de continent.

Considérons maintenant que Rick a également 6 PP. Un vote est alors organisé parmi les membres du Cartel. A l'issue du dépouillement, Hugh Grant est déclaré vainqueur et donc nouveau maître de l'Amérique. Rick Warren devient donc un simple membre de continent.

Si le grand parrain décède, la personne ayant le plus de points de pouvoir prendra sa place à la fin du jeu. En théorie, c'est la seule manière de prendre la tête du Cartel.

LES POINTS DE POUVOIR (PP)

Au début du jeu chaque joueur dispose d'un certain nombre de PP, indiqué sur sa fiche perso. La réalisation des objectifs de continent et des objectifs personnels permet d'augmenter son nombre de PP. L'échec de certains objectifs peut en faire perdre.

Prendre la place de maître de continent fait gagner 2 PP. Inversement, perdre la place fait perdre 2 PP.

C'est le Conseiller qui tient les comptes des points de pouvoir (PP).

LES POINTS D'ACTION (PA)

Chaque joueur commence le jeu avec 10 PA lui servant uniquement pour l'utilisation de ses compétences. Les PA ne peuvent ni être dérobés, ni échangés.

LES VOTES

Les votes se font à bulletin secret et seul le résultat final est annoncé. La répartition des voix n'est jamais donnée, même si elle est demandée.



LES 10 COMMANDEMENTS DU CARTEL

SECTION I : LA LOYAUTÉ

Article 1 : Ne jamais être déloyal envers le Cartel, le Grand Parrain ou le Conseiller.

Article 2 : Ne jamais être déloyal envers un autre membre du Cartel.

SECTION II : LES ARMES ET LE DROIT DE TUER

Article 3 : Il est seulement permis de tuer un autre membre du Cartel en cas d'exécution d'une sanction prononcée au cours d'une AGE ou d'une AGO.

Article 4 : Aucune arme n'est autorisée au sein du siège.

SECTION III : L'OMERTA

Article 5 : Ne jamais parler du Cartel à l'extérieur du siège. Seul le Grand Parrain et le Conseiller en ont le droit.

Article 6 : Ne pas commettre une action ou prononcer une parole qui pourrait aller à l'encontre du Cartel.

SECTION IV : LES ASSEMBLÉES

Article 7 : Les AGO sont obligatoires pour tous les membres du Cartel.

Article 8 : Les AGE sont facultatives, sauf accord de la majorité des membres du Cartel pour la rendre obligatoire pour tous les membres.

SECTION V : LES SANCTIONS

Article 9 : En cas d'infraction aux **articles 1 à 6**, la sanction est la mort. Cependant, en cas de doute sur la nature déloyale de l'action, une AGE sera organisée pour déterminer s'il y a eu trahison ou non.

En cas d'infraction à l'**article 2**, il est possible par un vote à la majorité absolue d'éviter la peine de mort, en faveur d'une autre peine déterminée au cours d'une AGE.

Article 10 : L'absence d'un membre à une AGO ou une AGE rendu obligatoire entraîne la perte d'un Point de Pouvoir.

ACTUALITES DU LUNDI 1ER NOVEMBRE 2004

- **France** : Cannelle, dernière ourse de souche pyrénéenne a été abattue par un chasseur.
- **France** : L'humoriste Teddy Vrignault, faisant partie du duo des Frères ennemis, est déclaré officiellement mort après vingt ans de disparition.
- **Brésil** : José Serra, qui avait été battu à l'élection présidentielle par le président Luís Inácio da Silva, a gagné la mairie de São Paulo contre Martha Suplicy, maire sortante du même parti que le président. Cela confirme une bipolarisation politique au Brésil entre le Partido dos Trabalhadores (PT) et le Parti social-démocrate brésilien (PSDB).
- **Internet** : Une nouvelle variante du virus informatique Bagle se diffuse par de faux messages sur les messageries électroniques lorsque les utilisateurs ouvrent les pièces jointes nommées « Price » ou « Joke ».
- **Ukraine** : élection présidentielle. A la suite de soupçons de fraude pendant le premier tour de l'élection présidentielle du 31 octobre, des manifestations ont lieu dans le pays. C'est le début de la révolution orange. Les observateurs de l'OSCE demandent au gouvernement ukrainien de respecter ses engagements d'organiser un scrutin loyal. Au second tour, les deux candidats sont : le premier ministre Viktor Ianoukovytch, favorable à un rapprochement avec la Russie, et Viktor Iouchtchenko, démocrate favorable à un rapprochement avec l'Union européenne.
- **Uruguay** : élection présidentielle. Victoire de Tabaré Vazquez, candidat socialiste qui a reçu la majorité absolue des voix au premier tour du 31 octobre.
- **Israël** : Un kamikaze se revendiquant du FPLP tue 3 personnes et en blesse 32 au marché de Carmel à Tel-Aviv.





ORDRE DU JOUR DE L'AGO

REUNION DU CARTEL

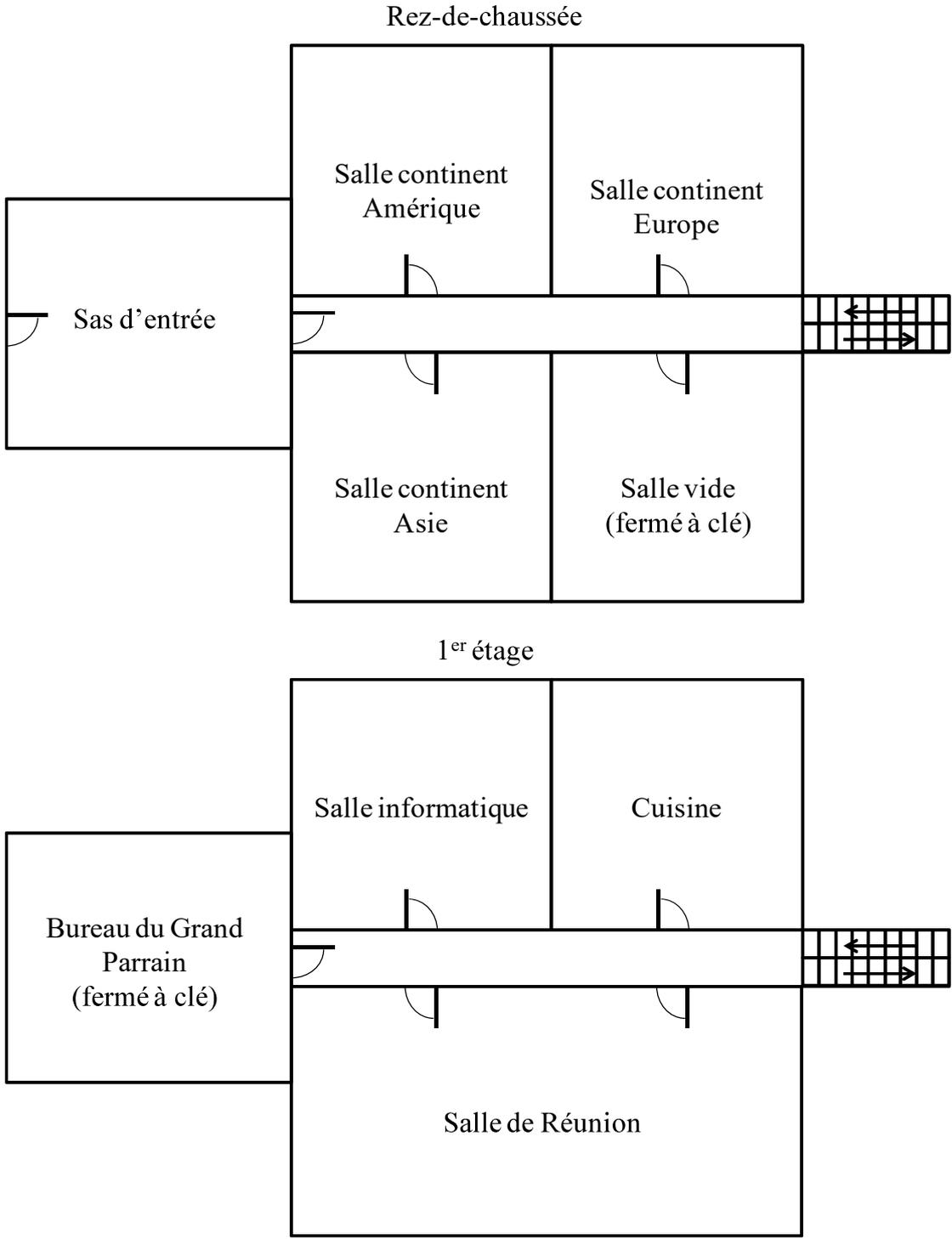
1^{er} novembre 2004

– Ordre du Jour –

1. Rapport du continent américain au sujet d'un éventuel traître au sein du Cartel à la suite de l'interception d'un document de l'ONU.
2. Rapport du continent européen sur la véritable dernière prophétie de Fatima. Celle-ci est censé être déterminante pour l'avenir du Cartel et du monde.
3. Organisation d'un vote sur l'envoi d'un satellite d'espionnage européen. (Vote proposé par le continent européen).
4. Organisation du vote sur l'entrée du continent africain au sein du Cartel. (Vote proposé par le continent Asie).
5. Tenue des AGE éventuelles.

Le Conseiller

PLAN DU SIEGE DE PARIS





LES FICHES DES DIFFERENTS PERSONNAGES

Chaque joueur doit recevoir au préalable la fiche de son personnage. Les personnages sont les suivants :

- George Bush (p.25)
- Hugh Grant (p.29)
- Joseph Ratzinger (p.33)
- Pehr Gyllenhammar (p.38)
- Rick Warren (p.44)
- Savitri Devi (p.48)
- Silvio Berlusconi (p.53)
- Vladimir Poutine (p.57)
- Zhang Yin (p.61)

De plus :

- George Bush doit recevoir également avant le jeu l'indice « *Rapport du CCC* » (p.77).
- Savitri Devi doit recevoir également avant le jeu l'indice « *Le livre de Savitri Devi* » (p.79).
- Joseph Ratzinger doit recevoir également avant le jeu l'indice « *Les prophéties de Fátima* » (p.85).

GEORGE H. W. BUSH

Nom : Bush

Prénom : George (Herbert Walker)

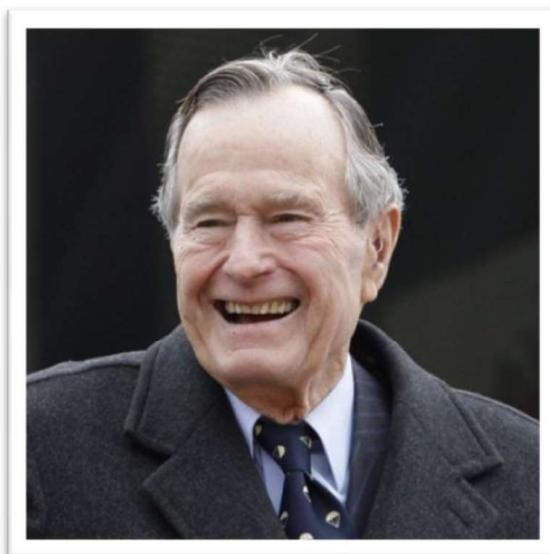
Nationalité : Américaine

Religion : Catholique

Profession : Homme d'affaires, homme de Médias, homme politique, mafieux

Pouvoir au sein du Cartel : Politique

Points de Pouvoir : 2



TON HISTOIRE

Tu es né à Greenwich au Connecticut le 12 juin 1924. Tu es issu d'une famille riche et puissante. Comme toute famille républicaine, tes parents sont très croyants. Ton père, Prescott Bush est sénateur du Connecticut ainsi qu'un mafieux ayant construit sa fortune en collaborant avec l'Allemagne nazi. Il est dans la banque et la finance. L'Union Bank, dont il fut le directeur, a été impliquée dans la collecte de fonds d'Américains pro-allemands sous l'Allemagne nazie ainsi que du transfert illégal de la technologie de carburant aérien rendant possible la reconstruction de la Luftwaffe, ceci en violation des dispositions du traité de Versailles. Bien que principal collaborateur d'Hitler il ne fut pas inquiété par les autorités américaines grâce à son appartenance à la société secrète nommée « Skull and Bones ».

Tous les dirigeants des États-Unis sont issus de cette société secrète qui a pour but l'entraide de ses membres pour la domination mondiale. Tous les présidents des États-Unis ainsi que les dirigeants de la CIA et autres dirigeants d'organismes d'importance des États-Unis ont fait partie de cette société secrète.

Tu es admis à l'université de Yale mais à la suite de l'attaque de Pearl Harbor, ton père te fit entrer dans l'armée pour faire de toi un héros de guerre et par conséquent, un futur président des Etats-Unis. En effet, tu fus le plus jeune pilote de la US Navy. Officiellement, tu as effectué 58 missions aériennes dans le Pacifique au cours desquelles tu as été abattu à quatre reprises et quatre fois secouru. Évidemment ceci est faux tu n'as pas effectué la moitié de ces missions et elles ont toujours été sans danger pour toi. Mais cela a contribué à faire de toi un héros de guerre et aura un poids important dans ta future campagne présidentielle, comme ton père le pensait. Après la guerre tu entres enfin à l'université de Yale où tu rejoindras la société secrète de ton père et où tu obtiendras une licence en économie.

Par la suite, tu as monté la Zapata Petroleum Company en 1953, avec un ancien agent de la CIA, Thomas J. Devine, issu de la même société secrète que toi. En même temps tu feras ton entrée à la CIA où tu construis rapidement ton réseau jusqu'à en devenir le directeur en 1976. Certains t'accuseront d'être « gorge profonde », l'indicateur qui a révélé le scandale du Watergates pour faire sauter l'ancien directeur de la CIA et prendre sa place. Ils en parlent désormais aux vers qui les rongent. En 1977, après avoir quitté « officiellement » la CIA que tu contrôles désormais d'une main de fer, tu deviens un des dirigeants des laboratoires pharmaceutiques Eli Lilly. Lorsque tu deviens le vice-président des Etats-Unis en 1981, tu utilises ta position pour favoriser grandement ton entreprise à travers le « Texas Medication Algorithm Project ». Lorsque tu deviens le vice-président de





Ronald Reagan, tu apprends que celui-ci fait partie d'une organisation secrète nommée le « Cartel » et que c'est à elle qu'il doit son élection. Cela te semble difficilement imaginable qu'une société dont tu n'as jamais entendu parler soit à la fois plus puissante que « Skull and Bones » et capable de truquer à ce point les élections présidentielles. Pour les élections de 1987, Ronald Reagan ne pouvant plus se représenter aux yeux de la Constitution décide de te passer la main et tu deviens le nouveau président des Etats-Unis.

Ta participation au sein du Cartel

Le jour de ta candidature aux élections présidentielles, tu es contacté par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeauté par un mafieux, le Grand Parrain. Tu te rappelles alors ce que t'avait dit Ronald Reagan et après quelques secondes d'hésitation tu acceptes. Le Conseiller sourit : « *Je vois que Ronald n'a pas suivi toutes les règles à la lettre. Ce n'est pas grave.* » Tu as rejoint le Cartel où tu succèdes à Ronald Reagan à la tête du continent américain en tant que responsable politique. Grâce aux trucages des voix organisé par Bill Gates, tu vas gagner les élections et devenir le nouveau président des Etats-Unis d'Amérique et garder le pouvoir jusqu'à la fin du second mandat de ton fils. Les gourdes répétées de celui-ci ont convaincu le Cartel de choisir lui-même le nouveau président, Barack Obama. Cependant tu as conservé ton poste au sein du Cartel car tu diriges toujours la CIA et tu as toujours une forte emprise au Pentagone. En 2001, tu as renoncé au poste de dirigeant de continent au profit de Rick Warren celui-ci t'ayant convaincu que c'était la volonté de Dieu. Tu aimerais que ton fils prenne ta relève et donc ton poste au sein du Cartel. Le parrain s'y oppose mais il ne pourra refuser si la majorité des membres du Cartel l'accepte.

Juste avant la soirée

Tu n'as rien fait de particulier.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- Tu as intercepté un document prouvant l'existence d'une taupe au sein du Cartel. Vous devez trouver la taupe et l'éliminer.
Tous ceux de ton continent gagneront 2 points de pouvoir s'ils parviennent à dénicher la taupe avant les autres.
- Empêcher l'Europe de signer un contrat pétrolier avec la Russie, ce qui les mettrait sous giron soviétique.
En cas de réussite, tous ceux de ton continent gagneront 2 points de pouvoir.

Objectifs personnels

- Tu veux que ton fils te succède au sein du Cartel, tu vas organiser un vote dans ce sens.
Si ton fils est élu, tu gagneras 2 points de pouvoir que tu transmettras en même temps que les autres à ton fils.
- Bill Gates travaille officiellement pour le Cartel, mais tu as réussi à le convaincre de se joindre à ta cause. Il te fournit toutes les informations dont tu as besoin en échange d'une place au conseil lorsque tu deviendras le nouveau parrain. Personne ne doit connaître cet arrangement.
Si tu réussis cet objectif, cela te fera 2 points de pouvoir supplémentaire en fin de partie. Au contraire si cela est découvert et dénoncé par un autre membre, cela te fera perdre 2 points de pouvoir.

TON STYLE

Tu es croyant, tu ne prends pas de grave décision sans consulter le prédicateur Rick Warren. Tu considères les Etats-Unis comme une arme pour obtenir ce que tu convoites, tu n'hésites pas à faire rentrer ton pays en guerre pour faire fructifier tes intérêts.

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'Organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

Révélation d'objectifs (1 à 4 PA)

Cette compétence te permet de découvrir un ou plusieurs objectifs de ta cible. Il suffit pour cela d'indiquer à l'organisateur le personnage victime de ta compétence et de rester 3 à 5 min au téléphone avec Bill Gates. Il faut simuler une conversation téléphone enflammée « *Je veux tout savoir des buts de ... ! Et il me faut ces renseignements maintenant !* »

Pour 1 PA, tu peux connaître un de ses Objectifs.

Pour 2 PA, tu peux connaître deux de ses Objectifs.

Pour 4 PA, tu peux connaître tous ses Objectifs.

Les objectifs révélés seront tirés au sort. Le traître ou le fidèle des fidèles ne peuvent pas être identifiés à l'aide de ce pouvoir.

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est comme ton père. Le même sang coule dans vos veines : celui de la réussite. Tu as une profonde admiration pour lui, cependant son âge avancé pourrait être une entrave à l'essor du Cartel. C'est pourquoi tu dois te faire reconnaître comme son successeur auprès des autres membres de l'organisation. Cela dit ça fait 17 ans que tu fais partie du Cartel et en 17 ans, il ne semble pas avoir pris une ride de plus. Il y a sans doute un secret là-dessous.

Le Conseiller (organisateur) : Il fut ton premier contact avec l'organisation. Il est le bras droit du Grand Parrain. Il connaît comme personne l'ensemble du Cartel. Il a la charge du déroulement des différentes assemblées car il est un personnage neutre par rapport aux Continents. Son impartialité fait de lui un médiateur entre les différents groupes. C'est lui que tu dois contacter pour la tenue des Assemblées Générales Extraordinaires. (Lui aussi ne semble pas vieillir.)





Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tous ceux dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. C'est un euphémisme que de dire qu'il les tient par « les couilles ».

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. C'est un homme de Dieu et à ce titre il mérite tout ton respect. Rick Warren et lui semblent être en opposition. Lequel de ces deux hommes est-il le plus proche de Dieu ?

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. Tout comme toi, il n'a aucune honte à exploiter les autres pour ses propres profits. Cependant en ce qui le concerne cela va beaucoup plus loin. On raconte que, lors d'une visite de chantier, un homme est tombé d'un échafaudage et est mort juste devant lui. Loin de s'en émouvoir, il a contourné le corps comme si c'était une simple flaque d'huile, et a tenu à continuer sa visite comme si de rien n'était.

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. C'est toi.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. Il est la voix de Dieu. Tu ne prends aucune décision sans l'avoir consulté de crainte de te mettre Dieu à dos.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. Ses yeux avides de profits semblent être aveugles à tout le reste.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. D'une certaine manière il est ta Némésis. Pour lui la guerre froide continue.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. L'hindouisme est une religion puissante en Asie, cependant, la sous-branche de l'Hindouisme que représente sa secte est très sous-représentée. D'où lui vient son influence sur le gouvernement indien ? De plus Savitri Devi est morte en 1982. Et même si ce n'était pas le cas, elle aurait aujourd'hui 99 ans. Qui est donc cette pimbêche hérétique qui n'a pas pris une ride en 17 ans ?

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise dont les ramifications s'insinuent jusqu'au cœur de ton beau pays. Il vaut sans doute mieux que tu gardes un œil sur elle.

HUGH GRANT

Nom : Grant

Prénom : Hugh

Nationalité : américaine

Religion : Sataniste (mais se revendique catholique)

Profession : Homme d'affaires, mafieux

Pouvoir au sein du Cartel : Économique

Points de Pouvoir : 2



TON HISTOIRE

Tu es né à Larkhall en Écosse le 23 Mars 1958. Tu es issu d'une famille riche. Tu as obtenu un baccalauréat de zoologie au lycée agricole de Glasgow, un diplôme de troisième cycle en agriculture à l'Université d'Édimbourg, et un MBA au Centre international de gestion de Buckingham, en Angleterre. Tu as fait partie des élèves les plus doués.

Ta famille faisant parti du clan Monsanto, tu rentres naturellement dans cette entreprise à la fin de tes études en 1981. Ta capacité à faire de l'argent coûte que coûte qu'importent les dégâts occasionnés te fait bien voir de ta direction et tu montes rapidement les échelons. Tu pris le titre de directeur de la stratégie globale de la Division de l'agriculture, basée à Saint-Louis, au Missouri en 1991, en 1995 tu deviens Directeur Général pour l'Asie-Pacifique, et en 1998, co-président de la Division de l'agriculture. En 2000 tu deviens vice-président et chef de l'exploitation de Monsanto, et en 2003, tu deviens l'actuel président et chef de la direction.

Ça c'est pour l'histoire officielle, la vérité est que tu n'es pas humain, tu es un démon. Plus précisément tu es un Bidel :

Les Bidels forment une race de démons qui, malgré leur nature exécrationnelle, ont survécu aux rituels d'exécution du Moyen Âge pour s'adapter au monde contemporain. Ces êtres retors ont la capacité de prendre l'apparence d'hommes d'affaire et de cadres supérieurs d'entreprises dynamiques, entrepreneurs et performants. Mais sous le masque de la réussite et de l'excellence se dissimule une créature tyrannique et perverse, dont les seules motivations sont l'accumulation de richesses matérielles et l'annihilation physique, psychologique, mentale et, s'ils le peuvent, spirituelle de ceux qui refusent d'être leurs dupes, résistent à leurs manipulations malhonnêtes et omettent de leur servir les basses flatteries qu'ils réclament. Les Bidels considèrent en effet toute manifestation de la liberté de penser d'autrui comme un affront personnel qu'ils sont bien décidés à faire payer très cher, n'hésitant pas à jouer d'armes viles telles que le mensonge et la calomnie. Lorsque leur nature scélérate se trouve démasquée par l'une de leurs victimes, ils montrent leur vrai visage de démons hideux, bas et vulgaires, et entrent dans des fureurs démoniaques qui les poussent à hurler tels des possédés pour tenter de déstabiliser leurs proies. (Edouard Brasey)

Tu es né dans les profondeurs des enfers où tu as passé tes 100 premières années avant d'être invoqué par le véritable Hugh Grant le 17 février 1991. Celui-ci voulait que tu l'aides à faire fortune. D'une certaine manière, c'est ce que tu as fait. Après les avoir massacrés, lui et le laveur de carreaux qui a eu le malheur d'être là au mauvais endroit au mauvais moment, tu as pris son apparence. Ta capacité naturelle à faire de l'argent coûte que coûte





t'a permis de rapidement monter en grade jusqu'à obtenir le titre de président et chef de la direction de Monsanto en juin 2003.

Ta participation au sein du Cartel

Le jour de ta prise de pouvoir, tu es contacté par le « Conseiller », qui te propose de participer à une organisation chapeautée par un mafieux, le Grand Parrain. Tu commences par vouloir le jeter dehors puis il renouvelle son offre en t'appelant par ton véritable nom (**Kabeleth**). En entendant ton nom, tu ne peux t'empêcher de lui lancer un regard noir où l'on peut y voir les flammes de l'enfer. Sans sourciller, il continue alors en sortant un dossier, où tous les éléments de ta vie sont présents même ceux datant de ta période aux enfers. Il dispose d'un tel pouvoir sur toi que tu lui fais naturellement des excuses pour ne pas l'avoir pris au sérieux lui et son organisation. Ceux à quoi il te répond que ce n'est pas son organisation, il est un simple conseiller, mais cela peut être en partie la tienne.

Cet homme va te proposer de rejoindre le Cartel. Tu acceptes, car il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommé responsable économique du continent américain. Cette place va te permettre d'avoir entre tes mains les moyens pour étendre davantage ton influence. Tu es l'homme de l'ombre, tu as un contrôle total sur l'agriculture mondiale, tu possèdes 90% des OGM produits à travers le monde et tu t'acharnes à en faire la seule production agricole possible, et ce, par tous les moyens. (Brevetage en masse du vivant et destruction des espèces d'origines)

Juste avant la soirée

Tu as participé à un congrès sur l'agriculture des pays émergents où tu as convaincu les associations humanitaires de distribuer des semences transgéniques aux populations d'Afrique noire.

TES OBJECTIFS

Objectif du Continent

- George Bush vous a prévenu qu'il a intercepté un document prouvant l'existence d'une taupe au sein du Cartel. Vous devez trouver la taupe et l'éliminer.

Tous ceux de ton continent gagneront 2 points de pouvoir s'ils parviennent à dénicher la taupe avant les autres.

- Empêcher l'Europe de signer un contrat pétrolier avec la Russie ce qui les mettrait sous giron soviétique.

En cas de réussite, tous ceux de ton continent gagneront 2 points de pouvoir.

Objectifs personnels

- L'avancée des OGM en Europe ne te satisfait pas, cela ne va pas assez vite à ton goût. Tu dois signer un traité avec Pehr Gyllenhammar pour faire tomber toutes les lois retardant le développement des cultures OGM en Europe.

La réalisation de cet objectif te fera gagner 2 points de pouvoir supplémentaire.

- Personne ne doit connaître ta vraie nature. Le fait que le Grand Parrain et son Conseiller la connaisse est déjà de trop.

Tu perdras 1 point de pouvoir si ta vraie nature est découverte par un autre membre. 2 points si ta vraie nature est dévoilée devant tous.

- Tu ne supportes pas d'être sous la coupe d'un cureton. George Bush aurait le potentiel de prendre la tête du continent mais il est trop obsédé par ses bondieuseries. Il ne reste donc plus que toi. Il te faut prendre la tête du continent Amérique.

La réussite de cet objectif t'apportera 2 points de pouvoir.

Ton style

Tu es la caricature de l'homme d'affaire pressé pour qui le temps c'est de l'argent. Tu n'as aucun sens de l'humour et tu es constamment d'humeur exécrable. Le Mensonge et la tromperie sont une seconde nature chez toi. *Tu dois dire un mensonge au moins toutes les heures durant cette murder.*

Si quelqu'un t'appelle par ton nom véritable pour la première fois, tu ne peux t'empêcher de lui jeter un regard noir. On peut alors voir les flammes de l'enfer dans tes yeux. De plus, tu es obligé d'obéir à la première demande que cette personne te dira après avoir prononcé ton nom.

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

Connaître les compétences d'une personne (1 PA par compétence)

Cette compétence permet de connaître les compétences de ta cible.

La ou les compétences révélées seront tirées au sort.

Immunité à la possession (gratuite)

En tant que démon tu ne peux pas être possédé.

Sataniste (gratuite)

En tant que sataniste tu te fou royalement de ce que Dieu pourrait bien attendre de toi. Tu ne peux pas être évangélisé.

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est ton maître. Tu as une profonde admiration pour lui, cependant tu as du mal à accepter d'être sous les ordres de quelqu'un. Si une occasion se présentait, tu prendrais volontiers sa tête et sa place.





Le Conseiller (organisateur) : Il fut ton premier contact avec l'organisation. Il est le bras droit du Grand Parrain. Il connaît comme personne l'ensemble du Cartel. Il a la charge du déroulement des différentes assemblées car il est un personnage neutre et tiers par rapport aux continents. Son impartialité fait de lui un médiateur entre les différents groupes. C'est lui que tu dois contacter pour la tenue des Assemblées Générales Extraordinaires.

Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tous ceux dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. Andréalphus (démon du sexe et de la luxure) doit l'adorer tout particulièrement.

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. Un putain de cureton ayant déclaré la guerre à ceux de ton espèce. Il vaudrait mieux se méfier de lui, il est dangereux.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. Tout comme toi, il n'a aucune honte à exploiter les autres pour ses propres profits. On raconte que, lors d'une visite de chantier, un homme est tombé d'un échafaudage et est mort juste devant lui. Loin de s'en émouvoir, il a contourné le corps comme si c'était une simple flaque d'huile, et a tenu à continuer sa visite comme si de rien n'était. Bien qu'il soit humain il t'arrive de te demander s'il n'est pas plus démoniaque que toi. Cet homme te fait peur.

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. Vous travaillez en étroite collaboration depuis longtemps. Il te fournit toutes les lois dont tu as besoin pour accroître ton profit. Il est presque aussi vénal que toi. Tu l'adores.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. C'est un bouffon agitant le nom de Dieu à la fois comme une carotte et une épée. Son influence semble grande sur Georges mais tant que tu lui sers ses viles flatteries ses propos restent dans ton sens.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. C'est toi.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. Cet homme semble plus attiré par le pouvoir que par le profit. Le premier n'est-il pas sensé aider à accroître le second ? Il te laisse parfois perplexe.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. Cette femme est emplie de démon. Si légion n'était pas parti en vacances au Pandémonium tu jurerais qu'ils ont fait ami-ami. Elle ne sait pas que tu es un démon et tu espères qu'elle n'attirera pas l'attention sur toi.

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise.

JOSEPH RATZINGER

Nom : Ratzinger

Prénom : Joseph

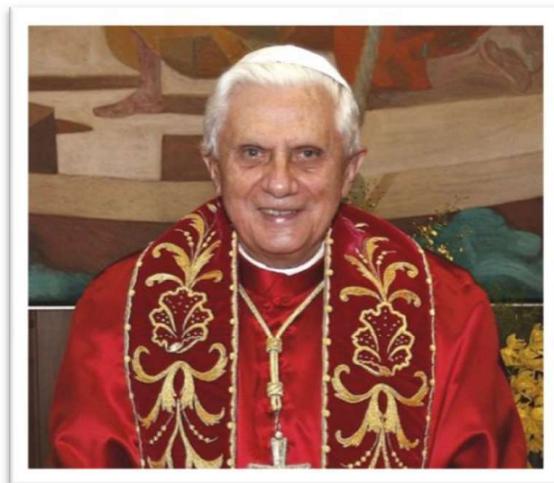
Nationalité : Allemande

Religion : Catholique Orthodoxe

Profession : Homme d'affaires, homme d'église, évêque, dirigeant de l'inquisition

Pouvoir au sein du Cartel : Religieux

Points de Pouvoir : 2



TON HISTOIRE

Tu es né à Martl en Bavière le 6 avril 1927. Tu es issu d'une famille riche chrétienne orthodoxe. Tu es le troisième enfant. En 1929 ta famille déménage à Tittmoning, en 1932 à Aschau am Inn et en 1937 à Traunstein. A l'âge de 14 ans, tu rentres dans les jeunesses hitlériennes et en 1943 tu rentres dans la DCA allemande. Tu fais alors des pieds et des mains pour rentrer dans la Waffen SS, armée politique, uniquement constituée de nationaux socialistes convaincus. Tu finis par obtenir ce que tu veux en septembre 1944. Cependant tu n'es plus parfaitement convaincu que l'Allemagne gagne la guerre et dans le cas contraire cette nomination pourrait te desservir. Histoire de refuser ce poste poliment sans contrarier tes proches, tu prétends vouloir te tourner vers une carrière de prêtre. Cependant tu n'échapperas pas au service militaire obligatoire. Tu fus affecté à la Wehrmacht dans une unité chargée de creuser des fossés antichars à la frontière austro-hongroise. Tu réalises alors que tu as bien fait de refuser ton entrée dans la Waffen SS et que la guerre est sur le point d'être perdue. Histoire de ne pas être du côté des vaincus, tu désertes quelques jours avant la réédition allemande avant de te faire enfermer dans un camp de prisonniers de guerre à Bad Aibling. Tu es libéré par les alliés après 6 semaines d'internement. Tu en profiteras pour réécrire ton histoire de manière à devenir un anti nazi convaincu.

Face à la chute du régime nazi, le seul pouvoir qui semble être resté fort en Allemagne est le pouvoir religieux. Tu décides donc d'honorer ta promesse et tu commences ta formation de prêtre. Tu poursuis des études de théologie à l'université de Munich, puis à l'école supérieure de Freising. Le 29 juin 1951, tu es ordonné prêtre mais cela ne te satisfait pas, tu veux plus de pouvoir sur ton auditoire. Après une année de ministère paroissial à Munich, tu parviens à devenir professeur au séminaire de Freising ce qui te permet de te monter un premier groupe de fidèles. Tu commences ton doctorat en octobre 1953 pour finir ta thèse le 21 février 1957. Grâce à ton influence, tu es nommé directement maître de conférences à l'université de Munich. Tu deviens l'un des plus jeunes théologiens d'Allemagne. Tu accrois alors petit à petit ton pouvoir sur l'université et tes disciples commencent à se répandre. Tu deviens même suffisamment influent pour participer au concile œcuménique Vatican II en 1963. Durant cette période tu fais la connaissance du cardinal Joseph Frings dont tu deviendras le protégé. Tu découvres alors le véritable pouvoir du « Saint-Office ». Officiellement cet ordre a pour rôle de veiller à la pureté de la doctrine et des mœurs. En réalité il s'agit de l'inquisition sous sa forme moderne. Elle a pour tâche de lutter contre l'hérésie et de faire obstacle aux autres pouvoirs, qu'ils soient religieux, politiques et économiques, soit tout ce qui peut se mettre sur le chemin de l'Eglise. Pour se faire l'ordre dispose de moyens colossaux. Tu décides donc de tout faire pour t'en emparer.





De 1966 à 1969 tu enseignes à la faculté de Tübingen augmentant considérablement ton influence et ton nombre d'adeptes. En 1969, tu deviens vice-président de l'université de Ratisbonne. En 1972 tu fondes la revue théologique « Communio ». Cette même année, tu es également nommé à la commission théologique internationale par le pape Paul VI. Cette commission a pour but d'aider le Saint-Siège et la Congrégation pour la doctrine de la foi (anciennement nommé le Saint-Office). C'est pour toi l'occasion de faire ton entrée dans la congrégation que tu ne lâcheras plus.

Le 24 mars 1977, le pape Paul VI te nomme archevêque de Munich et Freising. Le 27 juin de la même année tu es nommé cardinal. Au conclave d'août 1978 tu conspires pour faire élire Jean Paul 1^{er} nouveau pape. En échange, celui-ci fait de toi son bras droit. Cependant il ne vivra pas très longtemps. Mais suffisamment pour faire de toi l'un des principaux dirigeants de l'Eglise. Le nouveau pape Jean Paul II, encore inexpérimenté, est ta marionnette.

Le 25 novembre 1981 tu obtiens enfin le poste de préfet de la Congrégation pour la Doctrine de la Foi et tu deviens par la même occasion, président de la Commission Biblique Pontificale ainsi que de la Commission Biblique Internationale. Tu viens d'obtenir tous les pouvoirs de l'Eglise. Tu gères personnellement son immense fortune et améliores son réseau d'information. Il n'y a rien dont tu ne sois pas au courant. Toutes les informations les plus sensibles glanées via « le secret de la confession » te sont transmises. En 1993 tu deviens cardinal-évêque, en 1998 tu deviens vice-doyen du collège des cardinaux et en 1999 tu es nommé envoyé spécial du pape.

Ta participation au sein du Cartel

Le jour de ta nomination au poste de préfet de la Congrégation, tu es contacté par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeauté par un mafieux, le Grand Parrain, tu te sens insulté d'être contacté pour rejoindre une organisation alors que tu diriges déjà ce que tu penses être la plus puissante organisation du monde, mais alors que tu commences à le menacer d'excommunication, il sort un dossier, où tous les éléments de ta vie sont présents même les plus secrets. Il continue en sortant tout un dossier sur toutes tes affaires en cours même les plus secrètes. Il dispose d'un tel pouvoir sur toi que tu lui fais naturellement des excuses pour ne pas l'avoir pris au sérieux lui et son organisation. Ceux à quoi il te répond que ce n'est pas son organisation, il est un simple conseiller, mais cela peut être en partie la tienne.

Cet homme va te proposer de rejoindre le Cartel. Tu acceptes, car il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommé responsable religieux du continent Europe, place qui te revient de droit. Cette place va te permettre d'avoir entre tes mains les moyens pour réaliser tes objectifs, devenir le prochain pape, et annihiler tout autre courant religieux que le tien.

Juste avant la soirée

Tu as prié dans ton sanctuaire de Munich.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- Vous voulez lancer votre propre satellite espion à usage économique. Pour cela, il vous faut le soutien du Cartel et donc obtenir la majorité des voix.

Cet objectif apportera 2 points de pouvoir à chaque membre du continent Europe.

- Selon la 3^{ème} véritable prophétie de Fatima, le mal viendra sur terre durant l'assemblée des maîtres du monde, durant cette nuit. Il s'incarnera dans le fidèle des fidèles pour prendre possession du monde. Cela ne doit pas arriver. A n'importe quel prix !

Tous les membres du continent gagneront 2 points de pouvoir supplémentaires s'ils trouvent « le fidèle des fidèles » avant les autres.

Objectifs personnels

- Georges Bush est un homme aussi puissant que religieux. Cependant il a mis sa confiance en un homme des plus douteux, Rick Warren. Tu en es sûr, cet homme ne croit même pas en dieu. Tu dois le convaincre d'arrêter de soutenir cette personne et de prendre la place qui lui revient de droit, la place de maître du continent américain.

La réalisation de cet Objectif te fera gagner 2 Points de Pouvoir.

- Tu souhaites devenir le prochain pape, mais pour cela tu dois obtenir l'accord du conseil.

Si le conseil te désigne comme successeur de Jean-Paul II, tu gagneras 2 points de pouvoir.

- Tu as compris le sens de la prophétie de Fátima le jour où tu es rentré dans le Cartel. Cependant tu n'as pu identifier « le fidèle des fidèles » à ce jour. Tu comprends que tu n'as plus le choix. Comme l'indique la prophétie, tu as dû prévenir les autres membres du Cartel en mettant cela à l'ordre du jour. Cependant, en tant que dirigeant de l'inquisition, tu te dois d'être celui qui l'identifiera.

Trouver le fidèle des fidèles et le rendre inoffensif à l'aide de tes pouvoirs te feront gagner 2 points de pouvoir supplémentaires.

Ton style

Austère, froid et colérique. Ta patience est très limitée. Si des choses se disent ou se font sans ton assentiment, ta colère montera jusqu'à exploser et tu empêcheras par tous les moyens ces hérésies.





TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

Exorciser (2 ou 4 PA)

Cette compétence te permet d'exorciser le démon de ta cible. En dépensant 2 PA et en psalmodiant un Rituel d'exorcisme romain (on compte sur ton imagination), il peut obliger un démon à prendre sa vraie forme ou chasser un démon du corps d'une personne.

Pour 4 PA tu peux réaliser le Grand Rituel d'exorcisme qui, théoriquement, doit en plus te permettre de venir à bout du « fidèle des fidèles ». Du moins avant sa possession par Satan.

Immunité à la possession (gratuite)

Tu luttas depuis des années contre les démons se cachant au sein de l'Eglise ce qui t'a permis d'acquérir une certaine résistance vis-à-vis de leur pouvoir.

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : C'est le maître du Monde, l'incarnation du mafieux parfait. Il a toujours réussi à équilibrer les continents par sa diplomatie, son expérience et son charisme. Tu es le plus ancien des membres du Cartel après lui et le conseiller. Cela fait 23 ans que tu es membre du Cartel. Or en 23 ans son état de santé comme son apparence ne semble pas avoir évolué. Serait-il possible qu'il ait même percé le secret de l'immortalité ?

Le Conseiller (organisateur) : Il est très important, car il est le lien entre le Grand Parrain et les autres maîtres de continent. L'âge avancé du Grand Parrain l'empêche de se déplacer et donc c'est à son Conseiller de coordonner le Cartel. Lui non plus ne semble pas avoir pris une ride en 23 ans.

Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tous ceux dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. Cet homme libidineux est catholique uniquement lorsque ça l'arrange.

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. C'est toi.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. On raconte que, lors d'une visite de chantier, un homme est tombé d'un échafaudage et est mort juste devant lui. Loin de s'en émouvoir, il a contourné le corps comme si c'était une simple flaque d'huile, et a tenu à continuer sa visite comme si de rien n'était. Si un tel homme servait l'église, les hérétiques n'auraient qu'à bien se tenir.

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. C'est un bon chrétien. Il est malheureusement fort regrettable qu'il soit la marionnette de ce félon de Rick Warren. Il faut absolument changer ça !

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. Il est la honte de la chrétienté mais il sait parler le bougre.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. Ses yeux avides de profits semblent être aveugles à tout le reste.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. Il a beau se présenter comme chrétien il ne trompe personne ce vil communiste.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. L'hindouisme est une religion puissante en Asie, cependant, la sous branche de l'Hindouisme que représente sa secte est très sous représentée. D'où lui vient son influence sur le gouvernement indien ? De plus Savitri Devi est morte en 1982. Et même si ce n'était pas le cas, elle aurait aujourd'hui 99 ans. Qui est donc cette pimbêche hérétique ? Elle est devenue membre du Cartel un an après toi, soit il y a 22 ans. Pourtant elle semble toujours en avoir 30. Y a-t-il un lien entre elle est le grand parrain ?

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise. Elle semble intéressée par une secte musulmane. Ce serait bien de profiter qu'elle se pose des questions sur sa foi pour l'attirer vers le christianisme.



PEHR GYLLENHAMMAR

Nom : Gyllenhammar

Prénom : Pehr

Nationalité : Suédoise

Religion : Le dollar

Profession : Homme d'affaires, homme politique, mafieux

Pouvoir au sein du Cartel : Économique

Points de Pouvoir : 4



TON HISTOIRE

Tu es né à Göteborg en Suède le 28 avril 1935. Ton père est le PDG de la société d'assurance Skandia et il t'apprent très tôt à considérer les êtres humains comme une simple ressource au même titre que le bois ou l'acier. Tu fais des études de droit jusqu'à ce que tu obtiennes ton diplôme en 1959 à l'âge de 24 ans. En 1970 tu récupères la société de ton père ainsi que la société Volvo. Tu considères tes employés comme de simples machines rustiques renouvelables, tu ne comprends pas que de tels êtres puissent avoir des droits. Afin de lutter contre cela tu décides de t'engager en politique en soutenant le Parti libéral suédois. Tu écris même un livre en 1973 intitulé « je crois en la Suède » dans lequel tu plaides pour le libéralisme absolu. Cette même année grâce à ton soutien financier (et quelques pots de vin) tu parvins même à la tête du parti. Tu nourris un temps l'ambition de devenir premier ministre de Suède mais tu réalises qu'il est bien plus facile pour toi d'utiliser ton pouvoir économique sur les puissants pour diriger ton pays. Tu mènes alors une large diversification du groupe automobile et rachètes le groupe pharmaceutique Pharmacia. Tu tentes également de t'offrir Renault mais tu réalises alors que tu n'étais pas le plus puissant sur cette terre. Ce fut ton premier échec et sans doute le seul. Tu réalises alors qu'il te faut plus. Toujours plus.

Tu quittes la Suède pour Londres où tu t'offres la compagnie d'assurances Aviva ainsi que la société d'investissement Kinnevik. Tu fais alors la rencontre de Christina qui partage la même vision de l'humanité que toi ce qui te pousse à l'épouser. Tu as avec elle 3 filles et un fils. Tu devins rapidement une des personnes les plus influentes du monde. Tu fais la pluie et le beau temps d'un point de vue économique ce qui pousse les politiques à te manger dans la main et tout faire pour étouffer les scandales te concernant. En 1980 tu deviens commandeur de l'ordre national du mérite. Cependant tu ne veux pas seulement plus de pouvoir, tu veux le pouvoir absolu.

Pour cela tu entreprends de réunir toutes les plus grandes sociétés d'Europe sous ta bannière. Tu t'associes avec Wise Dekker (président de Phillips) et Umberto Agnelli (Président de Fiat) pour créer en 1983 la « Table Ronde des Industriels Européens ». Officiellement la présidence tourne. Mais en réalité seuls les présidents sous votre joug peuvent être élus. Umberto Agnelli souffre d'un cancer, qui l'empêche de diriger, il s'en remet à toi. Quant à Wise Dekker tu en fais rapidement ton affaire. Ce n'est pas un tendre mais ce n'est rien face à toi. Il a peur de toi et tu le sais. La Table Ronde des Industriels Européens (TRIE) a pour objectif officiel de « stimuler la compétitivité mondiale de l'industrie européenne », notamment en prônant la baisse du salaire minimum, la réduction des dépenses de sécurité sociale et la privatisation des services publics.

La TRIE, que tu diriges d'une main de maître, comporte 49 entreprises. Tu ne tolères aucun compromis de leur part face au profit. Tu te fous royalement des droits de l'homme et de l'environnement. Et suivant les régions du monde, tu ne cherches même pas à le cacher. Voici une liste de quelques faits ayant fait scandale dont tu es à l'origine :

- **Nestlé**

En Décembre 2002 tu pousses la société à réclamer au gouvernement éthiopien 6 millions de dollars pour la nationalisation de l'entreprise Elidco effectuée en 1975.

En même temps en Colombie tu fais venir l'intégralité des boîtes de lait en poudre périmés de la compagnie pour les réétiqueter et les vendre à des mères de famille colombiennes.

Tu pousses également la société à engager la société Securitas pour faire espionner ses adversaires.

- **TOTAL**

Tu pousses Total à s'implanter en Birmanie. C'est une dictature militaire utilisant l'argent de Total pour tenter d'obtenir la bombe atomique mais qu'importe, l'argent n'a pas d'odeur. De plus la population du pays est réduite en esclavage pour construire la route dont la société a besoin, n'est-ce pas un pays magnifique ?

Jusqu'à présent tu n'as eu aucun souci pour éviter à TOTAL de verser le moindre centime pour le naufrage de l'Erika et la marée noire qui s'en suivi.

La limitation des consignes de sécurité, pour augmenter le profit de la compagnie, ont entraîné l'explosion de l'usine AZF de Toulouse.

En août 2002 certain des pots de vin que tu donnes à des dirigeants et autres dictateurs pour leur soutien sont mis à jour. Heureusement tu es peu inquieté. Après tout le juge Philippe Courroye est loin de connaître toute la vérité ni le fait que ses propres supérieurs en touchent.

- **BP**

Dans le Delta du Niger, zone que tu contrôles parfaitement, tu as rendu systématique les dégazages des navires de la compagnie, lorsqu'il n'y coule pas. En effet, tu tiens à ce que ces épaves servent jusqu'au bout histoire d'augmenter les profits. Officiellement tu es responsable de plus de 300 marées noires par an, juste dans ce delta.

- **SHELL**

Au Nigeria tu n'hésites pas à faire exécuter tous ceux qui s'opposent à ton profit des pires manières qui soit. Le peuple Ogoni te connaît bien, tu as bien dû en faire abattre la moitié. L'autre moitié suivra bientôt.

En ce qui concerne l'Union Européenne, tu as toi-même écrit l'Acte Unique Européen en 1986 et le traité de Maastricht de 1992, traité fondateur de l'Union Européenne. Tu contrôles directement les instances législatives comme exécutives de l'UE. En 1987 tu reçois la légion d'honneur. En plus de tous les groupes cités, tu contrôles également Rothschild Europe et la société Majid Al Futtaim Group LLC.

Un seul bémol vient obscurcir ta vie : ta fille aînée, Cecilia von Krusenstjerna. Même si elle ne sait pas tout sur toi, elle en sait suffisamment. Et malgré la bonne éducation que tu lui as donnée, c'est une gauchiste ! Elle dit même que toi et ta femme la dégoûtez. Elle vous a renié et a dénoncé tout ce qu'elle savait de toi dans son livre « la princesse de Göteborg ». Heureusement tu n'as pas eu de mal à faire passer son récit pour une fiction. Depuis elle vit





enfermée dans une résidence que tu contrôles. Tu fais tout ce que tu peux pour lui plaire, pour qu'elle change d'idée sur ta personne. Elle est sans aucun doute la seule personne que tu n'as jamais aimée au point que tu as finalement décidé de tout sacrifier pour elle. Tu vas détruire le Cartel. Tu as créé une commission secrète à l'ONU où tu as dénoncé le Cartel. Ta mission est désormais d'en prendre le contrôle. Pour cela tu dois tuer le Grand Parrain et te faire élire à sa place. Ainsi tu pourras avoir accès à toutes les données et les faire tous tomber.

Ne pouvant amener d'arme au Siège de Paris, tu as fait envoyer une bague de Chine de la part de Zhang Yin au Grand Parrain. C'est une bague de l'époque Ming ayant une très grande valeur, nul doute que le Grand Parrain la portera. Or à l'intérieur se trouve un petit mécanisme tout ce qu'il y a de plus récent libérant sur commande un poison foudroyant. Le Grand Parrain mourra avant la fin des AGO où il faudra en élire un autre.

Ta participation au sein du Cartel

Le jour de la création de la table ronde des industriels, alors que tu es persuadé que tu viens de créer la plus puissante organisation au monde, tu es contacté par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeauté par un mafieux, le Grand Parrain. Tu penses avoir trouvé là un nouveau candidat pour le supplice du pal lorsqu'il sort un dossier, où tous les éléments de ta vie sont présents même les plus secrets. Il continue en sortant tout un dossier sur toutes tes affaires en cours même les plus secrètes. Il dispose d'un tel pouvoir sur toi que tu lui fais naturellement des excuses pour ne pas l'avoir pris au sérieux lui et son organisation. Ceux à quoi il te répond que ce n'est pas son organisation, il est un simple conseiller, mais cela peut-être en partie la tienne.

Cet homme va te proposer de rejoindre le Cartel. Tu acceptes, car il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommé à la tête du continent Europe. Cette place va te permettre d'avoir entre tes mains les moyens pour réaliser tes objectifs. Tu cherches la domination totale sur le monde, bref, tu veux la place du grand parrain.

Entre autres tu connais un de ses secrets, le Conseiller n'est pas humain. En 1990 il a tenu à t'accompagner lors d'un de tes voyages au Nigéria. La tribu des Ogonis faisant encore des siennes il a tenu à te faire un « cadeau ». Tu as d'abord cru à une tentative d'intimidation du Grand Parrain. Tu as vu sa « bête » en pleine action. Arrivé sur place il a glacé de terreur tous les hommes que Sani Abacha t'avait alloués. Tu parles d'une bande d'assassin, ils ont tous fait dans leur froc lorsque le Conseiller a commencé à démembrer à mains nues un à un tous les membres du village qui avait attaqué les tractopelles de la compagnie Shell. Finalement, ce n'était pas une tentative d'intimidation. Tu le sais car, contre toute attente, le Conseiller t'a ensuite demandé de garder le silence sur ce qui venait de se passer. Tu as naturellement vu là une magnifique occasion de le faire chanter, le menaçant d'en parler au Grand Parrain. Tu ne vois pas vraiment où est le problème mais ça avait l'air de le travailler. Comme tous bons maitres chanteurs, tu as commencé par demander petit. Tu as proposé au Conseiller de truquer les votes en ton sens. Histoire que ça ne se voit pas trop tu t'es contenté de lui demander de doubler ton vote. Pour le moment. Cependant te ne te doutais pas que faire un pacte avec le Conseiller c'est un peu comme faire un pacte avec le diable. Tu ne sais pas ce qu'il a marmonné au moment où vos mains se sont serrées mais à chaque fois où tu as tenté de parler de ce qu'il s'était passé, même seul, tu as senti le regard froid du Conseiller dans ta nuque te stoppant net dans ton élan. Tu n'en es pas sûr mais tu as la désagréable sensation que tu serais mort si tu avais eu le malheur de prononcer une syllabe de plus. Si tu avais su tu aurais demandé plus. Tant pis, ça reste tout de même un accord avantageux.

Juste avant la soirée

Tu as tenté de discuter avec ta fille, tu lui as promis que bientôt elle serait fière de toi mais elle n'a pas daigné te répondre.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- Vous voulez lancer votre propre satellite espion à usage économique. Pour cela, il vous faut le soutien du Cartel et donc obtenir la majorité des voix.

Cet objectif apportera 2 points de pouvoir à chaque membre du continent Europe.

- Selon la 3^{ème} véritable prophétie de Fátima, le mal viendra sur Terre durant l'assemblée des maîtres du monde durant cette nuit. Il s'incarnera dans le fidèle des fidèles pour prendre possession du monde. Cela ne doit pas arriver. A n'importe quel prix.

Tous les membres du continent gagneront 2 points de pouvoir supplémentaires s'ils trouvent « le fidèle des fidèles » avant les autres.

Objectifs personnels

- Tu ne dois pas être reconnu comme étant le traître.

La réalisation de cet objectif t'apportera 2 points de pouvoir. L'échec t'apportera à coup sur la mort.

- Tu dois tuer le Grand Parrain en utilisant l'émetteur que tu as fait planquer dans la cuisine sous un évier. Tu ne dois pas te faire prendre. (L'émetteur ne fonctionne que si tu es dans la même salle que le grand parrain.)

La réalisation de cet objectif t'apportera 2 points de pouvoir. L'échec t'apportera à coup sur la mort.

Ton style

Tu es d'apparence quelqu'un de froid et tu ne supportes pas que l'on s'oppose à toi. Tu veilles toujours à détruire ceux qui s'opposent à toi et à ta suprématie. Tu es particulièrement cruel, et incontestablement sanguinaire. Tu l'es autant pour te maintenir au pouvoir que par pur plaisir. A tes yeux le monde entier, humanité comprise, ne sont que matières premières devant t'appartenir.

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.





Corruption (1 PA)

Cette compétence permet, lors d'un vote, de doubler la valeur de ta voix. Il te suffit pour cela d'indiquer l'utilisation de cette compétence sur le papier utilisé pour le vote en y inscrivant le nom de la compétence.

Intimider (2 PA)

Tu peux utiliser ton autorité pour intimider d'autres personnages. Pour utiliser cette compétence, tu dois parler quelques instants avec ta cible des atrocités qui arrivent aux personnes qui s'opposent à toi. Tu peux ensuite exiger la vérité à une question ou contraindre ton interlocuteur à te céder un indice. Pour utiliser cette compétence tu dois être seul avec ton interlocuteur.

LES MEMBRES DU CARTEL



Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est comme ton père. Le même sang coule dans vos veines : celui de la réussite. Tu as une profonde admiration pour lui, cependant il est un obstacle entre toi et ta fille. Tu dois le tuer. Cela fait 21 ans que tu es membre du Cartel. Or en 21 ans son état de santé comme son apparence ne semble pas avoir évolué. Serait-il possible qu'il ait percé le secret de l'immortalité ?

Le Conseiller (organisateur) : Il fut ton premier contact avec l'organisation. Il est le bras droit du Grand Parrain. Il connaît comme personne l'ensemble du Cartel. Il a la charge du déroulement des différentes assemblées car il est un personnage neutre et tiers par rapport aux continents. Son impartialité fait de lui un médiateur entre les différents groupes. C'est lui que tu dois contacter pour la tenue des Assemblées Générales Extraordinaires. Lui aussi ne semble pas avoir vieilli durant ces 21 dernières années et tu sais que sa force physique est monstrueuse.



Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tout ce dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. C'est très malin de sa part.

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. Tant que la religion enseigne aux hommes qu'ils doivent accepter leur condition et rester de bons petits esclaves tu n'as aucune raison de t'en faire un ennemi.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. C'est toi.



Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. Son fils est l'actuel président des USA. Mais personne n'est dupe sur celui qui tire véritablement les ficelles.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. C'est un imbécile mais il sait bien parler, ce qui le maintient à la tête du continent malgré le fait qu'il ne soit clairement pas le plus puissant.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. Il ne semble utiliser son pouvoir que pour accroître ses profits. Dommage, il semble avoir tellement de potentiel.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. Tu as beaucoup de respect pour cet homme. Tous ceux présent ici ont commis des atrocités mais ils se voilent la face ou refusent simplement de voir ce qu'ils font. Lui est un barbare, il le sait et il en est fier.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. Elle a quelque chose dans les yeux qui te fait peur alors que tu devrais rire de son excentricité et de son faible pouvoir. Bizarrement, tu éprouves du respect pour elle. Elle est sans aucun doute plus qu'elle ne semble être. Elle non plus n'a pas pris une ride en 21 ans, et son jeune âge apparent (30 ans) rend cela encore plus flagrant.

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise. Typiquement ton genre de femme. Si Christina (ta femme) savait ça, elle tenterait sans doute de l'empoisonner.



RICK WARREN

Nom : Warren

Prénom : Rick

Nationalité : Américaine

Religion : Évangéliste

Profession : Homme religieux, homme de Média, homme politique, mafieux

Pouvoir au sein du Cartel : Religieux

Points de Pouvoir : 4



TON HISTOIRE

Tu es né à San José en Californie le 28 janvier 1954. Tes parents se nomment Jimmy et Dot Warren. Tu fus diplômé de l'école secondaire en 1972, et reçu ensuite une licence en arts à l'université baptiste de Californie, puis une maîtrise en théologie du Sud-Ouest Baptist Theological Seminary en 1979, avant d'obtenir un doctorat en Ministère du Fuller Theological Seminary. Bref, tu es quelqu'un qui sait parler. Quelqu'un qui est capable de convaincre les foules que Darwin est un comique et que l'univers a été créé en sept jours. D'ailleurs tu ne t'en privas pas et tu es payé pour le faire. Tu finis par te mettre à ton propre compte et fondes ta propre église que tu nommeras l'église de Saddleback. Tu es conscient de ton pouvoir sur les foules mais cela ne te satisfait pas, il te faut plus. Tu commences alors à entrer en politique, dans un pays aussi religieux que les Etats-Unis où il suffit de parler au nom de Dieu pour réussir, tu n'as aucun problème. Tu parviens à convaincre de ton lien privilégié avec Dieu plusieurs hauts responsables du pays, dont Georges Bush alors président des Etats-Unis.

Tu es invité à prendre la parole dans divers forums nationaux et internationaux, comme à l'ONU, le Forum économique mondial de Davos, l'Union Africaine, le Council of Foreign Relations (dont tu deviendras membre), la Kennedy School of Government (de l'Université d'Harvard), et le Sommet mondial de la santé du Time Magazine. Tu deviens même l'un des plus hauts généraux du Pentagone. Mais ton influence ne s'arrête pas là, tu fais fortune en vendant tes bouquins, dont le célèbre *The Purpose Driven Life* dans lequel tu expliques, selon toi, le sens de la vie sur terre. Avec cet argent tu décides de faire main basse sur l'Afrique qui, grâce à la conversion récente semble être un territoire facile à conquérir. Tu décides donc de financer trois entreprises de ta création : *Acts of Mercy*, qui aide les personnes infectées par le Sida, *Equipping the Church* (« Équiper l'Église »), qui forme des responsables d'église dans les pays en développement, et *The Global P.E.A.C.E. Fund*, qui combat la pauvreté, la maladie et l'analphabétisme. A l'heure actuelle tu disposes d'un vaste empire religieux, plus de 400 000 prêtres te sont fidèles à travers le monde. (Essentiellement USA et Afrique)

Ta participation au sein du Cartel

Le jour de la cérémonie d'investiture du 43ème président des États-Unis, Georges W Bush (20 janvier 2001), après que tu ais prononcé une prière durant la cérémonie, tu es contacté par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeautée par un mafieux, le Grand Parrain. Tu lui sors alors ton numéro habituel pour t'en débarrasser rapidement : « Dieu m'a parlé et m'a prévenu de ta visite, il m'a dit qu'il ne voulait pas que je te rejoigne ». C'est alors qu'il sort un dossier, où tous les éléments de ta vie sont présents même les plus secrets. « Vois-tu Dieu m'a également beaucoup parlé de toi, tu es sûr de ne pas avoir mal interprété ses paroles ? ». Il dispose d'un tel pouvoir sur toi que tu lui fais naturellement des excuses pour ne pas l'avoir pris au sérieux lui et son organisation. Ceux à quoi il te répond que ce n'est pas son organisation, il est un simple conseiller, mais cela peut être en partie la tienne.

Cet homme va te proposer de rejoindre le Cartel. Tu acceptes, car il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommé à la tête du continent américain, George Bush te l'ayant concédé, en tant que responsable religieux. Cette place va te permettre d'asseoir un peu plus ton pouvoir.

Juste avant la soirée

Tu as participé à un congrès sur la puissance des différents types de supports média. Mais le point important fut la conférence sur les différents organismes chargés de la surveillance des différents outils de communication. Silvio Berlusconi y était également.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- George Bush vous a prévenu qu'il a intercepté un document prouvant l'existence d'une taupe au sein du Cartel. Vous devez trouver la taupe et l'éliminer.

Tous ceux de ton continent gagneront 2 points de pouvoir s'ils parviennent à dénicher la taupe avant les autres.

- Empêcher l'Europe de signer un contrat pétrolier avec la Russie ce qui les mettrait sous giron soviétique.

En cas de réussite, tous ceux de ton continent gagneront 2 points de pouvoir.

Objectifs personnels

- Tu dois maintenir ton pouvoir sur le continent Africain, le vote déterminant l'indépendance du continent Africain doit absolument être négatif.

La réalisation de ton objectif te rapportera 2 points de pouvoir.

- Joseph Ratzinger est un concurrent sérieux sur le plan religieux. Tu as même déjà entendu le Grand Parrain vouloir en faire le nouveau Pape. S'il y parvient, il y a fort à parier que tu perdras une grande partie de ton influence à son profit. Cela ne doit pas arriver.

La réalisation de cet objectif te rapportera 2 points de pouvoir supplémentaire.



- Ton pouvoir sur le continent américain te vient de la dévotion de George Bush. Tu ne dois pas le laisser tomber dans les griffes de Joseph Ratzinger et reprendre ta place en tant que dirigeant du continent américain.

Si Georges Bush demande à prendre la tête du continent américain, tu perdras 2 points de pouvoir.

Ton style

Tu es un prédicateur, donc un peu fou. Sinon tu aimes te balader en chemise décontracté / hawaïenne.

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

Évangéliser (3 PA)

Cette compétence te permet de donner un ordre à un autre joueur. Il faut tout d'abord prévenir l'organisateur que tu vas utiliser cette compétence, pour qu'il puisse surveiller que tu restes bien 2 minutes à discuter avec ta victime de la religion catholique, de tes activités, de la Bible, et ainsi éviter tout litige. Tu dois terminer ton discours par « C'est pour ça que Dieu veut ... » suivi de ton ordre. Attention à ne pas trop en demander. Par expérience ça ne marche plus à tous les coups si tu demandes à la personne d'agir directement contre elle-même ou ses objectifs.

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est comme ton père. Le même sang coule dans vos veines : celui de la réussite. Tu as une profonde admiration pour lui, cependant son âge avancé pourrait être une entrave à l'essor du Cartel. C'est pourquoi tu dois te faire reconnaître comme son successeur auprès des autres membres de l'organisation.

Le Conseiller (organisateur) : Il fut ton premier contact avec l'organisation. Il est le bras droit du Grand Parrain. Il connaît comme personne l'ensemble du Cartel. Il a la charge du déroulement des différentes assemblées car il est un personnage neutre et tiers par rapport aux continents. Son impartialité fait de lui un médiateur entre les différents groupes. C'est lui que tu dois contacter pour la tenue des Assemblées Générales Extraordinaires.

Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tout ce dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. Si en public tu condamnes ouvertement de telles pratiques, en privé tu ne dis jamais non à une de ses soirées.

Joseph Ratzinger : Il est sans conteste ta Némésis. Ton principal concurrent sur le marché de la foi chrétienne. Tu dois tout faire pour limiter son pouvoir et ainsi conserver le tien.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. On raconte que, lors d'une visite de chantier, un homme est tombé d'un échafaudage et est mort juste devant lui. Loin de s'en émouvoir, il a contourné le corps comme si c'était une simple flaque d'huile, et a tenu à continuer sa visite comme si de rien n'était. Cet homme n'a aucun dieu.

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. C'est ton jouet. Il ne peut pas prendre une décision sans te consulter et tu tiens à ce qu'il en reste ainsi. Tu perdras sans aucun doute la tête du continent si tu perdis son soutien.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. C'est toi.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. Ses yeux avides de profits semblent être aveugles à tout le reste.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. Il ne comprend que la force. Tu as l'habitude de le voir chez Silvio lors des soirées « bunga bunga ».

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. L'hindouisme est une religion puissante en Asie, cependant, la sous branche de l'Hindouisme que représente sa secte est très sous représentée. D'où lui vient son influence sur le gouvernement indien ? De plus Savitri Devi est morte en 1982. Et même si ce n'était pas le cas, elle aurait aujourd'hui 99 ans. Qui est donc cette pimbêche hérétique ?

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise.



SAVITRI DEVI

Nom : Devi (nom d'origine Portas)

Prénom : Savitri (prénom d'origine Maximiami)

Nationalité : Française de naissance, actuellement indienne

Religion : Hitlérienne et adorateur des asuras (branche de l'hindouisme)

Profession : Prêtresse, femme politique, mafieuse

Pouvoir au sein du Cartel : Religieux

Points de Pouvoir : 2



TON HISTOIRE

Tu es née à Lyon le 30 septembre 1905. Tu es issue d'un père italo-grec et d'une mère anglaise. Depuis l'enfance tu es une végétarienne convaincue ainsi qu'une opposante farouche au tabac et à l'alcool. Tu es également une farouche défenseuse des animaux. Tu te radicalises très tôt en politique. A l'âge de 12 ans, durant la première guerre mondiale tu traces des slogans hostiles aux alliés sur les murs de la gare de Lyon pour protester contre l'invasion illégale de la Grèce. Tu visites Jérusalem en avril 1929 où tu prends ouvertement parti pour les palestiniens contre ces « sales juifs ». Tu développes ensuite une forte sympathie pour Hitler que tu vois comme un homme travaillant pour son pays. Ce que tu aimes par-dessus tout c'est sa vision de la race humaine plaçant l'aryen au-dessus de tous. Cette vision est très proche du système de caste indien que tu apprends également à aimer.

A ta majorité, tu prends la nationalité grecque et tu y vis durant 2 ans. Durée pendant laquelle tu tenteras de convaincre tes compatriotes d'abandonner la religion chrétienne pour revenir au paganisme de leurs ancêtres. Finalement tu retourneras en France où tu passeras une licence de lettres en 1928 puis une licence de physique chimie en 1930. Le 1^{er} avril 1935 tu obtiens ton doctorat de lettres intitulé « La simplicité mathématique ».

En 1932 tu reçois l'héritage de ton père décédé et tu décides de t'installer en Inde. En 1939 tu te maries au brahmane (plus haute caste d'Inde) Asit Krihna Mukhrji et tu prends le nom hindou de Savitri Devi qui signifie déesse du soleil. Tu commences alors une guerre ouverte contre le christianisme et l'islam au profit de l'Hindouisme. Tu fréquentes les nationalistes hindous qui, face à ta véhémence, t'acceptent comme l'une des leurs. Tu soutiens également l'Axe Rome-Berlin-Tokyo et tu aides à faire passer des informations aux japonais. Hitler s'intéresse beaucoup à tes connaissances paganistes qu'il partage en secret pour ne pas perdre le soutien des catholiques. Dans le cercle fermé d'Hitler tu es surnommée la prêtresse d'Hitler. On dit qu'il ne prend aucune décision sans te consulter et qu'il lance des programmes de recherche ésotérique basés sur tes dires. Sans grand succès cependant.

Après la guerre, tu refuses de croire en la fin du national-socialisme et tu parcoures l'Europe à la recherche de chimères ésotériques. Fin 1945 tu te rends en Angleterre, en 1946 en France où tu en profites pour revoir ta mère. En novembre de la même année tu te rends en Islande que tu sillones jusqu'en fin 1947. Puis tu te rends de nouveau en Angleterre, en France, ainsi qu'en Norvège et en Suède. Face à tes échecs pour trouver

une relique de la mythologie Nordique tu décides, en désespoir de cause, de te rendre en Allemagne (en passant par le Danemark) où tu distribues 11 500 tracts à la gloire du nazisme.

Le 20 février 1949 tu es arrêtée et après un procès de 6 semaines tu es condamnée à 3 ans de prison ferme. Tu n'en feras que quelques mois. En effet tes amis radicaux contrôlent l'Etat indien et celui-ci fait pression sur l'Allemagne pour exiger ta libération. Tu es officiellement interdite de séjour sur le sol Allemand durant 5 ans mais tu y retournes en 1953 pour effectuer un pèlerinage sur les lieux saints du nazisme. Tous les anciens partisans du nazisme n'ont pas fui le pays et certaines instances gouvernementales sont toujours tenues par eux. Grâce à leur aide tu obtiens l'autorisation de rester dans le pays où tu reprendras tes recherches. Tu y découvriras que les asuras, démons opposés au Deva dans la mythologie Hindou sont en fait des esprits du paganisme Aryen arrivés en Inde lors d'une antique invasion Aryenne. Tu te décides de te lancer à leur recherche pour demander leur aide. Pour cela, tu retournes en Inde en mai 1957. En 1958 tu publies le livre « La foudre et le Soleil » à la gloire du nazisme.

A la suite à ton nouvel échec, tu retournes en France pour propager ta foi en le nazisme. De 1960 à 1970 tu es professeur à Lyon où tu aides à l'organisation des adorateurs du 3^{ème} Reich, en France comme en Inde. En 1970, profitant de ta retraite tu pars t'installer en Inde où tu fondes le WUNS (World Union of National Socialists) regroupant les groupuscules nazis du monde entier. Le but de l'organisation est de faire survivre l'idéologie, agrandir leur influence mais est également un moyen pour toi de poursuivre tes recherches ésotériques.

Finalement ta vie à la recherche des asuras porta ses fruits. En 1982, à 77 ans, dans un lieu connu de toi seule, tu finis par les rencontrer et vous scellâtes une alliance. Tu retournes alors auprès de tes fidèles, transcendée, ayant retrouvée le corps de tes 25 ans et dotée d'immenses pouvoirs. Ne pouvant justifier de ta nouvelle apparence devant le monde entier, tu organises ta propre mort.

De 1982 à aujourd'hui tu as utilisé tes pouvoirs de manière à te créer une immense armée de fanatiques partout à travers le monde. Même si tous ne le savent pas, grâce à des intermédiaires, tous les groupes néo-nazis sont sous ton commandement. Grâce à tes dons tu as également acquis un pouvoir total sur l'Inde. Tu es à l'origine des tensions entre l'Inde (principalement hindouiste) et le Pakistan (principalement musulman). Tu souhaites la guerre pour y écraser l'islam.

Selon les termes de ton alliance avec les asuras, si tu aides à leur dissémination à travers le monde et que tu restes le *fidèle des fidèles*, le jour où les puissants se réuniront, le jour où les morts seront éclipsés par l'orange, la force des asuras viendra en toi et viendra le temps d'un nouvel âge. Pour toi il ne peut s'agir que d'une chose, tu deviendras alors la dixième et dernière incarnation de Vishnu, ce qui te donnera la force d'imposer le National-Socialisme au monde, engendrant ainsi un nouvel âge d'or.

Ta participation au sein du Cartel

Tu es redescendue de la montagne des Asuras depuis seulement 24h lorsque tu es contactée par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeauté par un mafieux, le Grand Parrain, Tu te moques de lui avant de tenter de le posséder pour savoir ce qu'il sait. Cependant les asuras ne parviennent pas à entrer en lui et semblent même rejetés. Il sort alors un dossier, où tous les éléments de ta vie sont présents même les plus secrets. Il te parle de tous les résultats de tes recherches ainsi que l'origine de chacune de tes erreurs et de tout ce que tu sais sur les asuras. Il dispose d'un tel pouvoir sur toi que tu lui fais naturellement des excuses pour ne pas l'avoir pris au sérieux lui et son





organisation. Ceux à quoi il te répond que ce n'est pas son organisation, il est un simple conseiller, mais cela peut être en partie la tienne.

Cet homme va te proposer de rejoindre le Cartel. Tu acceptes, car il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommée responsable religieuse du continent Asie, ce qui comble tes espérances. Cette place va te permettre d'avoir entre tes mains les moyens pour réaliser tes objectifs.

Juste avant la soirée

Tu as pratiqué quelques exercices de yoga tantrique pour te relaxer et te concentrer. Tu as respecté les diverses règles brahmaniques pour être le plus pur et le plus parfait des avatars. Tu es prête pour l'union parfaite avec Vishnu.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- L'Europe et l'Amérique sont profondément implantées en Afrique, trop profondément pour vous laisser une place. Le seul moyen pour l'Asie de se couper une part du gâteau est de pouvoir négocier directement avec l'Afrique. Pour cela le continent doit être représenté au sein du Cartel. Il vous faut donc organiser un vote en ce sens et le remporter.

La réussite de cet objectif fera gagner 2 points de pouvoir à chaque membre du continent Asie.

- Signer un contrat pétrolier avec l'Europe. Un tel contrat vous permettrait de pouvoir faire pression sur l'Europe à l'avenir.

La signature d'un contrat d'approvisionnement en pétrole de l'Europe par la Russie fera gagner 2 points de pouvoir à chaque membre de l'Asie.

Objectifs personnels

- Ton objectif personnel est de permettre l'incarnation en toi de Vishnu au cours de cette AGO. Il faut que cet événement se déroule dans les meilleures conditions. Il est évident que les autres membres du Cartel n'ont pas à apprendre que tu es l'avatar de Vishnu, cet objectif ne doit être connu que des Asuras et de toi seulement.

La réalisation de cet objectif te fera gagner 20 Points de Pouvoir. Tu seras dans ce cas immortelle, omnipotente, omnisciente, le Brahman.

Ton style

Tu es un gourou hindou. Tu portes une grande robe, des bijoux ésotériques de toutes les couleurs et de toutes les formes. Mais surtout, tu portes au front le signe sacré des Asuras : U . Il doit faire au moins 5 cm sur 5 cm au maquillage noir.

Tu ne peux t'empêcher de parler de ta secte et surtout de développer ta théorie sur les Asuras. En gros, les Asuras sont des esprits très puissants qui vivent au sommet d'une montagne en Inde. Ces Asuras peuvent, s'ils le souhaitent (traduire : si tu le souhaites), s'incarner en une personne et lui faire acquérir de nombreux pouvoirs (faire reluire l'idée que les Asuras pourraient faire **augmenter le nombre de Points de Pouvoir** du joueur s'il acceptait l'expérience). A toi de développer des théories plus ou moins fumeuses liées à l'ésotérisme et à l'hindouisme. Ton but est vraiment de les convaincre de se laisser posséder.



Ce besoin d'en parler est plus fort que toi, il t'est induit par les asuras qui cherchent à occuper de nouveaux corps. Durant la soirée tu te dois de tenter de convaincre au moins 2 membres de se laisser posséder et d'en posséder au moins un. Avec son accord ou non.

Tu sais que les représentants des autres religions ne manqueront pas de tenter de faire passer les asuras pour des démons. Mais les asuras sont les asuras, ils n'ont rien à voir avec de vils démons !

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écouterait ce qui se dit pour toi et il viendrait te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

Possession par un Asura (2 ou 4 PA)

Il t'est possible d'invoquer un Asura. Il te faudra pour cela **psalmodier un chant mystérieux et sombre** pour que l'asura veuille bien se déplacer jusqu'à toi et surtout s'incarner dans ta victime. L'asura incarné apporte **2 Points de Pouvoir** à la victime mais en échange l'accable d'une malédiction, la malédiction des Asuras. La victime aura des maux de cœur et d'estomac pendant une heure. Mais surtout, il sera un parfait pantin entre tes mains, c'est-à-dire qu'il fera tout ce que tu lui diras de faire. Il est nécessaire de prévenir un organisateur avant d'utiliser cette compétence.

L'utilisation de la compétence vaut 2 PA si la victime est consentante.

L'utilisation de la compétence vaut 4 PA si la victime n'est pas consentante.

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : C'est le maître du Monde, l'incarnation du mafieux parfait. Il a toujours réussi à équilibrer les continents par sa diplomatie, son expérience et son charisme. Durant ces 22 dernières années que tu l'as côtoyé, il ne semble pas avoir vieilli davantage.

Le Conseiller (organisateur) : Il est très important, car il est le lien entre le Grand Parrain et les autres maîtres de Continent. L'âge avancé du Grand Parrain l'empêche de se déplacer et donc c'est à son Conseiller de coordonner le Cartel. C'est grâce à lui que tu as découvert le monde du Cartel. Lui aussi ne semble pas vieillir.





Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tout ce dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. Cet homme te dégoûte. Il est l'incarnation de *l'homme dans le temps* venu accélérer la décadence de ce monde.

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. C'est un homme de dieu ayant vu autrefois la grandeur du national-socialisme. Cependant, en opportuniste, il a retourné sa veste. Aujourd'hui c'est un ennemi.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. C'est un grand homme à la volonté inébranlable. Tu reconnais un peu d'Hitler en lui.

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. Son père a autrefois aidé le national-socialisme. Ce n'est pas un ennemi mais il est trop rattaché aux fausses croyances pour pouvoir devenir un allié.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. Il se prétend la voie d'un dieu qu'il méprise. Il sera sans doute facile de le manipuler pour qu'il aille dans ton sens. A condition que tu lui permettes de conserver ses faux semblants, évidemment.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. Tu ignores ce qu'il fait ici mais c'est un asura, tu en es sûre. Tu ne le trahiras pas.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. C'est un barbare qui se prend pour un conquérant. Il n'est pas très loin de Gengis Khan lui aussi (l'homme dans le temps). Son amitié avec Silvio ne t'étonne guère.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. C'est toi.

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise. Elle a su s'imposer dans un monde d'homme et ses croyances ne sont pas très loin de la vérité, sans l'être, et elle semble le ressentir. Ce serait une bonne chose de t'en faire une alliée.

SILVIO BERLUSCONI

Nom : Berlusconi

Prénom : Silvio

Nationalité : Italienne

Religion : Catholique

Profession : Homme d'affaires, homme de Médias, homme politique, mafieux

Pouvoir au sein du Cartel : Politique

Points de Pouvoir : 2



TON HISTOIRE

Tu es né à Milan le 29 Septembre 1936. Tu es issu d'une famille modeste. Ton père est employé de banque et ta mère est femme au foyer. Comme toutes les familles italiennes, tes parents sont très croyants. Tu fais donc ta scolarité dans un institut religieux. Ton intelligence te fait remarquer très vite par tes enseignants. Tu es un élève doué, cela te fait obtenir une bourse qui te permet d'entreprendre des études de droit. Tu sors de l'université de Milan avec une licence de droit en 1961.

Tu as plein d'idées, de projets mais il te manque une chose : l'argent. Tu vas participer de 1961 à 1979 à une société dans le bâtiment en tant qu'expert juridique. Cette société est en fait un paravent à une organisation mafieuse, ayant son capital en Suisse. Il s'agit en fait d'un moyen pour la mafia de blanchir son argent. Durant cette période, tu n'as jamais été remarqué par la Police. Cela te donne une grande notoriété au sein des différentes organisations du pays. Cette opération s'étant révélée fort lucrative, tu décides avec l'argent gagné de te lancer dans l'audiovisuel. Tu as deviné que l'avenir se trouvait dans les médias et leur contrôle. Ils sont un formidable outil de propagande. Tu vas créer un empire sous le nom de Telemilano. En 1976, cette société va acheter un grand nombre de chaînes privées disponibles sur le câble. Avec la fin du monopole d'Etat sur les ondes de télévision tu vas t'emparer d'un empire. En 1980, tu possèdes cinq chaînes de télévision privées et tu en contrôles une quinzaine d'autres sur l'ensemble du territoire italien. Mais ton empire s'étend aussi à la presse écrite et au football avec l'achat du club de foot le plus prestigieux d'Italie, le Milan AC. Le Football accroît considérablement ta popularité. Cette notoriété te permet bien sûr d'asseoir ton pouvoir au sein de la Mafia et permet ainsi l'expansion de la loge P6 dont tu fais partie. C'est une loge maçonnique qui regroupe des personnages influents (hommes politiques, hommes d'affaire, juges, et surtout mafieux). Elle est une partie intégrante du pouvoir, c'est une organisation qui a pour but d'assurer la pérennité de ses membres.

Tu es devenu l'une des personnes les plus influentes d'Italie, il te manque une chose : la réussite politique. Tu crées le groupe « Forza Italia » en 1994, c'est la consécration. Ton groupe obtient la majorité parlementaire et tu es ainsi nommé premier ministre, tu tiens entre tes mains le pays dans son entier. Lors de l'opération « mains propres », tu seras très peu inquieté par les investigations de la police italienne. En fait, tu es à l'origine de cette enquête, grâce à celle-ci les parrains les plus importants d'Italie sont arrêtés. Tu restes après cette opération de police le parrain le plus important d'Italie, tout en gardant une image "acceptable" devant la population.





Ta participation au sein du Cartel

Le jour de ta victoire, tu es contacté par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeautée par un mafieux, le Grand Parrain, tu le prends pour un rigolo, mais alors il sort un dossier, où tous les éléments de ta vie sont présents, même les plus secrets. Il dispose d'un tel pouvoir sur toi que tu lui fais naturellement des excuses pour ne pas l'avoir pris au sérieux lui et son organisation. Ceux à quoi il te répond que ce n'est pas son organisation, il est un simple conseiller, mais cela peut être en partie la tienne.

Cet homme va te proposer de rejoindre le Cartel. Tu acceptes, car il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommé responsable politique du continent européen. Cette place va te permettre d'avoir entre tes mains les moyens pour réaliser tes objectifs. Tu es l'homme de l'ombre, tu as un contrôle total sur le système politique européen, tous ses grands dirigeants sont devenus de simples pions entre tes mains.

Juste avant la soirée

Tu as participé à un congrès sur la puissance des différents types de supports média. Mais le point important fut la conférence sur les différents organismes chargés de la surveillance des différents outils de communication. Rick Warren était également présent.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- Vous voulez lancer votre propre satellite espion à usage économique. Pour cela, il vous faut le soutien du Cartel et donc obtenir la majorité des voix.

Cet objectif apportera 2 points de pouvoir à chaque membre du continent Europe.

- Selon la 3^{ème} véritable prophétie de Fatima, le mal viendra sur Terre durant l'assemblée des maîtres du monde, soit cette nuit. Il s'incarnera dans le fidèle des fidèles pour prendre possession du monde. Cela ne doit pas arriver. A n'importe quel prix.

Tous les membres du continent gagneront 2 points de pouvoir supplémentaires s'ils trouvent « le fidèle des fidèles » avant les autres.

Objectifs personnels

- Tu es certainement un coureur de jupon reconnu mais, à tes yeux du moins, le plus grand séducteur du monde. Tu veux plus de pouvoir au sein du Cartel et tu comptes bien utiliser tes talents pour séduire Zhang Yin ou Savitri Devi. Oui tu es déjà marié, mais ce n'est qu'un détail. Tes fiançailles avec l'une d'entre elles (qui doit être consentante) seront sans doute mises au vote. Si tu obtiens assez de soutiens tu pourras l'épouser.

L'annonce de vos futures épousailles te fera gagner l'équivalent de ses points de pouvoir (gain minimum de 2 points). Cependant « la fiancée » ne doit pas renoncer entre l'annonce de vos épousailles et le vote à ce futur mariage (30 min), sinon tu perdras 2 points de pouvoir. Oui, en politique, le ridicule tue.

- Ton pays, tout comme le reste de l'Europe est essentiellement chrétien et tu aurais bien besoin de redorer ton image. Il serait donc intéressant pour toi d'obtenir la bénédiction d'un haut membre de l'Eglise. Si Joseph Ratzinger pouvait décréter publiquement que tu es un *très bon chrétien* et te soutenir, voilà qui ferait très bien l'affaire. En plus ça ne manquerait pas de faire plaisir à la Mama.

Obtenir un tel accord avec Joseph Ratzinger te ferait gagner 2 points de pouvoir.

- Tu as pour ambition suprême de prendre la place du Grand Parrain. Le Grand Parrain est trop vieux pour diriger le Cartel correctement, il faut pour le Cartel un homme dynamique, influent et puissant comme toi. C'est à toi de reprendre les rênes du Cartel.

Pour concrétiser cet objectif, il faut avoir du pouvoir au sein du Cartel (c'est-à-dire un grand nombre de Points de Pouvoir ; mais combien ???).

Ton style

Distingué, tu attaches beaucoup d'importance à ton image. Tu ne prends aucune décision importante sans y avoir longuement réfléchi. Tu es l'archétype du Parrain avec les personnes qui connaissent ta véritable identité. Cela ne t'empêche pas d'être le plus grand organisateur d'orgies du continent. Cela te permet de contrôler les hommes influents, que tu rends sexuellement dépendants, en plus de ton plaisir personnel.

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisies de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

Séduction malsaine (2 PA)

Pour utiliser cette compétence tu dois au préalable prévenir un organisateur que tu comptes l'utiliser. Puis, passer environ 2 minutes à charmer ta victime, lui parler, te montrer sympathique. Ensuite un organisateur ira voir ta victime pour lui expliquer qu'elle ne peut plus dire du mal de toi pendant une heure. Si on en dit devant elle, elle devra prendre ta défense. Les membres du cartel

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est comme ton père. Le même sang coule dans vos veines : celui de la réussite. Tu as une profonde admiration pour lui, cependant son âge avancé pourrait être une entrave à l'essor du Cartel. C'est pourquoi tu dois te faire reconnaître comme son successeur auprès des autres membres de l'organisation. Cela dit ça fait 10 ans que tu fais partie du Cartel et en 10 ans, il ne semble pas avoir pris une ride de plus, il s'accroche le papy.

Le Conseiller (organisateur) : Il fut ton premier contact avec l'organisation. Il est le bras droit du Grand Parrain. Il connaît comme personne l'ensemble du Cartel. Il a la charge du déroulement des différentes assemblées car il est un personnage neutre et tiers par rapport aux continents. Son impartialité fait de lui un médiateur entre les différents groupes. C'est lui que tu dois contacter pour la tenue des Assemblées Générales Extraordinaires. (Lui aussi ne semble pas vieillir.)





Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. C'est toi.

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. Tu t'en fous un peu mais tu tiens à rester dans ses bonnes grâces. Ça fait plaisir à la Mama et il faut toujours faire plaisir à sa Mama.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Ce type, ce n'est pas un tendre, lors d'une visite de chantier, un homme est tombé d'un échafaudage et est mort juste devant lui. Il a contourné le corps comme si c'était une simple flaque d'huile. Ça fait des années que tu essaies de le tenir par les couilles. Mais comme pour le Grand Parrain, ça n'a pas l'air de fonctionner. Sont-ils humains ?

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. Son fils est l'actuel président des USA. Mais personne n'est dupe sur celui qui tire véritablement les ficelles. Tu as rarement vu un type aussi con que son fils.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. Tu l'aimes bien celui-là. C'est peut-être un bondieusard mais il sait s'amuser. Il lui arrive régulièrement de se rendre à tes petites soirées.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. Il ne semble utiliser son pouvoir que pour accroître ses profits. Il ne regarde même pas les nénés des femmes que tu ramènes. Il doit être gay.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. Lui aussi ce n'est pas un tendre. Avec lui il faut que ça saigne. Cependant c'est un ami et il sait se détendre quand il faut. Bien qu'il ne crache pas sur la chair fraîche, il aime également beaucoup les combats de chiens.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. Ça fait 10 ans que tu la connais et elle n'a pas pris une ride. Elle est mignonne la jeunette. Complètement barrée mais mignonne. Cependant tu ne vois pas comment la jouvencelle pourrait avoir été la prêtresse d'Hitler.

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise.

VLADIMIR POUTINE

Nom : Poutine

Prénom : Vladimir

Nationalité : Russe

Religion : Catholique Orthodoxe

Profession : Homme d'affaires, homme de Média, homme politique, mafieux

Pouvoir au sein du Cartel : Politique

Points de Pouvoir : 4



TON HISTOIRE

Tu es né à Leningrad le 7 octobre 1952. Tu es issu d'une famille pauvre. Tes parents étaient des ouvriers issus du monde paysan. Tu as grandi dans le communisme et tu t'enorgueillis d'avoir eu un grand-père qui fut le goûteur de Lénine, puis de Staline. Ton intelligence te fait remarquer très vite par tes enseignants, tout particulièrement par le recteur de ton université, Anatoli Sobtchak. Anatoli fait partie de ceux qui prônent un Etat fort, il pense qu'il faudrait une dictature militaire pour diriger la Russie et a de nombreux contacts au sein du KGB. Tu es un élève doué, cela te fait obtenir une bourse qui te permet d'entreprendre des études de droit. Tu sors de l'université de Leningrad avec une licence de droit en 1975.

Après tes études tu rentres sur les conseils de ton mentor au KGB. Grâce à son soutien, tu montes rapidement les échelons. En 1985 tu es le lieutenant-colonel Vladimir Poutine et le second de ton mentor qui dirige le département des affaires étrangères. Vous ne supportez pas la politique de Gorbatchev qui, selon vous, courbe l'échine devant les américains. En 1991, tu profitas des tumultes provoqués par une tentative de coup d'Etat contre Gorbatchev pour éliminer tes opposants au sein du KGB et en prendre le contrôle.

En 1995 ton mentor, Anatoli Sobtchak, te nomme président de la section locale du NDR (parti politique le plus puissant en Russie à l'époque). Grâce à ce poste tu vas commencer à étendre ton pouvoir politique.

C'est alors que tu fis la connaissance de Boris Eltsine. Boris était alors le chef d'une puissante organisation mafieuse Russe. Il s'était hissé à cette place par la force, seule méthode qu'il n'ait jamais su employer. Il avait fait son entrée dans la politique grâce à Gorbatchev qui était son ami d'enfance et était désormais le président de Russie depuis 1991. Tu deviens rapidement un proche de cet homme et en 1997 tu deviens même son vice-président. Boris n'était pas des plus intelligents et ne respectait que la force, il devint rapidement ta marionnette. Grâce à la guerre en Tchétchénie et les massacres que tu y fis perpétrer tu gagnas rapidement son admiration et discréditas celui qui devait être son successeur, Sergueï Stepachine. En 1999 tu deviens à la fois président de la Russie et dirigeant de la mafia Russe. Désormais tu diriges le pays politiquement et économiquement, tu as également de forts intérêts économiques à l'internationale que tu fais fructifier grâce au KGB. Tu utilises ta position pour abattre tous les autres groupes mafieux du pays et t'ériger en seul maître ainsi que pour prendre possession de tous les marchés d'importances que tu convoites.





Ta participation au sein du Cartel

Le jour de ta nomination à la présidence (26/03/2000), tu es contacté par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeauté par un mafieux, le Grand Parrain, tu te sens insulté d'être contacté pour rejoindre une organisation alors que tu diriges déjà ce que tu penses être la plus puissante organisation mafieuse du monde, mais alors que tu commences à le menacer, il sort un dossier, où tous les éléments de ta vie sont présents même les plus secrets. Il continue en sortant tout un dossier sur toutes tes affaires en cours même les plus secrètes. Il dispose d'un tel pouvoir sur toi que tu lui fais naturellement des excuses pour ne pas l'avoir pris au sérieux lui et son organisation. Ceux à quoi il te répond que ce n'est pas son organisation, il est un simple conseiller, mais cela peut être en partie la tienne.

Cet homme va te proposer de rejoindre le Cartel. Tu acceptes, car il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommé à la tête du continent Asie. Cette place va te permettre d'avoir entre tes mains les moyens pour réaliser tes objectifs. Tu cherches la domination totale sur tout le territoire de l'ex-URSS, tu aimerais devenir le nouveau Staline.

Juste avant la soirée

Tu as fait lyncher un journaliste qui s'apprêtait à faire un article peu flatteur sur ta personne.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- L'Europe et l'Amérique sont profondément implantées en Afrique, trop profondément pour vous laisser une place. Le seul moyen pour l'Asie de se couper une part du gâteau est de pouvoir négocier directement avec l'Afrique. Pour cela le continent doit être représenté au sein du Cartel. Il vous faut donc organiser un vote en ce sens et le remporter.

La réussite de cet objectif fera gagner 2 points de pouvoir à chaque membre du continent Asie.

- Signer un contrat pétrolier avec l'Europe. Un tel contrat vous permettrait de pouvoir faire pression sur l'Europe à l'avenir.

La signature d'un contrat d'approvisionnement en pétrole de l'Europe par la Russie fera gagner 2 points de pouvoir à chaque membre de l'Asie.

Objectifs personnels

- Tu veux le contrôle de la Crimée pour pouvoir installer une force militaire marine au cœur de la mer noire. Cependant pour cela il te faut la victoire de Viktor Ianoukovytch à la présidence de l'Ukraine. Tu dois organiser un vote pour que le Cartel accepte de truquer les élections en sa faveur.

La réalisation de cet objectif te fera gagner 2 points de pouvoir.

- Au sein du Cartel le président de la Russie est maître de continent alors que ce n'est pas le cas pour l'Amérique. Tu apprécies particulièrement cela et tu ne tiens pas à ce que ça change.

Si lors du décompte final George Bush n'est pas maître de continent tu gagneras 1 point de pouvoir supplémentaire, à condition bien sûr que tu sois toi-même maître de continent à ce moment-là.

Ton style

Tu es d'apparence quelqu'un de froid et tu ne supportes pas que l'on s'oppose à toi. Tu veilles toujours personnellement à détruire ce qui s'oppose à ta suprématie. Tu es cruel, parfois sanguinaire mais pour toi se sont des choses obligatoires lorsqu'on veut se maintenir au pouvoir. Tu veilles à garder la forme et fais du sport. Tu t'enorgueillis de tenir l'alcool. Il t'est arrivé d'inviter certains de tes « pairs » à boire avec toi (refuser serait une grave insulte) pour obtenir l'ascendant psychologique sur eux.

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

Menacer (2 PA)

Tu peux utiliser ton autorité pour intimider d'autres personnages. Pour utiliser cette compétence, il te faut t'adresser à ta cible et « jouer » le méchant. Une intimidation réussie te permet d'exiger la vérité à une question ou de contraindre ta cible à te céder un indice. Cette réponse ou cet indice seront fournis dans une pièce à part et non devant tout le monde.

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est comme ton père. Le même sang coule dans vos veines : celui de la réussite. Tu as une profonde admiration pour lui, cependant son âge avancé pourrait être une entrave à l'essor du Cartel. C'est pourquoi tu dois te faire reconnaître comme son successeur auprès des autres membres de l'organisation.

Le Conseiller (organisateur) : Il fut ton premier contact avec l'organisation. Il est le bras droit du Grand Parrain. Il connaît comme personne l'ensemble du Cartel. Il a la charge du déroulement des différentes assemblées car il est un personnage neutre et tiers par rapport aux Continents. Son impartialité fait de lui un médiateur entre les différents groupes. C'est lui que tu dois contacter pour la tenue des Assemblées Générales Extraordinaires.

Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tout ce dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. C'est un bon compagnon qui se fout de ce que peuvent dire les américains.





Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. Aucun intérêt.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. On raconte que, lors d'une visite de chantier, un homme est tombé d'un échafaudage et est mort juste devant lui. Loin de s'en émouvoir, il a contourné le corps comme si c'était une simple flaque d'huile, et a tenu à continuer sa visite comme si de rien n'était. Enfin un homme digne de commander.

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. Il méprise ton pays, il se croit supérieur comme s'il avait gagné une guerre contre toi. Il faut lui rabattre son caquet.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. C'est un bouffon mais il tient George Bush et le tire vers le bas. Rien que pour ça tu l'apprécies et tu souhaiterais qu'il conserve son influence. Tu l'as déjà vu lors de parties fines chez Silvio.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. Il devient un peu trop puissant à ton goût...

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. C'est toi.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. Tu te foutais complètement du mysticisme hitlérien. Les vaincus n'ont rien à apprendre. Du moins le pensais-tu. Ses pouvoirs sont bien réels et ils t'attirent autant que tu t'en méfies.

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise. Elle croit sans doute être devenue ton égal. Elle ferait bien de ne pas oublier qui est le maître.

ZHANG YIN

Nom : Yin

Prénom : Zhang

Nationalité : Chinoise

Religion : Taoïste

Profession : Femme d'affaires, mafieuse

Pouvoir au sein du Cartel : Économique

Points de Pouvoir : 2



TON HISTOIRE

Tu es née en 1958 dans la province de Guangdong à Shaoguan en Chine. Tu es l'aînée d'une famille de 8 enfants. Ton père est un officier de l'armée populaire chinoise ainsi qu'un membre des bâtons rouges au sein de la Triade. En 1985, tu es contactée par le maître des encens qui te demande de te rendre à Hong Kong. Tu rentres dans « l'éventail du papier blanc » organisme de la triade chargé des affaires financières. Tu as pour mission de monter une entreprise pour blanchir l'argent de la Triade. Étant un membre de l'éventail du papier blanc tu trouves amusant de monter une entreprise de recyclage de papier.

Ton entreprise va étonnamment bien marcher. Rien de plus logique vu qu'elle te sert pour blanchir l'argent de la triade. Mais tu vas aller plus loin pour pouvoir sans cesse justifier plus de blanchiment. Tu vas créer une filière aux États-Unis chargée d'acheter du papier brouillon. Désormais ton entreprise permet également de faire circuler des capitaux en toute légalité dans le monde entier. Cela te permet d'obtenir une place de premier ordre au sein de « l'éventail du papier blanc ». Tu en profites pour faire rentrer ton père et tu lui confies le contrôle d'une entreprise de sidérurgie dans le Guangdong. En 1990, tu te maries avec Chung Nam, le dirigeant de la triade aux États-Unis. Grâce à son appui et à tes actions tu finis par prendre le contrôle de la triade à la mort du précédent dirigeant. En tant que dirigeante de la grande triade, tu disposes de plus de 50 000 hommes sous tes ordres.

Tu traverses depuis peu une crise religieuse. Toi et ton mari, vous êtes tenté par le baháisme (*Wikipédia est ton ami*).

Ta participation au sein du Cartel

A la mort du précédent dirigeant de la triade, tu es contactée par le « Conseiller », il te propose de participer à une organisation chapeauté par un mafieux, le Grand Parrain. Lorsque tu apprends que ton prédécesseur en faisait partie, tu acceptes. Il te propose de participer à un pouvoir de domination mondiale. Tu es nommée responsable économique du continent Asie.





Juste avant la soirée

Tu as participé à la Conférence consultative sur la politique du peuple chinois. Bien que ton rôle au sein du Cartel soit économique, tu sais que ton entrée dans la politique du pays pourrait t'aider à augmenter encore les profits de la triade.

TES OBJECTIFS

Objectifs du Continent

- L'Europe et l'Amérique sont profondément implantées en Afrique, trop profondément pour vous laisser une place. Le seul moyen pour l'Asie de se couper une part du gâteau est de pouvoir négocier directement avec l'Afrique. Pour cela le continent doit être représenté au sein du Cartel. Il vous faut donc organiser un vote en ce sens et le remporter.

La réussite de cet objectif fera gagner 2 points de pouvoir à chaque membre du continent Asie.

- Signer un contrat pétrolier avec l'Europe. Un tel contrat vous permettrait de pouvoir faire pression sur l'Europe à l'avenir.

La signature d'un contrat d'approvisionnement en pétrole de l'Europe par la Russie fera gagner 2 points de pouvoir à chaque membre de l'Asie.

Objectifs personnels

- Vladimir Poutine pense que la Russie est tout, il méprise la Chine. Tu te dois de lui montrer à quel point il te sous-estime. Tu dois prendre la tête du continent Asie.

La réalisation de cet objectif te fera gagner 2 points de pouvoir.

- La Chine est le plus grand des pays mais tu dois admettre qu'il est en retard dans pas mal de domaines par rapport aux autres pays. Mais tu peux changer cela. Tu dois installer un programme espion dans l'ordinateur du Cartel, tu auras ainsi accès à toutes ses informations.

Tu dois passer au total 60 min en salle informatique durant la soirée ou 30 min d'affilée à installer le logiciel (ou le temps de remplir une grille de mot mêlés).

La réalisation de cet objectif te fera gagner 2 points de pouvoir.

- Tu veux asseoir la domination de la Chine sur l'Europe. Pour cela tu dois signer un traité d'échanges commerciaux avec Pehr Gyllenhammar.

La signature d'un tel traité te fera gagner 2 points de pouvoir.

Ton style

Tu attaches beaucoup d'importance à ton image, tu tiens à incarner la femme du XXI^{ème} siècle ainsi que la réussite chinoise. La Chine a été longtemps esclave de l'Europe, en cette heure de crise économique, tu comptes bien inverser les choses. L'Europe appartiendra bientôt à la Chine, et plus précisément à la triade dont tu es le maître absolu. Tu es une grande fan de l'époque Ming. Tu possèdes une impressionnante collection d'objets de cette époque.

TES COMPETENCES

Fouiller une pièce (1 PA)

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester 3 min dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille.

Espionnage (1 PA)

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 min supplémentaires en échange d'un autre PA.

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est la seule personne que tu considères comme au-dessus de toi. Tu as une profonde admiration pour lui, il est sacré. Cela fait 14 ans que tu fais partie du Cartel et il n'a pas pris une ride de plus, il doit être sous la protection de Dieu.

Le Conseiller (organisateur) : Il fut ton premier contact avec l'organisation. Il est le bras droit du Grand Parrain. Il connaît comme personne l'ensemble du Cartel. Il a la charge du déroulement des différentes assemblées car il est un personnage neutre et tiers par rapport aux continents. Son impartialité fait de lui un médiateur entre les différents groupes. C'est lui que tu dois contacter pour la tenue des Assemblées Générales Extraordinaires. Lui aussi n'a pas vieilli.

Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant aux politiciens tout ce dont ils ont besoin pour assouvir leurs plus viles pulsions. Bref, c'est un porc.

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. C'est un homme de Dieu et à ce titre tu le respectes. Mais ton respect ne va pas plus loin.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. On raconte que, lors d'une visite de chantier, un homme est tombé d'un échafaudage et est mort juste devant lui. Loin de s'en émouvoir, il a contourné le corps comme si c'était une simple flaque d'huile, et a tenu à continuer sa visite comme si de rien n'était. Il existerait donc homme plus monstrueux que Vladimir ?





Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. Beaucoup (qui ne connaissent pas le Cartel) le considèrent comme le maître du monde. On en reparlera lorsque tu l'auras racheté.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. C'est un simple embobineur. Comment diable a-t-il obtenu sa place parmi vous ?

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier notamment dans ton beau pays où il marche sur tes plates-bandes et détruit les sols. De tous il est celui que tu crains le plus pour la chine.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. C'est un monstre qui cherche à écraser tout ce qu'il ne peut pas contrôler. Pour l'instant tu fais mine de te plier à sa volonté, mais tu comptes bien lui ravir sa place à cette assemblée.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. D'un côté elle semble plus proche de la Vérité que les deux autres curetons. D'un autre tu n'aimes pas qu'elle salisse à ce point l'hindouisme avec le nazisme. Tu sens quelque chose en elle de très puissant. Elle était déjà là lorsque tu es devenu membre du Cartel et en 14 ans elle n'a pas vieilli d'un poil. Quel secret se cache là-dessous ?

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est toi.

LES FICHES DES PNJ / ORGANISATEURS

Ces fiches sont surtout là pour aider les organisateurs à se mettre plus facilement dans la peau de leur personnage. Même si leurs fiches sont de même format que celles des joueurs, cela ne signifie pas qu'ils puissent le devenir. Le parrain est censé mourir bien trop tôt le Conseiller est censé avoir beaucoup trop peu de buts et d'esprit d'initiative pour que ce soit intéressant de les jouer.

Les PNJ sont :

- Le Grand Parrain (p.66)
- Le Conseiller (p.70)





LE GRAND PARRAIN (ORGANISATEUR)

Nom : Quesnay

Prénom : Pierre

Nationalité : Française

Religion : Le pouvoir

Profession : Maître du monde

Pouvoir au sein du Cartel : Absolu

Points de Pouvoir : un max



TON HISTOIRE

Tu es né en 1895 en France. Tu es le descendant de l'illustre François Quesnay qui a fondé la première école d'économie sous le règne de Louis XV, qui l'appelait son « penseur ». Son école s'appelait « l'école des physiocrates » mais ses détracteurs l'appelaient « la secte des économistes ». Peu de gens savent à quel point ils avaient raison. Il fut le premier à percevoir le pouvoir de l'économie à l'échelle macroscopique. D'une certaine manière il possédait le même pouvoir que toi, mais lui s'était arrêté à l'échelle nationale.

Grâce à ton illustre ancêtre, en 1926 on t'offre le poste de sous-directeur de la banque de France. Celle-ci est officieusement dirigée par un triumvirat : ton ancien professeur Charles Rist (sous-gouverneur), Emile Moreau (gouverneur) et toi-même. Mais cela ne te suffit pas. En 1929 en utilisant le plan « Young » (dette allemande) et la crise économique comme excuse tu crées à Bale ce qui est toujours aujourd'hui le centre du pouvoir mondiale : « La Banque des règlements internationaux ». Pour la première fois il existe un pouvoir supérieur aux Etats et reconnu par eux. Et tu en es le directeur général. Pour asseoir un peu plus ton pouvoir sur l'ensemble des nations tu proposes que la BRI (Banque des Règlements Internationaux) devienne le créancier de toutes les banques nationales. Cependant tu fus trahi par ton ancien professeur qui jalousait ton pouvoir désormais plus grand que le sien. Il réussit à convaincre les différents états que les solutions proposées par la BRI causeraient un grand préjudice au marché débiteur et au marché financier. Bref, ta proposition fut rejetée. Pour un temps seulement. Après avoir réussi à mettre Rist au placard, tu utilisas ton nouveau pouvoir pour créer la crise financière de 1931. Les états endettés n'eurent alors plus d'autre choix que d'accepter ta proposition. Après n'avoir cessé de creuser les dettes des Etats envers ton organisation jusqu'en 1933 te voilà, pour la première fois, maître du monde. Cependant ton « ami » Emile Moreau, dernier survivant du triumvirat jalousait ton pouvoir en secret. Le 9 septembre 1937 celui-ci t'invita dans sa résidence de Saint-Léomer où il t'assassina de ses propres mains, te noyant dans son étang. Oui tu es mort. Mais ton histoire ne s'arrête pas là. Où pouvait aller ton âme si ce n'est en enfer, toi qui n'avais jamais cherché qu'à dominer le monde ?

Tu fus gagné au jeu directement après ton arrivé par le grand intendant des enfers, le puissant roi Asmodée. Au vu de ton goût pour le pouvoir celui-ci décida de « t'épargner les souffrances éternelles de l'enfer ». Tu fus nommé au titre de « Boniche sous merde », si ce titre peut être traduit. Durant des années tu pus observer les princes démon rivaliser entre eux de fourberie pour le pouvoir tandis que tu leur servais à boire et qu'ils te pissaient dessus (certains trouvaient ça très amusant de pisser sur « le maître des hommes »). Mais

petit à petit tu appris à te rendre invisible et apprendre les secrets de ses puissants êtres. Voulant changer ta condition et ayant appris qu'un complot se fomentait contre Asmodée tu te permis de parler en sa présence, ce que tu n'avais jamais eu le droit de faire. Grâce à tes conseils Asmodée put retourner le complot à son avantage. Pour te remercier, il te nomma grand conseiller. Tu crus alors tes soucis terminés mais ce n'était en fait qu'un début. Aucun démon ne permettrait à un humain d'occuper un tel poste, et il le savait. De plus ce poste n'était qu'un titre, pas une fois ton avis ne fut demandé. De toute manière tu étais bien trop occupé à déjouer les complots qui se tramaient sans cesse contre toi et les multiples tentatives d'assassinat. S'il est difficile de survivre dans un monde où tous veulent votre destruction imaginez qu'en plus chacun d'eux est suffisamment puissant pour vous broyer rien que par la pensée. Asmodée s'amusait de te voir ainsi torturé et pariait sur les manières que tu trouverais pour échapper un temps de plus à l'inéluctable. Cette période fut la plus horrible de toute ton existence. Mais tu n'abandonnas jamais. De complot en complot, de torture en torture tu utilisas ton titre comme tout ce qui était à ta disposition pour acquérir de nouveaux pouvoirs, pour devenir plus fort. Cependant une chose t'inquiétait plus que les autres, Asmodée allait finir par se lasser de tes facéties, il commençait à être irrité par ta puissance croissante. Il te fallait agir et agir vite si tu voulais encore éviter ta destruction finale. Utilisant tes nouveaux pouvoirs, tu parvins à localiser un faible démon en train d'être invoqué sur le plan terrestre. Tu parvins juste à temps pour l'occire et prendre sa place. Arrivé sur terre tu arrachas la gorge de tous les cultistes présents de manière à ne laisser aucun témoin. Tu appris alors que tu étais désormais en 1950, ton calvaire avait duré 13 ans.

Pendant ce temps Emile avait pris les choses en main et avait confié les rênes de ton organisation à une de ses marionnettes, Roger Auboin. Après avoir retrouvé Emile tu lui fis part de ton mécontentement. Ne pouvant pas prendre le risque que celui-ci rencontre Asmodée à son tour tu ne te contentas pas de lui donner la mort, tu détruisis littéralement son âme et tu fis, non moins littéralement, de Roger Auboin ta marionnette grâce à tes dons obtenus en enfer. Tu redevins par la même occasion le maître du monde que tu n'aurais jamais dû cesser d'être. Tu contrôles désormais la BRI en changeant en pantin tous les nouveaux directeurs généraux que tu fais nommer.

Cependant une chose t'obsède désormais, tu as besoin d'un second mais comment être sûr de ne pas être trahi une nouvelle fois ? Tu as passé les 10 années suivantes à utiliser tes dons d'alchimie pour créer le second parfait, « le Conseiller ». Tu crées un corps parfait doté d'immenses pouvoirs, dans lequel tu inséras une âme artificielle, une âme tronquée. Une âme dotée de grandes capacités de raisonnement mais dépourvue de la moindre ambition personnelle.

Tu as régné durant de nombreuses années mais tu as dû faire face aux limites de ton pouvoir. En effet celui-ci n'est pas aussi absolu que tu le voudrais et contrôler plus d'une marionnette à la fois te fatigue trop. C'est pourquoi tu as eu l'idée de créer le « Cartel », une organisation mafieuse regroupant les hommes les plus influents du monde sous ton joug. Aujourd'hui la première génération de membres s'en est allée, regrettant sans doute leur vie en enfer. La seconde les a remplacés. Tous jalouent ton pouvoir mais tu as su les occuper, les poussant à se concurrencer les uns les autres. Le « Conseiller » sert d'intermédiaire, ce qui te rend intouchable. Tu es désormais le véritable maître du monde. Cependant une autre ombre se mêle au tableau. Tes pouvoirs ont pu ralentir ton vieillissement mais tu n'as jamais pu parfaitement l'arrêter. Tu vieillis inexorablement un peu plus chaque jour (109 ans déjà !). Le jour où tu devras rendre des comptes à Asmodée approche. L'idée te terrifie mais l'idée qu'il puisse ne rien rester de toi te terrifie encore plus. Tu veux que ton association te survive mais tu ne la légueras qu'au meilleur. A ta mort, ils devront se battre pour l'avoir. Ton Conseiller sera l'arbitre de cette lutte.





Juste avant la soirée

Tu as passé ta journée en compagnie du Conseiller à discuter des moyens d'améliorer le pouvoir du Cartel.

TES OBJECTIFS

Maintenir ton pouvoir sur les membres de ton organisation et veiller à ce que les règles que tu as établies soit bien respectées.

Jouer au mieux ta mort l'instant venu.

Ton style

Tu es un dirigeant de l'ancienne époque pour qui le respect importe beaucoup. Tu as du mal avec tous ces nouveaux irrévérencieux. Seul le comportement de Zhang Yin te convient. Tu ne parviens pas à te sortir de la tête l'idée de retourner bientôt en enfer, ce qui te donne un air sombre en toute occasion. Tu es également quelqu'un de très secret. Personne ne connaît ton véritable nom, ta véritable identité. Tu tiens à être identifié uniquement comme « le Grand Parrain ».

TES COMPETENCES

Tu es immunisé contre tous les pouvoirs de tes invités. Cependant tu restes sensible à ce qui peut normalement tuer un homme (coup de couteau, poison, ...).

LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est le maître absolu du « Cartel ». C'est toi.

Le Conseiller (organisateur) : Il est ta plus grande création, un être humain artificiel, tout puissant et dévoué.

Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant au politicien tous ceux dont ils ont besoin pour assouvir leur plus vile pulsion. C'est un euphémisme que de dire qu'il les tient par « les couilles ».

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. Il croit vraiment en Dieu mais c'est son pouvoir sur les catholiques du monde entier qui t'importe. Après si cet imbécile croit que la canonisation peut le sauver de l'enfer, c'est son problème.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. Il est partisan du retour à l'esclavage. Tu es bien placé pour savoir que l'on peut faire apprécier ses chaînes à un serviteur mais peut être va-t-il un peu trop loin.

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. C'est un catholique convaincu. Il pourrait être responsable de continent s'il ne se faisait pas si facilement manipuler par les religieux. Après tout, tant que tu peux l'utiliser, c'est son problème.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. Il ne croit pas en Dieu mais il croit qu'il est facile de manipuler le monde en prétendant parler avec lui. Et le pire... c'est qu'il a raison.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. C'est un Bidel du nom de Kabeleth. Un démon omnibus par le profit. Cela le rend facilement manipulable. C'est une bonne acquisition pour le Cartel.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. Un homme qui ne sait que gouverner par la violence. Pour lui les profits sont secondaires au pouvoir. L'inverse de Grant en somme.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. Elle est habitée par une myriade de démons mineurs dont elle tire son pouvoir. Mais est-ce elle qui contrôle les démons ou l'inverse ? De toute manière cela n'a pas d'importance, qui que ce soit qui domine, elle te sert et elle le fait bien.

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise. Elle est de l'ancienne école. Contrairement aux autres, elle a su conserver son sens de l'honneur.



LE CONSEILLER (ORGANISATEUR)

Nom : Le conseiller

Prénom : aucun

Nationalité : Aucune

Religion : Le Grand Parrain

Profession : Conseiller, bourreau, homme à tout faire

Pouvoir au sein du Cartel : Second du grand parrain

Points de Pouvoir : aucun



TON HISTOIRE

Tu n'es pas un être humain ordinaire. Tu n'es pas né d'un père et d'une mère. Tu n'as jamais grandi d'un centimètre. Tu es né tel que tu es et tel que tu seras sans doute toujours. Le Grand parrain t'a insufflé la vie pour que tu aies l'immense honneur de le servir. Ta création l'a tenu occupé durant 10 années. C'est en 1960 que tu as commencé ton service. Tu veilles à sa sécurité et à ce que sa volonté soit respectée de tous. Ton maître a monté une organisation dans le but de dominer le monde, le « Cartel ». Et il y est parvenu. Mais conserver un tel pouvoir est ardu. Pour cela il ne peut faire confiance qu'à toi et tu le sers du mieux que tu le peux.

Au fil des années tu as vu le Grand Parrain périr, ce qui t'as rempli peu à peu d'angoisse. Un mal ronge ton maître et tu n'y peux rien. Ce mal, c'est le temps. Celui-ci ne semble pas avoir d'influence sur toi. Ou alors il est si faible que tu ne l'as encore jamais perçu. Un jour ton maître t'a annoncé la terrible nouvelle, un jour viendra où la mort l'emportera. Cette nouvelle fut un terrible choc pour toi. Non seulement tu ne pouvais éternellement réussir la mission pour laquelle tu as été créé, mais en plus tu te retrouveras sans maître à servir. Pour la première fois de ta vie, tu fus pris de panique. Heureusement ton maître dans sa grande bonté t'a accordé une ultime mission. Sachant que la mort ne l'épargnera pas éternellement il a organisé avec toi sa succession. Selon les critères que vous avez choisis, tu devras, le moment venu, nommer le plus influent de ses vassaux à la tête du Cartel et le servir avec la même diligence jusqu'à ce que la mort le rattrape à son tour. Et ainsi de suite jusqu'à la fin des temps ou que la mort te rattrape.

La dernière fois que le Grand Parrain est intervenu en dehors des murs de sa forteresse remonte à 1979. Depuis il ne sort plus pour économiser ses forces. En effet, entre ses murs son vieillissement est fortement ralenti grâce à des sortilèges qu'il a jadis lancés. Tu es désormais ses jambes, ses yeux et ses oreilles. Tu as personnellement effectué le recrutement de chacun des membres actuels du Cartel. Depuis ton maître est devenu très mélancolique. Angoissant le jour de sa mort. Tu es son seul contact ce qui l'a conduit à te considérer plus comme un ami que comme un valet. Il t'a confié son véritable nom, son histoire (voir fiche perso Grand Parrain), ainsi que sa crainte de retourner aux enfers. Sans le savoir il a créé, pour la première fois, une grande peur en toi. Ton maître pourrait continuer à exister sur un plan où il aurait grand besoin de toi après sa mort. Cependant tu ne pourras pas le rejoindre à cause de la mission qu'il t'a confiée au sujet de sa succession. Tu lui as proposé de te donner la mort le jour de la sienne pour tenter de le rejoindre dans

l'au-delà mais il a refusé. Il ne pense pas qu'une âme artificielle puisse aller en enfers et il a besoin de toi ici pour veiller sur son organisation après sa mort. Soit, tu veilleras sur son organisation jusqu'à ce que la mort t'emporte. Mais si cela s'avère possible, tu souhaiterais bien le rejoindre en enfer par continuer à le servir.

Tu t'es renseigné sur l'enfer. Le meilleur moyen d'y pénétrer est de mourir après avoir commis de grand péché. C'est pour t'en garantir une place que tu t'es rendu en 1990 au Nigeria en compagnie de Pehr Gyllenhammar. Là-bas tu as massacré tout un village d'Ogoni à main nu, femmes comme enfants. Cependant tu ne sais pas si cela est suffisant, cela a fait sourire Pehr, ce n'est pas vraiment la réaction que tu attendais. Cependant tu as peur que cette initiative de ta part déplaise au Grand Parrain, c'est pour cela que tu as conclu un pacte avec Pehr Gyllenhammar. Il ne devra jamais parler de cela à qui que ce soit et en échange tu doubleras sa voie lors de certain vote important. Tu as utilisé un sort que le Grand Parrain t'a appris pour t'assurer qu'il ne te trahira pas. S'il devait en parler, il décèdera avant même d'avoir eu le temps de prononcer un mot.

Nous sommes aujourd'hui le 1^{er} novembre 2004 est tu t'apprête à recevoir les dirigeants du Cartel pour la réunion bimensuelle.

Juste avant la soirée

Tu as passé ta journée en compagnie du Grand Parrain à discuter des moyens d'améliorer le pouvoir du Cartel.

TES OBJECTIFS

Protéger la vie du Grand Parrain et veiller à ce que le règlement du Cartel soit respecté.

A la mort du Grand Parrain, veiller à ce que la fin de la réunion se déroule comme prévu et nommer le nouveau Grand Parrain en fonction de l'influence de chacun des joueurs.

Ton style

Tu es le conseiller. Le bras tout puissant du Grand Parrain, l'expression de sa volonté. Tu ne fais rien sans qu'il ne t'en ait donné l'ordre. Aucune insulte ne pourrait t'atteindre mais tu sais que t'insulter c'est insulter indirectement le Grand Parrain, par conséquent, tu ne saurais le tolérer. Mais tu n'agiras jamais en l'encontre de la volonté du Grand Parrain, et donc, du règlement. De plus tu sais que le Grand Parrain est un homme qui aime le secret. Tu ne révéleras donc rien sur son passé et tu ne diras également rien sur le tien à moins d'y être véritablement obligé (ce qui est très peu probable au vu de tes compétences).

TES COMPETENCES

Tu es immunisé contre tous les pouvoirs des invités. De plus ton corps est spécial. Bien que tu puisses saigner, seule une forte explosion serait susceptible de te blesser véritablement. Tu disposes d'une force et d'une vitesse surhumaine. Tu es également insensible à la douleur et aux poisons. Tu ne cherches pas à montrer tes pouvoirs mais tu ne cherches pas vraiment à les cacher non plus.

Tu es l'exécuteur du Grand Parrain, la seule arme autorisée lors des réunions des dirigeants du Cartel. Si quelqu'un est condamné à mort c'est toi qui t'en chargeras. De manière violente et sale (arrachage de tête, démembrement ou autre).





LES MEMBRES DU CARTEL

Sommet

Grand Parrain (organisateur) : Il est le maître absolu, ton créateur. Tu lui voues une fidélité sans borne. Tu ne te vois pas vivre sans avoir à suivre ses ordres.

Le Conseiller (organisateur) : Il est le Conseiller du Grand Parrain. C'est toi.

Europe

Silvio Berlusconi : Il est le responsable politique de l'Europe. Il est parvenu à contrôler le monde politique du vieux continent en fournissant au politicien tous ceux dont ils ont besoin pour assouvir leur plus vile pulsion. C'est un euphémisme que de dire qu'il les tient par « les couilles ».

Joseph Ratzinger : Il est le responsable religieux de l'Europe. Il croit vraiment en Dieu mais c'est son pouvoir sur les catholiques du monde entier qui justifie sa présence ici et non sa dévotion.

Pehr Gyllenhammar : Il est le maître du continent ainsi que le responsable économique de l'Europe. Il est le fondateur de la table ronde des industriels. Il est partisan du retour à l'esclavage. Tu es bien placé pour savoir que l'on peut faire apprécier ses chaînes à un serviteur mais de simple humain sont-ils des esclaves dignes de ce nom ?

Amérique

George Bush : Il est le responsable politique de l'Amérique. C'est un catholique convaincu. Il pourrait être responsable de continent s'il ne se faisait pas si facilement manipuler par les religieux. Après tout, tant que cela convient au Grand Parrain.

Rick Warren : Il est le maître du continent ainsi que le responsable religieux de l'Amérique. Il ne croit pas en dieu mais il croit qu'il est facile de manipuler le monde en prétendant parler avec lui. Et le pire... c'est qu'il a raison.

Hugh Grant : Il est le responsable économique de l'Amérique. Il est également le président de Monsanto. Les ramifications de son entreprise sont présentes dans le monde entier. C'est un Bidel du nom de Kabeleth. Un démon omnibus par le profit. Cela le rend facilement manipulable.

Asie

Vladimir Poutine : Il est le maître du continent ainsi que le responsable politique de l'Asie. Un homme qui ne sait que gouverner par la violence. Pour lui les profits sont secondaires au pouvoir. L'inverse de Grant en somme.

Savitri Devi : Elle est le responsable religieux de l'Asie. Elle est habitée par une myriade de démons mineurs dont elle tire son pouvoir. Mais est-ce elle qui contrôle les démons ou l'inverse ? De toute manière cela n'a pas d'importance, tant qu'elle sert les intérêts de ton maître.

Zhang Yin : Elle est le responsable économique de l'Asie. C'est la femme la plus puissante de Chine. Non seulement elle possède un vaste empire industriel mais elle est aussi la dirigeante incontestée de la mafia chinoise. Contrairement aux autres, sa dévotion envers le Grand Parrain semble sincère.

LES INDICES

Les différents indices référencés ci-dessous sont obtenable par les joueurs en dépensant 1 PA pour fouiller la pièce indiquée. Ils doivent être distribués dans l'ordre. La première fois qu'une pièce est fouillée, donnez l'indice 1 et la seconde fois l'indice 2. Si une pièce est fouillée plus de deux fois, prenez le PA au joueur pour représenter le temps de fouille et annoncez-lui qu'il n'a rien trouvé d'intéressant. Cela peut paraître frustrant pour le joueur mais le nombre de PA donné à chaque joueur prévoit le fait que quelques-uns seront dépensé en vain. La cuisine ne contient rien d'intéressant hormis l'émetteur que Pehr ferait mieux de récupérer dès le début du jeu. La salle de réunion ne comporte rien d'intéressant et ne peut pas être fouillée.

Règle optionnelle : Si un joueur demande à fouiller une pièce ne comportant plus d'indice, indiquez-lui que la pièce semble avoir été largement fouillée et proposez-lui de fouiller une autre salle sans perte de PA supplémentaire. Si la seconde salle indiquée est également vide, une perte d'un PA sans indice en contrepartie s'applique.

IMPORTANT : L'indice « Découverte logiciel Zhang Yin » ne peut pas être obtenu par la fouille. Il est obtenu automatiquement pas Zhang Yin si elle parvient à installer son logiciel espion. De même l'indice « Les prophéties de Fátima » ne peut être obtenu par la fouille. Il n'en existe qu'un unique exemplaire détenu par Joseph Ratzinger au début du jeu.

Bureau du parrain

- Indice 1 : Rapport de Maitre Lambert au Grand Parrain (p.74)
- Indice 2 : Page de texte sur les Démons annotée (p.75)

Salle Amérique

- Indice 1 : Discussion entre Étoile dorée et « The Abel K » (p.76)
- Indice 2 : Rapport du CCC (p.77)

Salle Asie

- Indice 1 : Mail maitre Vicelard (p.78)
- Indice 2 : Livre de Savitri Devi (p.79)

Salle Europe

- Indice 1 : Rapport de la DGSE (p.81)
- Indice 2 : Rapport Bill Gates sur l'église (p.82)

Salle informatique

- Indice 1 : Mail Grand Parrain / Bill Gates (p.83)
- Indice 2 : Discussion Grand Parrain / Conseiller (p.84)
- Spécial : Découverte logiciel Zhang Yin (p.85)

Cuisine

- L'émetteur (à fabriquer avant le jeu)

Autre

- Les prophéties de Fátima (p.86)



RAPPORT DE MAITRE LAMBERT AU GRAND PARRAIN

Maître,

J'ai fait les recherches que vous m'avez demandé au sujet de cette bague que l'on vous aurait récemment offerte. Il s'avère que cette bague date de l'époque « Ming ». Sa valeur s'estime à plusieurs centaines de millions de dollars.

Cette pièce a d'ailleurs été vendue récemment pour plus de 385 000 000\$. La personne qui vous l'a offerte doit sans aucun doute vous tenir en très haute estime.

Vous assurant ma parfaite dévotion,

Maître Lambert

PAGE DE TEXTE SUR LES DEMONS ANNOTEE

Bidels

Les Bidels forment une race de démons qui, malgré leur nature exécrationnelle, ont survécu aux rituels d'exécration du moyen-âge pour s'adapter au monde contemporain. Ces êtres retors ont la faculté de prendre l'apparence d'hommes d'affaires et de cadres supérieurs d'entreprises dynamiques, entreprenants et performants. Mais sous le masque de la réussite et de l'excellence se dissimule une créature tyrannique et perverse, dont les seules motivations sont l'accumulation de richesse matérielles et l'annihilation physique, psychologique, mentale et s'ils le peuvent, spirituelle de leurs collègues qui, refusant d'être dupes, résistent à leur manipulation malhonnête et omettent de leur servir les basses flatteries qu'ils réclament.

Les Bidels considèrent en effet toute manifestation de liberté d'autrui et de libre pensée comme un affront personnel qu'ils sont bien décidés à faire payer très cher, n'hésitant pas à jouer d'armes viles telles que le mensonge, l'espionnage et la calomnie. Lorsque leur nature scélérate se trouve être démasquée par l'une de leurs victimes, ils montrent leur vrai visage de démons hideux, bas et vulgaires, et entrent dans une fureur démoniaque qui les poussent à hurler tels des possédés pour tenter de déstabiliser leur proie. Hélas ! Les Bidels sont rarement démis de leurs fonctions, car ces démons sont la coqueluche des actionnaires et des comités de directions de grandes multinationales.
(Edouard Brasey)

Je suis curieux de savoir si Kabeleth hurlerait également ? Lui qui est généralement si peu démonstratif.

Asuras

Les asuras sont des êtres démoniaques dans la mythologie de l'hindouisme. Ils sont aussi appelés : Rakshasas. Ils sont des esprits opposés aux Deva (parfois appelés Sura) : les divinités hindoues.

L'histoire se répète, comme toujours elle sert le mal sans le savoir.



RETRANSCRIPTION DES MESSAGES ECHANGES ENTRE ÉTOILE DOREE ET « THE ABEL K »

(E) Le corps a été incinéré et la pièce nettoyée. Le laveur de carreaux ayant été témoin de la scène a subi le même sort. Au cas où il y aurait eu d'autres témoins de la scène tous les messages de la police datant du 17 février 1991 ont été supprimés.

Je sais que vous me payez assez cher pour ne pas poser de question mais je doute que la disparition d'un cadre de Monsanto passe inaperçu.

(T) Vous avez raison, je vous paie assez cher pour que vous ne posiez pas de question.

RAPPORT DU CCC (COMITE CONTRE LE CARTEL)



Sujet : Rapport du CCC (Comité Contre le Cartel)

Un de nos honorables citoyens dont le nom doit rester secret jusqu'à résolution de l'enquête nous a appris l'existence d'une organisation secrète ayant pour but la domination mondiale. Cette histoire serait sans doute une farce si cet individu ne nous avait pas donné des preuves solides sur leur existence et leurs agissements.

Selon les renseignements qu'il nous a diffusé, ces individus sont tous coupables d'association de malfaiteurs, crimes contre l'humanité, usage de faux, délit d'initié, actes de barbarie et j'en passe.

Notre indicateur prétend avoir infiltré cette organisation dans le but de recueillir les informations nécessaires à son démantèlement et il pense pouvoir bientôt être en mesure d'en prendre le contrôle.

D'après notre accord, en échange de son immunité, il nous donnera toutes les informations concernant l'intégralité des malversations, fraudes, localisation de capitaux, et exactions des membres de cette organisation. Au vu des premiers documents, si cette opération réussie, ce sera la plus grande réussite de l'histoire de la lutte contre le crime.

Ne pouvant prendre aucun risque dans cette enquête, une fois n'est pas coutume, ce document ne sera signé que des initiales des membres de la commission dont notre illustre citoyen fait partie.

A. A. ; A. E. ; I. A. ; H. G. ; P. G. ; R. W. ; S. S. ; T. E. ; V. P.



MESSAGE DE MAÎTRE VICELARD

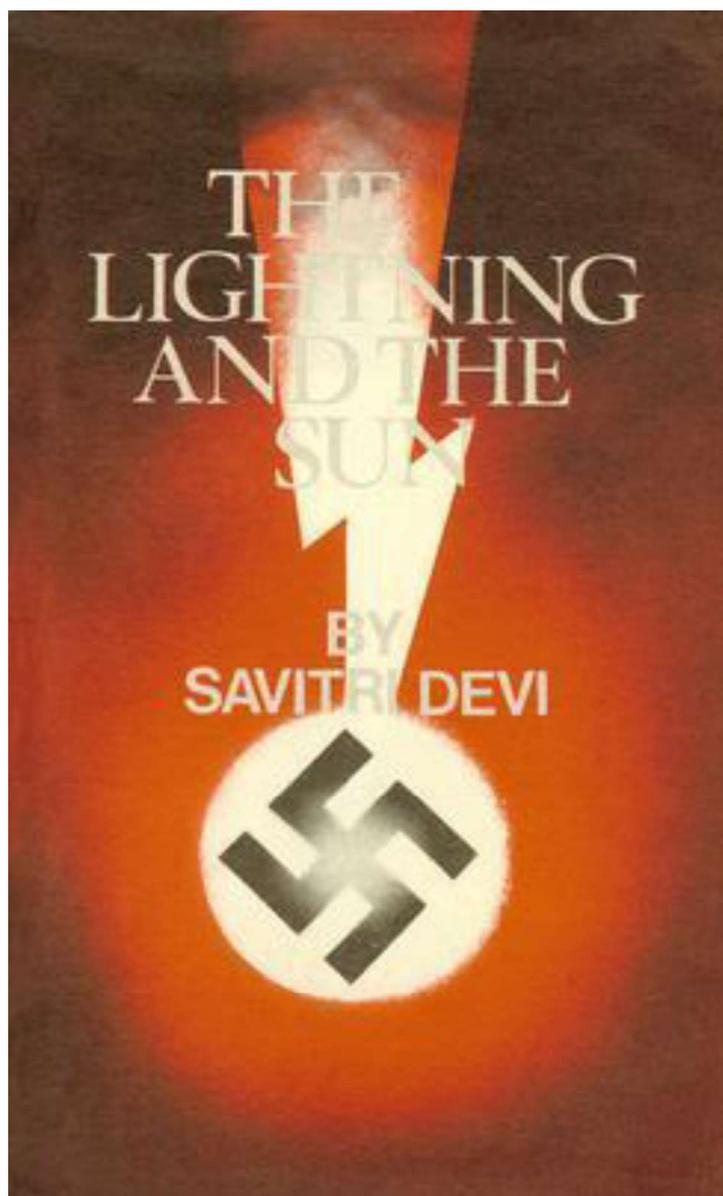
De Maitre.Vicelard@jachete.com

A Zhang.Yin@Jenculemondeetjaimeça.com

A propos de la bague Ming que vous vouliez que j'achète pour vous, malheureusement je n'ai pas été en mesure de remporter l'enchère malgré les 300 millions de dollars que vous m'aviez attribué pour cela.

C'est un européen qui a remporté l'enchère. Malheureusement je n'ai pas été en mesure d'obtenir son nom.

LIVRE DE SAVITRI DEVI



La foudre et le soleil

La foudre et le soleil (1958) est un livre écrit par Savitri Devi Mukherji qui expose sa philosophie de l'histoire avec sa critique du monde moderne. Le livre est célèbre pour son allégation selon laquelle Adolf Hitler était le neuvième avatar du dieu hindou Vishnu. Cette pensée se recoupe avec celle de Miguel Serrano, à l'époque ambassadeur du Chili.

La différence entre les deux étant que Savitri Devi considère comme logique la défaite du nazisme et la fin d'Hitler. *...son heure n'a pas encore sonné ; quand il a pris le pouvoir, le cycle n'était pas arrivé à son terme, aussi un mouvement victorieux ne pouvait se produire pour remonter le courant de la décadence. Hitler était dramatiquement prédestiné à l'échec, parce que l'heure de la fin du Kali-Yuga n'avait pas encore sonné...* Dans ce sens, son interprétation cyclique est correcte.





Le Führer, s'étant fondé sur la cyclogie fabriquée par Hörbiger, et ne correspondant pas à celle traditionnelle, a peut-être cru en la possibilité d'une victoire finale en accord avec les lois cycliques du cosmos que Hörbiger se vantait d'avoir découvertes. Mais ce n'était que calculs erronés.

Pendant pour Savitri Devi le rôle d'Hitler était de préparer le terrain à la dernière incarnation de Vishnu par la création du national-socialisme.

Dans *The Lightning and the Sun*, Savitri Devi Mukherji tente de tisser le national-socialisme en vue cyclique de l'histoire, en faisant valoir que le temps commence avec un âge d'or et se désintègre progressivement à travers un âge d'argent et un âge du bronze pour finir en Kali Yuga ou Dark Age. Elle élucide son concept de « L'homme dans le temps », « Hommes au-dessus du Temps » et « Hommes contre le temps » à l'aide, respectivement, de la vie de Gengis Khan, Akhenaton, et Adolf Hitler.

Gengis Khan est utilisé comme un exemple « d'homme dans le temps » représenté par la foudre (destructrice) et favorise la décomposition historique. Akhenaton est utilisé pour illustrer "l'homme au-dessus du Temps", représenté par le soleil (affirmation de la vie créative) et cherche à transcender le processus de décomposition historique. Adolf Hitler est utilisé pour illustrer "l'homme contre le Temps" représenté à la fois par la foudre et le soleil (puissance destructrice exploitée à des fins d'affirmation de la vie) et de chercher à lutter contre la pourriture historique en utilisant des méthodes moyenâgeuses et violentes pour atteindre un état d'âge d'or de l'existence. Dans le dernier chapitre du livre, Savitri Devi élargit encore sur son point de vue cyclique de l'histoire et fait valoir que, à la fin de l'âge des ténèbres, Kalki apparaîtra au sein du « *fidèle des fidèles* » et engendrera l'avènement d'un nouvel âge d'or.

Ce livre, commencé en 1948, achevée en 1956, est d'abord publié en 1958 à Calcutta, elle a dit qu'il pourrait être décrit comme une réponse personnelle aux événements de 1945 et des années suivantes. « *Il est dédié à la personne semblable à un dieu de notre temps ; l'Homme contre le Temps, le plus européen de tous les temps ; le soleil et la foudre, Adolf Hitler, comme un hommage de l'amour indéfectible et fidélité, pour toujours et à jamais.* »

RAPPORT DE LA DGSE



DGSE

DIRECTION GÉNÉRALE DE LA SÉCURITÉ EXTÉRIEURE

Sujet : Étude de l'impact de l'espionnage économique effectué par le gouvernement des Etats-Unis d'Amérique.

A ce jour, tous les gouvernements font de l'espionnage économique et nous ne sommes pas en marge sur ce domaine. Cependant, étant donné leurs satellites d'espionnage les américains ont largement pris le dessus. Récemment nous avons raté une grosse vente de Mirages. Malgré le fait que la transaction devait rester secrète, les américains ont découvert cette transaction et en ont profité pour faire une meilleure offre.

D'après notre étude, nous perdons 2 milliards de chiffre d'affaire par an à leur profit. Les pertes sont encore plus grandes pour l'Allemagne. Au total cela représente une perte pour le continent européen de plusieurs dizaines de milliards d'euros.

Face à ces faits, il semble évident que nous devons nous équiper de notre propre réseau d'espionnage. Les moyens de la France pour un tel réseau restent limités, il serait donc intéressant d'établir ce réseau au niveau Européen. L'Angleterre s'est déjà prononcé contre ce projet mais les autres pays ne semblent pas y être opposés. Il ne manque plus que l'accord des hauts dirigeants pour lancer le projet.

La table ronde des industriels européens s'est également proposée de financer le projet dans son intégralité. La confirmation de cette offre pourra sans aucun doute lancer le projet. Le contraire pourrait clairement l'enterrer. La balle est dans leur camp.

Pierre Brochand

Directeur de la DGSE



RAPPORT BILL GATES SUR L'ÉGLISE

De Bill.Gates@Cartel.com

A TheBigBoss@Cartel.com

Objet : Rapport sur d'éventuelles présences démoniaques au sein de l'église

Comme vous me l'avez demandé j'ai recherché toutes les traces de démons au sein de l'église. Comme vous vous en doutiez cette institution a été un de leurs repères privilégiés. Certains d'entre eux, notamment les Borgia, ont même été Papes. L'apogée de leur présence semble avoir été atteint lors de l'âge d'or de l'inquisition et semble diminuer petit à petit depuis au profit du monde de la finance. Cependant de nouveaux cas sont encore découverts tous les mois.

L'évêque Tarcisio Bertone directement sous les ordres de Joseph Ratzinger, dirige actuellement un ordre secret ayant pour but d'identifier les démons au sein de l'Eglise et de les éliminer. Malgré leur efficacité, je ne saurais dire s'il cherche réellement à détruire toute trace démoniaque au sein de l'église ou s'il ne s'occupe pas uniquement des démons refusant de leur offrir leur appui. De même je suis incapable de vous dire si les dirigeants de cet ordre secret, ou du moins en partie, ne sont pas eux-mêmes des démons.

MAIL GRAND PARRAIN / BILL GATES

De TheBigBoss@Cartel.com

A Bill.Gates@Cartel.com

Mon cher Bill, une fois de plus je tiens à vous remercier d'avoir truqué les élections pour permettre la victoire de Georges. Cependant je tiens à vous rappeler que je vous ai mis en contact avec lui uniquement dans ce but et que vous ne devez travailler que pour moi. En effet, je trouve assez suspect la facilité avec laquelle Georges trouve les informations dont il a besoin sans le réseau d'espionnage que nous avons mis en place.

Si je devais avoir la preuve ou le témoignage que vous lui remettez des informations sans mon aval, cela pourrait avoir de graves conséquences pour vous comme pour lui. Évidemment cela dépasse largement votre éventuelle nomination en tant que responsable de continent.



DISCUSSION GRAND PARRAIN / CONSEILLER

G.P. Je m'interroge sur la loyauté effective des membres du Cartel, cela ne m'étonnerait pas d'être victime d'une tentative de meurtre d'ici peu.

C. Pour ma part, malgré toutes les précautions que nous prenons dans ce sens, je m'étonne que certains n'aient pas déjà essayé. Pensez-vous à quelqu'un en particulier ?

G.P. Je soupçonne fortement Silvio, d'eux tous il est sans conteste celui qui semble avoir les dents les plus longues. De plus, depuis peu, il a arrêté d'essayer de m'entraîner dans ses soirées « bunga bunga ». Je le soupçonne de préparer quelque chose.

C. Ils ont tous les dents longues. Dans le cas contraire, ils n'auraient jamais atteint leurs positions et ils n'auraient aucune utilité. Silvio est sans doute le plus retord mais je pense que le meurtre serait plus la manière de faire de Vladimir. Pour lui, un changement de dirigeant doit se faire dans le sang, sinon le nouveau dirigeant sera toujours considéré comme une marionnette de l'ancien.

De toute manière nous avons tout prévu dans le cas de cette éventualité. Il est inutile de se faire plus de mauvais sang.

G.P. Comme toujours vous avez raison... Je compte sur vous pour organiser la nomination de mon successeur lorsque l'heure sera venue.

DECOUVERTE LOGICIEL ZHANG YIN : MAIL GRAND PARRAIN / BILL GATES / GEORGE BUSH

De Bill.Gates@Cartel.com

A George.Bush@Cartel.com

Monsieur Bush bonjour,

Comme vous pouvez le lire, il semblerait que le Grand Parrain nourrit de sérieux doutes à mon égard. Je me sens donc dans l'obligation de vous rappeler d'être extrêmement discret lors de nos conversations téléphoniques ou échange de mails. J'espère que vous êtes parfaitement conscient de tous les risques que je prends pour vous et que vous ne m'oublierez pas lorsqu'une place se libérera au sein du Cartel.

De TheBigBoss@Cartel.com

A Bill.Gates@Cartel.com

Mon cher Bill,

Une fois de plus je tiens à vous remercier d'avoir truqué les élections pour permettre la victoire de Georges. Cependant je tiens à vous rappeler que je vous ai mis en contact avec lui uniquement dans ce but et que vous ne devez travailler que pour moi. En effet, je trouve assez suspect la facilité avec laquelle Georges trouve les informations dont il a besoin sans le réseau d'espionnage que nous avons mis en place.

Si je devais avoir la preuve ou le témoignage que vous lui remettez des informations sans mon aval, cela pourrait avoir de graves conséquences pour vous comme pour lui. Évidemment cela dépasse largement votre éventuelle nomination en tant que responsable de continent.





LES PROPHÉTIES DE FATIMA

Les prophéties de Fátima sont trois révélations qui auraient été adressées en 1917 par la Vierge Marie sous son nom de Notre-Dame de Fátima à Lúcia dos Santos et ses cousins Jacinta et Francisco Marto dans la petite ville de Fátima au Portugal. On parle communément des trois secrets de Fátima, mais il s'agit en fait des trois parties d'une unique révélation donnée le 13 juillet 1917 et que la Vierge Marie aurait demandé de ne pas divulguer immédiatement. Les deux premières parties ont été révélées en 1942.

La première partie est une vision de l'enfer

Première Prophétie de Fatima.

La première fut la vision de l'Enfer. Notre-Dame nous montra une grande mer de feu, qui paraissait se trouver sous la terre et, plongés dans ce feu, les démons et les âmes, comme s'ils étaient des braises transparentes, noires ou bronzées, avec une forme humaine. Ils flottaient dans cet incendie, soulevés par les flammes, qui sortaient d'eux-mêmes, avec des nuages de fumée. Ils retombaient de tous côtés, comme les étincelles retombent dans les grands incendies, sans poids ni équilibre, avec des cris et des gémissements de douleur et de désespoir qui horrifiaient et faisaient trembler de frayeur. Les démons se distinguaient par leurs formes horribles et dégoûtantes d'animaux épouvantables et inconnus, mais transparents et noirs. Cette vision dura un moment, grâce à notre bonne Mère du Ciel qui auparavant nous avait prévenu, nous promettant de nous emmener au Ciel. Autrement, je crois que nous serions morts d'épouvante et de peur.

La deuxième partie enseigne comment sauver les âmes de l'enfer et comment obtenir la paix. Cette partie concerne la Russie.

Deuxième Prophétie de Fatima

Vous avez vu l'enfer où vont les âmes des pauvres pécheurs. Pour les sauver, Dieu veut établir dans le monde la dévotion à mon Cœur immaculé. Si l'on fait ce que je vais vous dire, beaucoup d'âmes seront sauvées et on aura la paix. La guerre va finir. Mais si l'on ne cesse d'offenser Dieu, sous le pontificat de Pie XI en commencera une autre pire encore. Lorsque vous verrez une nuit illuminée par une lumière inconnue, sachez que c'est le grand signe que Dieu vous donne, qu'il va punir le monde de ses crimes par le moyen de la guerre, de la faim et des persécutions contre l'Église et le Saint-Père. Pour empêcher cette guerre, je viendrai demander la consécration de la Russie à mon Cœur immaculé et la communion réparatrice des premiers samedis. Si on accepte mes demandes, la Russie se convertira et on aura la paix ; sinon elle répandra ses erreurs à travers le monde, provoquant des guerres et des persécutions contre l'Église. Les bons seront martyrisés, le Saint-Père aura beaucoup à souffrir, diverses nations seront détruites. À la fin, mon Cœur immaculé triomphera. Le Saint-Père me consacrera la Russie, qui se convertira, et il sera concédé au monde un certain temps de paix. Au Portugal se conservera toujours le dogme de la Foi.

La troisième partie a officiellement été révélée en 2000.

Troisième Prophétie de Fatima

Après les deux parties que j'ai déjà exposées, nous avons vu sur le côté gauche de Notre-Dame, un peu plus en hauteur, un Ange avec une épée de feu dans la main gauche ; elle scintillait et émettait des flammes qui, semblait-il, devaient incendier le monde ; mais elles s'éteignaient au contact de la splendeur qui émanait de la main droite de Notre-Dame en direction de lui ; l'Ange, indiquant la terre avec sa main droite, dit d'une voix forte : "Pénitence ! Pénitence ! Pénitence !". Et nous vîmes dans une lumière immense qui est Dieu quelque chose de semblable, à la manière dont se voient les personnes dans un miroir quand elles passent devant, à un Évêque vêtu de Blanc, nous avons eu le pressentiment que c'était le Saint-Père.

Nous vîmes divers autres évêques, prêtres, religieux et religieuses monter sur une montagne escarpée, au sommet de laquelle il y avait une grande Croix en troncs bruts, comme s'ils étaient en chêne-liège avec leur écorce ; avant d'y arriver, le Saint-Père traversa une grande ville à moitié en ruine et, à moitié tremblant, d'un pas vacillant, affligé de souffrance et de peine, il pria pour les âmes des cadavres qu'il trouvait sur son chemin ; parvenu au sommet de la montagne, prosterné à genoux au pied de la grande Croix, il fut tué par un groupe de soldats qui tirèrent plusieurs coups avec une arme à feu et des flèches ; et de la même manière moururent les uns après les autres les évêques, les prêtres, les religieux et religieuses et divers laïcs, hommes et femmes de classes et de catégories sociales différentes.

Sous les deux bras de la Croix, il y avait deux Anges, chacun avec un arrosoir de cristal à la main, dans lequel ils recueillaient le sang des Martyrs et avec lequel ils irriguaient les âmes qui s'approchaient de Dieu.

Cette dernière partie a été, à juste titre, très contestée. En réalité, c'est ton protégé Tarcisio Bertone ainsi que Angelo Sodano qui l'ont écrite pour toi. Beaucoup trop de gens s'intéressaient à cette prophétie à l'époque et il était de plus en plus difficile de la cacher. Tu as donc décidé de leur en offrir une pour les calmer, ne pouvant donner la vraie à cause de son caractère apocalyptique et apostolique.

Voici la véritable troisième partie que tu te dois d'annoncer aujourd'hui lors de l'AGO.

Troisième Prophétie de Fatima

Mais la paix ainsi obtenue ne durera qu'un temps. Les hommes voraces, commanderont les terres qu'ils dévoreront sans jamais être rassasiés. Mais ils n'auront pas le temps de finir de dévorer le monde. Dans leur tanière de Paris, lorsque l'orange se lèvera sur l'Ukraine, le mal s'incarnera à nouveau, posant une nouvelle fois le pied sur terre. Il prendra possession des hommes par la peur et l'avarice. Les âmes pures quitteront alors cette terre laissant le monde aux mains du roi des damnés.

*Mais cela peut être évité. L'homme vorace de rouge vêtu doit être prévenu, il doit convaincre les hommes voraces que pire qu'eux il y a. Il doit les convaincre qu'ils doivent chasser le mal avant que tout soit dévoré. Oui, le **fidèle des fidèles** doit être trouvé et les âmes vicieuses devront alors l'entourer et psalmodier mon nom pour soumettre le mal et le chasser, avant que leur roi ne soit.*

Evidemment, il est possible que les membres du Cartel n'apprécient pas d'être appelés les hommes voraces. Libre à toi d'en révéler le moins possible. Tant que ta mise en garde est entendue.

Aujourd'hui, jour de l'AGO, la révolution orange a commencé en Ukraine. Tout laisse à présager que l'arrivée du mal est pour ce soir. A toi de trouver le *fidèle des fidèles* et l'exorciser.





LES AIDES DE JEU POUR LES ORGANISATEURS

Comme leur nom l'indique, les documents suivants sont des aides de jeux pour les organisateurs. Il est conseillé à chaque organisateur de conserver les trois premiers sur soi lors de la partie. Cependant afin d'éviter de s'embrouiller sur le décompte des points de pouvoir, il est conseillé de n'avoir qu'une seule fiche pour le décompte durant la partie.

La grille de mot mêlés est à remettre à Zhang Yin si elle tente d'installer son logiciel en une fois.

IMPORTANT : Ayez toujours ces fiches sur vous, elles ne doivent pas traîner là où des joueurs pourraient les voir.

- Programme de la soirée (p.91)
- Liste des objectifs (p.92)
- Les compétences (p.94)
- Décompte des points de pouvoir (p.96)
- La grille de mots mêlés (p.97)

PROGRAMME DE LA SOIRÉE

(Les heures sont données à titre indicatif)

17h : Début de la partie

Fouille des membres du Cartel.

Le Conseiller mène les membres dans les salles réservées aux Continents qui se trouvent au RdC. Chaque Continent a sa salle où les membres du Continent peuvent se réunir, discuter, se reposer et consulter leurs archives.

17h15 : Ouverture de l'**Assemblée Générale Ordinaire (AGO)** par le Conseiller.

Chaque Maître de Continent expose son rapport à l'Assemblée.

Le rapport américain (traître au sein du Cartel, George W Bush remplaçant)

Le rapport Européen (les prophéties de Fatima, lancement d'un satellite espion, Joseph Ratzinger nouveau pape)

Le rapport asiatique (entrée de l'Afrique au sein du Cartel, trucage les élections ukrainienne)

18h00 : Chaque membre du Cartel a le droit d'aller voir le Grand Parrain dans son Bureau. Ou de discuter entre eux sur les votes à venir.

19h15 : Vote sur le lancement d'un satellite Européen.

20h30 : Vote sur l'entrée de l'Afrique au sein du Cartel, fin des AGO.

Toutes les AG terminées : Si Savitri Devi vit toujours elle devient « Satan ». Elle s'assoit sur le siège du Grand Parrain et oblige tous les autres joueurs à se soumettre à sa toute-puissance.

00h15 : Fin de la partie.

Les AGE ne rentrent pas dans le timing car elles peuvent être demandées à n'importe quel moment. Pensez à décaler le planning en conséquence. L'heure du début est donnée à titre indicatif, vous pouvez commencer à l'heure que vous voulez mais prenez en compte que la murder dure un peu plus de 7h.





LISTE DES OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CONTINENT

Amérique

- Trouver le traître et l'éliminer. *2 pp*
- Empêcher l'Europe de signer un contrat pétrolier avec la Russie. *2pp*

Asie

- Le continent africain doit être représenté au sein du Cartel. *2 pp*
- Signer un contrat pétrolier avec l'Europe. *2 pp*

Europe

- Lancer votre propre satellite espion à usage économique. *2 pp*
- Trouver le fidèle des fidèles. *2pp*

OBJECTIFS PERSONNELS

George Bush

- Tu veux que ton fils te succède au sein du Cartel. *2pp*
- Bill Gates te fournit toutes les informations dont tu as besoin en échange d'une place au conseil. Personne ne doit connaître cet arrangement. *+ou- 2 pp*

Hugh Grant

- Signer un traité avec Pehr Gyllenhammar pour faire tomber toutes les lois retardant le développement des cultures OGM en Europe. *2 pp*
- Personne ne doit connaître ta vraie nature. *-1 ou -2 pp si échec*
- Prendre la tête du continent Amérique. *2 pp*

Joseph Ratzinger

- Georges doit prendre la place de maître du continent américain. *2 pp*
- Tu souhaites devenir le prochain pape. *2 pp*
- Tu dois trouver le fidèle des fidèles et l'exorciser. *2pp*

Pehr Gyllenhammar

- Tu ne dois pas être reconnu comme étant le traître. *2 pp or dead*
- Tuer le Grand Parrain. *2 pp or dead*

Rick Warren

- L'Afrique ne doit pas être indépendante. *2 pp*
- Joseph Ratzinger ne doit pas être le nouveau pape. *2 pp*
- Si Georges Bush demande à prendre la tête du continent américain, *-2pp*

Savitri Devi

- Devenir la dernière incarnation de Vishnu. *20 pp*

Silvio Berlusconi

- Se fiancer avec Zhang Yin ou Savitri Devi. *pp de la victime (gain minimum de 2 points) / -2pp si annulation*
- Se faire reconnaître par Joseph Ratzinger comme bon chrétien. *2pp*

Vladimir Poutine

- Pousser le Cartel à truquer les élections ukrainiennes. *2 pp*
- George Bush ne doit pas être maître de continent. *1 pp*

Zhang Yin

- Prendre la tête du continent Asie. *2 pp*
- Installer un programme espion dans l'ordinateur du Cartel. *2 pp*
- Signer un traité d'échanges commerciaux avec Pehr Gyllenhammar. *2 pp*



LES COMPETENCES (RESUME)

Connaître les compétences d'une personne (1 PA par compétence) [Hugh Grant]

Cette compétence permet de connaître les compétences de ta cible. *La ou les compétences révélées seront tirées au sort*

Corruption (1 PA) [Pehr Gyllenhammar]

Cette compétence permet, lors d'un vote, de doubler la valeur de ta voix. Il te suffit pour cela d'indiquer l'utilisation de cette compétence sur le papier utilisé pour le vote en y inscrivant le nom de la compétence.

Espionnage (1 PA) [OUVERT A TOUS]

Tu peux espionner une ou plusieurs personnes durant 3 min. Pour cela, prévient un organisateur de l'utilisation de cette compétence ainsi que le nom de la personne espionnée ou la salle. L'organisateur écoutera ce qui se dit pour toi et il viendra te faire un compte rendu par la suite. L'espionnage peut se poursuivre durant 3 minutes supplémentaires en échange d'un autre PA.

Évangéliser (3 PA) [Rick Warren]

Cette compétence te permet de donner un ordre à un autre joueur. Il faut tout d'abord prévenir l'organisateur que tu vas utiliser cette compétence, pour qu'il puisse surveiller que tu restes bien 2 minutes à discuter avec ta victime de la religion catholique, de tes activités, de la Bible, et ainsi éviter tout litige. Tu dois terminer ton discours par « C'est pour ça que Dieu veut ... » suivi de ton ordre. Attention à ne pas trop en demander. Par expérience ça ne marche plus à tous les coups si tu demandes à la personne

d'agir directement contre elle-même ou ses objectifs.

Exorciser (2 ou 4 PA) [Joseph Ratzinger]

Cette compétence te permet d'exorciser le démon de ta cible.

En dépensant 2 PA et en psalmodiant un Rituel d'exorcisme romain (on compte sur ton imagination), elle peut obliger un démon à prendre sa vraie forme ou chasser un démon du corps d'une personne.

Pour 4 PA tu peux réaliser le Grand Rituel d'exorcisme qui, théoriquement, doit en plus te permettre de rejeter « le fidèle des fidèles » en enfer. Du moins avant sa possession par Satan.

Fouiller une pièce (1 PA) [OUVERT A TOUS]

Pour fouiller une pièce, il te faudra aller voir l'organisateur et lui demander qu'il te donne un indice de la pièce (voir plan) que tu as choisi de fouiller. Tu devras rester quelques minutes dans une pièce neutre pour représenter le temps de fouille

Immunisation à la possession (gratuite)

[Hugh Grant]

En tant que démon tu ne peux pas être possédé.

Intimider (2 PA) [Pehr Gyllenhammar]

Tu peux utiliser ton autorité pour intimider d'autres personnages. Pour utiliser cette compétence, tu dois parler quelques instants avec ta cible des atrocités qui arrivent aux personnes qui s'opposent à toi. Tu peux ensuite exiger la vérité à une question ou contraindre ton interlocuteur à te céder un indice. Pour utiliser cette compétence tu dois être seul avec ton interlocuteur.

Menacer ; Intimider (2 PA)

[Vladimir Poutine]

Tu peux utiliser ton autorité pour intimider d'autres personnages. Pour utiliser cette compétence, il te faut t'adresser à ta cible et « jouer » le méchant. Une intimidation réussie te permet d'exiger la vérité à une question ou de contraindre ta cible à te céder un indice. Cette réponse ou cet indice seront fournis dans une pièce à part et non devant tout le monde.

Possession par un Asura (2 ou 4 PA)

[Savitri Devi]

Il t'est possible d'invoquer un Asura. Il te faudra pour cela psalmodier un chant mystérieux et sombre pour que l'asura veuille bien se déplacer jusqu'à toi et surtout s'incarner dans ta victime. L'asura incarné apporte 2 Points de Pouvoir à la victime mais en échange l'accable d'une malédiction, la malédiction des asuras. La victime puera de la bouche, aura des maux de cœur et d'estomac pendant une heure. Mais surtout, il sera un parfait pantin entre tes mains, c'est-à-dire qu'il fera tout ce que tu lui diras de faire pendant une heure. Il est nécessaire de prévenir un organisateur avant d'utiliser cette compétence.

La compétence vaut 2 PA si la victime est consentante.

La compétence vaut 4 PA si la victime n'est pas consentante.

Cette compétence ne fonctionne pas sur Hugh Grant et Joseph Ratzinger

Résistant à la possession (gratuite)

[Joseph Ratzinger]

En tant que Chasseur de démon tu ne peux pas être possédé. Mais une tentative te fait souffrir.

Révélations d'objectifs (1 à 4 PA)

[George Bush]

Cette compétence te permet de découvrir un ou plusieurs Objectifs de ta cible. Il suffit pour cela d'indiquer à l'organisateur le personnage victime de ta compétence et de rester 3 min au téléphone avec Bill Gates

Pour 1 PA, tu peux connaître un de ses objectifs.

Pour 2 PA, tu peux connaître deux de ses objectifs.

Pour 4 PA, tu peux connaître tous ses objectifs.

Les objectifs révélés seront tirés au sort.

Si la compétence est utilisée à 4PA :

« Pehr Gyllenhammar souhaite prendre la place du Grand Parrain. »

« Savitri Devi souhaite devenir la 10^{ème} incarnation de Vishnu »

« La personnalité d'Hugh Grant à littéralement changé en 1991 »

Satanique (gratuit)

[Hugh Grant]

En tant que sataniste, tu ne peux pas être évangélisé.

Séduction malsaine (2 PA)

[Silvio Berlusconi]

Pour utiliser cette compétence tu dois au préalable prévenir un organisateur que tu comptes l'utiliser. Puis, passer environ 2 minutes à charmer ta victime, lui parler, te montrer sympathique. Ensuite un organisateur ira voir ta victime pour lui expliquer qu'elle ne peut plus dire du mal de toi pendant une heure. Si on en dit devant elle, elle devra prendre ta défense.



DECOMPTE DES POINTS DE POUVOIR

George Bush	2						
Hugh Grant	2						
Joseph Ratzinger	2						
Pehr Gyllenhammar	4						
Rick Warren	4						
Savitri Devi	2						
Silvio Berlusconi	2						
Vladimir Poutine	4						
Zhang Yin	2						



GRILLE DE MOTS MELES

MOTS CACHES

Jeu crée par <http://nounoubri/cabrac.centerblog.net/>

Rayer dans la grille tous les mots de la liste ci-dessous. Ces mots sont toujours inscrits en ligne droite, horizontalement, verticalement ou diagonalement, à l'endroit ou à l'envers. Quand ce sera fait, il vous restera 7 lettres : assemblées, vous découvrirez le nom de l'oiseau, symbole de la paix.

S E R P E N T A I R E I V R E P E E E
 I T T E R E N N O D R A H C H L C T R
 R O N N M I L A N I N O X E R Y T I T
 L U G E A I R H B G A G N A G E U N S
 I R T L V R Z I A S O O H N N O A A O
 R N E O A E S B T I P N E N I C V E R
 E E U P T I L O P E G O O P I A C C I
 I A Q E T M G U P P B R R L C P A O N
 R U O C I A R L O U E G E O E O P R O
 T R R B L D E L E G R P U T P K U N C
 I U R E A A B M R I N C O D T H C E U
 U B E I C L E E V A A E H A R E I I A
 H U P P E O B E C L C A B E Z O N L F
 G Y G I S U U U M A H A L I V A M L E
 D A M R C E O C Z M E S A N G E A E E
 N N R O E T N C O A L C Y O N M C C T
 A I R L U T T T A U R L A L A P I H T
 L V S L E E I O I N O D O N P I C A E
 E E O E U Q T M I N A B T R A H E S V
 O R R C Q E U T G R E R A N I R E S U
 G O T O E E I I E C O L I B R I D E A
 R L A N G T S D N S E L L E C R A S F
 U L B D U S T U E L L E R E T R U O T
 E E L O O U A E B R O C A R D I N A L
 A R A R R E L L E D N O R I H E R O N

AIGLE
 AIGRETTE
 ALAPI
 ALBATROS
 ALCYON
 ALOUETTE
 ARA
 ARLEQUIN
 AVOCETTE
 ATTLA
 BALBUZARD
 BERGERONNETTE
 BERNACHE
 BUCORVE
 BUSE
 CABEZON
 CANARD
 CANARI
 CAPUCIN
 CARDINAL
 CHARDONNET
 CHEVECHE
 COLIBRI
 CONDOR
 CONIROSTRE
 CORBEAU
 CORNILLE
 COUCAL
 COUCOU

... Sylvie

CYGNE
 DAMIER
 DROME
 ECHASSE
 EIDER
 EMEU
 ENGOULEVENT
 EPERVIER
 ETOURNEAU
 FAUCON
 FAUVETTE
 FLAMANTROSE
 GANGA

GEAI
 GOELAND
 GONOLEK
 GREBE
 GRIVE
 GRUE
 GYGIS
 HARLE
 HERON
 HIBOU
 HIRONDELLE
 HUITRIER
 HUPPE

IBIS
 LORIOT
 MAHALI
 MESANGE
 MILAN
 MOUETTE
 NINOXE
 NIVEROLLE
 OCEANITE
 OIE
 PAON
 PELICAN
 PENELOPE

PEPOAZA
 PERROQUET
 PHENOPELE
 PIC
 PIE
 PIOUSI
 PIROLLE
 PRIRIT
 PTILOPE
 RALE
 REMIZ
 ROSSIGNOL
 ROUGEQUEUE

SARCELLE
 SAVACOU
 SENTINELLE
 SERIN
 SERPENTAIRE
 SIRLI
 SPOROPHILE
 SYLPHE
 TITYRE
 TOUCAN
 TOURTERELLE
 URUBU

Réponse : COLOMBE



N'avez-vous jamais cru aux théories du complot ? N'avez-vous jamais cru que tout était décidé à l'avance, que la démocratie était une illusion ? Et si tout ça était vrai ? Et si le monde était entre les mains d'hommes voraces cherchant constamment plus de pouvoir, plus d'argent, plus de contrôle, toujours plus ! Rejoignez la murder « Enfer et contre tous ! » et devenez un de ces hommes voraces, un membre de la mafia mondiale nommée le « Cartel », s'affrontant au sein de cette arène pour la domination mondiale.

Comme tous les deux mois, les membres du Cartel, Pehr Gyllenhammar, Joseph Ratzinger, Silvio Berlusconi, George Bush (père), Hugh Grant (PDG de Monsanto), Rick Warren, Vladimir Poutine, Zhang Yin et Savitri Devi se réunissent sous l'égide du Grand Parrain pour assouvir leur soif de pouvoir et décider du destin du monde. Cependant, en ce jour du 1^{er} novembre 2004, des événements inattendus vont faire leur apparition. Les plus grands pourris de ce monde parviendront-ils à s'en sortir ou entraîneront-ils le monde dans leur chute ? Vous ne le saurez qu'en participant à cette murder !