

LES NUITS D'ÖRÖPA :
EFFIGIES

Scénario & dessin : John Grümph

UNE PRESENTATION	3
L'UNIVERS	3
A L'ORIGINE : L'INTRIGUE EN QUELQUES MOTS.....	3
DU COTE DES GENTILS	4
LES TROIS SŒURS.....	4
<i>La genèse</i>	4
<i>La rupture</i>	5
<i>Une nouvelle vie</i>	5
<i>Où l'on rencontre les trois sœurs</i>	5
<i>Skokath</i>	6
<i>Lynnbeth</i>	6
<i>Umiko</i>	7
GABRIEL, MAROH ET LES AUTRES.....	7
<i>Gabriel</i>	7
<i>Les allumés de Gabriel</i>	8
<i>Maroh</i>	8
<i>Bodo Varvarin</i>	9
<i>Le Dragon, Matao Brechtigaouen</i>	10
DU COTE DES MECHANTS	10
LES FRANÇAIS DE L'IMMORTEL PARIS.....	10
<i>Quelques notes sur Paris</i>	10
<i>Le Baron Arcy</i>	11
<i>Les nationalistes aux cheveux courts</i>	11
LA SOCIETE LACENAIRE ET LES KOSSOVARS	11
<i>Les kossovars</i>	11
<i>Lacenaire et La société Lacenaire</i>	11
ET AU MILIEU.....	12
LES CYBERMOINES DE L'ORDRE DE ST-GEORGES DU DRAGON ET STE-MARTHE DE LA TARASQUE.....	12
POUR EN SAVOIR PLUS... ..	12
LES PLANCHES ET LE DECOUPAGE.....	12

UNE PRESENTATION

Ce que c'est : un cyber-polar magique au cœur d'un univers de fantasy urbaine altermondialiste, en trois tomes de 46 planches.

Le contexte : Fin du printemps, au milieu du 21^{ème} siècle. Öropa. La capitale de la Fédération Européenne s'étend sur l'ancien territoire de la Belgique. De Maubeuge à Anvers et de Dunkerque à Namur, cinquante millions d'habitants se partagent les ressources d'une extraordinaire mégapole. Au milieu de la cité est plantée un arbre à histoire, qui a su révéler et réveiller toutes les légendes.

Ainsi, héritiers d'une mythologie oubliée des hommes, les Fabulés sont les derniers souffles de l'enseignement des enfants de Gêh qui marchèrent parmi les hommes. La magie est réelle, les fées et les démons se combattent, la foi en un dieu unique permet de supporter la cybernétique et la bionique, les changeurs se dissimulent et se font oublier, le Pape est un immortel !

Le thème : L'amour et la solidarité face aux froids calculs d'entités sans visages.

Le pitch : Pour sauver leur sœur qui a disparu, deux gamines un peu spéciales doivent démêler un écheveau complexe mêlant mafias balkaniques, nationalistes français d'extrême droite et concile de magicien. L'objet de tant de fureur et de batailles est un médaillon que transporte la disparue. Mais retrouver celle-ci et le médaillon ne réglera pas tout. Encore faudra-t-il, pour les trois sœurs réunies, ne pas se faire broyer dans la bagarre opposant les deux puissances occultes qui tirent les ficelles, le démon Lacenaire et l'immortel Paris ! Rude défi pour les trois sœurs : l'intelligence machiavélique de l'aînée, la débrouillardise et les amis de la cadette, et la rage froide et dévastatrice de la benjamine pourront peut-être leur permettre de laisser ces deux puissances tirer les marrons du feu !

L'UNIVERS

Öropa est un univers altermondialiste.

Altermondialiste car il décrit une utopie post-contemporaine, où a été instauré, comme le dit Jacques Nikonoff « un nouvel ordre social, économique, politique et démocratique » basé sur « la matrice systémique des alternatives » proposée par le mouvement altermondialiste. Contrairement à la plupart des univers post-contemporains ou cyberpunk, sombres et soumis à l'autorité néolibérale, Öropa est donc un monde où les choix qui ont été adoptés – parfois de force – sont ceux d'une plus grande équité humaine. Bien entendu, tout n'est pas gagné car il reste de nombreuses ombres, notamment là où d'autres utopies ont grandi, belles et terribles à la fois.

Altermondialiste aussi, car le monde des histoires est venu s'y mêler, proposant soudain une autre lecture des légendes et des bestiaires : les fées et les démons, les mages et les gargouilles, les changeurs et les chimères, les immortels et les simples ergastules se croisent dans les rues de la mégapole, tandis qu'au-delà des Transversales s'étendent les Brumes – le monde sans limite des légendes dont parle Neil Gaiman.

Le mélange de ces genres fait d'Öropa un *mele* à la saveur rafraîchissante, où les rires et les larmes ne sont jamais loin les uns des autres, où le tragique le dispute au grotesque sans jamais tomber dans le pessimisme ou le doute.

A L'ORIGINE : L'INTRIGUE EN QUELQUES MOTS

Le roi Salomon, qui était très pieux, reçut la sagesse et un grand pouvoir de la part de son dieu. L'ange Gabriel lui apparut et lui remit un sceau – étoile à six branches – qui lui donnait le contrôle sur les démons, esprits et anges déchus, les forçant alors à construire le grand temple de Jérusalem. Lorsqu'il mourut, les démons auraient dû être libérés, mais leur orgueil avait fâché dieu et celui-ci leur cacha la mort de leur gardien durant quinze ans, jusqu'à ce que son squelette ne soit réduit en poussière par le temps. Autant dire que les démons furent particulièrement vexés et fâchés.

La tradition hermétique européenne – la magie – a fortement utilisé les différentes traditions hébraïques des sceaux pour se développer. Ce que l'on appelle communément « les clavicles de Salomon » est un recueil de ces différents sceaux chargés de contrôler ou de maintenir les forces surnaturelles. Mais certains sceaux offerts à Salomon n'ont jamais été répertoriés et n'existent qu'en exemplaires uniques.

2050. ÖROPA. Une petite bande de coureurs de lune français, appartenant à l'extrême droite nationale téléguidée par Paris, l'immortel de France, prépare un nouvel attentat contre les parlementaires européens. Pour cela, ils doivent trouver certaines armes et certains matériels militaires classifiés. Les milieux qu'ils fréquentent les ont mis en contact avec une famille mafieuse serbe installée à Öropa et dirigée par Miroslav Varvarin. Cette famille s'occupe de différents trafics entre les Balkans en guerre et l'Europe, et éventuellement d'armes et d'explosifs.

La famille Varvarin accepte de fournir des armes, non pas en échange d'argent mais d'un vol à exécuter au sein de la bibliothèque universitaire de Lyon, pratiquement inviolable depuis le grand incendie de la fin du 20^{ème} siècle. La famille Varvarin compte sur les appuis occultes de la petite bande fasciste pour qu'ils réussissent le coup. L'objectif est un livre rare, comprenant une médaille de bronze très vieille cachée dans sa reliure. Cette médaille, jadis aux mains des nazis et cachée là lors de la libération, représente le troisième pentacle de Mars, un artefact très puissant.

Avec l'assentiment de Paris, qui entrevoit bien l'usage possible de cette médaille, le vol réussit et le deal peut être conclu. Rendez-vous est pris à Öropa pour l'échange.

Or un veilleur appartenant à l'association « Pax Öropæna » a senti qu'on a retrouvé la médaille. Il fait prévenir le Vatican qui dépêche aussitôt une équipe d'enquêteurs. Mais ces mouvements ne passent pas inaperçus et un très vieux féal démoniaque nommé Lacenaire, patron d'un concile d'archimages négremants, voit dans la récupération du sceau une très bonne occasion de venger les siens de l'ancienne humiliation. Il prend contact avec un clan mafieux kossovare, en opposition dans les Balkans et sur Öropa avec les Varvarins – autant pour des raisons historiques qu'économiques.

Lorsque les nationalistes français et les Varvarins se rencontrent enfin, les kossovars assistés de mages de Lacenaire et d'un ancien Ange Noir russe infiltré en Europe interviennent et font un massacre, espérant d'une part récupérer le sceau et d'autre part faire croire à Paris à la duplicité serbe. Pourtant, tout ne marche pas comme prévu : le sceau disparaît dans les Brumes, emmené par Bodo Varvarin et une jeune fille en noir, Lynnbeth. Dès lors, toutes les attentions de Paris, de Lacenaire, des Varvarins, des Kossovars et du Vatican, se tourneront vers elle et vers ses sœurs, pour retrouver le sceau.

Il faudra du courage et de l'ingéniosité à Skokath et Umiko pour retrouver leur sœur, tandis que des forces écrasantes seront lancées à leur poursuite. Et une fois le sceau entre leur main, il leur faudra encore lutter pour s'en débarrasser sans être broyées par Lacenaire et Paris.

DU COTE DES GENTILS

LES TROIS SŒURS

LA GENESE

Saphid Adni était un vieux et puissant magicien, proche de l'illumination alchimique. Il s'était installé dans la tour des mécaniques des mines de Cherrate (Öropa, près de Liège), en un endroit appelé « le hasard ». Là, il cherchait à finir le chemin initiatique qui le conduirait à l'immortalité.

Il ne s'était pas installé à Cherrate sans savoir ce qu'il devait y chercher. Sa bibliothèque, importante, et quelques sources encore plus occultes (fournies par un paléographe démoniaque invoqué), lui avaient indiqué l'existence de reliques importantes dans les tréfonds de la terre, en cet endroit maintes et maintes fois retourné par les hommes pour en extraire le charbon et le fer, jusqu'à la fermeture de la mine. Rapidement, il parvint à une conclusion. Ses échecs répétés, dans les fouilles destinées à trouver la relique, ne résidaient pas dans l'inexistence de cette relique, mais dans la qualité de cette dernière.

La relique n'était pas un objet, mais un nœud de pouvoir, un nexus magique puissant, et il se trouvait hors de la Tellure, dans les profondeurs souterraines des transversales d'Öropa.

Aussi Saphid Adni conçut-il un plan audacieux. Il avait appris les rudiments de la Magetek – cette magie technologique aux origines incertaines – et il entreprit de fabriquer trois créatures. Ces trois êtres devaient posséder des qualités rares : elles devaient être intelligentes, habiles, précises et assez petites pour se glisser dans les tunnels qu'il leur ferait creuser. Et par dessus tout, elles devaient être capables de se rendre dans les transversales.

Ses créations n'étaient pas aussi parfaites qu'il l'aurait voulu. Saphid Adni n'était pas un maître de la magie technologique, et le secret de ses recherches lui interdisait de prendre langue avec quiconque aurait pu l'aider ou l'assister. Mais, grosso modo, le résultat le satisfait tout de même et il se dépêcha de les mettre au travail.

LA RUPTURE

Saphid Adni n'était pas un maître facile, ni agréable. Vieux, égotique, acrimonieux, parfois violent, il dirigeait ses créations par des brimades, des humiliations, des récriminations constantes. Ouvrières au fond de la mine et dans les entrelacs des tuyaux, pompes, accélérateurs, qu'il faisait installer pour sucer la puissance du Nexus, les trois créatures étaient aussi ses ménagères, ses laborantines, et rien ne dit dans cette histoire qu'elles ne furent pas aussi ses jouets dans les rares moments de détente qu'il s'accordait.

Douze années elles travaillèrent, ne voyant le soleil que lors de brefs instants, lorsqu'elles passaient sous des puits de lumière. Et douze années, elles subirent la violence psychologique et physique de leur maître. Comment purent-elles se construire ? Était-ce dû à une erreur de conception génétique ou dans le développement des fœtus dans l'accélérateur ? Nul ne le sait.

Avec le temps, une flamme jaillit de la noirceur où Saphid Adni les maintenait. Et cette flamme enfla jusqu'à devenir le brasier de sa perte. Un jour, ou était-ce une nuit, la plus instable de ses trois créatures trouva assez de colère et de furie en elle pour tuer le Père. Comment cela se passa-t-il ? Comment parvint-elle à briser les protections magiques dont il s'entourait ? Comment pu-t-elle le saigner ainsi qu'elle le fit, réduisant son visage, sa tête, à la pulpe que ses sœurs trouvèrent au matin ?

UNE NOUVELLE VIE

Accueillie avec crainte, terreur même, puis joie, une nouvelle vie s'ouvrait aux trois sœurs. Le plus difficile, au début, fut de gérer un petit problème matériel :

La déficience la plus importante de leur création était leur incapacité physiologique à synthétiser ou à sécréter certaines protéines, certains neurotransmetteurs et certaines acides aminés. Saphid Adni les nourrissait, régulièrement, avec des pilules alchimiques (particules synthétisées par magetek, stabilisées et améliorées par la présence de mana). Sans ces pilules, les trois sœurs mourraient au bout de quelques semaines tout au plus, après une perte de motricité progressive puis un processus de vieillissement accéléré dans les dernières heures... Or, Saphid tenait sa réserve de pilules dans un endroit accessible uniquement par lui – un coffre-fort qui ne s'ouvrait qu'après une suite de code et une reconnaissance rétinienne. L'état du cadavre de Saphid Adni ne permettait pas de dupliquer ses rétines et d'accéder au coffre, aux réserves et surtout à la formule alchimique.

La solution vint de la tueuse. Quelques mois plus tôt, elle avait fugué plusieurs semaines avant d'être retrouvée par un Traqueur (une créature démoniaque) et d'être ramenée à Cherrate. Elle avait survécu en découvrant qu'elle pouvait calmer sa faim en bouffant des êtres humains. Pas forcément un gros morceau d'ailleurs... Pour les trois sœurs, il ne pouvait rester que cette possibilité : quitter la mine, errer et se nourrir. Bienvenu à Öropa...

OU L'ON RENCONTRE LES TROIS SŒURS

Les créations de Saphid Adni sont trois. Elles ont pour nom Skokath, Lynnbeth et Umiko. Bien que partageant certaines caractéristiques physiques et psychologiques, elles sont très dissemblables.

Ce sont trois jeunes filles – on pourrait leur donner entre dix et douze ans. Elles ne grandissent plus, leur taille et leur apparence malingre ayant été programmées lors de leur conception. Elles sont plutôt mignonnes – la beauté n'était pas une qualité méprisée par Saphid. Il leur est nécessaire de « bouffer » de l'humain pour survivre – elles ont découvert que fouiller les poubelles des hôpitaux suffisait à leur satisfaction vitale.

Psychologiquement, elles ne supportent plus d'être humiliées ou contraintes, bien qu'elles aient une incroyable capacité de résistance mentale et physique à ces traitements. Elles ont un besoin impérieux de reconnaissance et d'amour, et cherchent activement ces satisfactions psychologiques, bien plus vitales finalement que leurs besoins physiques. Elles partagent un lien très fort. C'est sans doute ce qui leur a permis de supporter puis d'éliminer les brimades de Saphid. C'est un lien d'amour fraternel et de soutien mutuel. Au delà de ce lien très fort, elles vont, chacune de leur côté, trouver un autre référent amoureux, chacune à leur manière.

Dernière chose, leur apparence de gamine dissimule en fait la maturité, l'intelligence et les connaissances d'adultes parfaitement formés.

SKOKATH

Description physique : Une jeune fille d'environ douze ans. 1'30, 27 kg. Des cheveux blond cendré réunis en deux couettes, un air buté, un éternel pansement sur la joue gauche, un œil à demi fermé, une horrible peluche coincée dans un sac, une poche ou à la main. Elle préfère, en général, les fringues street gear, amples, colorées, et surtout plein de poches.

Fabulé : Coureur de lune.

Relations : La relation principale de Skokath est Gabriel. Gabriel est un coureur de lune (un mercenaire des rues) qui travaille parfois en compagnie d'une bande de squatters. C'est une relation d'amour, charnelle et passionnelle, une relation très forte, de celle qui uni deux personnes qui se comprennent et réagissent instinctivement l'un à l'autre. Leur rencontre a été un coup de foudre (il pleuvait ce soir-là, à la mi-décembre : « Thunder always happens when it's raining. (Fleetwood Mac) »)

Psychologie : Skokath est une fille très active, qui se lance à fond dans ce qu'elle fait, une vrai pile électrique parfois, très instinctive, très empathique. Elle possède un sens pratique et tactique assez important, comprend vite et réagit tout aussi vite. Son empathie naturelle la fait vivre au travers des autres. Elle se réalise en devenant la compagne (très active) de Gabriel, l'assistant, l'aidant, le sauvant même. Ce qui est intéressant est qu'il réagit exactement de la même manière. Skokath a parfois des coups de blues assez profond dont elle ne sort que grâce à son entourage.

Quelques notes : Skokath est la narratrice et le point focal de la description de l'histoire dans le premier tome. C'est elle qui raconte, analyse, sent, vit (cynisme romantique)... Skokath vit dans un squat du nord de Bruxelles, en compagnie de Gabriel et d'une bande d'allumés (*voir Les allumés de Gabriel*). Elle fait des repérages et des préparations pour les coups (c'est pratique, une gamine inoffensive pour faire de l'ingénierie sociale !) Elle participe aussi, parfois avec toute la bande, parfois en binôme avec Gabriel. C'est au cours d'un de ces casses qu'elle va être blessée.

LYNNBETH

Description physique : Une jeune fille d'environ douze ans. 1'32, 26 kg (elle est, en apparence, la plus frêle des trois sœurs). Long cheveux très noirs, toujours très maquillée – façon goth. Elle porte une robe noire assez moulante, arrivant aux genoux, avec les bras longs (c'est quand même une robe de gamine, pas de vamp !). Des rangiers noirs montant dix-huit trous. Les yeux de Lynnbeth peuvent, parfois, faire peur à voir. C'est la plus allumée des trois sœurs.

Fabulé : Bellistère

Relations : La relation principale de Lynnbeth est Bodo Varvarin, le neveu de Miroslav Varvarin, le chef d'une petite famille mafieuse serbe installée à Öropa depuis une vingtaine d'années. Bodo Varvarin est marié à une peste, il est le souffre-douleur de son oncle et l'homme à tout faire de la Famille. C'est un être fragile, victime lui-aussi de brimades et d'humiliations à répétition. Lynnbeth l'a sauvé d'un mauvais coup – il allait se faire exécuter par deux types de la mafia kosovar. Elle est devenue son homme-lige, sa tueuse attirée, sa protectrice, sa clef pour le pouvoir et la sécurité dans la famille. Lynnbeth voue un étrange amour courtois à Bodo, l'amour d'un vassal à son seigneur, d'une mère à son petit, un amour discret et envahissant dont Bodo se satisfait. Il a repris du poil de la bête et commence à tomber amoureux (si ce ne fut pas déjà fait lorsqu'elle le sauva). Mais Lynnbeth ne veut pas briser le mariage de Bodo et sa peste de femme. C'est assez étrange : une fuite en avant, quelque part.

Psychologie : Lynnbeth est froide et colérique – en apparence. C'est un volcan constamment sous pression en réalité. Elle a le goût du sang et tue avec plaisir à chaque fois que c'est possible. En même temps, elle est attentive,

discrète, aimante, serviable – jamais servile – et disponible. Ce qu'elle fait, elle le fait pour Bodo. En même temps, Bodo est une soupape pour sa violence autodestructrice – tuer la fera disparaître un jour ou l'autre...

Quelques notes : Lynnbeth vit avec les hommes qui protègent Bodo. Elle s'éloigne rarement de lui, et jamais sans avoir vérifié qu'il ne risque rien. Parfois, elle effectue des missions, seule, pour éliminer tel ou tel ennemi de la famille, mais elle n'obéit qu'aux ordres directs de Bodo. On a tenté de lui chercher noise, gentiment au début et cela s'acheva par côtes fêlées et estafilades mutines pour les agresseurs. Plus tard, un demi-sel, œuvrant sans doute pour Miroslav lui-même, tenta de l'assassiner. Elle lui mangea le cerveau. Elle est plus crainte que respectée parmi les gros-bras des Varvarin. Mais cela lui suffit, pour le moment, tant que Bodo est vivant et qu'on arrête de se moquer de lui. Elle accompagne Bodo, et lui sauve la vie en l'entraînant dans les transversales, le jour où la transaction entre la famille Varvarin et les skinheads français tourne au désastre avec l'intervention des Kossovars. Elle sera la narratrice du deuxième tome.

UMIKO

Description physique : Umiko est une jeune fille d'environ dix ans. 1'26, 25 kg. Elle est, en général, habillée de costumes très élégants et très dépouillés – longues robes, kimonos – aux couleurs simples, unies. Elle aime les bijoux discrets. Elle a les cheveux longs roux constamment ramenés dans des coiffures très élaborées.

Fabulé : Etoilé.

Relations : La relation principale d'Umiko est un dragon chimérique nommé Matao Brechtigaouen (il est noir et blanc avec des hermines ?) C'est son maître de magie, son mentor, son protecteur. Elle est son élève en archimanie et son disciple. Leur relation est un amour chaste, fait de confiance, de respect mutuel. Ce qu'en général, on appelle une amitié profonde. Umiko ayant continué de chercher le Nexus dans les transversales, elle a fini par le trouver. Mais il était déjà la possession d'une puissance : le dragon. Après quelques discussions, houleuses au début (le dragon n'est pas une créature encline à accueillir les intrus inopportuns dans son antre), ils ont fini par trouver un terrain d'entente, puis par s'apprécier. Le dragon est tombé rapidement sous le charme de cette demoiselle intelligente, curieuse, savante, qui pouvait faire assaut de finesse avec lui.

Psychologie : Umiko est un roc. Stable, volontaire, intelligente jusqu'au machiavélisme, curieuse, érudite, elle est aussi parfaitement à l'aise dans un rôle d'intendance (d'ailleurs, faire le ménage l'aide à réfléchir). Elle a certaines compulsions liées à la propreté, au respect, aux manières. Elle a hérité de Saphid Adni un goût pour les recherches occultes et le pouvoir. Mais contrairement à lui, jamais au détriment de ceux qu'elle aime et respecte. Elle se considère comme le ciment familial qui uni ses deux autres sœurs. Bien que physiquement la plus jeune, elle est la première-née et protège ses sœurs. C'est sans doute à sa volonté qui a allumé la flamme qui consuma Saphid...

Quelques notes : Umiko est une archimanie assez puissante pour tenir en respect la plupart des disciples de Lacenaire. Tandis que ses sœurs errent en ville aux côtés de leurs hommes respectifs, elle a rejoint Cherrate. Elle habite désormais dans les étages supérieurs de la tour des mécaniques. Elle sera la narratrice du troisième tome.

GABRIEL, MAROH ET LES AUTRES

GABRIEL

« Gabriel, c'était un chef pour monter des coups. Il avait commencé après l'internement de sa mère, deux ans après le décès du frangin. Fugue du foyer et depuis, la vie dans la rue. Jamais clodo, toujours gagnant. Quand ça allait pas, il se demandait si ça plairait à sa folle de mère d'avoir un loser comme gamin. Le moteur de la réussite. Il avait toujours une douzaine de plans sur le feu et les planifiait tellement bien que son nom commençait à être prononcé dans les estaminets et les rades les plus fermés de la ville. »

– Skokath

Description physique : Gabriel est un athlétique jeune homme d'une vingtaine d'année, aux yeux clairs. 1'82, 78 kg. Il a des cheveux blonds, portés longs sur les épaules ou ramenés en catogan. Il a adopté un style vestimentaire lâche et décontracté, mais ses chaussures sont très confortables et très résistantes. Il n'est pas habituellement armé (en dehors d'un poignard avec une lame en alliage russe glissé sur la hanche, à la ceinture) mais sait porter un holster d'aisselle de manière discrète lorsque nécessaire. Il porte un tatouage qui lui couvre l'épaule gauche et le haut de la poitrine, représentant une carpe et des lotus, selon la tradition nipponne, ainsi qu'un magnifique et compliqué dorsal représentant un oiseau et un prunier en fleur.

Fabulé : Coureur de lune

Psychologie : Gabriel est un chef, un dirigeant. Il a toujours vécu dans la zone, plus ou moins seul. Sa mère est devenue folle après la mort du petit frère dans un attentat mafieux wallon qui dévasta le manège où il tournait, treize ans plus tôt. Gabriel est un authentique mercenaire des rues. Depuis des années, il survit (et même parfois très bien) en effectuant des missions pour tous ceux qui peuvent payer : convoyeur, coursier, garde du corps, enquêteur, voleur, espion, contre-espion, intimidateur... Les seules choses qu'il refuse sont le kidnapping (trop de risques, trop de stress) et le meurtre de sang-froid (trop sale). Gabriel a su se constituer un petit groupe de travail (*voir Les allumés de Gabriel*) et nouer de nombreuses relations fructueuses à travers toutes les couches de la société öropæenne. Comme il dit toujours : « Un employeur content est un employeur heureux ! ». Excellence, efficacité, rapidité, discrétion, sécurité, renseignements, morale sont les maîtres mots de ce qu'il considère comme un travail bien fait. L'arrivée de Skokath dans son groupe n'a pas bouleversé que sa vie amoureuse. Elle est un bras-droit compétent et a apporté un surcroît de tonus dans ses opérations et un surcroît de revenus...

LES ALLUMES DE GABRIEL

Navarone : Coureur de Lune. Un énorme pakistanais avec des bras comme mes cuisses et des cuisses comme mon torse, soulevant de la fonte à longueur de journée, adepte de l'escalade libre et de la plongée du même nom. Il pratique la musculation avec des clefs de 200 trouvées dans un appentis de cheminots.

Boop : Zeugme. La plus vieille de la bande, arrivée à l'âge de dix ans du Libéria, alors que la Belgique existait encore. Elle fait pousser de l'Herbe et d'autres produits naturels sur du terreau spécial en provenance des serres du Grenier. Elle deale aussi, quand elle ne fume pas. En général, elle reste en arrière, servant de QG d'opération et gérant les communications.

Jonas & Melvin : Coureurs de lune. Les jumeaux acrobates de rue, funambules, jongleurs. Ce sont les légers de la bande, qui n'interviennent que sur des opérations toutes en finesse, là où la subtilité et la délicatesse du toucher priment sur la force brute. Ils sont métis chinois (par la mère) et polonais (par le père). Leurs parents ont disparu derrière le rideau de fer au cours d'un voyage clandestin pour assister à l'enterrement de la grand-mère paternelle et les jumeaux sont sans nouvelle depuis près de trois ans.

Marie : Araignée. Marie l'ingénue, avec son air de sainte-nitouche. La plus belle et la plus fragile, mais aussi la plus acharnée Chienne de Garde de ce côté-ci de la Senne. Elle aime bien Skokath et l'a prise sous son aile pour ce qui est des différents problèmes féminins (à savoir le shopping, le maquillage, les fringues, les mecs – Gabriel en l'occurrence – et le jeu du « Rembarrier les phalloocrates ».) Marie s'occupe des opérations sur la Toile lors des missions d'infiltration. Elle n'effectue presque pas de recherches documentaires pour le groupe, qui s'adresse en général aux Vert-Graous, mais est imbattable pour ce qui est d'agir vite, de déconnecter des systèmes de sécurité, détourner des caméras, envoyer des fausses infos et piller les bases de données à la vitesse de l'éclair.

MAROH

Description physique : Maroh est un grand type sec et maigre – quoique extrêmement dynamique et musculeux. 1'75, 63 kg. Il a eu le nez cassé de multiples fois, jusqu'à ce qu'on soit pratiquement obligé de lui enlever le cartilage pour éviter qu'il ne meure. Ses yeux sont rieurs, et malgré qu'il soit disgracieux, celui lui donne un certain charme canaille dont il use et abuse auprès des gentes dames.

Fabulé : Coureur de lune

Relations : Maroh travaille pour le Réseau des Sages. Il a reçu une assignation comme chauffeur de taxi à Öropa. Son rôle est de fourrer son nez partout où il peut et aider ceux que son intuition lui désigne comme des « gentils ». Parfois, il reçoit une indication pour aller dans telle ou telle direction, mais c'est extrêmement rare. Maroh sait que le Réseau des Sages réunira un jour les frères et les sœurs pour une opération particulière. En attendant ce jour, Maroh traverse la vie avec nonchalance, flegme et une chance indécente.

Psychologie : Maroh aime les retransmissions des matchs de foot à la radio. Il aime fumer. Il aime quand sa kalachnikov fait de jolis trous ronds dans la bedaine des « méchants ». Il aime boire de la bière. Il aime conduire. Il aime aider les coureurs de lune qui ont besoin d'un coup de main. Il n'aime pas les gens qui ne respectent pas les limitations

de vitesse. Il n'aime pas quand sa kalachnikov s'enraye. Il n'aime pas avoir des paquets de cigarette vides au fond des poches.

Quelques notes : Maroh ne sait pas d'où il vient. Il a sept frères et sœurs, répartis au quatre coins du monde et exerçant des métiers très divers (l'un d'eux est même enfermé dans le couloir de la mort d'une prison sud-américaine). Maroh et ses frangins travaillent pour le Réseau des Sages, une organisation secrète non gouvernementale et internationale dont les objectifs sont mal connus mais carrément utopiques. Maroh est, comme les trois sœurs, une création, sinon biologique, au moins psychologique. Son passé est inconnu jusqu'à ce qu'il commence à travailler pour le Réseau. Il est probable qu'il est une victime de guerre, amnésique, qui fut « réparée » par les psychologues du Réseau. Maroh a une capacité extraordinaire.

Bien qu'il ne soit pas une fée, il a des pouvoirs incroyables liés au déplacement, notamment grâce aux Brumes. Il est persuadé que ce pouvoir est lié à un vieux téléphone de voiture (« Radiocom 2000, ne quittez pas ! ») qu'il trimbale constamment avec lui. Il suffit qu'il le pose dans un véhicule roulant, peu importe sa taille et son type, pour que celui-ci puisse faire Paris-Beyrouth en une demi-heure et en respectant les limitations de vitesse !

Pour le moment, Maroh travaille comme chauffeur de taxi à Öropa. Il est appelé par des clients réguliers qui ont besoin d'un lift rapide d'un bout à l'autre de la ville, voire d'une aide plus physique et armée.

BODO VARVARIN

Description physique : Bodo Varvarin est un homme d'une trentaine d'année, trop massif pour sa taille (1'78, 108 kg). Il a un cou de taureau, des oreilles un peu trop petites et des yeux sombres, ce qui lui donne un air un peu attardé. Son éternelle coupe de cheveux, qu'il n'a pas changé depuis l'école primaire, achève de lui donner une apparence peu amène de grosse bêtasse. Il est d'une force peu commune et ses costumes, pourtant de bonne facture, sont parfois un peu étroits.

Fabulé : Zeugme

Relations : Bodo Varvarin est le neveu de Miroslav Varvarin, le parrain de la famille Varvarin. Les Varvarin sont une vieille famille de commerçants serbes, forcés trois générations plus tôt, de s'adonner à des pratiques illégales (essentiellement du marché noir et de la contrebande, et quelques activités plus annexes comme le jeu, le blanchiment d'argent pour d'autres organisations, le racket. La prostitution et la drogue – exceptée de synthèse et de combat – forment des activités très annexes, voire inexistantes.) Une branche de la famille s'est installée à Öropa il y a trente ans afin d'assurer une base opérationnelle locale aux différents échanges entre les Balkans et la Fédération Européenne. Elle a pris de l'importance et, aujourd'hui, une partie de ses revenus sont assurés par des investissements légaux. Une partie seulement, car le cœur de la famille, à Öropa, est resté accroché aux vieilles pratiques patriarcales du pays et aux activités maffieuses.

Bodo est le fils de la sœur cadette de Miroslav. Sa mère est morte d'un cancer quelques années auparavant, lorsqu'il n'était qu'un adolescent timide et complexé. Il lui a tenu la main jusqu'à la fin, ce qui a sans doute confirmé son caractère buté, mais ce qui l'a aussi plongé dans des abîmes de terreur et d'insécurité.

Son oncle, Miroslav, l'a alors recueilli. Mais il ne l'aimait pas vraiment, estimant que sa sœur avait fait une mésalliance avec un entrepreneur italien, mort plus tard dans un accident de chantier (la bétonneuse avait malencontreusement vidé son chargement dans le trou qu'il visitait pour un problème d'étanchéité. Trois autres ouvriers étaient morts avec lui et l'enquête avait conclu à l'accident bête. En plus, tout le monde portait son casque). Bodo devint la cible des railleries, gentilles mais constantes, de son oncle. Il n'était pas bon à l'école, était timide avec les filles, solitaire, renfermé, renfrogné même. Bien qu'il fit ses preuves à quelques reprises au cours d'opérations délicates, Miroslav ne fit jamais confiance à son neveu pour lui confier autre chose qu'un rôle de porte-valise. Plus tard, c'est encore Miroslav qui lui choisit une femme (il tardait à se décider). Le mariage ne fut ni d'amour, ni d'intérêt, tout juste de convenance. Un gamin naquit qui décéda subitement à trois semaines. Le couple se désunit mais resta ensemble, toujours par convenance.

C'est à peu près à cette époque que Lynnbeth rentra dans la vie de Bodo. Les escarmouches contre des concurrents Kossovars étaient de plus en plus fréquentes. Un soir, Bodo, qui allait simplement chercher du lait et des Haribo (il a un certain goût pour les cochonneries chimiques pleines de sucre), fut attaqué par deux tueurs kossovars qui le passèrent à tabac, avec l'intention de le finir, dans la nuque, au .22 à tête creuse. Mais Lynnbeth, en quête de nourriture tant

spirituelle que corporelle, intervint. L'homme se faisait humilier comme elle n'acceptait plus que personne ne le soit. Elle tua les deux kossovars et se délecta de leur cœur. Que Bodo la perçu comme une ange vengeresse ou comme un démon, il tomba amoureux et l'engagea comme garde du corps.

Six mois plus tard, le statut de Bodo s'est considérablement amélioré. Les actions de la Tueuse, comme on surnomme « affectueusement » Lynnbeth, lui ont donné du poids. Ses prises de décision, sensées et percutantes, ont permis à la guerre contre les kossovars de prendre un nouveau tour. Alors que les activités et la survie même de la famille étaient menacés, ce sont les kossovars qui commencent à tirer la langue.

Le succès final de Bodo fut la décision de son oncle de lui confier la transaction, avec des français, d'une cargaison de matériel militaire contre un coffret contenant un médaillon mystique réclamé à grands cris par les pontes de la famille au pays. Qui pouvait savoir que ça se passerait aussi mal ?

Psychologie : Bodo manque totalement de confiance en lui. Il n'est pas bête, et c'est même un génie si on parvient à le sécuriser. Il est loin d'être lâche et fait preuve d'un courage quotidien exceptionnel. Mais sa masse qui le complexe, son air bêtasse, les incessantes récriminations dont il est l'objet, le manque de respect de ses propres hommes et de sa femme, et dernièrement la mort de son premier-né, on forgé un caractère buté, renfrogné, timide. Il est à la limite constante de l'inhibition de l'action, de la dépression et du suicide. Seul le souvenir de sa mère, qui luttait avec acharnement jusque sur son lit de mort contre les médicaments et l'anarchie cellulaire, le tient encore à peu près valide.

Notes : Gravement blessé dans l'escarmouche, Bodo a été sauvé, encore une fois, par Lynnbeth. Réfugiés dans les catacombes et les souterrains kobbolds des transversales, les deux fuyards sentent l'odeur de la mort sur leurs talons en la personne d'un ancien Ange-Noir, aujourd'hui mercenaire kossovar.

LE DRAGON, MATAO BRECHTIGAOUEN

Description physique : Un dragon, comme on peut imaginer un dragon européen – avec des ailes, des écailles et une mauvaise haleine. Il vit profondément enfoncé dans les catacombes et les cavernes souterraines qui circulent sous les transversales.

Fabulé : Etoilé

Relations : Peu nombreuses, Matao est un solitaire, un érudit et un curieux des arts magiques. Cela lui prend tout le temps et toute la concentration dont il dispose, et il voyage peu en dehors de son antre.

Psychologie : Matao est

Notes :

DU COTE DES MECHANTS

LES FRANÇAIS DE L'IMMORTEL PARIS

QUELQUES NOTES SUR PARIS

Paris est sans doute l'un des plus vieil et des plus puissants immortels d'Europe. On ne connaît pas son âge avec certitude, mais on pense qu'il a accompli le grand œuvre alors qu'Hermès Trismégiste foulait encore du pied les terres égyptiennes et grecques. Certains le rattachent au grand perdant de Troie et à celui qui fonda Rome... Mais il n'est nulle confirmation de cela, même si personne n'a pu non plus prouver le contraire.

Physiquement, c'est une loque : un esprit vif et pénétrant dans un corps momifié, raidi, couvert d'eschares. Paris est un archimage d'une puissance incroyable, bien plus puissant que ne l'est le Grand Archimage d'Öropa. Simplement, il ne parvient plus à travailler en collègue, ce qui limite ses capacités face au collègue du Grand Hôtel.

Paris vit en plein cœur de l'Île de la Cité, à Paris, France.

Il est membre du conseil de l'Europe, en compagnie d'Ogodai Dulbatchek, le Mage-Bête et Recteur du Grenier, de Alosius Aubouc, Grand archimage d'Öropa et maître du collège du Grand Hôtel, de Pierre II, le Pape, général des nouveaux ordres de moines combattants, et du Conchabar, le roi des fées d'Irlande.

Paris est l'un des personnages les plus antipathiques de l'univers d'Öropa : manipulateur, fasciste, violent, extrémiste, raciste, politiquement ravagé et pourtant d'une subtilité indéniable, il symbolise la volonté égotique d'un pouvoir centralisé, tout puissant, dictatorial, jacobin et variqueux.

Paris soutient de nombreux groupes extrémistes, cherchant à semer désordre, insécurité, zizanie, dans toute l'Europe. Profondément opposé à la conception fédérale en cours, ainsi qu'au grand mouvement altermondialiste qui fonda Öropa, il manœuvre sans cesse pour que chaque avancée soit payée le prix fort. On présume, sans preuve hélas, qu'il est à l'origine du terrible attentat qui détruisit le parlement européen et tua quatre-vingt pour cent des parlementaires, réunis en session extraordinaire.

Sinistre individu, pleine de rancœur et de haine pour tout ce qui n'est pas lui.

LE BARON ARCY

Le baron Arcy est l'un des nombreux bras-droits de Paris (ne compare-t-on pas ce dernier à une pieuvre dévorante parfois ?).

Arcy est un homme d'une cinquantaine d'année, de taille et de corpulence moyenne. Légèrement dégarni, toujours rasé de frais, un sourire de carnassier, des yeux perçant derrière de grosses lunettes d'écaille, Arcy est d'une rare élégance pour un étoilé. Mentaliste de haut niveau, Arcy anime un petit cercle de mentalistes liés comme lui à Talal.

C'est Arcy qui sera en première ligne face aux trois sœurs et à leurs alliés, ainsi que face à Lacenaire.

LES NATIONALISTES AUX CHEVEUX COURTS

Les quelques nationalistes qui s'occupent de l'affaire appartiennent à une association de « défense civile ». De tous âges et de toutes constitutions, ce sont de jeunes types au crâne rasé, d'anciens militaires ou policiers, des artisans ou des petits patrons, partageant la même haine des étrangers à « l'Europe blanche et chrétienne ».

LA SOCIETE LACENAIRE ET LES KOSSOVARS

LES KOSSOVARS

La mafia kossovare du clan Stimlje est brutale et directe. Cherchant à installer une tête de pont à Öropa, ils sont les maîtres chez eux, dans leur ville des Balkans. Mais ici, il leur faut s'imposer face à la présence de plusieurs autres familles, dont les Varvarins. Leur haine des Varvarins est autant économique – le contrôle de plusieurs secteurs de la criminalité organisée à Öropa – qu'historique – les Balkans sont en guerre depuis près de soixante ans maintenant, et jamais la haine n'a pu s'éteindre, entretenue par les affrontements constants entre les armées du GEO et celles de la Fédération Européenne.

LACENAIRE ET LA SOCIETE LACENAIRE

Lacenaire est un très vieux féal – une créature démonique incarnée sur Terre. A-t-il un lien avec le bandit français du 19^{ème} siècle ? On ne le sait pas. Lacenaire est un très puissant magicien, qui s'appuie autant sur ses pouvoirs démoniaques que sur les principes de l'archimage hermétique. Il a su réunir un concile de jeunes mages autour de lui, leur promettant le pouvoir et la puissance en échange de leur plus complet investissement à ses côtés. Aussi froid que Paris, Lacenaire sait travailler en groupe et s'appuyer sur les autres, en les manipulant et en les dirigeant. Mais il n'a pas de vues aussi longues que celles de l'immortel.

ET AU MILIEU

LES CYBERMOINES DE L'ORDRE DE ST-GEORGES DU DRAGON ET STE-MARTHE DE LA TARASQUE

Pierre II est le pape depuis 2002. Il se veut le pape du renouveau, celui qui retrouvera la parole du Christ, une parole de prolétaire engagé dans la lutte des classes. Artisan de l'utopie européenne, il a autorisé le mariage des prêtres, la contraception, la prêtrise des femmes et a œuvré pour le rapprochement œcuménique ; il a supprimé l'infailibilité papale. En 2014, il a créé un nouvel ordre de moines combattants, chargés de veillés sur l'humanité – non pas en tant que peuple, mais en tant que valeur. Tous sont protégés, fées, féaux, chimères ou immortels, tant que les valeurs profondes de l'humanité sur lesquelles l'Europe sont construites. Mais gare à ceux qui ne les respectent pas. Cet ordre mixte est celui de St-George du Dragon et Ste-Marthe de la Tarasque.

POUR EN SAVOIR PLUS...

Öropa est un univers vaste, en chantier depuis 1997 et développé par plusieurs personnes. Dès le départ, il a servi de cadre à la composition de scénarios de Bandes Dessinées, à l'écriture de nouvelles (dont l'une de Anne Richard, éditée par Nestiveqnen dans « L'esprit des Bardes ») et de romans, ainsi qu'au développement d'un jeu de rôle.

Il s'appuie sur une mythologie complète et présente de nombreuses facettes dont seulement quelques-unes sont utilisées dans l'histoire des trois sœurs – l'objet n'étant pas de faire le catalogue ou le guide touristique d'Öropa mais bien de raconter une simple histoire. De nombreuses autres chroniques restent encore à dire...

LES PLANCHES ET LE DECOUPAGE

Vous trouverez à suivre les trois premières planches réalisées, ainsi que le découpage complet jusqu'à la page 9, ce qui constitue le prologue de l'histoire – présentation des personnages, de la ville et des circonstances. Bonne lecture...