



LE POSSE

Le Possé est une oeuvre de fiction

CREDITS

Un univers de

Raphaël Bardas, Sébastien Célerin, Maël Le Mée,
Tristan Lhomme et Frédéric Weil

Textes

Jérôme Noirez

Site web : <http://perso.orange.fr/cocalos/>

Illustrations

Gilles Etienne

Couverture

Bastien L.

Site web : <http://www.tyrell-corporate.com/>

Corrections

Jérôme Darmont ; Davy (Humphrey B.)

Mise en Pages

Thomas Laversin

Remerciements

Le texte que vous avez sous les yeux devait initialement faire partie d'un supplément intitulé *La Bande des Quatre*. La faillite de l'éditeur Multisim ayant rendu impossible sa publication, son auteur nous a gracieusement remis le texte. Nous souhaitons donc remercier Jérôme Noirez de nous avoir confié ses textes et permis leur diffusion.

Une production de la liste de discussion RetroFutur :

twisted_50@yahoo groupes.fr

Les textes et images proposés ici sont la propriété de leurs auteurs et sont publiés avec l'autorisation de ces derniers.

SOMMAIRE

LA NATION DE BARON SAMEDI 6

HISTORIQUE	7
HIÉRARCHIE	7
CULTURE DE LA NATION	12
SECOND MARCHÉ	15
RÉPUTATION ET RELATIONS	16
PERSONNAGES SECONDAIRES	18

CODE NOIR, NATION DE MAMAN COULEUVRE 19

HISTORIQUE	20
HIÉRARCHIE	20
CULTURE DE LA NATION	24
SECOND MARCHÉ	27
RÉPUTATION ET RELATIONS	27
PERSONNAGES SECONDAIRES	28

ZONES D'INFLUENCE DU POSSE 31



Le Possé

Entre le XVI^{ème} et le XVIII^{ème} siècle, plus de vingt millions d'africains traversèrent l'Atlantique comme de vulgaires marchandises à bord de vaisseaux négriers. Pièce maîtresse du commerce triangulaire entre l'Afrique, l'Occident et ses colonies, qui assurait la richesse des marchands et des colons, l'esclavage se pérennisa en ne rencontrant qu'une résistance intellectuelle de peu de poids. Ces gens arrachés de force à leurs terres natales, à qui l'on ne donnait comme seul droit que le baptême chrétien, apprirent à cacher à la fois leurs espoirs, leur ressentiment et leurs cultures. Malgré les brimades, les traitements inhumains, et les conversions forcées, ils conservèrent et nourrirent une flamme africaine qui de vacillante devint de plus en plus ardente.

Durant la première moitié du XIX^{ème} siècle, les blancs traînèrent des pieds pour abolir l'esclavage, et ce malgré la révolution française, une opinion publique en métropole plutôt hostile, et les révoltes d'esclaves de plus en plus virulentes comme celle conduite à Haïti par Toussain Louverture.

En 1860, le contact sonna le glas de l'ancien monde. Globalement, la nouvelle bureaucratie jugea l'esclavage improductif, archaïque. « *Il n'y a pas esclave plus corvéable et soumis que celui à qui l'on donne une feuille de paye.* » Seules deux titanopoles n'en furent jamais persuadées : les CAA et Utopia.

La même année, le *houngan* haïtien Papa Mwéko, dont les pouvoirs étaient réputés bien au-delà des Antilles, fut possédé par un *loa* qui ne s'était jamais manifesté jusque là. Ce *loa* disait s'appeler Chaîne. Après avoir possédé le *houngan*, il apparut à l'assistance sous la forme d'un géant noir dont le corps était traversé par une lourde chaîne aux anneaux constitués de serpents vivants. Après avoir exigé de nombreux sacrifices, il parla de l'Afrique, du poison blanc qui depuis des siècles la rongait et l'affaiblissait. Il expliqua que les esprits étaient à nouveau forts, prêts à la lutte et que, si leur champ de bataille était spirituel, il revenait aux anciens esclaves d'occuper un champ de bataille plus matériel.

La nouvelle de cette manifestation se répandit rapidement parmi tous les anciens esclaves.

Pour lutter, il faut des moyens financiers, et puisque les blancs aiment les plaisirs, les anciens esclaves allaient leur en vendre au prix fort. Les bordels « exotiques » fleurirent et l'on prit l'habitude de réserver quelques prostituées syphilitiques aux anciens esclavagistes. Souvent, les maisons de plaisirs se confondaient avec les maisons des mystères et ce fut dans ce curieux mélange de débauche et de spiritualité que le Possé s'organisa.

En 1890, les Antilles obtinrent avec peu de peine leur totale indépendance, l'Europe naissante ayant bien d'autres chats à fouetter. Le Possé fut sans doute pour beaucoup dans cette indépendance, en aidant financièrement

les gouvernements naissants qui étaient des proies toutes désignées pour les arrivistes noirs et métis et pour les escrocs blancs. Fédérés sous le nom d'Archipel des Rêves, ces états insulaires sont à présent sous l'entière domination du Possé. Leur économie s'effondrerait si cette mafia venait à disparaître.

Après la constitution de l'Archipel des Rêves, le *loa* Chaîne se manifesta sporadiquement pendant encore une dizaine d'années avant de définitivement disparaître, mais les bases qu'il avait contribué à poser étaient solides. La naissance d'Utopia, titanopole raciste, l'aveuglement ségrégationniste des CAA et l'intensification des conflits sur le territoire africain ne firent que renforcer la cohésion idéologique du Possé et l'accueil favorable que lui réservaient les communautés noires.

Entre crime et lutte légitime, entre mafia avide de gain et revendication politique, entre pragmatisme et magie, le Possé s'établit comme le quatrième pouvoir mafieux dans le monde.

Et il ne compte pas en rester là.

JARGON DU POSSE

- **Baka** : Terme désignant un mauvais génie attaché au service d'un *houngan*, et par extension, un tueur au service du Possé.
- **Bokor** : *Houngan* ou *mambo* adepte de la sorcellerie.
- **Chevauché** : Lorsqu'un *hounsi*, un *houngan* ou une *mambo* est possédé par un *loa*, on dit que ce dernier le chevauche.
- **Houmfo** : Terme qualifiant à la fois le sanctuaire où sont accomplis les rituels et l'ensemble des logements, habitations, etc. qui y sont attenants.
- **Houngan** : Prêtre, chef spirituel d'un *houmfo*, appelé aussi « papa » ou « grand-papa ».
- **Hounsi** : Terme désignant un membre d'un *houmfo* ayant passé les rites initiatiques. Le *hounsi* aspirant est appelé parfois *petite feuille*.
- **Loa** : Terme désignant les entités surnaturelles et les *hounsi* fréquemment *chevauchés* par ces derniers, et donc les plus craints et respectés. Il existe des milliers de *loa* et de nouveaux se manifestent régulièrement. Il peut s'agir aussi bien de divinités empruntées aux traditions africaines que d'ancêtres, d'incarnations animistes d'un lieu, d'un arbre, ou bien encore d'entités chrétiennes.
- **Mambo** : Prêtresse, chef spirituel féminin d'un *houmfo*, appelée aussi « maman » ou « grand-maman ».
- **Nation** : Mot servant à désigner le clan tout entier. On dira la nation de Baron Samedi.
- **Pistole** : La pistole est une ancienne monnaie d'or espagnole. Le Possé l'a remise au goût du jour, il la fond, la frappe et en fixe le cours.
- **Poteau-Mitan** : Colonne de bois peinte érigée au centre des sanctuaires et autour de laquelle les rites se déroulent.
- **Vévé** : Terme désignant des dessins rituels propres à chaque *loa*, que l'on trace sur le sol lors des cérémonies. « Vévé » désigne également les membres du Possé s'occupant d'affaires d'apparence licites.
- **Wanga** : Terme désignant un objet - poupée, assemblage hétéroclite - chargé d'un maléfice quelconque. C'est un bon moyen de signifier à une personne qu'elle est devenue la cible du Possé et de durablement la déstabiliser.

Le Possé

« Est aussi qualifié d'attentat à la vie d'une personne par empoisonnement l'emploi qui sera fait contre elle de substances qui, sans donner la mort, auront produit un état léthargique plus ou moins prolongé, de quelque manière que ces substances aient été employées... Si, par suite de cet état léthargique, la personne a été inhumée, l'attentat sera qualifié d'assassinat. »

Article 246 du code pénal Haïtien.



LA NATION DE BARON SAMEDI



HISTORIQUE

En 1904, un très jeune *houngan* haïtien se prétendit possédé par le *loa* Baron Samedi, un esprit macabre aussi craint que respecté dans le panthéon vaudou. Cette possession ne connut pas de terme et les dévots convinrent que ce jeune *houngan* était devenu une incarnation charnelle de Baron Samedi.

Fort de ce statut, il s'imposa comme le premier chef incontesté du Possé et, doué d'une longévité presque surnaturelle, il l'est encore - bien que plusieurs *houmfo* à vocation plus politique, à présent fédérés au sein de la nation de Maman Couleuvre, aient largement pris leurs distances avec ses méthodes.

HIÉRARCHIE

EFFECTIFS

Baron Samedi peut compter sur la fidélité indéfectible d'environ 100 000 *hounsi*, mais il faudrait, pour être précis, ajouter les membres de leurs familles, car l'emprise de la nation sur le cadre familial est grande. Baron Samedi utilisera sans scrupule un enfant de cinq ans ou un vieillard impotent pour mener à bien une mission.

ORGANISATION

Baron Samedi, dont le *houmfo* est basé à Haïti, a sous ses ordres plusieurs centaines de *houmfo* secondaires, dans les Antilles, à Paradise, en Amérique du Sud et en Europe (la plupart regroupés à Carribean City). Un *houngan* ou *mambo*, souvent surnommés Papa ou Maman - avec le préfixe Grand lorsque leur réputation est importante - règne sur chaque *houmfo* et contrôle d'une dizaine à plusieurs centaines de *hounsi*, qui eux-mêmes ont autorité sur un nombre très variable de « petites feuilles ». Autour du *houngan* / *mambo* gravitent également des *baka*, c'est-à-dire des tueurs à gage agissant dans le respect des rituels et un ou plusieurs *bokor*, sorciers censés manier des maléfices.

Le *houmfo* en tant que lieu de culte et lieu de vie est d'une importance considérable dans l'organisation de la nation. Le pire affront que l'on puisse faire à la nation est de s'en prendre au *Poteau-Mitan* d'un *houmfo*. Les *houmfo* les plus modestes ne sont constitués que d'une pièce, mais les plus réputés peuvent avoir la taille d'une ferme, voire d'un grand village ou d'un quartier entier en milieu urbain. Dans ce cas, les *hounsi* ainsi que leurs familles vivent et travaillent au sein même du *houmfo*. Le *houmfo* de Baron Samedi regroupe environ mille personnes. Des terres cultivées leur assurent une autosubsistance largement complétée par les bénéfices mafieux. Chaque année, à Noël, les grands-papas et grands-mamans de la nation se réunissent pour une longue cérémonie dans le *houmfo* de Baron Samedi. Cette cérémonie est également l'occasion de définir la stratégie de la nation et de rédiger une liste noire des personnes à éliminer dans l'année. Cette liste est ensuite enfermée dans une urne scellée avec un mélange de terre, de sel et de sang.

OPÉRATIONS SPÉCIFIQUES

ASSASSINAT RITUEL

Les *baka*, les assassins mystiques de Baron Samedi, exécutent leurs victimes selon des scénarios ritualisés qui n'ont rien à envier à ceux de certains *serial killers* - avec lesquels ils sont d'ailleurs parfois confondus. Ces modalités d'exécution varient suivant chaque *houmfo*, voire chaque *baka*. Il peut s'agir de mutilations précises finissant par entraîner la mort, d'un sacrifice animal précédant le meurtre ou lui succédant, du tracé de *vévé* sur les lieux du crime, etc. Si le *baka* ne peut réunir les conditions qu'il s'est fixées, son niveau de Déterminé est diminué d'un rang pendant toute l'exécution de sa mission. La plupart des *baka* préfèrent utiliser des armes blanches (machette, sabre), voire leurs mains nues, plutôt que des armes à feu, mais il y a des exceptions. Avant une mission importante ou particulièrement difficile, un *baka* se laisse souvent chevaucher par un *loa* pour qu'il décuple sa rage meurtrière ou son sadisme.

POSSESSION

Les cérémonies vaudou ont le plus souvent pour but de plonger les participants dans une transe qui chassera de leurs corps le « bon-gros-ange », c'est-à-dire la conscience, permettant à un *loa* de les chevaucher. Les premiers symptômes de la possession vont d'une torpeur somnambulique à une fureur que la foule aura bien du mal à maîtriser, ou au contraire à une logorrhée pleine d'exaltation ou de fantaisie. Contrairement à ce que pourrait croire un observateur extérieur, la transe n'est ni hystérique, ni improvisée. Elle répond à un rituel précis fait de danses, de chants, de sacrifices, de gestes, de dessins tracés sur le sol, un rituel sans lequel la transe est impossible.

Si n'importe quel *hounsi* peut être chevauché, seul un non-A peut donner une véritable conscience au *loa* invoqué. Tous les *houngan* et *mambo* ne sont pas des non-A, loin s'en faut, mais ils savent au besoin se faire accompagner de prêtres auxiliaires ou de *bokor* qui eux le sont.



EFFET UBIK

POSSESSION VAUDOU (Immatériel Actif)

Compétence : Extraire.

Domaine non-A : Non-*loa* (dénomination précise du *loa* invoqué).

Table générique : Nombre de cibles.

Sous l'influence de cet effet, la substance-mort devient une argile éthérée dans laquelle le non-A sculpte mentalement un *loa* suivant les modèles propres à sa culture. Cet effet ne peut être généré que dans le cadre d'une cérémonie qui dure au minimum une heure. Si l'effet réussit, le *loa* chevauche alors les *hounsi* en transe que le non-A a désignés et leur transmet ses pouvoirs. Un *loa* ne peut chevaucher une personne non consentante et dont la conscience n'a pas été altérée par la transe, mais il peut par contre chevaucher le non-A qui a généré l'effet - dans ce cas, ce dernier n'est pas comptabilisé dans le nombre de cibles.

En cas d'échec avec prise de risque, il est fréquent que la possession ait tout de même lieu, mais que ce soit un *loa* inattendu, voire inconnu, qui se manifeste en chevauchant au hasard des personnes dans l'assistance - même de simples touristes !

Tant que la possession est effective, le *hounsi* affecté doit se comporter à l'image du *loa* qui le chevauche. Il bénéficie alors de ses pouvoirs et conserve ses propres aptitudes dans la mesure où celles-ci n'entrent pas en contradiction avec les mœurs du *loa*.

Pour sortir de la transe et chasser l'esprit qui le possède, le *hounsi* doit se confronter à une situation propre à chaque *loa*, mais il peut aussi décider de briser la transe en urgence en plaçant 1 SM dans l'Ubik. Au sortir de la transe, le *hounsi* doit effectuer un test de Stress, dont le ND et les troubles autorisés (cf. Rétrofutur p. 166) dépendent du *loa* qui l'a chevauché. S'il est sorti de la transe en urgence, le test est considéré automatiquement comme Très Difficile.

Un *hounsi* qui ne chasserait pas le *loa* qui le chevauche après cinq heures de possession perdrait un niveau de Blessé toutes les cinq heures et finirait par mourir d'épuisement.

INFLUENCE DES CIRCONSTANCES SUR L'EFFET UBIK POSSESSION VAUDOU

Circonstances	ND de l'effet Ubik
Rituel effectué hors d'un <i>houmfo</i> consacré	ND >>
Rituel effectué en l'absence de tambourinaires	ND >
Rituel lié à un événement particulier (fête religieuse, solstice...) ou d'une durée exceptionnelle (une nuit entière)	ND <
Rituel effectué en présence de <i>hounsi</i> déjà possédés	ND <
Les <i>hounsi</i> désignés comme cibles possèdent TOUS le <i>loa</i> invoqué dans leurs domaines.	ND <

QUELQUES LOA AU SERVICE DE LA NATION DE BARON SAMEDI

Les manies sont des indications de jeu que le personnage possédé se doit de suivre.

Les pouvoirs sont des domaines, des aptitudes ou des traits, dont profite le *hounsi* le temps de la possession. S'il dispose déjà de ces domaines et aptitudes, il bénéficie alors d'un ND en moins lorsqu'il en fait usage.

Un *hounsi* qui a été chevauché au moins cinq fois par un *loa*, peut inscrire ce dernier parmi ces domaines.

TAUREAU-TROIS-GRAINES

Taureau-trois-graines est ainsi nommé parce qu'il possède trois testicules. Symbole de virilité excessive et de rage destructrice, il ne peut être apaisé que par une poignée d'herbe offerte avec déférence.

Manie : Il mugit comme un taureau en s'attaquant furieusement à tout ce qui lui déplaît, y compris des plantes, des objets ou des animaux.

Pouvoirs : Trait avantageux (Solide), Frapper, Maîtriser.

ND du test de Stress et trouble : Très Difficile (Difficile si une poignée d'herbe lui a été offerte) / Inconscient.

Conditions pour sortir de la transe : Avoir une relation sexuelle.

LOCO

Loco est le *loa* des plantes pharmaceutiques, des arbres et le gardien des sanctuaires.

Manies : Il aime fumer la pipe. Ses couleurs sont le rouge et le blanc. Il apprécie les très jeunes filles. Il est calme, posé et se plaît à prendre le rôle d'arbitre dans les conflits humains.

Pouvoirs : Arbre, Plante Pharmaceutique, Soigner.

ND du test de Stress et trouble : Peu Difficile / Confus.

Conditions pour sortir de la transe : Avaler une boisson très amère.

AGAU

Agau est un *loa* colérique associé aux tremblements de terre et aux tempêtes.

Manie : Il imite par tous les moyens possibles les bruits de la tempête. Il est plongé dans une constante colère et est fasciné par les armes à feu et les explosifs.

Pouvoirs : Trait avantageux (Costaud), Éparpiller, Ravalier, Tirer.

ND du test de Stress et trouble : Très Difficile / Enragé, Inconscient. Le niveau de Blessé à la sortie de la transe augmente automatiquement d'un rang.

Conditions pour sortir de la transe : Renifler de la poudre à canon mouillée.

BARON CIMETIÈRE

Baron Cimetière est un des avatars de Baron Samedi, un *Guédé*, un esprit de la mort, à la fois terrifiant et grotesque. Il est habillé à la manière de Baron Samedi et porte les outils du fossoyeur, pelle, pic et houe. On l'affuble parfois du surnom de « Trois-Pelles ».

Manie : Il ricane plus qu'il ne parle. Il aime les lunettes noires et il n'hésite pas à en voler sur le nez d'un inconnu si elles lui plaisent. Il peut d'ailleurs en porter plusieurs paires en même temps.

Pouvoirs : Trait avantageux (nerf d'acier, vue développée).

ND du test de Stress et trouble : Difficile / Paniqué.

Conditions pour sortir de la transe : Se verser du rhum dans l'oreille.

ZOMBIFICATION

Le zombi n'est pas, comme beaucoup de blancs le croient, un mort animé par magie, mais un individu à qui un *bokor* a donné les apparences de la mort. Le *bokor* n'a plus qu'à profaner la tombe, la nuit suivant l'inhumation, pour que sa victime devienne un esclave sans conscience. Contrairement aux images véhiculées par l'industrie cinématographique paradisiaque, ces êtres faibles et maladroits font de piètres travailleurs, et la zombification a surtout pour but d'humilier et d'effrayer l'ennemi.

La zombification fait appel à deux mécanismes distincts :

- une préparation complexe à base de tétratoxine - un poison violent qui se trouve dans les glandes de certains poissons -, de datura (parfois appelé concombre à zombi en Haïti) et d'autres substances aux effets moins évidents. Cette préparation, sous forme de poudre, est mélangée au repas de la victime. Elle est Assez Chère (sous forme d'une petite bouteille contenant cinq doses) à acheter dans les zones sous

influence du Possé et Chère partout ailleurs. Elle est Assez Difficile à Percevoir dans des aliments et son effet est foudroyant. La victime qui l'ingère doit aussitôt réussir un test d'Endurance Difficile (Très Difficile si la poudre a été surdosée). En cas de réussite, elle souffre de troubles nerveux totalement incapacitants pendant vingt-quatre heures. En cas d'échec, elle est paralysée mais, consciente, elle peut encore voir et entendre. Les battements cardiaques et la respiration sont ralentis, la température corporelle tombe et, sans un examen attentif, elle passe alors pour morte - et le sera effectivement au bout de quarante-huit heures. Un traitement long dans une clinique bien équipée peut la sortir de cet état végétatif, mais elle gardera des séquelles définitives (trois points de traits désavantageux mentaux ou physiques à déterminer par le MJ) ;

- l'utilisation de l'effet Ubik Pantin Morbide (cf. *Rétrofutur* page 180) sur la victime après son inhumation, avec pour ND le niveau de Déterminé de cette dernière, sans prise en

compte de la table générique. Si le *bokor* non-A réussit, alors la victime est libérée de son état catatonique. Son métabolisme fonctionne au ralenti. Elle mange peu, dort peu, est incapable de se mouvoir rapidement ou de faire des efforts soutenus. Elle peut encore parler d'une voix hésitante, mais ne se souvient que par bribes de son ancienne vie et elle ne dispose plus le moindre libre arbitre. Le *bokor* la tient à sa merci, l'humilie, la torture, ou l'offre comme un jouet à l'un de ses enfants. Cet état perdure jusqu'à ce qu'elle meure - ce qui survient généralement au bout de quelques semaines - ou que le *bokor* non-A meure, seul moyen pour le zombi de recouvrer la liberté. À la mort du *bokor*, sa victime regagne au fil des jours sa conscience, ses souvenirs et sa santé. Après une convalescence de trois mois au moins, elle est remise sur pied, mais garde de cette expérience des séquelles définitives (cinq points de traits désavantageux mentaux ou physiques à déterminer par le MJ) et son niveau de Schizoïde augmente d'un rang. De ce fait, tous les anciens zombis sont des non-A.

CULTURE DE LA NATION

MENTALITÉ

« VOUS ÊTES VIVANTS, NOUS SOMMES MORTS. »

Traditionnellement, Baron Samedi est une incarnation de la mort. Il rappelle aux hommes

leur condition et la fin qui les attend. À ce titre, les symboles macabres sont omniprésents dans les *houmfo* de Baron Samedi : pierres tombales, cercueils, ossements, débris corporels momifiés. Les cimetières sont des lieux de cérémonie privilégiés, ils sont bien gardés et beaucoup de pistoles sont dépensées pour leur entretien. Offrir à un frère mort une cérémonie funéraire digne de ce nom est un devoir. Ainsi, lorsqu'un *hounsi* vient à mourir en opération, ses compagnons font tout pour récupérer sa dépouille, quitte à mettre leur vie une nouvelle fois en péril. Les ennemis du Possé connaissent cette règle et savent en profiter.

La vision de Baron Samedi est radicale : son combat n'est pas celui des noirs contre les blancs, mais celui des morts contre les vivants. « Afrique ! Cadavre qui pourrit ! Blancs charognards ! Moi, je ne suis que le banquier des morts qui marchent. » Ce nihilisme affiché n'est peut-être qu'une façade. Du moins, beaucoup de prêtres goûtent avec appétit aux plaisirs qu'apportent les pistoles sonnantes et trébuchantes et si Baron Samedi ne cesse de répéter « les blancs crèveront par la blanche ! », ils espèrent au fond d'eux que « l'agonie » sera aussi longue que possible...

L'INITIATION

L'initiation revêt une importance capitale dans la nation de Baron Samedi, à tous les niveaux de la hiérarchie : de *petite feuille* à *hounsi*, de *hounsi* à *houngan*. Elle est à la fois financière, criminelle et mystique. À chaque palier, l'initié doit abandonner les deux tiers

de ses points de Grisbi à son *houmfo*, il se soumet à une retraite d'une semaine à un mois dans un *dvéjo* - une chambre de réclusion - à la suite de laquelle, il participe à une cérémonie de possession.

Si au cours de la cérémonie, il n'est pas chevauché par un *loa*, il est recalé. Si un *loa* le chevauche, le *houngan* / *mambo* lui donne une mission dont la difficulté est à la mesure du rang qu'il brigue, et dont il doit absolument s'acquitter, sous peine d'exclusion.

UNIFORMES

Les *hounsi* de Baron Samedi se vêtent d'habits noirs aussi élégants qu'incongrus sous les climats qu'ils fréquentent. Ils portent le *vévé* de Baron Samedi, tatoué par scarification sur le dos ou sur le torse. Les *baka* se distinguent par le port du haut de forme et par leur lente démarche de croque-mort lorsqu'ils sont sur la piste d'une victime, mais ils savent également se fondre dans la foule. Les *petites feuilles* n'ont pas le droit de porter du noir, à moins d'être en période de deuil.

AVANTAGES

PEU CORROMPU

Les maîtres de vos aïeux étaient blancs. Les vôtres sont noirs. Vous n'êtes guère plus qu'un esclave corvéable à merci, une *petite feuille*. Vous vivez soit dans l'ignorance béate, soit dans

la peur des supposés pouvoirs des *loa*. Vous accomplissez tous les larcins que les *houngan* et les *mambo* vous envoient commettre. Passeur de petites quantités de stupéfiants, voleur à la tire, parfois assassin, vous n'avez aucune idée des enjeux de votre *houmfo*. La plupart des cérémonies vous sont interdites et c'est sans doute mieux ainsi.

- **Pouvoirs** : Demander conseil une fois par scénario à son *houngan* / *mambo* pour tout problème. Les conseils peuvent être sibyllins ou de peu d'utilité.

- **Devoirs** : S'occuper de l'entretien quotidien du *houmfo*, au moins trois heures par jour.

ASSEZ CORROMPU

Vous êtes initié. Un *loa* vous a déjà chevauché et vous avez commis des crimes sous son emprise, qui vous permettent de porter ce titre. Vous connaissez les chants, les danses, les rythmes des tambours des principales cérémonies. Seules les cérémonies les plus secrètes vous sont encore interdites. Vous vendez des drogues et des poisons, vous tenez sous votre coupe deux ou trois prostituées et vous éliminez soit de manière rituelle, soit de façon plus expéditive, les ennemis du *houmfo* dont vous dépendez.

- **Pouvoirs** : Profiter d'une cérémonie pour se laisser chevaucher par un *loa*, une fois par scénario.

- **Devoirs** : Protéger son *houmfo* au péril de sa vie.

CORROMPU

Vous êtes un *houngan* ou une *mambo*. Vous dirigez votre propre *houmfo*, bien qu'il soit encore modeste et qu'il compte peu de fidèles. Vous dépendez toujours largement du *houmfo* dans lequel vous avez été initié, mais vous rêvez du jour où son pouvoir faiblira. Au-dessus de votre maison des mystères, vous avez peut-être une maison des plaisirs, regroupant une dizaine de prostituées, ou bien vous avez la responsabilité de plantations de coca ou de yagé en Amérique du Sud. Lorsqu'il s'agit de faire couler le sang, vous avez à votre disposition des exécuteurs impitoyables, mais à l'occasion, vous aimez accomplir vous-même le travail, au moins pour asseoir votre autorité.

- **Pouvoirs** : Faire appel une fois par scénario à l'aide d'un *bokor* pour une zombification.
- **Devoirs** : Organiser une nuit de cérémonie par semaine (coût : deux points de Grisbi).

TRÈS CORROMPU

Vous êtes un *houngan* et une *mambo* d'un *houmfo* important. Vous contrôlez par l'entremise de vos *hounsi* à la fois les aspects économiques et spirituels d'un quartier. Votre influence dépasse largement le cadre de la criminalité. Vous êtes respecté pour vos pouvoirs supposés, parfois même pour votre générosité. Vous êtes un bienfaiteur de la communauté... assis sur une centaine de kilos de poudre blanche et qui

aime à conserver dans l'alcool les cœurs ou les yeux de ses ennemis.

- **Pouvoirs** : Faire appel à un *baka* pour impressionner un clan ennemi une fois par scénario.
- **Devoirs** : En plus des cérémonies hebdomadaires, organiser une cérémonie importante à chaque nouvelle lune (coût : cinq points de Grisbi).



COMMUNICATIONS

La nation de Baron Samedi se méfie généralement des moyens de communication modernes. La communication par l'entremise des rêves est largement utilisée par les *houngan / mambo* non-A, à commencer par Baron Samedi en personne. Ce mode de communication ne connaît ni barrière ni frontière, mais il comporte un inconvénient de taille. Le rêveur peut fort bien confondre ses propres rêves avec ceux insufflés par le non-A. Il arrive donc parfois que des ordres ne soient pas exécutés, ou que de simples rêves soient pris pour des directives.

SECOND MARCHÉ

ACTIVITÉS

LA DROGUE

Bien qu'à l'origine la prostitution, les paris sur les combats de chiens et de coqs et la vente d'objets, de filtres ou de rituels magiques, aient constitué la plus grande part du *business* de Baron Samedi, c'est à présent le trafic de drogue qui est devenu sa principale activité. Baron Samedi se charge de fabriquer et d'écouler principalement trois narcotiques - auxquels il faudrait ajouter le rhum, car presque toutes les distilleries de l'Archipel des Rêves sont sous son contrôle.

- **La cocaïne** : cultivée et raffinée dans le nord de l'Amérique du Sud, ainsi que dans plusieurs îles de l'Archipel des Rêves (un important

EFFET UBIK

PHOTOFLUIDE

HYPNAGOGIQUE

Compétence : Percevoir.

Domaines non-A : Non-Homme et non-Rêve.

Table générique : Durée, Nombre de Cibles.

Cet effet est une version vaudou de l'Interception Onirique (cf. *Rétrofutur* page 179). Il permet au non-A de projeter des images, dont la texture rappelle étrangement le photofluide, dans les rêves d'un individu quelle que soit la distance qui les séparent, mais à la condition que la cible possède, dans le lieu ou elle dort, éventuellement à son insu, un objet sacré provenant du *houmfo* du non-A. Il peut s'agir d'un *wanga*, d'un tambour, d'un collier de perle, d'une urne, d'une peinture, etc. La cible peut interrompre la communication en réussissant un test de Volonté contre le niveau de Schizoïde du non-A. Dans ce cas, elle se réveille aussitôt.

laboratoire est situé quelque part à Cuba), c'est la drogue la plus lucrative, mais également celle qui excite le plus l'appétit des autres mafias. Baron Samedi tient entre ses mains la filière paradisiaque et contrôle une véritable bourse de la Coca à Néo-Tijuana.

- **Le chanvre indien** est cultivé dans la plupart des *houmfo*. Celui que l'on fait pousser à Paradise est réputé pour sa puissance et celui qui prospère dans le microclimat de Carribean City a une saveur inimitable. Son usage est largement répandu dans la communauté noi-

re, mais il est encore très marginal parmi les blancs. Un dealer du Possé aura généralement moins de scrupule à vendre de la cocaïne à un blanc que de la marijuana.

- **Le yagé** : cette liane poussant dans les jungles d'Amérique du Sud a de puissantes propriétés hallucinogènes. C'est à l'origine une plante utilisée par les shamans, mais Baron Samedi, désireux de développer un commerce exempt de concurrence, le propose comme une nouvelle drogue bon marché. Le yagé ne peut pas être cultivé, mais il fait l'objet d'une intense récolte qui transite par la Guyane. Il est généralement vendu par les dealers *hounsi*, sous forme de courts tronçons ressemblant à des bâtons de réglisse (c'est d'ailleurs ainsi qu'il est nommé par les amateurs) ou de décoctions dans du rhum. Cette drogue a beaucoup de succès chez les égarés de Paradise mais, bien que son usage n'induit pas d'accoutumance, ses effets peuvent s'avérer destructeurs.

LE MEURTRE

Les *baka* de la Nation de Baron Samedi vendent fréquemment leurs services aux autres mafias comme tueurs à gages. Ils sont particulièrement appréciés lorsqu'il s'agit de terroriser en plus d'assassiner. Leur sens de la mise en scène laisse aux survivants un souvenir épouvantable. On a vu des parrains de la Cosa Nostra appeler leur mère en pleurant, après qu'un *baka* s'est occupé de leur maîtresse ou de leur adjoint. Baron Samedi encourage cette activité semeuse de chaos.

FINANCEMENT

Les finances du Possé sont bien modestes si on les compare à celles des autres mafias, mais le marché de la cocaïne apporte une manne de plus en plus considérable à la nation de Baron Samedi, encourageant les prêtres à vivre dans un luxe ostentatoire. Néanmoins, une part importante du Grisbi est investie pour l'amélioration de la vie quotidienne dans l'archipel des Rêves ou à Carribean City. Ainsi, dans l'ouest de l'Archipel, orphelinats, écoles, hôpitaux et aménagements routiers sont financés presque entièrement par Baron Samedi.

RÉPUTATION ET RELATIONS

La nation de Baron Samedi est la plus connue des deux nations qui composent le Possé. Dans l'esprit des administrés, elle est synonyme d'horreur et de folie. Les récits de meurtres rituels abominables s'étalent à longueur de tabloïdes. Ce n'est souvent que du racisme qui ne veut pas dire son nom. Dans ces torchons, les « personnes de couleur » sont sauvages, cannibales, elles trépignent au son obsédant des tambours, égorgent des poulets à pleines dents... La plupart de ces allégations sont fantaisistes, mais Baron Samedi collectionne avec délice ce genre d'articles. Il sait que la peur irrationnelle que le vaudou inspire est la meilleure de ses armes.

Lorsque les activités du Possé n'étaient circonscrites qu'aux Antilles, les autres mafias s'en moquaient, mais depuis que le Possé tient et organise le plus important réseau de distribution de cocaïne, dont les bénéfiques vont croissants, les frictions entre Baron Samedi, la Cosa Nostra et les triades en particulier sont de plus en plus fréquentes. Elles s'achèvent parfois par de brefs bains de sang, mais aussi par la signature de pactes locaux de non-agression.

Encore peu implanté au sein même des tiganopies, Baron Samedi n'inquiète guère les agences. Le bruit court pourtant que des bokor auraient été recrutés par l'Hygiène Mentale et qu'une poudre à zombi de synthèse aurait été mise au point dans leurs laboratoires.



PERSONNAGES SECONDAIRES

LES CHEFS

BARON SAMEDI

Maître incontesté de sa nation, il est la figure la plus emblématique de tout le Possé. C'est également un redoutable non-A. Il est toujours habillé d'un costume de croque-mort tâché et poussiéreux, et porte un vieux haut de forme trop petit pour son crâne. Il dégage une désagréable odeur de terre fraîchement remuée. Habité de visions morbides qu'il aime décrire à ses invités de sa voix sourde et traînante, il est obsédé par le pourrissement : celui des corps comme celui des esprits. Il se débrouille pour que toutes ses entrevues avec des personnes extérieures au Possé se déroulent dans une atmosphère de veillée funèbre. Ses détracteurs lui prêtent des mœurs nécrophiles, mais cela n'est peut-être qu'une calomnie.

LES MARASSA

Les Marassa sont deux vrais jumeaux d'une vingtaine d'années qui dirigent le principal *houmfo* de Carribbean City. Leur troublante beauté, leur culture et leur réputation d'amants accomplis leur ont ouvert les portes des dîners les plus mondains de la zone PARENGAM, dîners qu'ils se font un plaisir de ravitailler en cocaïne. Ils organisent également des rites vaudous pour de hauts-agents amateurs de sensations fortes.

D'AUTRES MAFIOSI

CHAMPAGNE

Champagne est un vieux sorcier métis, né à Port-au-Prince quelques années avant l'indépendance. Son surnom vient du fait qu'il brise une bouteille de champagne contre une pierre au début de tous ses rituels. Sous des dehors sympathiques, au moins pittoresques, se cache un personnage avide de pouvoir. Baron Samedi en a fait son *bokor*, maître des zombies attiré avant de le chasser du *houmfo* pour cause d'ambition démesurée. Depuis lors, Champagne erre dans les bayous des CAA et offre ses services aux blancs comme aux noirs.

FWET KACH

Fwet Kach est un *baka* au service des principaux *houmfo* de Paradise. Sec et dégingandé, grand amateur de cocaïne, il aime se promener de jour comme de nuit sur les plages. Pour exécuter ses contrats, il se sert d'un fouet à la lanière pourvue d'hameçons. Il a l'habitude de se faire chevaucher par le *loa* Taureau-Trois-Graines et il n'achève sa victime que lorsque celle-ci est réduite à l'état d'écorché. Pour sortir de sa transe meurtrière, il plante dans son propre torse un hameçon. Sous sa chemise hawaïenne, il en cache plus de cinquante...

« Les maîtres sont tenus de faire enterrer en terre sainte, dans les cimetières destinés à cet effet, leurs esclaves baptisés. Et, à l'égard de ceux qui mourront sans avoir reçu le baptême, ils seront enterrés la nuit dans quelque champ voisin du lieu où ils seront décédés. »

Code Noir, article 14.



CODE NOIR NATION DE MAMAN COULEUVRE

HISTORIQUE

Le vocable Code Noir est une référence au texte français qui légiféra l'esclavagisme au XVII^{ème} siècle avec beaucoup de cynisme. Les *hounsi* de Code Noir sont fidèles à la mémoire du *loa* Chaîne qui exhorta les noirs opprimés à la révolte. Cette nation est née dans les années vingt à la suite d'une scission au sein du Possé qui était alors sous l'entière domination de Baron Samedi. « La révolte plutôt que le crime » fut le credo de ces *hounsi* menés par la *mambo* Maman Couleuvre.

Cette dernière prétend être la descendante de Macandal, un esclave guinéen qui porta le flambeau de l'insurrection à Haïti en 1757. Code Noir, originellement basée dans les petites Antilles, s'est implantée avec courage en Utopia, aux CAA, sur les théâtres de guerre africains et elle possède une vitrine politique à Carribean City.

HIÉRARCHIE

EFFECTIFS

Les effectifs sont nettement inférieurs à ceux de Baron Samedi : 30 000 *hounsi*. De plus, l'implication des familles y est moindre, car Code Noir interdit formellement le travail des enfants.

Le *houmfo* n'a pas autant d'importance chez Code Noir que chez Baron Samedi et il ressemble plus souvent à une planque qu'à un sanctuaire. Sa structure hiérarchique est plus sévère, plus militaire et moins sujette aux « caprices » des esprits. Par ailleurs, les *houmfo* disposent de plus de latitudes, Maman Couleuvre préférant les recommandations aux ordres. La hiérarchie en leur sein emprunte sa terminologie à la marine.

- Le **capitaine** est celui qui dirige le *houmfo* et ce n'est pas nécessairement un prêtre, le rôle de ce dernier se cantonnant alors au domaine spirituel.

- Le **quartier-maître** est le représentant des *hounsi* auprès du Capitaine - il n'est pas soumis à son autorité. Il défend leurs intérêts et rappelle, si besoin est, à un capitaine trop autoritaire ou aveuglé par l'appât du gain, les motivations profondes de Code Noir.

- Le **lieutenant** reçoit ses ordres du capitaine, mais il participe à l'élaboration de toutes les opérations. Il est généralement chargé de diriger les opérations critiques ou nécessitant une certaine finesse diplomatique.

- Le **maître d'équipage** est un *hounsi* nommé par vote à main levée pour une opération précise dont il est alors directement responsable. Il reçoit ses ordres du lieutenant. Être nommé maître d'équipage est à la fois un privilège et une responsabilité dont certains se passeraient.

- Le **gabier** est l'homme de main, le *hounsi* sans influence.

- Le **matelot** est la petite feuille à qui l'on confie les tâches les plus anodines.

Carribbean City, pour l'administration d'Ethno-London 2, n'était au départ qu'un ethno-bloc insalubre construit de bric et de broc pour loger une communauté jamaïcaine fuyant la misère qui succéda à l'indépendance. Dans cet assemblage hasardeux de rebuts, des familles luttèrent pour leur survie, jusqu'à ce que le Possé, au début des années trente, investisse en sous-main pour la réhabilitation de ce bloc. Sur ce point, Baron Samedi et Code Noir parvinrent à s'entendre, car c'était un excellent moyen de s'implanter solidement en Europole.

Il n'existe aucun quartier, excepté peut-être la station balnéaire de Bleu-les-Flots qui bénéficie d'un dispositif de Climurb aussi imposant. La température dans Carribbean City oscille en toute saison entre 27 et 35 degrés. Des vents brûlants soufflent dans ses rues plantées de palmiers. Les gens s'y promènent en habits légers, voire en maillot de bain. Les marchés offrent des étals bigarrés de produits exotiques. La misère n'existe plus qu'en périphérie, aux pieds des énormes manchons à Climurb qui cernent le quartier. De temps à autre, un cyclone « tropical » se déclare et dévaste quelques rues, mais c'est sans doute le prix à payer pour une modification climatique aussi radicale.

Carribbean City est en apparence vouée à la fête et aux plaisirs. Son carnaval attire chaque année un million d'europolitains. Les enfants costumés font alors preuve de prouesses pour ce qui est de vider les poches des blancs qui ont un peu forcé sur le rhum. Les petites boutiques de sorcellerie pullulent et les blancs éduqués ne dédaignent pas d'y dépenser leurs TUS, le fin du fin étant de participer à une cérémonie vaudou authentique... en vérité, un spectacle son et lumière pour les touristes, car lorsqu'un blanc assiste à une cérémonie authentique, il n'est généralement plus en état de s'en vanter. C'est dans les arrières salles de ces boutiques que l'on peut acheter de la drogue, mais on rencontre également des petits revendeurs à tous les coins de rue. Les maisons de plaisir sont nombreuses au bord de la Tamise. Des combats de coqs et de chiens sont parfois organisés dans leurs arrière-cours.

Le statut administratif des habitants de Carribbean City est assez flou. L'agence du Bien-Être a accepté de les considérer massivement comme des agents axillaires de contribution culturelle, et à ce titre ils reçoivent une petite rétribution. Cela en dit long sur la manière naïve dont les agences perçoivent

Carribbean City : un parc d'attraction exotique. Le Possé, que ce soit Baron Samedi ou Code Noir, se satisfait parfaitement de ce statut et met au banc de son organisation, voire élimine tout *hounsi* dont les actes seraient susceptibles de le remettre en cause.



LE CHARME DES ANTILLES

A MOINS DE CINQ MINUTES
DE TRAM DE BIZ-LONDON 1

QUELQUES LOA AU SERVICE DE CODE NOIR

YEMALLA

Yemalla est une divinité Yoruba associée à l'océan et à la lune. Symbole de générosité et d'énergie, elle est invoquée lors de rituels de fertilité. On dit qu'elle possède le pouvoir de révéler l'emplacement des trésors submergés.

Manies : Yemalla est par nature généreuse et douce, mais toute contrariété la fait entrer dans une colère qu'il est bien difficile d'apaiser.

Pouvoirs : Trait social avantageux (Aimé). Un non-A possédé par Yemalla peut également utiliser l'effet Ubik Psychométrie Émotionnelle (cf. *Rétrofutur* p. 179).

ND du test de Stress et trouble : Difficile / Confus.

Conditions pour sortir de la transe : Boire un litre d'eau salée.

AMIRAL

Amiral est une personnification des grandes figures de la flibuste. Fier et courageux, Amiral s'exprime dans un curieux mélange de français, d'espagnol et de créole.

Manies : Amiral n'est à son aise que sur le pont d'un navire, seul endroit où il accepte de se manifester. Il exige toujours de prendre le commandement. Il réclame de grandes quantités de rhum qu'il sirote en chantant des chansons de marin.

Pouvoirs : Naviguer, Mer des Sargasses, Mer des Antilles.

ND de Stress et trouble : Difficile / Inconscient, Enragé.

Conditions pour sortir de la Transe : Poser les pieds sur la terre ferme ou manger une poignée de terre.

MARINETTE BRAS SEC

Marinette est un *loa* féminin maléfique, associé aux loups-garous. Pendant le rituel qui lui est voué, les participants jettent du sel et crachent de l'essence sur de torches.

Manie : Elle pousse des cris de chouette et se jette sur les gens pour les griffer. Elle confesse à haute voix des crimes ignobles et aime sauter au-dessus du feu. Les forêts obscures l'attirent et il n'est pas rare qu'un possédé au sortir de la transe, se retrouve perdu au milieu d'une forêt.

Pouvoirs : Trait avantageux (vif), Forêt, Torturer, Voltiger.

ND du test de Stress et trouble : Difficile / Enragé, Confus.

Conditions pour sortir de la transe : Assister au lever du soleil.

Ogoun est un dieu guerrier de la tradition Dahoméenne, mais plus qu'un combattant, il est un leader politique charismatique. Il peut se manifester de différentes manières et épouser des figures d'autres mythologies et religions (comme le Christ ou Zeus).

Manie : Il porte un sabre dont il frappe parfois avec le plat le dos et les jambes de ceux qui manifestent de la peur à son égard. Il aime s'habiller de rouge et porter des attributs militaires (képi, décorations). Il craint l'eau et n'en boit jamais, mais il est fasciné par le feu et n'hésite pas parfois à y plonger les mains.

Pouvoir : Trait avantageux (Résistant à la douleur), Frapper, Impressionner, Sabre.

ND du test de Stress et trouble : Difficile / Démoralisé, Inconscient.

Conditions pour sortir de la transe : Se baigner.

OPÉRATIONS SPÉCIFIQUES

LA PIRATERIE

Code Noir entretient cinq navires dans l'Archipel des Rêves. Ce sont de vieux paquebots de plaisance habilement retapés et pourvus de moteurs très puissants. Les marins de Code Noir aiment y ajouter une mature décorative (avec des voiles découpées dans des filets de pêche) et parfois une dunette à la façon des grands voiliers du XVIII^{ème} siècle. Ces navires servent à aborder les bateaux de plaisance des riches blancs uniagents ou confédérés, ainsi que les navires marchands qui traversent la mer des Antilles. Depuis quelques mois, deux nouveaux navires patrouillent au large du Cap de bonne espérance et coulent les navires marchands utopiens qui ont le malheur de croiser leur route.

La flotte de Code Noir est en déplacement permanent et les navires ne jettent l'ancre que lorsque les circonstances les y obligent. Ils sont discrètement ravitaillés par de petites embarcations lorsqu'ils cabotent le long d'îlots com-

plices. Véritables *houmfo* flottants, ils réunissent des équipages d'une centaine de personnes et transportent un armement assez conséquent pour inquiéter un navire de guerre. Si les capitaines évitent autant que possible les effusions de sang et comptent sur la terreur que leurs navires aux allures fantomatiques inspirent, ils n'hésitent pas à couler par le fond bateau et équipage si ceux-ci affichent une résistance excessive. Leur butin et leurs otages de valeur sont toujours rapidement transférés à terre.

LE KIDNAPPING

Le kidnapping de personnages importants ou fortunés est une des spécialités de Code Noir. Certains *houmfo* en ont fait leur principale activité et gardent en permanence dans leurs sous-sols, transformés en véritables geôles, trois ou quatre otages. Les *hounsi* chargés de ces opérations sont surnommés « loups-garous » car ils agissent toujours dans les ténèbres avec discrétion et rapidité. Le but premier d'un kidnapping

est évidemment l'obtention d'une rançon, mais ce n'est pas le seul. Un haut-agent utopien a dernièrement été enlevé au Cap et forcé à vivre dans la misère effroyable d'un township. Relâché peu après, il s'est lancé dans une campagne, hélas restée sans grand effet, pour l'amélioration des conditions de vie des noirs.

Code Noir traite correctement ses otages pendant leur captivité et les relâche après versement de la rançon. Dans le cas d'une tourloupe de dernière minute ou d'un refus de versement, le destin de l'otage dépend totalement du capitaine qui le détient et des rapports qu'ils ont noués. Un dirsec des CAA, également membre actif du KKK, n'a jamais voulu verser la rançon pour son jeune fils enlevé à Biz-Bâton-Rouge. Le capitaine du *houmfo* qui le détenait n'a pu se résoudre à exécuter l'enfant ; il a donc décidé de l'adopter. Ce dernier vient d'ailleurs de passer avec brio son initiation.

CULTURE DE LA NATION

MENTALITÉ

Ce serait une erreur de considérer Code Noir comme un groupe politique, voire comme un groupe terroriste. À l'instar de tous les groupes mafieux, le Grisbi est sa raison d'être. Son originalité tient plus dans l'usage qu'il fait de ce

dernier. Pour Code Noir, l'Afrique est un paradis doublement perdu : une première fois avec la déportation des esclaves, une seconde fois avec la dévastation des guerres de décolonisation. Quelques-uns rêvent d'une titanopole noire, mais la plupart méprisent ce modèle urbain et préfèrent lui opposer un retour aux sources qui pourrait prendre la forme d'une grande fédération tribale. « L'Afrique est une terre outragée, violée, salie, nous sommes tout ce qui lui reste de vertu » aime à dire Maman Couleuvre en fumant un cigare cubain un peu sec. Et elle ajoute avec pragmatisme : « c'est pas la blancheur de la peau qui donne le pouvoir, c'est le contenu du portefeuille... S'il est bien garni, on devient aussitôt blanc comme une perle. Oui, même en Utopia, même aux CAA. Contre des TUS, les ordures du KKK mangent leurs cagoules avec du piment, et ils disent merci quand ils ont fini. »

Le souvenir du *loa* Chaîne est toujours très présent et son nom est invoqué au début de toute cérémonie. Thème récurrent pour les artistes peintres de Code Noir, chaque *houmfo* possède son portrait en plusieurs exemplaires. Son iconographie a d'ailleurs considérablement évolué : d'une entité colérique et terrifiante, Chaîne est devenu une figure patriarcale, symbole de sagesse et de diplomatie. Si Maman Couleuvre reste prudente au sujet d'un possible retour du *loa* salvateur, certains prêtres n'hésitent pas à annoncer son incarnation prochaine. Ne serait-il pas finalement ce que les blancs appellent « Étrangers » ?

UNIFORME

Code Noir ne recommande le port d'aucun uniforme. Même sur les navires pirates, rien ne distingue un capitaine d'un gabier, excepté une meilleure arme ou une rangée de médailles volées à de vieux blancs.

AVANTAGES

PEU CORROMPU

Vous êtes un matelot, une petite feuille. Vous vivez dans l'ombre de ceux qui ont l'expérience. Votre engagement politique est encore balbutiant, mais vous savez intuitivement que la cause défendue par votre nation est juste. Et si cette cause vous rapporte de quoi améliorer votre ordinaire, vous n'allez pas vous en plaindre.

- **Pouvoirs** : Par l'entremise de votre *houmfo*, mettre à l'abri d'un danger potentiel l'un de vos proches, une fois par scénario.
- **Devoirs** : Obéir au lieutenant de votre *houmfo* et participer à toute opération où il jugera votre présence utile.

ASSEZ CORROMPU

Vous êtes un gabier. Vous avez été initié et vous faites pleinement parti du *houmfo*. Que ce soit sur terre ou sur mer, vous êtes de toutes les opérations qui nécessitent de la main d'œu-

vre n'ayant pas froid aux yeux. Les cérémonies vous semblent parfois une perte de temps, mais à une ou deux reprises vous avez senti l'étrange exaltation de la possession et cela vous a durablement troublé.

- **Pouvoirs** : Demander à participer à une cérémonie de possession, une fois par scénario.
- **Devoirs** : Obéir au capitaine de votre *houmfo* et participer, sous peine d'être exclu de la communauté, à toute opération où il jugera votre présence utile.

CORROMPU

Vous êtes un maître d'équipage, voire un lieutenant. Depuis le pont d'un navire ou dans les ruelles glauques et chaudes des *townships*, vous racontez les crimes passés et présents commis à l'encontre de vos frères à des matelots encore ignorants. Votre nation est Code Noir mais votre patrie est l'Afrique. Certes, vous kidnapez, vous volez, vous assassinez parfois, mais les esclavagistes utopiens, les membres du KKK, les mercenaires européens sur les théâtres de guerre africains ne vous laissent pas d'autre choix.

- **Pouvoirs** : Faire appel à un *houngan* non-A pour utiliser l'effet *Ubik Photofluide Hypnagogique*, une fois par scénario.
- **Devoirs** : Servir d'intercesseur entre le capitaine du *houmfo* et les matelots, en cas de désaccord ou de conflit.

TRÈS CORROMPU

Vous êtes un capitaine, un quartier-maître ou un *houngan / mambo*. Vous avez la responsabilité de plusieurs dizaines de matelots et de gabiers. De vos actions dépend également le quotidien de familles, voire de villages ou de quartiers entiers. Votre train de vie est à la mesure des risques que vous prenez.

- **Pouvoirs** : Faire enlever une personne - à condition qu'elle soit au plus Assez Influente - une fois par scénario.
- **Devoirs** : Sacrifier au besoin tous vos points de Grisbi à la communauté en cas d'événements exceptionnel (tornade dévastant un village, famine, épidémie).

COMMUNICATIONS

Code Noir ne dédaigne pas les moyens modernes de communication, mais elle use également d'un langage crypté basé sur les nœuds marins. Les messages peuvent transiter sous forme de tresses en lin, en chanvre ou en crin, dissimulés dans une chevelure ou dans les fanfreluches d'un vêtement. La nation pratique également la communication onirique, mais avec plus de prudence et de discernement que Baron Samedi.

UN

LANGAGE NOUEUX

Voici quelques exemples de messages que l'on peut écrire en nouant entre elles deux fibres. Des messages bien plus élaborés peuvent être formulés par une succession de nœuds.

- **Nœud de Cabestan** : « ne pas agir, attendre les ordres ».
- **Nœud de Galère** : « le blanc auquel vous avez à faire est une ordure raciste. »
- **Nœud de Jambe de Chien** : « abandonner l'opération en cours. »
- **Nœud de Ris** : « attention, méfiez-vous, Baron Samedi est sur le coup ».
- **Nœud de Carrick** : « attention, soyez vigilants, la Paix est sur le coup. »

Nœud Marin est un domaine que les *hounsi* de Code Noir apprennent très vite à maîtriser.



SECOND MARCHÉ

ACTIVITÉS

Tout matériel, toute denrée est bonne à prendre. Ce qui ne peut être redistribué à la communauté est vendu. Il existe sur l'île de Porto Rico un petit port discret où sont mis aux enchères les bateaux de plaisance arraisonnés. L'or est la seule liquidité acceptée. De riches blancs des CAA et des UAA n'hésitent pas à faire le voyage pour réaliser de bonnes affaires et s'offrir à moindre coup le yacht de leurs rêves. L'ironie de la chose est qu'ils deviendront peut-être à leur tour les victimes des pirates de Code Noir.

Les denrées alimentaires non périssables traversent l'océan Atlantique et sont redistribuées dans les villages de la côte ouest de l'Afrique. Sous les sacs de farine, il n'est pas rare que se cachent des armes et des munitions. Ces dernières sont également revendues en Europol. Les ateliers de fabrication de chars carnavalesques à Caribbean City cachent des arrière-salles fort bien approvisionnées en ce domaine. Depuis Utopia, les diamants volés transitent jusqu'en Interzone où ils sont revendus à des joailliers complices qui se chargent de les retailer. Le vol des diamants utopiens a pris une telle ampleur qu'il est devenu la principale source de Grisbi pour Code Noir.

Enfin, les rançons des kidnappings constituent un apport financier important, presque équivalent à celui du vol de diamants.

FINANCEMENT

Code Noir est à l'origine de la pistole, la monnaie mafieuse du Possé. Elle se charge de la frapper dans des fonderies artisanales dont les emplacements sont un secret bien gardé. Le cours de la pistole dépend pourtant plus de Baron Samedi que de Code Noir, car il est largement lié à celui de la cocaïne. Code Noir propose à la communauté un véritable service bancaire avec comptes, placements et prêts à faibles intérêts. Appelée un peu pompeusement Banque Fédérale Panafricaine, Maman Couleuvre y voit la première pierre économique d'une future fédération.

RÉPUTATION ET RELATIONS

Le public ne connaît pas Code Noir. Seuls quelques marginaux - égarés et terroristes - sont sensibles à l'aspect politique de ses actions, mais généralement, ils réprouvent ses activités « bassement » vénales.

Baron Samedi considère Code Noir comme une alliée plutôt que comme une concurrente et il place en confiance une partie de ses pistoles dans la Banque Fédérale Panafricaine. Mais il ne manque pas de railler les ambiguïtés de cette nation.

Les agences s'intéressent de près aux activités de Code Noir. La piraterie, les enlèvements, l'activisme panafricain leur nuisent, du moins à court terme, plus que ne le fait le trafic de drogue. Des navettes de la Paix des UAA et des CAA traquent avec acharnement les bateaux pi-

rates. Si pour le moment elles respectent les eaux territoriales de l'Archipel des Rêves, on évoque au plus haut niveau des agences nord-américaines l'éventualité d'une déclaration de guerre pour « extirper le crime » de ces pays... qui font par ailleurs de si délectables destinations de vacances.

PERSONNAGES SECONDAIRES

LES CHEFS

MAMAN COULEUVRE

Maman Couleuvre n'a jamais reçu d'instruction - elle est presque analphabète - mais son intelligence est vive. Il ne faut pas se laisser abuser par sa silhouette grassouillette et sa bonne humeur un peu démonstrative. C'est une femme déterminée et ambitieuse ayant une vision claire des enjeux politiques. Si elle aime les pistoles, c'est non tant pour s'y vautrer que pour le pouvoir qu'elle peut en tirer. Elle est toujours accompagnée d'une pléthore d'enfants adoptés qu'elle appelle affectueusement « mes petits espoirs ».

CAPITAINE ZOMBI

À bord d'un navire baptisé *Derelict*, Capitaine Zombi, un *bokor* non-A expert dans la fabrication de poudre à zombi, sème la terreur dans la mer des Sargasses. Ce métis albinos, à l'âge incertain, est le plus féroce capitaine de la flottille de Code Noir, mais on dit qu'il prend ses ordres autant de Maman Couleuvre que de Baron Samedi. *Derelict* est le seul navire pirate du Possé à sévir dans les eaux territoriales de Paradise.

D'AUTRES MAFIOSI

INYOKA

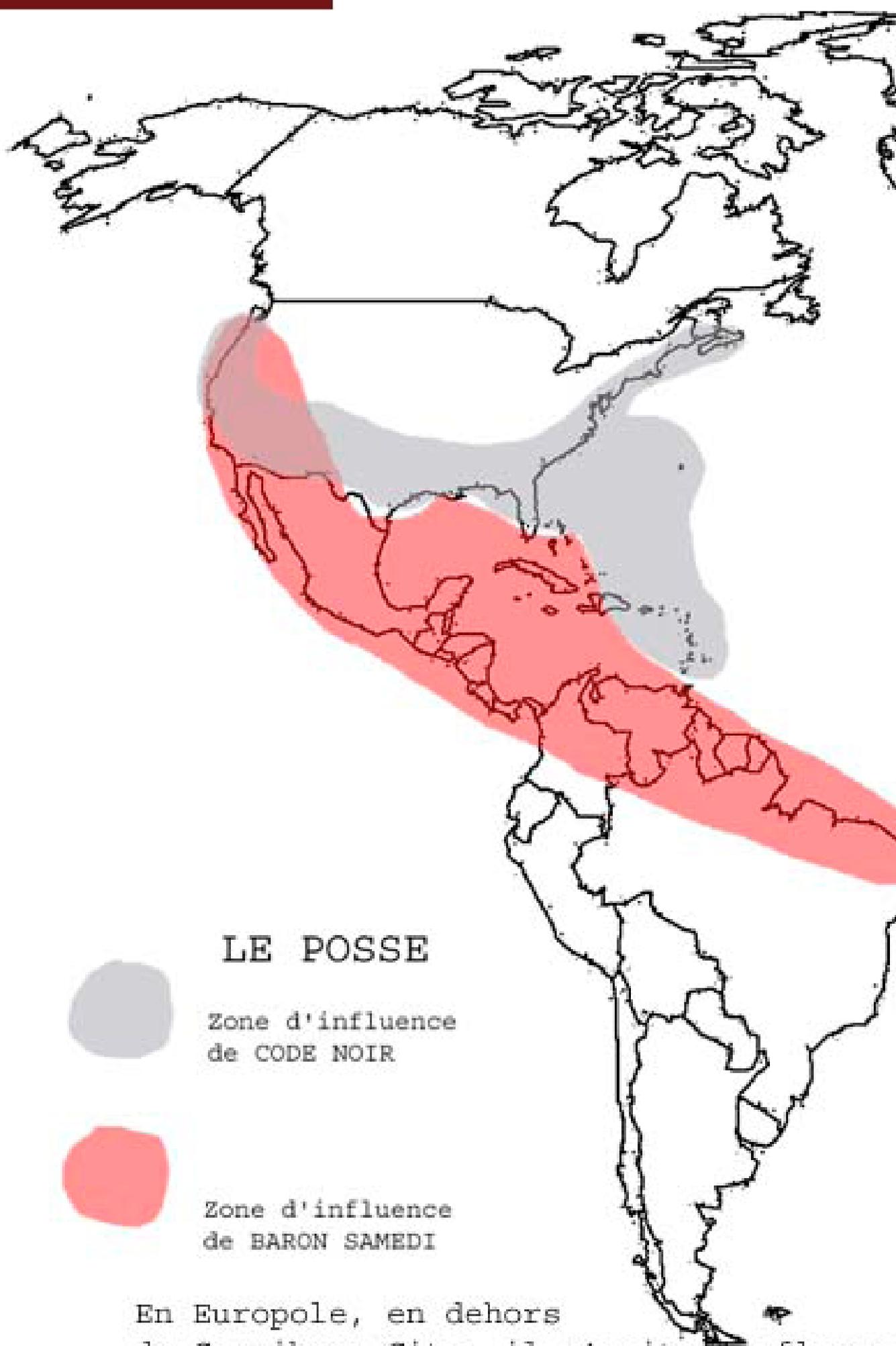
Inyoka est né dans un *township* d'Ethno-Johannesburg, un cercle de misère indicible construit autour de la plus grande mine de diamant d'Utopia. À l'adolescence, il a fui l'Apartheid utopien et a traversé à pied toute l'Afrique jusqu'au Caire où il s'est embarqué pour l'Europe. Arrivé à Carribean City, il a rejoint Code Noir. Dix ans plus tard, à la demande de Maman Couleuvre, il a fait le chemin inverse pour fonder le premier *houmfo* d'Utopia. Le jour, il travaille dans un dispensaire du *township*. La nuit, il fait des incursions discrètes avec ses *hounsi* dans les complexes diamantaires.

SAMBA

Samba, de son vrai nom Elisabeth Keen, est une jeune femme blanche née aux UAA. Après sa rencontre avec un jeune matelot de Code Noir, saxophoniste de Jazz, qui l'a initiée à l'activisme panafricain, elle a décidé de rejoindre la nation de Maman Couleuvre. Elle est parvenue à se faire accepter au sein d'un *houmfo* d'Alt-Chicago, avant de devenir la première mam-

bo blanche du Possé. Maîtrisant à merveille la technique du tambour *Assoto* (grand tambour sacré des cérémonies vaudou), elle est réputée pour sa faculté à plonger rapidement ses *hounsi* dans la transe. Sa couleur de peau est une excellente couverture qui lui permet de mettre sur pied des enlèvements audacieux dans tous les UAA.





En Europe, en dehors de Carribean City, il s'agit d'influence



es sporadiques.