



Campagne Jeu de Rôle – Le Réseau Divin

Table des matières

Informations Pratiques	7
Introduction	7
Fiches de personnages pré-tirés	7
 Saison I	 13
Saison I – Épisodes 1, 2 et 3	13
Épisode I	13
Épisode II	15
Épisode III	17
Générique	19
 Saison I – Épisodes 4, 5 et 6	 21
Épisode IV	21
Épisode V	24
Épisode VI	26
Générique	29
Les corps d'emprunt	30
 Saison I – Épisodes 7, 8 et 9	 31
Épisode VII	31
Épisode VIII	35
Épisode IX	40
Épilogue	42
Générique	43
 Saison I – Bienvenue sur NewsNet	 45
Newsnet du 27/11/1999 (code : N7Y)	45
Newsnet du 02/12/1999 (code : C2W)	46
Newsnet du 15/12/1999 (code : E5X)	47
Newsnet du 19/12/1999 (code : B9Z)	48
Newsnet du 25/12/1999 (code : H2K)	49
 Saison I – Révélations	 51
 Saison I – Aides de jeu	 57
Un charmant ensemble...	57
Message / texto de Kobayashi	57
Autopsie 1	57
Autopsie 2	57
Courrier électronique de Dana Scully	57
Rapport de Fox Mulder	57
Courrier de la Kobayashi Corporation	57

Rapport du MI5 sur le Boucher	57
Rapport du MI5 sur le Vatican / Ramius 1er	57
Rapport du MI5 sur Lord Wayne Prometeus	57
Saison II	73
Saison II – Introduction	73
Saison II — Épisodes 10 à 12	75
Épisode X	75
Épisode XI	78
Épisode XII	82
Épilogue	84
Générique	85
Saison II – Épisodes 13 à 15	87
Résumé des épisodes précédents	87
Épisode XIII	87
Épisode XIV	90
Épisode XV	92
Suite au prochain numéro	94
Générique	95
Saison II – Épisodes 16 à 18	97
Résumé des épisodes précédents	97
Épisode XVI	97
Épisode XVII	100
Épisode XVIII	102
Épilogue	104
Générique	104
Saison II – Bienvenue sur NewsNet	105
Newsnet du 20/01/2001 (code : N1G)	105
Newsnet du 13/02/2001 (code : T2B)	106
Newsnet du 01/03/2001 (code : V3T)	107
Newsnet du 07/03/2001 (code : X4K)	108
Newsnet du 17/03/2001 (code : Z5F)	109
Saison II – Ultimes Révélations	111
Quelques Bonus Supplémentaires...	115
Des idées en vrac...	115
Épisode 0 — Un prélude...	115
Conversion pour CyberPunk 2020 / CyberPunk Red	115
Idées pour une Saison III...	116

Informations Pratiques

Introduction

Initialement le système utilisé pour jouer est le système *Basic* de *Chaosium*, notamment utilisé pour l'*Appel de Cthullu* ; note d'importance : la gestion de la Santé Mentale n'est pas prise en compte dans cette campagne... La campagne du *Réseau Divin* a connu un tel succès lors de sa publication initiale en 1999 / 2000 par le magazine *Casus Belli* (première itération), qu'il a été adapté dans un certain nombre d'univers, et ces différentes version sont parfois trouvables sur l'InterWeb, via votre moteur de recherche favori, ou dans votre boutique de Jeux (de Rôles) : *Savage World*, *Trinités*, *Rétrofutur*, *C.O.P.S.*... Cette campagne est facilement adaptable à votre sauce, notamment du fait qu'elle est un peu datée (août 2014 quand ces lignes sont écrites, ainsi que cette compilation effectuée pour la première fois en L^AT_EX à ma connaissance).

Vous trouverez également en plus quelques «bonus» : les aides de jeu originales, des aides de jeu supplémentaires pour la première saison (fournies gracieusement par des joueurs lors de la parution sur l'InterWeb par mes soins en 1999 / 2000), et quelques idées présentes ici et là dans les pages... Concernant les idées d'adaptations, il suffit en général de changer les dates (de 1952 pour *RétroFutur*, à 2080 pour les *CyberPunker*, en passant par 2012 ou 2073 : tout est possible!), voire de changer un tout petit peu la technologie (avec la Matrice et les consoles de cyberspace, c'est une autre ambiance...).

Gabriel Chandesris, août 2014.

Fiches de personnages pré-tirés

Six valeureux personnages (déjà quasiment des héros), dont les fiches sont présentées dans les pages suivantes.

Dan LynchÂge : 31 ansTaille : 1,76m

FOR	15	CON	16	TAI	12	DEX	14
INT	11	POU	12	EDU	14	APP	12
PV	14	PH	5	B/Mdom : +1d4			

Présentation : Dès l'âge de 15 ans, Daniel Lynch a plaqué sa famille de riches cinéastes américains et scientologues, pour devenir écrivain et aventurier. Il a baroudé du Nicaragua aux déserts d'Australie, en risquant sa vie sur des coups de tête, des envies, des intuitions... Il trafique un peu de tout, baragouine treize langues, pilote des hydravions, s'intéresse au vaudou et a vu des choses étranges. C'est aussi une grande gueule notoire, qui a tendance à se disperser.

Citation : «Pour avoir ces trucs, faut aller en Colombie ou à Tokyo. Ou alors je pique ceux du British Museum, mais ce sera plus cher. »

Compétences : Baratin 70%, Piloter un avion 60%, Photographie 50%, Armes de poing 50%, Paranormal 20%, 140% à répartir.

Spécial : Anecdotes bizarres du monde entier 30%, Rencontrer une vieille connaissance (amie ou non) dans un pays lointain 20%.

Équipement : Blouson en cuir, rangers, matériel photo, gris-gris divers, 44 magnum, moto (Harley Davidson).

Morgane NoturnoÂge : 25 ansTaille : 1,72m

FOR	9	CON	10	TAI	12	DEX	10
INT	14	POU	16	EDU	18	APP	17
PV	11	PH	5	B/Mdom : –			

Présentation : Superbe et cynique, Morgane est une brillante informaticienne spécialisée dans les réseaux multimédias. Après un grave accident, il y a quelques années, elle a passé quelques semaines dans le coma. Pendant cette période, elle a vécu une expérience mystique. Depuis elle sait que «la vérité est ailleurs» et se passionne pour la parapsychologie. Elle s'habille de noir et vit à cent à l'heure, collectionnant les hommes, les voitures et les expériences extrêmes, comme un défi perpétuel et rageur lancé à la Mort.

Citation : «Après les courses de voitures, les champs de conscience sous LSD, la chute libre, et la réalité virtuelle, je devrai essayer cosmonaute, non ? »

Compétences : Informatique 70%, Paranormal 60%, Conduite auto. 50%, Armes de poing 30%, 290% à répartir.

Spécial : Éveil psychique 30% (à tirer par le MJ : picotements, malaises ou visions en présence de personnes, d'objets ou d'événements liés au paranormal).

Équipement : Puissant ordinateur portable, téléphone cellulaire (connexion sans fil en ville et sur les grands axes urbains, collants sexy en latex noir, lunettes à verres miroirs, pistolet cal.22, voiture de sport.

Major James MalakânsarÂge : 40 ansTaille : 1,90m

FOR	15	CON	15	TAI	17	DEX	18
INT	10	POU	9	EDU	14	APP	16
PV	16	PH	4	B/Mdom : +1d4			

Présentation : James est un métis. Il possède l'élégance raffinée de sa mère britannique et le regard magnétique de son père, un sorcier hindou disparu dans des circonstances mystérieuse. Athlétique et séduisant, il a d'abord été presdigitateur de casino, avant de devenir agent spécial pour la British Intelligence. Radié pour insubordination, il est maintenant garde du corps de riches personnalités. Son humour caustique est parfois inquiétant.

Citation : «Le roi de trèfle me pose un problème ? Hop, disparu ! Une contravention sur ma Jaguar ? Disparue ! Un témoin gênant ? ... »

Compétences : Armes de poing 70%, Arts martiaux 65%, TOC 50%, Paranormal 15%, 200% à répartir.

Spécial : Tour de passe-passe (presdigation, pickpocket, tricher au jeu) 30%.

Équipement : Smoking, Walther PPK avec silencieux, téléphone cellulaire, cigares Davidoff, stylo-couteau, cartes truquées.

Docteur Betty BlodwenÂge : 35 ansTaille : 1,60m

FOR	8	CON	11	TAI	9	DEX	12
INT	16	POU	13	EDU	18	APP	14
PV	10	PH	4	B/Mdom : –			

Présentation : Jolie et timide, le docteur Blodwen est une criminologue sévère. Sa vocation de médecin légiste est une forme de lutte contre les angoisses, sa famille ayant été victime d'un psychopathe dans son enfance. Elle a étudié de nombreux cas étranges et se passionne pour les champs «limites» de la médecine : l'hypnose, la génétique ou l'origine des rêves. Pour s'évader, elle peint et pratique la gymnastique acrobatique, qui renforce son corps et son esprit meurtri.

Citation : « Je ne craint pas la peur, je la laisse glisser sur moi comme la pluie, la peur est une petite mort qui oblitère l'esprit... »

Compétences : Médecine 80%, Psychologie 60%, Latin 40%, Gymnastique 30%, Paranormal 30%, 280% à répartir.

Spécial : Hypnose 33%, sur un sujet volontaire, fait resurgir des souvenirs, atténue la douleur. Sur un individu non volontaire, donne +20% en Baratin (un seul essai!).

Équipement : Trousse d'urgence, bombe d'autodéfense, valise de réanimation (sur un jet réussi en médecine, un PJ normalement décédé peut être maintenu vivant (dans le coma) pendant 2d6 heures).

«Vodka»

Âge : 34 ansTaille : 1,98m

FOR	19	CON	16	TAI	19	DEX	12
INT	10	POU	10	EDU	13	APP	10
PV	17	PH	5	B/Mdom : +1d6			

Présentation : Présentation : Vodka est un géant bourru. Ancien sergent instructeur de la marine russe, il est expert en combat et maniement des explosifs. Lorsque son bâtiment a coulé dans la mer de Barentz, il a survécu des mois comme une bête sauvage dans les glaces de l'Arctique, traqué par les chasseurs Inuits et leurs chamans aux terrifiants pouvoirs. Depuis, il a déserté et erre de job en job, docker, videur ou mercenaire, hanté par le souvenir de ses confrontations surnaturelles.

Citation : «Passe-moi la caisse de dynamite, kamarad, je vais faire un peu de nettoyage... »

Compétences : Explosifs 60%, Armes de poing 60%, Armes lourdes 40%, Lutte 40%, Paranormal 10%, 150% à répartir.

Spécial : Berserker. En situation de stress, il a 10% de chance de devenir berserk au mépris du danger (durée 1d10 mn, dégâts x2 au contact).

Équipement : Veste fétiche en peau d'ours blanc, vodka, cigarillos, jeep 4x4, arsenal militaire récupéré (à la discrétion du MJ).

Pr. Alexander «Maestro» BernsteinÂge : 42 ansTaille : 1,82m

FOR	10	CON	8	TAI	10	DEX	10
INT	18	POU	13	EDU	22	APP	9
PV	9	PH	5	B/Mdom : –			

Présentation : Le professeur Bernstein est un authentique surdoué. Doté de plusieurs doctorats dans diverses matières scientifiques, il est aussi bricoleur de génie, collectionneur de vieilles voitures, orientaliste, expert en aïkido, en sabre et en cérémonie du thé... sans compter son hobby, l'occultisme. Cette débauche d'activité lui permet d'oublier la lente maladie génétique qui le ronge. Dans quelques années il sera impotent, et cela le rend terriblement hypocondriaque.

Citation : «Je pourrai... hhh... construire une bombe avec ce bidon de désherbant et un jeu de mécano, mais... hhh... donnez-moi d'abord mon inhalateur. »

Compétences : Électronique 70%, Électricité 60%, Physique 70%, Mécanique 70%, Sabre japonais 30%, Aïkido 40%, Paranormal 30%, 250% à répartir.

Spécial : Bricolage génial 40% (à la discrétion du MJ, selon la difficulté).

Équipement : Valise à outils divers, sabre japonais, service à thé, inhalateur fétiche (pour ses fréquentes crises d'asthme).

Saison I

Saison I – Épisodes 1, 2 et 3

BOUCLEZ VOTRE CEINTURE, serrez votre 44 magnum, c'est parti pour les épisodes 1 à 3 de notre nouvelle série, «Le réseau Divin» ! Pour tout savoir sur cette campagne, lisez cette aide de jeu et retrouvez-nous. Attention... moteur, ACTION !

Épisode I – «*Et tombent les anges en feu*» (Apocalypse)

Prologue

<BO de *Strange Days* ou musique techno> Paris, 1er décembre 1999, 22h00, «T-R-I-A-L ! Third Millenium TRIAL ! The **R**Ide of **A** Lifetime !». Messages flashés sur écrans géants. Grondement de musique techno. Partout, la foule dans la rue, tel un océan hurlant. Montparnasse se dresse, Babel sous les feux des lasers qui balayent la nuit. Rasant le building, les hélicoptères des networks internationaux retransmettent le plus fabuleux congrès scientifique/new-age/pop-art de tous les temps : le third Millénium Trial, dans les derniers étages de la tour. En bas, les défavorisés manifestent. En haut, les Personnages-Joueurs (PJ) viennent d'entrer, souriants parce qu'ils se retrouvent et parce qu'ils sont vivants. Leur destin aurait pu être pire. Flash-back, ils se souviennent...

Quelques années plus tôt, aux Bahamas. Chacun d'eux voyageait pour des motifs variés, quand eut lieu un accident grave où il faillit périr. À vous de définir s'ils étaient ensemble (avion, bateau,...). Cela n'a pas d'importance. L'essentiel est qu'ils aient atterri dans le même hôpital. C'est pendant leur convalescence qu'est née leur amitié, catalysée par le personnage central de leur groupe : lord Wayne Prometeus. Cloué à un fauteuil roulant, il avait encore le courage de distraire les PJ par son approche scientifique du paranormal, leur hobby commun. Puis chacun s'en était allé de son côté, se revoyant parfois. Jusqu'à ce matin de 1999 où les PJ ont reçu une lettre de leur ami et une invitation pour les congrès The RIdé of A Lifetime, leur promettant «la plus incroyable expérience de votre vie». S'ils avaient su à quel point cela allait être vrai...

Paris by knife

Ascenseur. Dernier étage avant le ciel. Les PJ pénètrent dans une Cour des Miracles technologiques. Dans le hall cerné par les salles de congrès et les simulateurs VR (réalité virtuelle), le gratin des personnalités branchées de la planète se presse d'expositions cybernétiques en stands new-age, conférences sur la génétique ou sur la vie après la mort. Ici, tout est extrême. On a même aménagé une piste d'hélicoptères sur le toit. Les PJ sont attendus par les employés de Lord Prometeus portant le badge de Sanctom, sa société. Ils sont deux : une blonde au décolleté vertigineux et un géant black avec un iguane apprivoisé sur l'épaule. «Bienvenue...» commence Décolleté tandis qu'Iguane souris de toutes ses dents. Quand soudain... <Thème du Boucher : BO de *Predator II*> un étrange clochard se fraye un chemin jusqu'au PJ. Son regard vide les fixe et il déclare d'une voix d'outre-tombe : «Trouvez les six, tout en dépend!» avant de leur glisser un cube en métal. Décolleté sourit, amusée. La seconde d'après, sa tête explose. Le clochard s'écroule, le corps déchiqueté par une rafale d'Uzi. Iguane se plaque à terre. Les PJ feraient mieux d'en faire autant, ou ils encaissent 1d6PV d'éclats divers.

Visages au ras du sol. Vision penchée d'un ascenseur ouvert, un homme dans l'encadrement. Manteau noir immense, chapeau à larges bords. Un cauchemar vivant, taille XXL. Un pistolet mitrailleur fume dans une main, un hachoir à viande brille dans l'autre. Version hideuse d'un monstrueux boucher : LE Boucher. Soudain, huit hommes en noir jaillissent des autres ascenseurs. «Tuez ces chiens ! , leur ordonne le Boucher, et amenez-moi le Cube!». Le carnage commence...

Jouez la scène dans le stress total : foule hurlante fauchée par les balles, riposte des gardiens, fumée, explosions... Les PJ doivent conserver le Cube. Arrangez-vous pour qu'ils puissent le récupérer si on leur prenait. Ils peuvent emprunter une arme (à un gardien ou à un terroriste abattu), fuir par les escaliers de secours ou les hélicoptères du toit. Sous l'ombre de son chapeau, le Boucher dissimule un aspect de mort-vivant en décomposition. Dès que la situation tourne mal, il fuit en semant le carnage. Si les PJ le poursuivent (en hélicoptère ou dans le métro), il n'a aucun mal à les distancer. Cela leur reste en travers de la gorge ? Dites-leur qu'ils ont affrontés le Boucher et qu'ils sont encore en vie. Ce n'est pas déjà si mal !

Investigations

«Montparnasse explose en plein ciel ! Vingt-trois morts, des dizaines de blessés !», titrent les médias du lendemain. Pour les autorités, c'est un attentat de plus dans cette époque troublée. Les terroristes, des fanatiques moyen-orientaux, ont tous été abattus. Pas un mot sur le Boucher, oublié dans la confusion. Les PJ sont questionnés, puis l'affaire est classée. À eux de mener leur enquête (qui sera facilitée ou compliquée par la police, selon qu'ils ont ou non été brillants pendant l'attentat).

- **NewsNet.** C'est l'équivalent informatique de France-Info. Le code d'accès du jour est C2W. Il permet d'obtenir des flashs sur les récents événements mondiaux.
 - **Le clochard.** Une visite à la morgue apprend qu'il s'agit d'un inconnu complet, entré dans la tour en profitant de la confusion. Il n'y a rien à savoir de plus, hormis une précision troublante. L'homme est mort d'un arrêt cardiaque vers 20h00. Deux heures avant de parler aux PJ ! Personne ne s'intéresse à cette bizarrerie, attribuée à une erreur technique.
 - **Le Boucher.** Esquissez son portrait en fonction des recherches des PJ : avis d'un vieux flic, prêtre exorciste,...
- «Le Boucher est une légende urbaine.. Ce nom apparaît dans les faits divers de nombreuses grandes villes depuis plusieurs années. Ici, mystérieux leader terroriste ; là, gourou calquant ses actions sur celles de l'Antéchrist ; ailleurs, serial killer imité par les psychopathes, à la fois Freddy Krueger, Hannibal le Cannibal et Jack l'Éventreur. Il tue avec un hachoir, son corps de géant putréfié dissimulé dans un ample manteau surmonté d'un chapeau noir. On dit qu'il possède des pouvoirs étranges, qu'il peut mourir et ressusciter. Tout cela est vrai. Dans cet épisode il cherche à s'emparer du Cube et du Poignard. Bientôt, vous en saurez plus...»*
- **Le Cube.** Il est en Iridium pur. Lisse et homogène, il mesure exactement 6,66cm d'arête. Au scanner, on peut observer d'étranges microcircuits internes. Leur technologie est inconnue. Il n'y a rien dans les archives scientifiques ou historiques. Le Cube semble indestructible : s'il subit une agression majeure, il disparaît et réapparaît peu après à proximité des PJ ! Mais ce n'est pas tout. À chaque que les PJ, et eux seuls, le touchent tous en même temps, le Cube se met à luire tandis que la lumière autour d'eux s'assombrit... et les hologrammes de six poignard, aux manches en forme d'étranges croix chrétiennes, apparaissent en tournant dans les airs !
 - **Les poignards.** Une recherche approfondie (jet de bibliothèque) permet de les identifier. Ils sont appelés Poignards de Saint Georges dans les écrits de Maris de France (XIIème siècle) et Épée de l'Apocalypse dans la Bible. Ces reliques doivent anéantir la Bête lors du Jugement Dernier. Au cours des croisades, Richard Coeur de Lion en aurait rapporté un de Jérusalem en Angleterre. La trace des cinq autres a été perdue.

Là-dessus, Iguane recontacte les PJ. Décolleté et lui devaient leur faire visiter le congrès à la place de Lord Prometeus, qui quitte rarement sa demeure. Personne ne s'attendait à un attentat. Le groupe est invité au siège de Sanctom, à Londres, pour en parler. Leur enquête achevée, Les PJ peuvent donc embarquer pour l'Angleterre où Lord Prometeus les attend.

Résumons-nous : la fin d'un XXème siècle chaotique, un étrange Cube tombé du ciel, six poignards sacrés pour affronter la Bête, un meurtrier évoquant l'Antéchrist. Nos héros devraient-ils croire à l'Apocalypse ? Peut-être. comme le dit un vieil adage : «Le tour le plus rusé que le Diable ait jamais inventé, c'est de faire croire au monde qu'il n'existait pas».

Épisode II – «*Le tombeau des héros est le coeur des vivants*» (André Malraux)

God slayed the Queen

<BO de *The Crow*>. Londres, début décembre 1999. Pluie fine, noire comme une malédiction. Monuments rongés, souillés de pollution. Partout sur les mur lépreux, les cris d'une génération perdue, taggés en polychrome. Depuis le massacre de la famille royale, L'Angleterre s'enfonce dans la décadence. Gangs et clochards ont envahi les allées victoriennes engluées de fog. «Welcome to Dark-Britain, gentlemen», semble murmurer le placide reptile installé sur l'épaule d'Iguane. Ce dernier guide les PJ jusqu'à Sanctom. La société occupe les locaux de la Hannover Lodge, un manoir enchâssé au coeur de la végétation abandonnée de Regent's Park. Lord Wayne attend les PJ sur le perron, rivé à son fauteuil chromé comme un Prométhée maudit des dieux, et les invite à découvrir l'endroit. À l'étage, une vingtaine de chambres au luxe raffiné ; au rez-de-chaussée, encombré de dizaines d'orchidées noires, des rayonnages débordant de livres rares ; le sous-sol contient une salle d'entraînement, une armurerie, un stand de tir et une infirmerie. Un canal souterrain, abritant deux hors-bords, débouche sur le Regent's Canal, qui donne sur la Tamise. Lord Prometeus explique rapidement aux PJ les bases de Sanctom : cette petite structure confidentielle collecte des informations sur les phénomènes «extrêmes» (frontières de la science, occultisme). Ses origines, floues, remontent au XVème siècle. Au cours des années, elle est devenue une formidable base de données. Financée par les États-Unis via l'ONU, Sanctom comprend une dizaine de d'agents dans le monde. Lord Prometeus organise les opérations mais reçoit ses ordres d'une instance mystérieuse.

L'exposé s'achève devant un festin préparé par Iguane. Prometeus s'excuse pour l'affaire de Montparnasse : son idée était de réunir ses amis pour une grande occasion, et peut-être de leur proposer de travailler avec lui. Les vrais «pros» se font si rares... Il ignore tout du Cube, mais offre aux PJ sa totale collaboration. En réponse à leurs questions, il les conduira à Socrate.

Surfing on the Net

Identification vocale. Un panneau pivote. Ascenseur. Empreinte rétinienne. Arrêt sous terre. Bourdonnement des climatiseurs. Guidé par le ronflement du fauteuil de Lord Prometeus, les PJ pénètrent dans une lueur bleuâtre. Une rangée d'écrans s'illuminent. «Voici Socrate, notre mégacalculateur, la compilation de nos connaissances, un fragment de la mémoire de l'humanité. Si votre information n'est pas là, elle n'existe sans doute pas». Socrate fait des recherches par mots clefs. Pour simuler cet épisode, les joueurs peuvent chercher eux-mêmes des mots et les proposer au système (du moins les trois premières lettres, voir l'aide de jeu). Voici un résumé de ceux qui fonctionnent :

- POI> Poignards ou épées de l'Apocalypse. Ces six reliques mythiques auraient servi dans les rites de l'ancienne Égypte. Ils sont mentionnés dans *La geste des Croisés*.
- GES> *La geste des Croisés*. Cet ouvrage inachevé raconte comment l'Épée (ou le poignard) de saint Georges passa du roi Richard aux bijoux de la Couronne, puis à Marie de France.

Extrait connu :

Bienvenue Pèlerin, sur la voie de l'Épée,
car même en cet enfer , Dieu éclaire tes pas.
Par le sang de la Bête, à terre déversé,
la tombe au secret, révélée te sera...

- MAR> Marie de France : Auteur de *La geste des Croisés*, poétesse et cabaliste, elle vécut à la cour d'Angleterre au XII^{ème} siècle.
- GEO> Saint Georges. Il aurait affronté la Bête, représentée par un dragon aux appendices tentaculaires. Saint patron de Londres, trois sites historiques sont liés à son culte : Saint-Georges Cicus, une place ; Saint-Georges Chapel, où repose Richard Coeur de Lion ; Saint-Georges-in-East, bâtie en hommage aux Croisés, vers les Docklands.

Les deux premiers sites sont des fausses pistes. La bonne est l'Église de Saint-Georges-in-East. Problème : elle n'existe plus ! Seule sa crypte, enfouie sous les quartiers reconstruits après-guerre, est encore accessible. Mais pour cela il faut s'aventurer dans les tunnels désaffectés sous les Docklands, un projet de «Venise» immobilière au bord de la Tamise, abandonnée dans les années 80.

Bloody Sunday

Vidéo amateur. Cris de la foule. Sirènes. Zoom sur les flammes. Flash spécial d'ABC News : «Stupeur dans la capitale : les corbeaux de la tour de Londres ont été massacrés par un fou furieux. Le forcené semblait chercher un objet dans les bijoux de la Couronne, exposés ici. Il a disparu dans les Docklands sans rien emporter. La population est choquée par la mort des oiseaux, signe légendaire annonçant une terrible catastrophe...» Peu après, les PJ se rendent dans les Docklands (en hors-bords, ou par les rues dangereuses).

La «Venise» de Londres n'est plus que squats, canaux et entrepôts hantés par des clochards. Abandonnant leur véhicule près d'un quai, le groupe s'enfonce dans des tunnels immondes aux pierres suintantes de pourriture. Peu à peu les lieux changent, montrant des signes d'activité : Barbelés scellant les issues, puits de lumière projetant une lumière blafarde sur des restes humains... Les PJ sont sur le territoire des Rippers, un gang de dégénérés cannibales qui se sont installés dans le coin.

Au cœur des tunnels gisent les vestiges de Saint-Georges-in-East, une salle gothique couverte de fresques représentant l'Enfer. Deux mécanismes protègent la crypte.

- Sous une fresque représentant le Jugement Dernier, 66 empreintes de pieds sont sculptées dans le sol. Des ossements les entourent. En examinant la fresque, on remarque les yeux du Christ : deux miroirs concaves, sous lesquels sont insérés de petits supports. Les PJ doivent penser aux premiers vers de *La geste des Croisés*. En plaçant deux cierges sur les supports, leur lumière concentrée vient frapper deux des empreintes. Si un PJ y place ses pieds, son poids active un mécanisme et une paroi s'efface, révélant un escalier. Les autres empreintes font jaillir des lames de la paroi, cisillant l'imprudent en un éclair.
- L'escalier aboutit dans la crypte, qui abrite une statue de saint Georges terrassant le dragon et le gisant de Marie de France. Si l'on touche à son couvercle, la pièce se referme et l'air en échappe (-1PV/round). D'après le poème, il faut asperger le dragon de sang ou de liquide. Il s'écoule alors le long d'une rigole sculptée sur son flanc et va remplir une excavation dans le socle, désactivant le piège (les dommages dus à l'asphyxie sont annulés).

Silence. Une mélodie s'élève. Parfum de roses fanées. Une brume s'extirpe du gisant. Lueur aveuglante. La nuée forme une silhouette qui écarte les bras, révélant un poignard. Hurlement. Tout disparaît. Le poignard tombe...

<Thème du Boucher : *Predator II*> Cris. Course de pas lourds. Une ombre apparaît à l'entrée de la crypte : le Boucher ! C'est lui qui a attaqué la Tour de Londres ! Il cherchait le Poignard, il a trouvé les PJ. Il se jette sur eux, accompagné de neuf Rippers subjugués par son pouvoir. Ils se battent pendant que le Boucher tente de récupérer la relique. S'ils y parviennent (ou si les PJ ont le dessus), il sort des tunnels fangeux et vole un hors-bord. Organisez une traque à cent à l'heure. Évitant les tirs du Boucher, les PJ doivent se faufiler dans les canaux, foncer sur la Tamise, etc. Dans une formidable explosion, le Boucher finit contre les parois d'une écluse. Les PJ pourront extraire le Poignard des débris fumant de son bateau. Nulle trace de corps.

Le Réseau Divin

Sanctom, plus tard. Le Poignard sacré est en iridium pur, comme le Cube. Rien ne se passera jusqu'à ce que les PJ «allument» ce dernier. Il suffit alors de le mettre en contact avec le Poignard, et...

<Thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*> La lumière baisse. Le Cube s'illumine. Les PJ retiennent leur souffle. Soudain des faisceaux bleutés jaillissent et frappent chacun d'entre eux, balayant sur leur peau un cadrillage lumineux. Des chiffres défilent... et leurs esprits sont aspirés par le Cube tandis que leurs corps s'affaissent ! Âmes désincarnées plongeant dans un gouffre hurlant. Des lettres s'affichent, d'un bleu aveuglant : «Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers Nexus 1, procédure engagée». Voyage. Longs tourbillons. Voyage encore. Puis l'arrivée, comme un coup de poing. Les PJ entrent par effraction dans... un autre corps. Silence. «Procédure terminée. Nexus 1 : Égypte. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57,...»

Épisode III – «*J'ai plus de souvenirs que si j'avais mille ans...*» (Charles Baudelaire)

Enfants du Nexus

Ténèbres. Tunnel. Renaissance. Les PJ, en position foetale sur des couches de pierre, inspirent et crient. Dans la pénombre parfumée d'encens, ils observent une silhouette fuir en hurlant de peur. Ils viennent de s'incarner dans les corps d'Égyptiens morts... en Haute-Égypte, plus de 2600 ans avant le Christ ! Par une des fenêtres de l'atelier de l'embaumeur, ils embrassent un spectacle grandiose : des milliers d'esclaves s'affairent sous le regard fardé des contremaîtres, à l'ombre d'un ouvrage titanesque. Les PJ contemplent la grande pyramide de Khéops en cours d'achèvement ! Lisez le paragraphe *Corps d'emprunt*, puis remplacez les fiches de personnages. Hormis le Cube et le Poignard, aucun équipement n'a été «transporté dans le temps». Est-ce vraiment le passé ? Un rêve ? Une réalité virtuelle ? En terme de jeu, considérez que tous cela est réel. Pour le reste, mystère !

Bientôt, une cinquantaine d'hommes armés se ruent à l'assaut de la Maison de Vie où se trouvent les PJ, décidés à en extirper les «démons qui se sont emparés des morts». Pris au piège, le groupe peut fuir par le conduit à déchets qui s'ouvre sur le Nil. Tout commence donc dans le bruit et la fureur. Au fait il leur reste 48 heures... pour retrouver le deuxième Poignard !

Corps d'emprunts

Pendant 48 heures, chaque PJ occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit du personnage. Celui-ci garde son INT, son POU, son EDU, ses PH et ses compétences, mais il prend la FOR, la TAI, la CON, la DEX, et l'APP du corps d'emprunt. De plus, il acquiert certains réflexes (combat...) et parle la langue locale. Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc fait perdre 1d6PV, et 2 points de CON (définitifs !). Seul le PJ sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures. C'est au MJ d'attribuer les corps d'emprunt (sans forcément respecter le sexe d'origine des PJ) :

- **Colosse noir** : FOR 21, TAI 20, CON 19, DEX 8, APP 9, PV 19, B/Mdom +2d6. Bâton 66% (1d6 +2d6)
- **Vieux prêtre** : FOR 8, TAI 12, CON 10, DEX 10, APP 9, PV 11. Baume (+1d6PV, 5doses), 3 poisons (jets de CON*2 ou mort en 1 mn), poussière inflammable (50%, dom 2d6, 5 doses, portée 3m).
- **Guerriers jumeaux** : FOR 17, TAI 16, CON 16, DEX 12, APP 12, PV 16, B/Mdom +1d6. Glaive 50% (1d6 +1d6).
- **Belle prostituée** : FOR 11, TAI 12, CON 14, DEX 10, APP 18, PV 12. Séduction 70%.
- **Jeune voleur** : FOR 13, TAI 12, CON 14, DEX 18, APP 13, PV 13. Poignard 80% (1d4), Pickpocket 70%.

Les démons du Nil

Plongeon. Fraîcheur des eaux bleues du Nil. Bruissement des roseaux et des papyrus. Du fleuve les PJ peuvent contempler le site autour de la pyramide : la ville de tentes regroupant les travailleurs, le quartier du Haut Temple aux demeures d'argiles, et les mastabas (tombeaux) au bord de l'eau. Ils ont intérêt à accoster avant que les crocos ne s'intéressent à eux ! N'oubliez pas qu'ils portent un tatouage funéraire et que la nouvelle de leur «résurrection» se répand.

- **La ville de tentes.** Elle s'élève au coeur d'une palmeraie, près d'un marché flottant sur le Nil. Esclaves, catins, voleurs et soldats s'y mêlent dans un ballet rythmé par l'argent et le kneph (bière locale). Les PJ peuvent être détroussés, entraînés dans une bagarre ou un pari d'ivrognes, etc. S'ils se promènent sans précaution, ils sont repérés par les soldats. Organisez une chasse à l'homme à travers les étals d'épices, les felouques du marché flottant... Ils recevront l'aide inattendue d'un nain difforme (ami du voleur ou amoureux de la prostituée) qui les place sous sa protection. Son nom est Narabas. Épris de liberté, il est assez téméraire pour ne pas se courber devant le pharaon. Chef des voleurs, il projette de se lancer à l'assaut des richesses du Haut Temple, durant la cérémonie qui doit s'y dérouler le lendemain soir (voir plus loin). Si les PJ posent des questions bizarres, il les envoie voir le Sphinx.
- **Le Sphinx.** Ce vieillard vit dans un mastaba abandonné. Il est atteint d'une dégénérescence musculaire qui paralyse ses jambes et l'oblige à se tenir sur ses avant-bras (il inspirera la construction du «vrai» Sphinx). Mage et oracle, il déclare que les PJ sont les «élus du poignard de Râ». Leur destin est lié à la prochaine cérémonie du Haut Temple.
- **La pyramide.** Pour l'instant, c'est la seule en construction. Les PJ doivent être discrets pour s'en approcher (engagés comme ouvriers, de nuit...). Au sommet, les astrologues scrutent le ciel à la recherche du Glaive de Feu, une comète qui traverse notre système solaire tout les 5000 ans environ (son prochain passage ? Vers l'an 2000, pourquoi ?). Selon eux, elle annonce le réveil de la Bête Dévorante. L'entée de la pyramide est bien dissimulée. Si les PJ parviennent à s'y introduire, ils découvrent des salles vides où des poisons ont été répandus (- 1PV/round).
- **Le quartier du Haut Temple.** Ici vivent les plus grands mages et maîtres d'armes. Tout PJ étudiant leur savoir oublié acquiert d'importantes connaissances (Occultisme, Arme blanche : 1% par heure, 10% max). Le Temple est défendu par une enceinte et trente soldats. À l'intérieur, un autel trône devant le Puit des Lamentations, où sont enfermés les futurs sacrifiés, Khéops, vieillard despotique et cruel, s'adonne ici à la magie noire en honorant la Bête Dévorante, un dieu impie. Pendant deux jours, il reste dans ses appartements scellés et inaccessibles, méditant avec le Poignard. Selon les prêtres, celui-ci aurait été créé par les sorciers d'une époque révolue. Cinq autres sont dispersés de par le monde. Certains y voient l'oeuvre du dieu Râ.

Quel que soit leur cheminement, les PJ devraient converger vers la cérémonie du Temple qui va se dérouler (est-ce un hasard ?) vers la fin de leur compte à rebours. C'est là en effet, qu'ils pourront approcher le poignard. Capturés par les soldats, ou aux côtés des hommes de Narabas, ils pourront assister à l'invocation (comme victimes ou dissimulés dans la foule en attendant le signal de l'attaque).

Le rituel de la Bête

< *Carmina Burana* ou BO de *Conan* >. 2633 av. JC, deuxième soir. Vibrations lancinantes des tambours. Vapeurs pourpres chargées d'effluves empoisonnées. Devant l'autel, Khéops, fardé d'or, entre en transe. Les prêtres enduits de sang entonnent un chant guttural. trente victimes (dont d'éventuels PJ capturés) sont tirés du Puit des Lamentations, encadrés par des soldats. Le pharaon psalmodie en exhibant le Poignard de Râ. Sur un mur d'albâtre est peint une immense fresque, une sorte de porte ou de déchirure, entrebâillée sur un monde de folie et d'aberration. Alors l'hystérie se déchaîne, et les victimes sont massacrées dans une tourmente de cris et de sang.

Soudain, le Poignard se met à pulser d'une lueur malsaine, tandis que d'étranges brumes jaillissent de la «porte» peinte. Au-delà, une ombre gigantesque et inhumaine se rapproche à la lisière de notre dimension. Dans un écoeurant bruit de succion, des appendices informes et suintant jaillissent, déchiquettent les prêtres en transe : la Bête arrive ! Sidéré, le pharaon Khéops lâche le Poignard et contemple le monstre qu'il est parvenu à invoquer, avant d'être aspiré en hurlant. C'est alors que Narabas sonne l'attaque.

Quelle que soit la situation des PJ, ils doivent agir vite, évitant la panique, les soldats et les tentacules (25%, dom 4d6) pour s'emparer du Poignard. Il permet d'activer le Cube, comme la fois précédente.

Épilogue...

<Thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*> Khéops anéanti, sa pyramide restera vide, et Kephren, son fils, tournera les Égyptiens vers RÂ, le dieu du Soleil. Les adorateurs de la Bête fonderont un empire cruel, plus à l'est : Babylone, la «Porte de Dieu». Le culte des ténèbres n'a pas dit son dernier mot !

Quant aux PJ, leur voyage s'achève. Cube activé. Faisceaux bleutés. «0h,0min...2,1,0sec. Nexus 1 : Compte à rebours terminé. Saut enclenché». Et ils plongent dans le maelström. droit vers la prochaine étape du Réseau Divin.

Patrick Bousquet et Christophe Debien

Générique

Le Boucher

FOR 20, CON 20, TAI 19, DEX 18, INT 14, POU 18, APP 3.

PV 40. B/Mdom +1d6.

Compétences : Armes blanches 66%, Autres armes (à feu, explosif) 50%, Se cacher 80%, Tous véhicules 50%, Massacrer sans discernement 99%.

Pouvoirs : Fanatiser un groupe (secte, marginaux) 90%, Télékinésie 33% (1 à 6kg), Saut prodigieux 77% (normal *3), Regard terrifiant 50% (la victime fait un jet de POU*3 ou est paralysée pour 1 round). S'il est «tué», le Boucher se décompose en accéléré... et réapparaît ailleurs, plus tard.

Équipement : Uzi (1d10), hachoir (1d6), canon scié (2d6), explosifs.

Terroriste

Trait moyen : 12. PV 12.

Uzi 33% (1d10), grenades.

Ripper

Trait moyen : 9. PV 9.

Lames 25% (1d6), morsure 30% (1d3).

Soldat égyptien

Trait moyen : 10. PV 10.

Glaive 30% (1d6).



Saison I – Épisodes 4, 5 et 6

BIENVENUE DANS LES ÉPISODES 4 À 6 DE NOTRE SÉRIE «LE RÉSEAU DIVIN». Étranges, violents, envoûtants, ils sont garantis 100% adrénaline ! Vous découvrez ? Foncez lire l'aide de jeu et les épisodes 1 à 3, et rejoignez-nous sur l'onde de choc !

Épisode IV – «*Il est l'heure de l'essaim des rêves malfaisants.* » (Charles Baudelaire)

Résumé des épisodes précédents

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violence, technologie et superstitions envahissent le monde. La civilisation s'emballe, flirtant avec le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, les PJ découvrent un mystérieux cube d'iridium qui les propulse dans une course à travers le temps et l'espace. Objectif : récupérer six Poignards sacrés. Enjeu : vaincre la Bête de l'Apocalypse. Adversaire : le Boucher, un tueur surhumain aux terrifiants pouvoirs. À l'arrière-plan, des forces inconnues s'affrontent. Qui sont-elles ? L'heure de l'Apocalypse a-t-elle vraiment sonné ? Où conduit l'énigme du Réseau Divin ?

Dans les griffes de la nuit

Londres, 14 décembre 1999. Minuit. Éclair ! Grondement du tonnerre... Les PJ s'éveillent en sursaut. La pluie tape contre leurs fenêtres. Chambre commune d'un vieil hôpital religieux. Lueur des moniteurs cardiaques sous les voûtes de pierre. Zzrrtt... Le visage de lord Wayne Prometeus apparaît sur un vidéophone, radieux. Il leur explique qu'il les a fait conduire au Sainte-Katharine Hospital. Ils sortent de 48 heures de coma (correspondant à l'épisode 3). Il leur donne rendez-vous le lendemain et raccroche. Les PJ sont en pyjama, mais le Cube et les deux Poignards sont là.

<Thème du Boucher : BO de *Predator II*.> Tonnerre. Panne de courant. L'éclairage de secours clignote. Grincement d'un chariot qui approche, la porte s'ouvre et... une clocharde apparaît, un scalpel dans chaque main. Roulant des yeux fous, elle hurle «le docteur a dit de ne pas jouer avec les poignaaaaards !». Les fenêtres explosent. Un mort-vivant en manteau noir entre dans la pièce, hachoir dans une main, canon scié dans l'autre. Le Boucher. « Que pensez-vous de ma copine, bâtard de Dieu ? » Tous deux se jettent sur les PJ ! Dans la lueur tremblante des néons, le combat est un cauchemar. Le Boucher veut le Cube et les Poignards. Selon l'habileté des PJ, il les récupère ou pas... Nos héros peuvent utiliser des armes improvisées (oxygène inflammable, potence à perfusion...), ou fuir dans les couloirs, sur les toits, etc. Bien sûr le Boucher se lance à leur poursuite et ne fait pas de détail. Infirmières et malades tombent comme des mouches. Dans la mêlée, une carte froissée tombe du manteau du Boucher. Les PJ n'auront pas le temps de s'en soucier avant l'arrivée de la sécurité (2 à 3 mn). Le Boucher disparaît alors dans la nuit, dans un dernier carnage. Fondu au noir.

Électrochoc

Sainte-Katharine Hospital. Les PJ sont en état de choc, le cerveau en avance rapide. Des mages se bousculent, malades hagards, nonne ensanglantée... Soudain, Iguane franchit les barrages de police. D'un geste, il invite les PJ à monter dans une limousine. Retour à Sanctom, effluves des orchidées noires, bourdonnement du fauteuil de Lord Wayne. Fin du cauchemar. — Prometeus a contacté Scotland Yard et obtenu quatre agents pour protéger la demeure. Grâce à lui, les PJ évitent les interrogatoires et se consacrent à leur enquête. Sanctom leur fournit tout l'équipement nécessaire (véhicules, armes, ordinateurs).

- **Le rapport de police.** La clocharde, apparemment hypnotisée par le Boucher, est morte ou devenue folle. Les services de lutte antiterroriste commencent à s'intéresser à l'affaire.
- **La carte.** Elle représente le pendu d'un tarot divinatoire. Griffonnée au dos : [http:// :net.MAL.com](http://net.MAL.com), l'adresse d'un serveur sur le net. En dessous, la mention : «Decius Caius Lubricius».
- **[http:// :net.MAL.com](http://net.MAL.com).** Si un PJ s'y connecte... Recherche. Connexion. Choc. Image digitalisée d'un écorché vif sur fond de pentacle embrasé. Le PJ vient d'accéder à l'un des serveurs underground les plus malsains du réseau. Ici, les pires désaxés se rencontrent par «boîtes aux lettres» interposées. Le Boucher doit en posséder une, mais comment la trouver ? D'après l'écran il faut donner un code d'accès : trois chiffres ou lettres. Les joueurs vont devoir deviner... La solution est, tout simplement, les initiales du nom qui se trouvait sur la carte. Si les PJ tapent DCL, ils ouvrent la boîte aux lettres du Boucher. Elle contient le nom «Gisaï Khan» et l'adresse du *Pandemonium*, une boîte de nuit de Rome. S'ils tapent un mauvais code, le serveur envoie une onde de surcharge à l'ordinateur connecté. Celui-ci explose, faisant perdre 1d6PV à tous les personnages se trouvant à moins de 3 mètres de lui ! Pour simuler l'épisode sur Internet, une fois sur NewsNet, les joueurs tapent MAL et accèdent au serveur. Puis ils doivent trouver le code DCL pour ouvrir la boîte aux lettres du Boucher. Si les joueurs se trompent, tapez EXP. Un message «explosif» s'affiche et les PJ encaissent 1d6PV.
- **Socrate.** L'ordinateur de Sanctom révèle que Gisaï Khan est mêlé à des disparitions suspectes. En croisant les différents rapports, on se rend compte qu'il a plus de 130 ans.
- **NewsNet.** Voici les principaux titres du journal informatique du 15/12/99 (code minitel : E5X).
 À Tokyo, M. Kobayashi, PDG de Kobayashi Corporation et génial «sorcier» des microprocesseurs, annonce les premières expériences de connexion cybernétique directes. C'est la première fois en vingt ans qu'il sortira de sa forteresse pour démontrer qu'on peut relier homme et machine.
 Aux caraïbes, découverte du Galion *Queen Elisabeth*, coulé au XVII^{ème} siècle, et d'un squelette qui pourrait bien être celui du légendaire pirate Morgan.

Pour l'instant la piste du Boucher passe donc par Rome...

Urbi et Orbi

Rome, mi-décembre. Photos-chocs sur papier glacé. Un bûcher trône place Saint-Pierre. Dans les flammes, les traits déformés d'une femme. Légende : «En ces derniers jours du millénaire, aucun lieu n'est épargné par la folie des hommes.» Réflexion que partageront sans doute les PJ en refermant les magazines. Un parfum d'Apocalypse flotte sur la ville. Les affrontements se multiplient entre fanatiques de l'Église (sous la coupe du pape Ramius Ier, extrémiste ayant fermé l'accès du Vatican), et marginaux exaltés. Charmante ambiance pour chercher des infos !

- **Par l'homme de la rue.** Réservé aux excentriques, le club *Pandemonium* occupe les deux niveaux d'un immense entrepôt. On y entre à bord de wagonnets, depuis une entrée ressemblant à un train fantôme. Son patron, Gisaï Khan, est un colosse difforme, collectionneur d'art forain.
- **Par les rumeurs.** «Le *Pandemonium*, une boîte ? Une secte, oui ! Ces dingues viennent déguisés en monstres et participent à des orgies macabres !»
- **Par la police.** Elle a reçu diverses plaintes, mais n'a jamais pu (ou voulu) tenter d'action.
- **Surveillance.** Le *Pandemonium* est fermé le jour, mais dès le crépuscule, un cortège d'habitues encapuchonnés se masse devant l'entrée, gardée par quatre videurs. Gisaï Khan ne sort jamais de son établissement. Il loge au second étage. Les Issues sont truffées d'alarmes et des maîtres-chiens patrouillent. Le plus simple reste de passer par l'entrée principale, (en séduisant un habitué, en subtilisant une invitation...). Il n'est pas impossible de tenter une effraction, mais les PJ auront les autorités sur le dos.

Pandemonium !

<Musique techno.> Entrée. Les wagonnets plongent dans un tunnel de velours pourpre. Cris des rails torturés. Lumière ! Les PJ pénètrent dans le hangar. Foule crânes et fresques morbides, les couples s'étreignent au rythme d'une «rave» assourdissante. Autour de la piste, le chœur d'une église démente, avec statues taggées et pentacles lasers. Au fond une rangée de machines cliquantes, rescapées de fêtes foraines oubliées. Au-dessus, un dédale de passerelles suspendues conduit aux appartements de Gisaï. Laissez les PJ déambuler et mener une enquête.

- Un habitué du bar-autel peut confirmer la venue, il y a peu, de quelqu'un ressemblant au Boucher.
- Si les PJ s'illustrent par leurs talents de séducteurs, leur résistance aux substances illicites ou leurs exploits au jeu (de nombreux paris sont organisés autour de machines de foires), ils attirent l'attention d'un groupe «d'allumés» mondains. Une fois admis, ils apprennent que le Boucher a rencontré deux personnes : Gisaï Khan et Blue Steel.
- Blue Steel est une accro de la cybernétique, intelligente et sexy. Si les PJ lui plaisent, elle leur révèle ce que le Boucher venait chercher : «...le Total Tsunami, voilà ce qu'il voulait. C'est une légende qui traîne dans notre milieu : une sorte de programme informatique ultime, parfait. Un mythe créé par le seigneur Kobayashi, un concepteur de Tokyo.» Blue Steel ne croie pas à l'existence du Total Tsunami, mais le Boucher est tout de même parti pour le Japon.

Pendant ce temps, Gisaï Khan épie sa clientèle à la recherche... de nourriture, car c'est un ogre ! Survivant d'une ancienne race, il vit dissimulé parmi le «bétail» humain et vénère des cultes obscurs. Il considère le Boucher comme l'Antéchrist et lui a remis une précieuse relique exhumée de l'antique Babylone : l'un des six Poignards d'iridium ! Bien sûr, ces informations devront lui être extorquées (chantage, combat). Si les PJ commettent l'erreur de laisser Gisaï Khan s'échapper, il se vengera tôt ou tard d'horrible manière.

Au bout du compte, le Boucher a trouvé un troisième Poignard et est parti au Japon en quête d'un programme mystérieux. Le prochain acte va se jouer dans l'empire du Soleil Levant !

Épisode V – «*La mort attrape d'abord ceux qui courent.* » (Jean Giono)

La saison des neiges sanglantes

Tokyo, 20 décembre 1999. Ciel rougeâtre piégé dans le verre miroir des buildings, pulsation des idéogrammes de néons, multitude des idéogrammes masqués par les filtres respiratoires. Et le neige, rosée comme des cristaux de sang, gorgée de particules métalliques recrachées par les usines de Tokyo.

Les PJ vont pouvoir découvrir la ville tentaculaire : stands à friture, pickpockets, bornes de méditation électronique... À Tokyo, Ils peuvent consulter les NewsNet du 20 décembre dans une cabine publique (code : B9Z). Retrouver du Boucher est difficile, voire impossible. Il se cache dans les bas-fonds, recrutant de nouveaux tueurs. En revanche, les PJ localisent facilement Kobayashi. Les médias ne parlent que de lui.

Dans 48 heures, il organisera sur une route du mont Fuji la première tentative de pilotage cybernétique au monde ! Kobayashi offre une fortune aux pilotes sélectionnés pour les tests. Mais il ne sort de son building, version futuriste et délirante d'un temple shinto. Pour le rencontrer, les PJ devront se faire remarquer : en gagnant une course de sélection auto/moto, en faisant intervenir Lord Prometeus, etc.

Sagesse cybernétique

Symbole du paradoxe asiatique, le building est enchâssé au coeur du quartier traditionnel. C'est une forteresse automatisée où seules les machines accueillent les visiteurs, entrecoupant leur discours synthétique de devinettes orientales. Le seigneur Kobayashi aime tester la sagesse de ses sujets ! Nombreux sont ceux qui attendent une audience. Si les PJ ont su attirer l'attention, on les conduit dans un salon où Kobayashi apparaît sur des écrans LCD. Ancêtre à la barbe démesurée, il manipule de ses ongles crochus un talisman de platine (la puce informatique qui contient le Total Tsunami !). Il sourit : « Bienvenue, gaijins. Votre intelligence vous a conduit ici. Maintenant, prouvez-moi votre valeur. » Kobayashi nie l'existence du Total Tsunami, et le Boucher ne peut rien contre sa forteresse. Seul l'essai de pilotage l'intéresse. Si les PJ veulent y participer, il leur fait passer, sans les prévenir, un test de réaction au stress.

Il les invite à entrer dans des ascenseurs individuels. Les cabines montent au dernier étage, puis s'arrêtent. Dans chacune, une voie sort d'un haut parleur : « Dans la voix du sage réside un trésor de vie. » Puis les cabines se décrochent ! Les PJ ont 60 secondes pour réagir. Ils doivent simplement penser à chercher « dans la voix », c'est à dire dans le haut-parleur, l'interrupteur cachée qui stoppe la cabine. Elle ne s'écrase pas, de toute façon, mais seuls ceux qui réussissent deviendront pilotes et accompagneront Kobayashi au mont Fuji. Les PJ devraient réaliser que cette sortie est une occasion rêvée pour le Boucher. S'ils ne sont pas pilotes, ils peuvent s'introduire dans l'escorte armée, parmi les reporters qui suivent en hélicoptères, etc.

Maximum overdrive

L'aube ensanglante le mont Fuji. Sur une route isolée, trois véhicules aux courbes futuristes : une moto et une voiture « cybercablés », plus un énorme camion qui sert de QJ technique, où s'installe Kobayashi. Les PJ qui ne pilotent pas peuvent faire partie de l'escorte (un hélicos et cinq motos) ou des reporters (deux hélicos).

<BO d'*Akira*.> Les PJ pilotes prennent place. Contact. Décharge, picotements. Les PJ basculent : ils sentent l'asphalte, les bielles qui s'activent. Ils sont la machine ! Le test se déroule sur une vertigineuse descente de 10 km. Les pilotes, en communion avec leur véhicule (Conduite +30%), doivent négocier des obstacles, prendre des virages en épingle à cheveux, etc. Quand soudain... Rafales dans le ciel, explosion. Un hélico de combat surgit. Par la porte latérale, manteau noir claquant dans le vent : le Boucher ! Trois jeeps jaillissent de chemins latéraux et attaquent (quatre tueurs par jeep). Le Boucher veut récupérer le Total Tsunami qui se trouve à bord du camion. Arrangez-vous pour qu'il y parvienne avant de s'enfuir. Il a commis l'erreur de confier le troisième Poignard à l'un des tueurs en jeep (avec les deux autres, s'ils ont été volés dans l'épisode 4). La présence des PJ le surprend. À eux d'en profiter !

Quoiqu'il arrive, Kobayashi est tué. Si les PJ ont tout fait pour le sauver, sa corporation paiera un jour cette dette d'honneur (par exemple, un PJ mutilé sera gratifié d'un membre artificiel). De plus, s'ils ont été héroïques, leur confiance en eux les immunise désormais au regard terrifiant du Boucher (voir épisodes précédents). Résumons

la situation. Tandis qu'une conjonction cosmique s'annonce, le Boucher réunit de puissants artefacts (Poignards, Total Tsunami), tel un sorcier organisant un rituel. Préparerait-il l'Apocalypse ? Peut-être, aussi les PJ doivent-ils se hâter. Une fois en sécurité, ils activent le Cube, mettent le troisième Poignard à son contact et...

<Thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*.> La lumière baisse. Le Cube s'illumine. Faisceaux bleutés, quadrillage lumineux. L'esprit des PJ est aspiré parle Cube. Des lettres s'affichent : «Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers le Nexus 2, procédure engagée.» Voyage. Tourbillons. Puis l'arrivée dans... un autre corps. «Procédure terminée. Nexus 2 : Caraïbes. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57...»

Épisode VI – «*Mourir en prince ou vivre en esclave.* » (Lord Byron)

Pirates !

Grincements de la coque. Fragrance du sel et des bois précieux. Le soleil de midi caresse les eaux des Caraïbes tandis que les PJ s'éveillent dans la cabine d'un galion anglais, le *Queen Elisabeth* (récemment retrouvé... en 1999 !). Leurs nouveaux corps sont ceux d'un capitaine et de son entourage, morts empoisonnés (voir l'encadré Les corps d'emprunt à la fin de ce fichier). Sur la dernière page du livre de bord, on lit : «7 juillet 1703, pointe ouest de Cuba. Nous touchons au but. Nous, corsaires au service de la Reine, allons retrouver le trésor de Morgan le pirate, notre prisonnier.» Émergeant de l'ombre, un vieillard enchaîné se redresse. «Ventredieu ! Vous étiez morts, ou je ne m'appelle plus Morgan ! Par quelle diablerie...» Une détonation l'interrompt. Cris, coups de feu. On court sur le pont. «Sang du Christ, les Espagnols !» beugle Morgan. «Montez commander vos hommes, et surveillez ma carcasse, si vous voulez mon trésor !»

<BO de *L'île aux pirates*.> Le navire est attaqué par un galion de 40 gardes-côtes espagnols. Engagez le combat dans la fumée des canons. Les PJ peuvent diriger leur 50 corsaires, couler les Espagnols... Chaque round, ils affrontent 0 à 3 adversaires (lancez 1d6, 1-2 : 0, 3-4 : 1, 5 : 2, 6 : 3) ou l'une des péripéties suivantes :

1. Un obstacle roule vers eux. Barrique, canon...
2. On leur tire dessus. Esquive ou -1d6PV.
3. Un cordage est à portée de main. Le PJ peut rompre le combat, se jeter dans la mêlée...
4. Un obstacle les gêne. Voile affalée, blessé agrippé...
5. Une arme chargée tombe près de vous. Mousquet, pistolet...
6. Vous grimpez sur un endroit stratégique. Vous pouvez lancer un objet ou sauter sur un adversaire.

Quoi qu'il arrive, la fureur des corsaires a raison des Espagnols. Si les PJ ont été brillants, l'équipage ne perd que 8 hommes et le capitaine est porté en triomphe. S'ils ont mal dirigé les actions, les survivants sont exsangues (20 morts).

Meurtres dans un galion anglais

Les corsaires fêtent leur victoire. Côté PJ, il faut s'adapter à la vie à bord. L'aide de Morgan sera précieuse pour atteindre leur but : trouver le Poignard sacré dans les 48 heures allouées par le Cube. En effet, le pirate connaît bien l'objet, il fait partie de son trésor ! Explications...

En ce début du XVIIIème siècle, Morgan n'est plus que l'ombre de sa légende. Le mythique flibustier finit misérablement ses jours dans une prison d'Angleterre. Vieillissant, pitoyable, il s'éteint à petit feu sans réaliser son souhait : mourir en capitaine sur son vaisseau. Mais sa légende excite les convoitises. En 1703, alors que tous le croient mort, les Anglais le sortent de sa prison pour retrouver son trésor, fruit du pillage de Panama et des temples mayas du Yucatan. Morgan accepte de coopérer dans l'espoir d'être libéré. L'expédition, menée par des corsaires anglais (plus discret qu'un vaisseau de guerre), part vers la pointe ouest de Cuba. C'est alors que les PJ arrivent

Morgan dit avoir trouvé le Poignard dans des ruines mayas. Avait-il été apporté par Cortez ou par des navigateurs de l'Antiquité ? Comme chacun sait, les vestiges précolombiens et égyptiens présentent d'étranges ressemblances... En tout cas, il est avec le reste de son trésor à Los Palacios, où ils arriveront ce soir. Évidemment, la personne qui gardait le trésor ne l'a plus, et les Espagnols comptent s'en emparer. Ils ont un homme sur le *Queen Elisabeth*, Borgole Bossu, l'aide du cuisinier. Simple d'esprit en apparence, espion génial en réalité, il communique avec l'ennemi par pigeon voyageurs. C'est lui qui a empoisonné le capitaine et ses proches. Tant que les PJ ne l'ont pas démasqué, Borguo ralentit le navire : meurtres, disparitions, etc.

Quelques pirates :

- Marco, le cuisinier asiatique. Amateur d'oiseaux, il a des perroquets, des poulets et des pigeons. Inquiétant, mais inoffensif.
- Robert Reed, le bosco. Ce gros costaud chauve transmet les ordres à l'équipage. Il est loyal.
- Dante, poète alcoolique. Hanté par d'effrayantes hallucinations, il rêve de spectres (autant que de PJ) entraînant le navire vers une Bête monstrueuse tapie dans la brume.
- 'Ti Frère, charpentier créole. Pratiquant le vaudou, il sait Diagnostiquer un mal et Invoquer les esprits animaux. Un PJ peut être initié. S'il passe 3d6 heures avec lui et réussit un jet de POU*2, il apprend l'un de ces pouvoirs.

Vaudou aux Caraïbes

Cuba, 7 juillet 1703, soir. Le galion des PJ jette l'ancre dans le port de Los Palacios envahi par la brume. Au-delà d'un quai fantomatique s'étirent des ruelles mal famées de la ville dirigée par le gouverneur Orzabal, un pirate allié aux Espagnols. Guidés par un Morgan clopinant, le PJ quittent la cité et s'enfoncent dans les marais. En une heure, ils atteignent un ancien cimetière créole, un lieu vaudou évité comme la peste. Morgan y a caché son trésor, qu'il a confié à Erzulie, une mambo (sorcière) qui fut jadis sa compagne.

<BO de *Simetierre, Fog...*> Nuit. Pluie fine, relents de pourriture végétale. Les PJ se sentent épiés. La demeure de la mambo est abandonnée depuis des semaines, et le trésor n'est plus là. Mais une fouille attentive révèle un grimoire emballé dans un linge couverts de wangas (sortilèges). Si les PJ s'en emparent, la terre se met à trembler et libère une cinquantaine d'horreurs putréfiées. Les zombis du cimetière viennent punir les profanateurs ! Jouez la scène comme un cauchemar : fuite dans la nuit, cadavres agrippant les PJ, etc.

De retour en ville, les personnages doivent mener l'enquête. Selon les créoles, Erzulie aurait fait un aller retour au Yucatan. Dans les tavernes, on murmure que le gouverneur Orzabal l'a emprisonnée. Quant au grimoire, il s'agit d'une traduction latine de la Bible maya, le *Popol Vuh*. Pour en savoir plus, il faut retrouver Erzulie. Elle est retenue au fortin d'Orzabal, bâti sur le rocher surplombant le port. Vingt pirates le défendent, mais ils sont souvent ivres et les PJ devraient pouvoir entrer discrètement. Erzulie gît dans une oubliette. A demi morte, elle racontera comment le gouverneur Orzabal a fait du trésor de Morgan son obsession. Lorsqu'il s'est allié avec les Espagnols, elle a eu peur et l'a caché ailleurs, dans un temple maya sur la côte du Yucatan, à un jour de voile. Hélas, au retour, elle a été capturée et torturée par le gouverneur. Dans un dernier souffle, elle ajoute : «Orzabal... au Yucatan... la flotte espagnole... pas de trésor sans le grimoire... les démons, les dém...» puis elle meurt dans les bras de Morgan. Pour le pirate, la perte d'Erzulie est un électrochoc. Vibrant d'une aura incandescente, il hurle : «Maudit soit l'or et le destin ! Les Espagnols ? Je les coule ! Les démons ? J'en suis un ! Orzabal ? Trouvons le trésor, récupérez votre Poignard, et après, je l'égorge !» Le capitaine Morgan, prince des Caraïbes et légende vivante, est de retour !

Les conquérants du Yucatan

8 juillet 1703, à l'aube. Les PJ appareillent pour le Yucatan. S'ils ont recrutés des pirates à Los Palacios (par exemple en leur faisant miroiter le trésor), ils seront rejoints le soir par trois galions. Sinon, ils affronteront seuls Orzabal.

Profitez du trajet pour détailler le *Popol Vuh*. Une carte indiquant la route maritime jusqu'au temple est cachée dans la couverture. Par ailleurs, deux versets ont été marqués par Erzulie.

L'un parle du dieu des morts et de la pluie :

*Le prince et l'esclave se voilent la face,
humbles sous l'eau du ciel, honorant
le dieu Pluie, puis sont mis au tombeau.*
(ch. 2, v. 27)

L'autre décrit la fin du monde selon les Mayas :

*Le déluge sort des nuages,
par la Bête écaillée, noyant le temple,
le roi, et le voleur*
(ch. 5, v. 66)

Le détroit du Yucatan, qui sépare Cuba du Mexique, est infesté d'Espagnols. Si les PJ ont neutralisés Borgo et restent prudents, ils passent discrètement. Sinon, ils sont sans cesse traqués. Le soir, ils abordent le Nouveau Monde par la baie indiquée sur la carte d'Erzulie. Mais cinq galions espagnols ont déjà jetés l'ancre ! Orzabal s'est enfoncé dans la jungle avec trente soldats, trois jours plus tôt. Personne ne l'a revu depuis, et les Espagnols parlent de démons dans la nuit... Aux PJ d'imaginer la meilleure tactique pour débarquer : commando de nageurs, canonnade de diversion, abordage, etc. S'ils ont recruté les navires de Los Palacios, organisez une formidable bataille navale dirigée par un Morgan héroïque ! Et une fois dans la jungle...

<BO de *Predator*.> Soleil mourant, moiteur végétale, chants d'oiseaux inconnus. L'expédition progresse lentement jusqu'aux vestiges d'une ville dévorée par la végétation. Le site est maudit, hanté par trois hommes-jaguars. Variante maya des loups-garous, ils ont massacrés un à un les soldats d'Orzabal et tenteront la même chose avec les PJ. Orzabal est encore en vie, fou et hagard, avec quelques survivants. Son groupe peut attaquer les PJ, servir de victimes aux hommes-jaguars, etc. Le temple est au sommet d'une pyramide maya noyée par les arbres. Deux pièges protègent son accès. Le *Popol Vuh* permet de les résoudre.

- L'entrée est décorée de fresques honorant le dieu Pluie. Au-delà s'étend un labyrinthe aux murs couverts de spores hallucinogènes. Quiconque s'y aventure est assailli de visions terrifiantes et risque de tomber dans l'une des trappes (Esquive-10%, 4d6PV). S'il honore le dieu en se couvrant le visage d'un linge humide (un filtre !), ses chances passent à Esquive +60%.
- Au cœur du labyrinthe, des frises représentent le sacrifice de milliers de victimes en l'honneur d'un monstre caché dans les nuages. Elles aboutissent à une crypte où est représentée l'Apocalypse maya. Sept têtes sculptées émergent des «nuages» au plafond : serpent à plume, poisson cornu, dragon tentaculaire, démon, iguane, crocodile, jaguar. Si plus de 150 kg (2 ou 3 PJ) sont présents sur le sol, un bloc de pierre scelle l'entrée et de l'eau se déverse du plafond, noyant tout en 5 minutes ! Dès lors, les têtes peuvent s'abaisser comme des leviers : chacune augmente le débit (-2min), sauf le dragon qui fait évacuer l'eau, ouvre l'entrée et une porte secrète. Celle-ci dissimule le tombeau d'un prince maya et le trésor de Morgan : cinq coffres de bijoux et d'or, plus le Poignard !

Épilogue

<Thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*.> Les PJ ont trouvés le quatrième poignard. Grâce à eux, Morgan a reconquis son honneur, et son dernier exploit sera de ramener ses hommes à bon port. Il est temps de regagner le XXème siècle et les prochains mystères du Réseau Divin Cube activé. Faisceaux bleutés. «00 heures, 00 minutes, 2, 1, 0 secondes. Nexus 2 : compte à rebours terminé. Retour enclenché.» Les PJ ont une vision fugitive : le capitaine Morgan tenant la barre du *Queen Elisabeth*, voguant seul vers son dernier voyage, pleurant et riant à la fois. Un homme libre. En paix. Puis les PJ plongent dans le maelström du temps...

Patrick Bousquet et Christophe Debien

Générique

Le Boucher

Voir épisodes précédents.

Clocharde

DEX 13, PV 13, scalpel 40% (1d3).

Gisaï Khan

FOR 22, CON 20, TAI 20, DEX 15, INT 14, POU 12, APP 6

PV 30 B/Mdom +2d6

Compétences : Tronçonneuse 50% (2d6), Cannibalisme 100%, Paranormal 70%

Tueurs japonais

Trait moyen : 10, PV 10.

44 magnum 30% (1d8).

Corsaires

Trait moyen : 12, PV 11.

Sabre 30% (1d8). Pistolet à 1 coup 25% (1d6).

Soldats espagnols

Trait moyen : 10, PV 9.

Fusil 30% (1d8). Épée 25% (1d6).

Zombis

PV 12,

Morsure 30% (1d8), Griffes 25% (1d6).

Hommes-jaguars

PV 20,

Morsure 30% (1d8), Griffes 40% (1d6), régénèrent 1PV/round.



Les corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans l'épisode 3 (voir l'aide de jeu).

— **Sir Clive Byron, capitaine.**

38 ans, FOR 15, TAI 16, CON 16, DEX 14, APP 13, PV 16, B/Mdom +1d4,
Pistolet 60%, Sabre 55%, 2 Pistolets à 2 coups (1d8), sabre (1d8+2), gilet en cuir (+1d6 PV).

— **Lady Lisbeth, épouse du capitaine.**

36 ans, FOR 10, TAI 12, CON 10, DEX 10, APP 17, PV 11,
Séduire 60%, Pistolet 30%,
Bague à poison (6 doses), jet de CON*2 ou mort en 1 mn), 1 pistolet à deux coups (1d4+1).

— **Violenta, fille de Lisbeth et de Byron.**

17 ans, FOR 12, TAI 12, CON 13, DEX 14, APP 12, PV 12,
Être prise pour un garçon 95%, Fouet 50%, (1d4, ligotage), Rapière 30%.

— **«Casse-Crâne», serviteur indien.**

30 ans, FOR 19, TAI 16, CON 16, DEX 12, APP 10, PV 17, B/Mdom +1d6.
Hache 75%, Pistolet 66%,
Tatouages, 4 pistolets à 1 coup (1d8), énorme hache (2d6).

— **Frère Salvatore, moine.**

29 ans, FOR 16, TAI 18, CON 20, DEX 8, APP 5, PV 19, B/Mdom +1d4.
Massue 50%, Inquiéter par son aspect difforme 30%.
Bible, Fémur de Boeuf (2d4).

— **Macleod, chirurgien-barbier.**

58 ans, FOR 13, TAI 10, CON 12, DEX 16, APP 12, PV 11.
Pistolet 45%, Épée 50%.
Higlander avec gilet clouté (armure +1d6PV), grande épée (1d10), pistolet en «patte de canard» (6 canons, 1 coup, 1d6*6), scie, rasoir.

Saison I – Épisodes 7, 8 et 9

ACTION, MYSTÈRE, HORREUR, CONSPIRATION : quatre cavaliers de l'Apocalypse réunis pour les épisodes 7 à 9 de notre série «Le Réseau Divin» ! Vous ne la connaissez pas encore ? Lisez l'aide de Jeu et les épisodes 1 à 6, et rejoignez-nous sur l'onde de choc !

Résumé des épisodes précédents

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violences et superstitions envahissent le monde. La civilisation s'emballe, flirtant avec le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, les PJ découvrent un Cube d'iridium, un objet technologique étrange qui les entraîne dans une course à travers l'espace et le temps. L'enjeu : récupérer six Poignards sacrés pour vaincre la bête de l'Apocalypse. L'adversaire : le Boucher, un psychopathe aux terrifiants pouvoirs. Derrières ces pions, des forces fondamentales s'affrontent. Où conduit l'énigme du Réseau Divin ?

Épisode VII – «*Au commencement était l'action !* » (Bruce Willis)

Devil in the sky

24 décembre 1999, 17h00, quelque part au-dessus de la côte ouest des États-Unis. Grondement des réacteurs. Acier bleu des hublots. Les PJ s'éveillent dans un avion de l'US Air Force. Dehors, le soleil embrase les sommets des montagnes californiennes. Dedans, cinq militaires aux lunettes noires fixent les PJ. Cliczzzz... Image sur un vidéo-phone portable : lord Wayne Prometeus. Un peu déconfit, ils leur explique qu'ils ont été réquisitionnés par des agents pendant leur coma (consécutif à l'Épisode 6). Bouffée de cigarillo, un militaire prends la parole...

«Ce matin à 9 heure, des terroristes se sont emparés du Boeing 747 Tokyo/New York. Pas de passagers, mais 15 membres d'équipages pris en otage par des cinglés. Leur chef est un psychopathe qui se fait appeler le Boucher. Ses revendications : que le plein soit fait en vol par notre avion-citerne du Seal (une troupe d'élite des marines), et vous livrer sans conditions avec certains objets, des poignards, d'après ce qu'il dit. Je comprend mal cette histoire, boys, mais il a tué cinq otages et vous allez y aller. Notre commando vous suit. Tout ce que vous avez à faire, c'est de les occuper 35 secondes, le temps qu'on arrive... Ah, j'oubliais, joyeux Noël !»

<BO de *Predator II*> Dans l'avion, les lumières sont éteintes, des pentacles ont été bombés sur le murs et des cadavres étripés jonchent le couloirs. C'est l'oeuvre des Sister Death, un gang de tueuses hallucinées sous l'emprise du Boucher. En principe, les PJ doivent créer une diversion pendant que les cinq membres du commando arrivent par le câble, pénètrent dans l'appareil et neutralisent les neuf Sister Death. Seul problème, le Boucher a trompé tout le monde : son objectif est de s'emparer de l'avion du Seal et son armement ! Il aimerait aussi récupérer l'un des Poignards. Il profite de la confusion pour remonter le câble, massacrer les pilotes et s'enfuir avec l'avion. Aux PJ de changer le cour des choses... Cette scène doit être jouée 100% action : combat en plein ciel, dépressurisation, etc. Au pire, le Boucher s'empare de l'avion et des Poignards. Les PJ atterrissent en catastrophe (avec des conséquences déplaisantes qui seront décrites dans l'épisode 9). Au mieux, il échoue et fuit en sautant dans le vide. Si l'un des PJ est assez téméraire pour le suivre et le combattre en chute libre, donnez-lui une chance de l'occire... momentanément. Au fait, le parachute du personnage s'ouvrira-t-il ?

Département des affaires non-classées

États-Unis, 25 décembre. À quelques jours de l'an 2000, c'est l'état d'urgence. Événements artistiques déments, violences urbaines, prophéties mystiques, l'Amérique est une machine folle, en pleine accélération ! Les PJ, aidés par les appuis occultes de Lord Prometeus au sein du FBI, récupèrent dans une clinique privée. Une promenade sur NewsNet (code : H2K) donne le ton : la tension monte sur toute la planète.

Le repos de nos héros est de courte durée, ils sont bientôt contactés par les amis de Wayne : deux agents du FBI, un grand ténébreux (l'agent M.) et une séduisante petite rousse (l'agent S.) qui travaillent au Département des affaires non classées. Certaines instances désirent que les PJ représentent l'organisation Sanctom lors d'une réunion dans une base secrète de l'armée américaine... Plus tard. Base 213, Death Valley, USA. Fournaise. Odeurs de transpiration et de métal chauffé à blanc. Les PJ et les agents du FBI sont escortés vers un blockhaus, traversent le sas de sécurité et prennent place dans la pénombre d'une salle, aux côtés d'une vingtaine de personnes. L'un des participants se lève : «Bienvenue à tous les services, merci d'être venus si vite. L'objectif de cette réunion est de coordonner nos efforts pour lutter contre les multiples terroristes qui menacent actuellement notre sécurité. Commençons par le pire : le Boucher. Le dossier qu'on vous a remis contient le compte rendu de ses exploits à Paris, Londres et Tokyo, où il a volé un programme informatique appelé Total Tsunami. Il s'agit du plus puissant virus jamais conçu, une bombe capable de s'étendre de proche en proche à tous les systèmes, perturbant les ordinateurs des communications, les transports, les places boursières, bref, semant une gigantesque panique ! Nos agents travaillent à l'élaboration de parades informatiques, mais ils sont débordés. Nous comptons sur les talents de chacun d'entre vous, d'autant que d'autres terroristes sont partout à l'oeuvre...»

La réunion se poursuit par de débats animés sur les moyens de neutraliser divers extrémistes. Pendant ce temps, l'agent M. prends les PJ à part et leur confie ses inquiétudes : les événements récents lui inspirent d'inquiétants parallèles avec l'Apocalypse des Écritures. Pour les PJ, c'est l'occasion de parler de leur histoire et de celle des Poignards. Visiblement intrigué, l'agent M. révèle qu'il sait où trouver un poignard identique. Un excentrique gourou new-yorkais, à qui il a eu affaire récemment, en possède un dans sa collection d'art ! Prolongez à loisir cet échange (ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre deux légendes vivantes !). Les PJ rejoignent New York en avion, nantis d'un dossier confidentiel sur CD-Rom, aimablement fournis par l'agent S.

New York 1999

26 décembre 1999, quelque part dans le ciel américain. Activation d'un ordinateur. Code du CD-Rom entré. Le logo du FBI apparaît. Les PJ trouvent les dossiers du Département des affaires non-classées concernant le Poignard. Il appartient à un certain Randolph H. Drake, le patron de la puissante Church of Technomancy ! Ses quartiers sont à Columbia, en plein Harlem, au nord de Manhattan.

Le dossier

Randolph H. Drake. Race blanche, 1,98 m. 90 kg. *Âge estimé* : 80 ans, date de naissance inconnue, traits d'un homme de 50 ans. *Signes particuliers* : décharné, porte des costumes noirs brodés de signes cabalistiques argentés. Moitié gauche du visage endommagée lors d'un accident, remplacée par un prototype de prothèse cybernétique : un masque métallique sculpté, orné d'un oeil vidéo artificiel. Charisme hors du commun. *Activités* : homme d'affaires et collectionneur extrêmement fortuné, possédant près de vingt chaînes de télévision, une centaine de radios et d'agences de production. Nombreux appuis occultes. À investi dans les technologies médicales et génétiques les plus sophistiquées pour prolonger la vie. S'intéresse à l'occultisme et fonde en 1969 la Church of Technomancy, secte scientifico-mystique. Rachète en 1998 le campus en ruine de Columbia University. Installe son quartier général dans le stade O. J. Tooms, et y fonde une communauté religieuse décadente et malsaine, dotée d'une milice privée. Ne quitte jamais ses appartements situés à l'emplacement des anciennes tribunes présidentielles. Son point faible semble être les femmes, qu'il choisit belles et raffinées. Le recrutement des «compagnes» du milliardaire se fait par l'intermédiaire de son bras droit, Sondra Sanguinata, sa splendide garde du corps. Deux fois par semaine, Sondra fait le tour des clubs de rencontre branchés de New York.

Laissez les PJ analyser ces informations et organiser leur action. Il serait prudent néanmoins d'obtenir des renseignements complémentaires avant de tenter quoi que ce soit. Vous pouvez les laisser enquêter (surveillance, tournée des endroits louches), ou faire intervenir le FBI s'ils piétinent.

Mission impossible

- **Le quartier de Columbia.** Grésillement des clôtures électriques. Éclat des projecteurs balayant les immeubles et les ruelles abandonnées. Miradors. Tel est le spectacle que les PJ peuvent contempler autour de l'ex-stade du campus. Ils devront éviter les rondes de la milice privée : maîtres-chiens et 4x4 blindée toutes les 30 minutes. Si l'alerte générale est déclenchée, des renforts arrivent du stade en 5 à 10 minutes. Le quartier offre de nombreuses cachettes, mais n'est pas dénué de dangers : effondrements inopinés, chiens errants, groupes de déments hallucinés armés de barres à mine... La voie des airs peut s'avérer plus sûre, à condition d'utiliser des deltaplanes. Tout moyen de transport moins discret serait immanquablement abattu par les miradors.
- **Le stade O. J. Tooms.** Il abrite une communauté d'environ 1 000 personnes composée d'extrémistes et de mystiques dévoués à Randolph Drake. Le stade est protégé par de multiples systèmes de surveillance, rendant toute attaque frontale périlleuse. Les égouts sont entièrement murés. En revanche, l'escalade discrète en certains points semble possible (rondes toutes les 20 mn) mais périlleuse (barbelés électrifiés, caméras...). Il n'existe que deux points d'accès : l'entrée principale (détection d'armes, d'équipements électroniques, identification...) et une rame de métro privée qui débouche au coeur du stade, par laquelle se fait l'approvisionnement en matériel. Cette rame, automatisée, est sous la surveillance de Wapanka Fenrill, un impressionnant Navajo condamné pour meurtre dans 13 États, et chargé de fournir drogues et armes à la communauté. Chaque accès (un dans Manhattan, l'autre dans le stade) est protégé par une dizaine d'hommes. Mais surtout, la moitié du trajet se fait au coeur d'un tunnel saturé de gaz neurotoxiques auquel Fenrill, le seul à monter à bord de la rame, est insensible... En fait il n'est pas totalement humain. C'est un wolfen, un loup capable d'assumer une forme humaine ! Comme trois ou quatre de ses congénères, il a trouvé refuge parmi les fidèles de Randolph Drake.

Dans le stade s'agglutinent des grappes de constructions rudimentaires. Au milieu des gradins s'élèvent des tas d'immondices où errent d'étranges silhouettes hébétées, soumises aux transes hallucinogènes, tandis que d'autres s'adonnent à de macabres cérémonies autour des braseros. Partout, des miliciens surarmés s'entraînent ou s'amusent, dans ce paradis impie que Drake a soustrait aux autorités. C'est dans cet univers halluciné que les PJ vont devoir localiser le Poignard... Il est dans les appartements du milliardaire (les tribunes présidentielles), au coeur de sa chambre froide personnelle, où sont entreposées ses oeuvres «d'art humain» : des cadavres peints, «sculptés» et mis en scène dans une parodie de Guernica, le tableau de Picasso.

Pour accéder à la tribune présidentielle, il faut neutraliser ou faire sauter la salle de contrôle (sous le mirador principal), paralysant ainsi les systèmes de sécurité. L'ouverture de la chambre froide ne pourra se faire que sur commande de Randolph Drake (intimidation, séduction...) ou en détruisant le générateur central qui se trouve dans les sous-sols du stade.

Instaurez un climat malsain et n'hésitez pas à amplifier la paranoïa des PJ. Ils sont sur le territoire d'allumés qui peuvent à tout instant décider d'immoler l'un d'entre eux ou d'organiser un suicide collectif, sans compter les miliciens et les rondes de Fenrill avec ses wolfens.

Sortir !

Quelque soit la façon dont les PJ obtiendront le Poignard, il leur faudra fuir rapidement. S'ils ont été discrets, ils disposeront d'environ 5 mn avant l'alerte générale. Sinon, il faudra se frayer un chemin à travers la foule en furie. Organisez alors une chasse à l'homme au coeur de Columbia : course-poursuite à travers les ruines, traque par une créature mi-homme, mi-bête sur fond de hurlements déments... S'ils choisissent de fuir par le métro, organisez un combat contre Fenrill sur le toit d'une rame, avec lutte pour le contrôle du véhicule, traversée de la nappe de gaz toxique, etc. En ce qui concerne Drake, arrangez-vous pour qu'il s'en sorte. Lui et la Church of Technomancie n'ont pas dit leur dernier mot...

Une fois les PJ à l'abri, il sera temps de plonger vers la dernière et la plus périlleuse de leurs missions à travers le temps, car l'an 2000 approche, prêt à sonner le glas de l'humanité.

<BO de *Total Recall*.> Contact du Poignard, activation. Balayage lumineux de faisceaux bleutés. L'esprit des PJ est aspiré par le Cube. «Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfer vers le Nexus 3. Procédure engagée.» Voyage, longs tourbillons, ténèbres...

Épisode VIII – « *Celui qui sait vaincra les astres.* » (Manuscrit astrologique médiéval)

Les corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans l'épisode III.

- **Monseigneur d'Aragone, évêque.**
70 ans, FOR 7, TAI 10, CON 11, DEX 9, APP 10, PV 11.
Imposer le respect 75%
- **Frère Wilhem, moine franciscain.**
42 ans, FOR 14, TAI 16, CON 14, DEX 12, APP 12, PV 15.
Lutte à mains nues 60% (dom +1d4, immobilisation),
Lorgnons, Bible.
- **Chevalier Haguen de Troy.**
30 ans, FOR 18, TAI 17, CON 17, DEX 15, APP 12, PV 17, B/Mdom +1d6.
Grande épée à deux mains 60% (2d6),
Cotte de mailles (+1d6PV), cheval.
- **Ganelon, son écuyer.**
16 ans, FOR 14, TAI 15, CON 14, DEX 16, APP 13, PV 14.
Fronde 80% (1d4), Épée 30%, Acrobatie 60%.
- **Comtesse Carmine.**
26 ans, FOR 11, TAI 14, CON 12, DEX 11, APP 18, PV 13.
Séduire 70%, Dague 40% (1d4).
- **Sioban, sa dame de compagnie.**
33 ans, FOR 13, TAI 12, CON 14, DEX 15, APP 10, PV 13.
Danse 50%, Rapière 40% (1d6),
Justaucorps de cuir (+1d4PV).

Flocons de sang

Réveil glacial, couchés dans la neige. Les PJ clignent des yeux. Une route serpente le long de crêtes montagneuses, sous des nuages couleur de plomb. Ils sont allongés près d'un lourd carrosse, réincarnés dans de nouveaux corps : des nobles et des religieux français (voir encadré Les corps d'emprunt), qui viennent d'être assassinés sur une colline d'Espagne, le 14 janvier 1498 ! Les auteurs du forfait, cinq assassins en cape, s'affairent autour d'eux. Ils ne vont pas tarder à partir. Si les PJ les effraient en jouant les «morts qui se relèvent», ils détalent. Aucun d'eux ne parle la langue des PJ, et certains portent une bourse d'or tachée de cire (le prix de leur crime). S'ils s'enfuient, ils reviennent au bout de dix minutes avec vingt comparses à cheval, qui prennent les PJ en chasse ! <BO de Willow.> Organisez une chevauchée épique sur la route enneigée. Il faut fuir et éviter les obstacles. Un assassin saute sur le toit du carrosse... Bientôt, le groupe arrive devant une citadelles isolée et leurs poursuivants s'arrêtent. Les PJ viennent de découvrir le monastère fortifié Saint-Tomas d'Avila, où ils sont attendus.

Le monastère Saint-Thomas

<BO de *Le nom de la rose*.> 14 janvier 1498, matin. Un vol de corbeau plane au-dessus des tours lugubres, dévorées de mousses noires. De loin en loin, des cadavres se balancent à des potences frappées de l'écriteau «hérétique». Dès que les PJ atteignent la herse, leur délégation est accueillie par les moines. Peu après, un prêtre se glisse dans leurs appartements : «Dieu soit loué, vous voilà ! Je suis l'enquêteur Marcus et je représente Sa Sainteté le pape. Maintenant que nous sommes réunis, parlons du procès de Torquemada, l'inquisiteur général d'Espagne.»

Explications ? En 1498, Torquemada commande l'inquisition espagnole et massacre les hérétiques. Mais à force d'affronter des sorciers, l'inquisiteur s'est intéressé à l'occultisme. Ses investigations l'ont conduit au monastère Saint-Tomas, niché dans les montagnes, près d'Avila, en vieille-Castille. Là, il a découvert de terrifiants secrets et une ancienne relique : le sixième Poignard de l'Apocalypse. Fasciné, Torquemada s'est converti à un culte païen et sa santé mentale s'est dégradée. Il est devenu avide de puissance, rejetant l'autorité du pape et dirigeant seul l'inquisition. Mais le pape en a assez. Soupçonnant Torquemada d'hérésie, il décide de s'en débarrasser. Sous prétexte de débattre d'importantes questions politiques et religieuses, il envoie au monastère d'importantes personnalités de France, d'Espagne et d'Italie, plus un enquêteur discret (Marcus) chargé d'établir la culpabilité de l'inquisiteur. L'idée est de profiter du séjour pour réunir les preuves de son hérésie et transformer le débat en procès public. Les invités, dont les PJ font partie, ont tous été sélectionnés pour leur antipathie envers Torquemada. Ils devraient ainsi spontanément se prononcer contre lui.

Le traquenard est habile. Il n'a qu'un défaut : Torquemada a tout compris ! Après avoir engagé des brigands pour exécuter les PJ, il va faire assassiner ses adversaires. Pris dans une enquête mortelle aux relents de sorcellerie, les PJ vont devoir se surpasser pour conquérir le sixième Poignard en moins de 48 heures.

Fous de Dieu et hommes en noir

L'intrigue se déroule dans une citadelle isolée par la neige, entre l'église, le palais, le lugubre monastère, la tour interdite et le cimetière.

- Torquemada est un homme terrifiant et décharné, un squelette en robe pourpre, nimbé d'une aura de pouvoir. Il exploite le moindre faux pas des PJ (surpris dans un lieu interdit, avec un livre impie, etc.) en dénonçant publiquement leur goût pour l'hérésie. Si un PJ est soupçonné d'un fait grave, il le passe à la question : 1 à 6 heures d'interrogatoire (-1PV/h), avant de le relâcher à regret. Torquemada ne se sépare jamais de la clef de sa tour et d'une petite ankh égyptienne (croix de vie, qu'il manipule en réfléchissant).
- Marcus, l'enquêteur, a endossé l'identité d'un évêque italien. Il passe son temps à fureter et ne sait rien du Poignard.
- La délégation espagnole est conduite par don Enrique Valdez et dame Lucrèce, son épouse. Valdez représente le roi d'Espagne. C'est la plus haute autorité locale, mais il se préoccupe surtout des pitreries de sa petite cour (trois troubadours). La troublante Lucrèce, en revanche, soutient Marcus.
- La délégation italienne est menée par le prince Justinien. Il ignore le complot, mais n'apprécie guère Torquemada. Il est accompagné par un ami, un certain Léonard de Vinci. Utilisez ce dernier pour pimenter l'ambiance (un PJ qui lui inspire sa Joconde, il teste sa machine volante...) ou pour souffler une idée aux personnages.
- Les moines, en robes noires, sont au nombre de treize. Ils sont sinistres, mais inoffensifs. Cas particuliers :
 - Frère Pedro, toujours souriant, est en réalité le maître-assassin de Torquemada. Il est ventriloque et se sert de son talent pour brouiller les pistes.
 - Frère Malakie, le bibliothécaire, porte une pierre noire en guise d'oeil de verre. Il garde l'accès de la bibliothèque secrète du monastère (voir plus loin). À part Pedro, il est le seul à connaître les penchants de l'inquisiteur. Il fera un début de confession si on le met en confiance : « *L'inquisiteur lit des livres interdits, d'étranges plaintes montent parfois des profondeurs de la terre...* »
- Les vingt gardes sont des fanatiques commandés par Karl, le bourreau. Ils protègent Torquemada en permanence.

Les évènements

Torquemada va ordonner des assassinats, exécutés par frère Pedro. Soyez prêts à improviser en fonction des actions des PJ. Arrivée 14 janvier, midi. Torquemada préside un repas de bienvenue. Plus tard, les activités se répartissent entre : débats dans la salle du conseil, entretiens privés, messes (6h, 10h, 14h, 18h, 22h) et repas (8h, 12h, 20h).

Suicide de Marcus

L'après-midi, Marcus est retrouvé mort pendu dans la bibliothèque, devant quatre clepsydres (horloges à eau) incorporées au mur. Cela ressemble à un suicide : l'enquêteur est monté sur un tabouret et s'est pendu. En réalité, frère Pedro l'a tué en le voyant manipuler les clepsydres, qui servent à ouvrir la porte qui mène à la bibliothèque secrète. Deux indices suggèrent la vérité : une bosse sous ses cheveux et de la neige sur ses sandales, alors qu'il n'y en a pas sur le tabouret. Marcus a été d'abord assommé, puis pendu, et le tabouret a été placé après. Si les PJ prouvent qu'il y a eu meurtre, don Enrique, impressionné, leur confie l'enquête. S'ils échouent, Marcus est enterré et les preuves effacées.

- Les clepsydres sont graduées de 1 à 12 heures. Censées ne jamais servir, elles sont pourtant propres et fonctionnent si on y verse de l'eau.
- Dans la bibliothèque, le tome 1 du *De Mysteriis Avilae* (les mystères d'Avila) raconte que les premiers occupants de la région venaient de Babylone et pratiquaient des sacrifices humains avec un poignard sacré. Le tome 2 est caché chez Marcus. Il l'a dérobé, fasciné par un chapitre sur la bibliothèque des archives apocryphes, un lieu légendaire qui, depuis l'Antiquité, conserverait un exemplaire de chaque ouvrage interdit par l'Église. Les archives seraient-elles cachées ici ? La dernière page a été arrachée, ne laissant qu'un morceau de dessin représentant... une clepsydre.

L'oeuvre du diable ?

L'ambiance de l'après midi est tendue. Éprouvée par la mort de Marcus, dame Lucrèce se retire dans sa chambre vers 17 heures, refusant toute visite. Don Enrique rejoint les invités. En chemin, il ordonne à un garde d'aller se poster devant la porte de sa femme. Vers 18 heures, des moines passent devant le garde et proposent à Lucrèce de venir à la messe. Celle-ci répond à travers la porte qu'elle est trop fatiguée. Peu après, Enrique revient, le garde ouvre la porte et... ils découvrent Lucrèce trucidée. Les murs dégoulinent de symboles démoniaques tracés avec son sang ! Tous le monde est bientôt sur place. Le garde sanglote, jure qu'il n'a pas bougé et que Lucrèce était bien vivante quand les moines sont passés. La chambre n'a pas d'autre accès, en dehors d'une étroite fenêtre fermée de l'intérieur, et il n'y a pas de porte secrète. Ce crime inexplicable semble l'oeuvre du diable !

Frère Pedro simule des crimes surnaturels pour paniquer les comploteurs. Il a assassiné Lucrèce entre le départ d'Enrique et l'arrivée du garde. Puis, se constituant un alibi, il est revenu vers 18 heures avec d'autres moines et a imité la voie de Lucrèce, grâce à ses dons de ventriloque !

Un examen du corps montre que celui-ci porte six blessures. La forme des plaies suggère que l'arme du crime pourrait être un Poignard de l'Apocalypse (Pedro l'a déjà rendu à Torquemada, qui l'a remis dans sa cachette). Les coups ont été portés par un droitier de grande taille (comme Torquemada, le prince Justinien, Karl, frère Pedre, frère Malakie, la plupart des gardes et certains des PJ). Le crime est vieux d'au moins une heure (Lucrèce ne pouvait donc pas être vivante à 18h). Enfin, les symboles tracés sur les murs sont des croix inversées, des 666 et des signes égyptiens.

Mort de Malakie

14 janvier, soir. Alors que la terreur se répand dans le monastère, frère Malakie est découvert massacré dans sa chambre, dans les mêmes circonstances que Lucrèce. Le bibliothécaire était sur le point de craquer et Pedro l'a éliminé. Si les PJ examinent le corps, ils découvrent que la pierre noire dans son oeil est creuse. Elle abrite une feuille roulée en boule : la page manquante du *De Mysteriis Avilae* ! Elle représente les clepsydres de la bibliothèque, surmontées des mots «ABI HIC ITER IMMUNDÆ AVIDÆ QUE BESTIÆ INCIPIT» (Va-t-en, ici commence le passage de la Bête immonde et avide). De l'autre côté, en espagnol, on peut lire : «Additionne les Romains et change-les en Arabes.» Il s'agit d'une énigme. Les PJ doivent noter dans la phrase latine les lettres correspondant à un chiffre romain et les additionner (I=1, V=5, C=100, D=500, M=1000). le résultat est $2M+2D+2C+1V+9I = 3259$. Si on remplit les quatre clepsydres pour qu'elles indiquent exactement 3h, 2h, 5h et 9h, un contrepoids s'active et le mur pivote. Au-delà, un escalier descend à travers des grottes jusqu'aux légendaires archives apocryphes ! (Si la procédure vous semble trop compliquée, un jet d'INT*2 la remplacera avantageusement).

Danse macabre

La nuit, le vent se lève et on perçoit parfois une plainte lugubre montant des entrailles de la terre. Pedro continue à frapper, en prenant de moins en moins de précautions. Les PJ peuvent le démasquer en remarquant qu'il est présent à chaque fois que des témoins entendent des voix. Si on ne l'arrête pas, il assassine le prince Justinien, puis s'attaque à l'évêque d'Aragone (dont le corps est occupé par l'un des PJ).

Dans le secret des dieux

La bibliothèque des archives apocryphes est bâtie au coeur de la montagne, sur les parois d'un gouffre traversé par de passerelles de bois. Dès qu'il y a du vent, un courant d'air sec circule et favorise la conservation des livres. Voilà ce qui produit les «plaintes lugubres» perçues en surface ! Par heure passée à lire les milliers de volumes entassés ici, chaque PJ gagne 1% en Archéologie et tire l'une des conclusions suivantes :

- La Bête de l'Apocalypse est présente dans presque toutes religions. Quant une comète annoncera la venue d'un nouveau millénaire, elle naîtra dans la nouvelle Babylone et une autre ère commencera.
- La trace des Poignards de l'Apocalypse part de Londres, remonte aux Croisades, puis à Babylone et à l'Égypte antique. Ils auraient été offerts aux hommes par des «anges de lumière descendus des cieux». Leur rôle est de servir de clef pour ouvrir ou pour fermer le passage de la bête.
- Le rituel d'ouverture exige le sacrifice de milliers de victimes et au moins un Poignard. Si la Bête franchit le passage, seul un rituel de fermeture, où les six Poignards sont nécessaires, la repoussera.
- L'un des Poignards seraient cachés à Avila, dans la sanctum sanctorum (le saint des saints). Cet endroit s'élève à la droite du Christ, au pied de sa croix. Un symbole de vie ouvre sa porte.

La tour interdite

La résidence de Torquemada est la cachette du Poignard. En effet, la «croix» dont parlent les documents de la bibliothèque fait référence à la forme de l'église d'Avila ! À son pied, à droite, se trouve la tour. Elle n'a qu'une porte, et une fenêtre au sommet. Aux PJ d'improviser : crochetage de la serrure, arrivée sur le toit avec la machine volante de Léonard de Vinci.

Les appartements de l'inquisiteur regorgent d'oeuvres d'art religieux. Un coffre dissimulé contient de l'or et de la cire réservée aux sceaux de Torquemada. Visiblement, c'est de là que vient la paye des assassins du début de l'épisode. Les PJ tiennent la preuve que l'inquisiteur les a soudoyés ! Au sous-sol se trouve une salle de torture avec 24 vierges de fer (des sarcophages verticaux scellés au mur, dont l'intérieur garni de pointes empale la victime en se refermant). Chacune d'elle correspond aux heures d'un cadran solaire gravé sur le sol. Il est écrit «*tacen amitlu, tnarenluw senmo*». C'est un proverbe latin à propos des heures, *Omnes vulnerant ultima nequit* (toutes blessent la dernière tue). Mais pourquoi l'écrire à l'envers ? Parce qu'il faut l'interpréter à l'envers ! Toutes les heures tuent, sauf la dernière. De fait, si un PJ a le courage de s'enfermer dans la 24ème vierge, son poids active un mécanisme et une porte secrète s'ouvre au fond du sarcophage, lui évitant l'empalement et révélant une crypte ! Celle-ci est encombrée de reliques égyptiennes et babyloniennes. L'inquisiteur s'y enferme souvent. Au fond s'élève une porte de pierre que seule l'ankh de Torquemada (le «symbole de vie») appliquée dans une encoche, pourra ouvrir. Elle protège l'endroit le plus mystérieux du monastère, le sanctum sanctorum.

Le procès de Torquemada

Les PJ ont une grande liberté d'action pour localiser le sanctum sanctorum et le Poignard. La résolution des meurtres et le procès aideront à faire avancer les choses, mais resteront des objectifs secondaires. L'essentiel est de s'emparer de l'ankh de Torquemada, soit par la force (mais les PJ se mettraient le monastère entier à dos), soit par la ruse. Le procès devrait être une excellente occasion.

15 janvier 1498, soir. Dans la lueur des torches de la salle du conseil, le débat commence. Rapidement, le ton monte et chacun dévoile son jeu. Les détracteurs de Torquemada l'accusent d'hérésie, celui-ci rétorque qu'il attend les preuves. Un tribunal d'exception est constitué : un accusateur (un PJ religieux), un défenseur (Torquemada) et cinq jurés (Valdez, Justinien ou Léonard de Vinci, un PJ et deux moines). Le procès doit déterminer s'il a des raisons de mettre Torquemada en examen devant une vraie cour. Si oui, sa carrière s'arrête ici. Si non, ses détracteurs sont finis : on ne défie pas impunément l'inquisiteur général d'Espagne !

Il va falloir jouer serré. Les PJ peuvent accuser frère Pedro, puis Torquemada (en fonction des preuves réunies). L'inquisiteur retourne la situation, nie connaître les lieux secrets du monastère, met en cause l'accusation... Exploitez à partir des erreurs des PJ.

Torquemada doit être condamné à l'unanimité. Sinon, il est libre et fait emprisonner ses accusateurs ! Les PJ n'ont alors pas le choix. Ils doivent voler l'ankh et s'enfuir. S'il est reconnu coupable, l'inquisiteur est enfermé et les PJ récupèrent ses effets personnels. En conclusion, cette scène peut être un procès haletant avec un triomphe au moment du verdict, ou un cache-cache mortel pour échapper aux soldats et découvrir l'ultime mystère du sanctum sanctorum...

Dans le saint des saints

<BO de *Predator II*> Sanctum sanctorum. Déclit, la porte s'ouvre. Grondement, volutes de poussière. Au delà du seuil la lumière semble happée par les ténèbres, disséquée en fines lames par les marches d'un majestueux, puis dévorée par l'ombre séculaire des colonnes de granit. Le sanctum sanctorum ressemble à un temple. Mais ce n'est pas un lieu saint. Ses fresques parlent de carnages et d'expériences hideuses menées depuis des siècles pour invoquer la Bête. Soudain, une silhouette se redresse en cliquetant : un golem, bien décidé à tuer les intrus ! Sur un autel est planté le dernier Poignard. Sa garde permet d'encastrer les autres Poignards pour former une étoile à six branches. L'autel est gravé de bas-reliefs : des silhouettes émergent d'un disque lumineux (les anges de lumière ?) ; elles offrent les Poignards et décrivent aux hommes deux puissances opposées (Chaos/Bête et Ordre Dieu ?) ; la bête apparaît dans une cité ; l'étoile à six branches est lancée contre elle... L'Apocalypse des écritures ne serait-elle qu'une interprétation ? Sans doute car au-delà se profile une réalité bien plus étrange. Une réalité qu'il est temps de retrouver en 1999, où tout va enfin se jouer !

Cube activé. Faisceaux bleutés. «00h, 00mn, 2, 1, 0 sec. Nexus 3 : compte à rebour terminé. Retour enclenché.» Un bref instant, les PJ ont une ultime vision de 1498 : Torquemada enterré à Saint Tomas, le temple souterrain détruit, les archives apocryphes disparues, l'histoire remaniée... Puis ils plongent dans le maelstrom du temps.

Épisode IX – «*Alors viendra la Bête et tomberont les cieux...* » (Ancien Testament)

Apocalypse Now

«... Yaaaooo! Bienvenue sur Dead Bang, la plus mortelle des bandes FM! Alors, boys, prêts à plonger dans le nouveau millénaire? Ce soir, c'est le grand soir! Le bruit et la fureur, le sexe et la folie dansent ensembles sur le fil du rasoir! Éclatez-vous, dans quatre heures vous entrez dans l'Histoire. Vous êtes déjà des centaines de milliers dans les rues de Big Apple où se déroule la plus grande rave party de tous les temps. N'oubliez pas de scruter le ciel, car la prochaine visite de la comète, c'est pas avant cinq mille ans! Hasta la vista, baby!» Clic. La radio est éteinte par une main gantée de cuir noir. Plus haut, sur l'épaule, un lézard. Iguane! Les PJ s'éveillent dans une chambre d'hôtel de Manhattan, sous le regard de Lord Prometeus, présent cette fois en chair et en os! Il les laisse reprendre leurs esprits puis résume la situation : à quelques heures de l'an 2000, les PJ sont toujours à New York... car, selon diverses sources, le Boucher serait en ville! Il aurait recruté plusieurs bandes pour une opération de grande envergure.

New York est bien la Babylone des temps modernes, et le Boucher est ici pour invoquer la Bête! Pour cela, il va se servir du Total Tsunami pour sacrifier les milliers de gens nécessaires au rituel. Le virus est déjà à l'oeuvre : pour une raison officiellement inexpliquée, les divers systèmes informatiques dans la ville se mettent à mal fonctionner (affichages publicitaires, feux rouges, métros...). Enfin d'étranges nuages noirs s'accumulent sur Manhattan, obscurcissant le ciel et recueillant les vieilles superstitions de fin du monde.

Les PJ vont devoir agir vite. Il faut impérativement neutraliser le Total Tsunami pour endiguer un flot d'incidents de plus en plus graves et de plus en plus meurtriers. Lord Prometeus et les experts du FBI ont réussi à décrypter les notes de Kobayashi. Le savant avait conçu un dispositif codé de neutralisation du virus, une sorte d'antidote lové au coeur même de la puce. Cependant, il faut se brancher directement sur le processeur pour y accéder. Donc, il faut retrouver le Boucher.

Les PJ ont deux moyens de le localiser. Ils peuvent demander quel est le meilleur endroit pour lancer un tel virus. Une enquête rapide (jet d'Informatique ou consultation d'un expert) permet de se focaliser sur la croisée des autoroutes de l'information : l'ordinateur central d'ITT (Intelligence Telecom Task, les télécoms américaines). Il se trouve dans l'immeuble du même nom, en plein sud de Manhattan. La plupart des réseaux informatiques mondiaux y sont connectés! Et justement, toutes les communications de la police parlent de combats armés autour du building ITT...

Le second moyen, jouer les chèvres et attendre que le Boucher les trouve, est plus dangereux. Leur adversaire fait patrouiller dans la ville une cinquantaine de bikers hallucinés. Ils ont la description des PJ et la mission de les éliminer de les éliminer en récupérant un maximum de Poignards (le Boucher doit en avoir au moins un pour le rituel). L'assaut peut avoir lieu n'importe quand. Si les PJ tardent à prendre une décision, mettez une scène un combat ultra-violent dans l'hôtel même, avec l'explosion, embuscades dans les couloirs, poursuites du sous-sol au toit... Aux PJ de s'en sortir et de capturer l'un des assaillants pour l'interroger et localiser le Boucher.

Les personnages ne disposent que de quelques heures pour traverser un New York en folie et se rendre au building d'ITT. Justement, Lord Prometeus et ses amis du FBI ont mis à leur disposition une énorme 4x4 débordant de matériel de combat (armes lourdes, tenues antiémeutes et tout ce qu'ils veulent dans les limites du raisonnable). À partir de maintenant, considérez que les autorités sont débordées et que les PJ ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes. Comme le chante Apocalypse Children, «*It's time for last action heroes!*»

Aux portes de l'Enfer

<BO de *Strange Days*.> 5ème avenue. 31 décembre, 21h00. Travelling sur la marée humaine qui submerge l'asphalte. Plongée dans la moiteur humaine de la foule, furie des sonos poussées à fond. Gros plan sur un gourou sonnante le tocsin du Jugement dernier. Panoramique sur une voiture noyée dans le flot des émeutes. La folie s'est emparée de la ville alors que les comptes à rebours électroniques géants affichent encore 10712 secondes [2h, 56mn, 32sec] avant l'an 2000. Et toujours cet inquiétant nuage qui ne cesse de s'étendre, lacérant le ciel d'éclairs malsains et noyant la ville d'une obscurité impie. New York est entrée dans une transe enfiévrée de réjouissances et de violences.

Les PJ vont avoir du mal à progresser pour rejoindre ITT, d'autant que le Boucher a assuré ses arrières. D'une part, les bikers écument les rues, boostés aux amphétamines et équipés de Systèmes d'Analyse automatique de Silhouette avec Identification (SAASI). D'autre part, deux hélicoptères maquillés en véhicules de la police emportent chacun 5 personnes : 1 pilote, 2 hommes équipés de SAASI longue portée et deux tireurs d'élite avec fusils et lunettes infrarouges. Organisez un chassé-croisé meurtrier à travers la ville : embuscades sanglantes au milieu de la foule, poursuites en moto dans un grand magasin bondé... Si les PJ choisissent la voie des airs, ils sont pris en chasse par les hélicoptères. Il doivent éviter les balles tout en navigant entre les gratte-ciel et les dirigeables publicitaires qui encombrant le ciel de New York. Les nuages noirs cachent à présent totalement les étoiles, comme un formidable linceul morbide. Ils semblent dissimuler une horreur sans nom. En leur coeur apparaît de temps en temps un éclair immobile, comme le rai de lumière émergeant d'une porte en train de s'ouvrir entre deux réalités, pile à la verticale du sigle ITT.

La tour infernale

ITT Center, un peu plus tard. Hurlements. Sang sur l'asphalte. Sur le parvis du building, une trentaine de personnes hébétées sont en train de se faire massacrer. Ici, le Mal est presque palpable. Les PJ sont au coeur de l'étrange phénomène qui recouvre New York. Au centre de la chape de nuages, ils voient une déchirure s'ouvrir sur un monde d'aberrations sanglantes et de folie meurtrière. Au-delà, les porteurs de Poignard peuvent apercevoir une immense silhouette ténébreuse s'approcher de notre dimension. Le Boucher est sur le point d'achever le rituel !

Le building ITT semble sortir tout droit des cauchemars d'un architecte dément. Conglomérat de structure de verre et d'acier organisée comme un formidable cristal, il présente de multiples renforcements et balcons, offrant un énorme avantage aux défenseurs. D'ailleurs, si les PJ s'avancent à moins de 50 mètres du bâtiment, ils subissent le feu nourri d'une dizaine de tireurs embusqués. Si le Boucher s'est emparé de l'avion du Seal dans l'Épisode 7, ils vont devoir affronter un véritable arsenal. Le hall d'entrée est transformé en camps retranché, défendu par une dizaine d'hommes derrière une barricade de fortune. À leur tête, un colosse tatoué, au crâne rasé, attend les PJ derrière une mitrailleuse lourde. L'accès par le toit est très périlleux. Il faut d'abord traverser les perturbations paranormales qui balayent les environs (bourrasques, etc.) puis affronter une dizaine d'hommes équipés de lance-roquettes.

Le Boucher s'est isolé au 53ème étage, dans la salle de contrôle de l'ordinateur central d'ITT. Tous les ascenseurs sont bloqués au 53ème et les escaliers sont piégés. Il va falloir passer par les câbles d'ascenseur, ou déminer les escaliers, tout en évitant les nombreuses embuscades que vont leur tendre la vingtaine d'hommes répartis dans le building.

Dans l'oeil du cyclone

ITT Center, 53ème étage, quelques heures avant la fin du monde. Couloirs plongés dans l'obscurité. Chapelets d'impacts sur les murs. Cadavres démembrés. Lumière. Sous une immense verrière parcourue de néons bleutés s'étire un jardin intérieur, ou plutôt une petite jungle. Au centre de la salle se dresse une fontaine. Au fond, une porte blindée s'ouvre sur la salle des ordinateurs.

<BO de *Predator II*.> Fracas assourdissant. pluie scintillante d'éclats. Le Boucher tombe à travers la verrière, hachoir scintillant dans une main... et lance-roquette dans l'autre ! C'est l'heure de vérité. Les PJ vont devoir être brillant lors de cet ultime combat, car ils ont trois objectifs simultanés : affronter le Boucher, neutraliser le virus, et interrompre l'arrivée de la Bête !

- **Le Boucher.** Il a récupéré un Poignard d'une façon ou d'une autre, et lancé le rituel. Son but est maintenant de retarder les PJ, pendant que le Total Tsunami accumule des milliers de victimes, attirant la Bête vers notre univers. Mettez en scène un formidable combat dans le jardin artificiel, puis sur les terrasses au bord du vide. À l'instant ultime, où le Boucher est touché à mort. Il s'écroule. Ses mains hideuses sortent un objet de sous son manteau. Un second Cube d'iridium, identique à celui des PJ ! Le Boucher sourit, un rictus de rage et de douleur, puis son esprit disparaît avec le Cube, laissant une enveloppe vide qui se décompose à grande vitesse ! Ainsi, les PJ ont vaincu le Boucher, qui était lui aussi un voyageur du temps. Venait-il du futur ? du passé ?
- **Le virus.** La salle des machines est couverte de signes cabalistiques. Un pentacle sanglant est tracé sur le sol, et un mur de téléviseurs permet de suivre l'évolution des catastrophes provoquées par le Total Tsunami. Les PJ doivent se brancher sur l'ordinateur central d'ITT et repérer le virus (jet d'Informatique), puis ouvrir l'accès particulier décelé par les agents du FBI (idem, mais à -50%. L'écran devient noir, puis affiche une cinquantaine d'origami (pliages en papiers représentant des animaux). La voix numérisée du défunt Kobayashi énonce : «Lorsque s'élève la tourmente, le sage trouve sa voie dans les étoiles, en choisissant quatre signes du destin.» Autrement dit, pour neutraliser le virus, il faut choisir un code de quatre origamis parmi les cinquante. Les bons sont ceux qui représentent des animaux de l'horoscope chinois (les signes du destin, dans les étoiles). Si vous en avez le courage, faites une liste de quarante-six créatures, et ajoutez-y un dragon, un singe, un porc et un chien. Aux PJ de faire le rapprochement, tandis que les catastrophes s'accumulent à l'extérieur ! (Ou à défaut, aux joueurs de réussir un jet d'INT*2.) Le virus s'autodétruit sitôt la bonne combinaison trouvée.
- **La Bête.** Elle doit être combattue sur le toit du building, face à la ville en folie. La déchirure dimensionnelle s'élargie, la Bête arrive ! Des appendices jaillissent du gouffre et balayent les obstacles, tels des éclairs noirs. Ils mettent le feu à tout ce qu'ils touchent. Toute vision directe est insoutenable. Il faut éviter les éclairs (66%, 3d6), les fanatiques embusqués sur le toit, constituer une étoile à six branches avec tous les Poignards et la jeter dans le maelstrom au-dessus du building. L'étoile traverse la déchirure... et le temps s'arrête. Vision cosmique. Les Poignard tranchent les fils invisibles reliant deux dimensions. Clash gigantesque, toutes les vitres de Manhattan explosent. Silence de plomb. Les nuages se dispersent.

Épilogue

... 5, 4, 3, 2, 1. Minuit. Une immense clameur monte de la ville, déchirant les nuages sombres. Partout des gens hurlent leur joie : les rues, les toits, la moindre place de New York se remplit d'une foule qui s'embrasse. L'an 2000 est là et, dans le ciel, la comète embrase un instant l'espace. Noyés sous une pluie de confettis et de serpentins déroulés du haut des buildings, les PJ replongent dans la réalité. Sauveurs anonymes de l'humanité, ils vont pouvoir participer à la vague de bonheur qui traverse la ville et se répand rapidement à travers tout le continent... Grâce à eux, l'Apocalypse n'a pas eu lieu. Mais de nombreuses questions subsistent : d'où venait le Boucher ? Est-il réellement mort, ou simplement retourné vers une époque lointaine ? Pourquoi les PJ ont-ils été choisis ? Soudain le Cube des PJ se met à pulser rapidement, puis de plus en plus lentement, comme un coeur qui s'éteint. Il finit par disparaître, laissant un grand vide... Est-ce la fin du Réseau Divin ?... Fendant la foule, deux silhouettes s'avancent vers les PJ : Iguane, son lézard sur l'épaule, poussant le fauteuil de Lord Prometeus. D'un geste, il les invite à le suivre. Ils rejoindront Sanctom, leur refuge, en attendant de repartir vers de nouvelles aventures. Car le futur est là, tout proche.

Rendez-vous en 2001, pour la deuxième saison du Réseau Divin !

Patrick Bousquet et Christophe Debien

Générique

Sister Death

Trait moyen : 12. PV 12.

Couteau 30% (1d6), Pistolet 40% (1d8).

Miliciens de Drake

Trait moyen : 11. PV 11.

Fusil-mitrailleur 25% (1d8), chiens, grenades.

Randolph Drake

Trait moyen : 18. PV 25.

Canne-épée 80% (1d8).

Sandra Sanguinata

Trait moyen : 15. PV 23.

Fouet 60% (1d6 + immobilisation), 44. magnum 55% (2d6+2), combinaison noire en kevlar (+1d8PV), Séduction 80%.

Wolfens

Trait moyen humain : 16. PV 28.

Combat à mains nues 90% (1d6 +2).

Peuvent se changer en loups en 1d6 rounds, caractéristiques p133 des règles de l'Appel de Cthulhu.

Torquemada

Trait moyen : 16. PV 16.

Persuasion 80%, intimider 99%, Occultisme 70%.

Frère Pedro

Trait moyen : 14. PV 14.

Ventriloquie 95%, Paraître sympathique 90%, Dissimulation 66%, Se cacher 75%, Stylet 80% (1d6).

Golem

FOR 30, CON 30, TAI 25, DEX 7, PV 50.

Deux épées 40% (2d6+2). Un parchemin invocatoire est placé dans sa bouche. S'il est retiré, le golem se désagrège, sinon il s'auto répare à raison de 1PV par round.

Bikers et tueurs du Boucher

Trait moyen : 10. PV 10.

Pistolet 30% (1d8), Fusil-mitrailleur 40% (1d10), Moto 70%.

Possèdent quelques systèmes de repérages SAASI. Si le Boucher s'est emparé du matériel de Seal, ajoutez les gilets en kevlar (+1d6PV), des lance-grenades, des mines anti-personnel et autres joyeusetés.



Saison I – Bienvenue sur NewsNet

Newsnet du 27/11/1999 (code : N7Y)

< < < *THIRD MILLENIUM TRIAL* > >

Plongez dans le XXIème siècle ! Venez au plus extraordinaire congrès scientifique et artistique de tous les temps : Third Millenium TRIAL, 1er Décembre 1999, tour Monpartnasse, Paris, France. Réalités virtuelles, sculptures génétiques, drogues en hyperconscience... TRAIL : The RIde of a lifetime ! Invitations et cartes d'accréditation : NY721.15.15

< < < *EMEUTES À LONDRES* > >

Nouvelles émeutes dans les Docklands, à Londres. 19 morts, 53 blessés. Dans un contexte de récession sans précédent, le Premier Ministre menace de décréter la loi martiale.

< < < *FLAMBÉE MYSTIQUE AUX ÉTATS-UNIS* > >

Les sectes et groupements parareligieux enregistrent un taux d'admission record ces derniers mois.

< < < *THE COMING OF 2K* > >

Le groupe Apocalypse Children est premier au Top of Music avec son nouveau tube de techno-metal, prophétisant les dangers du XXIème siècle. 10 millions d'album vendus en 15 jours !

< < < *AROUND THE WORLD IN A DAY* > >

Le multimilliardaire J. Fitzgerald Jr vient d'annoncer son intention de faire le tour de la planète pour le jour de l'an 2000. Ainsi, grâce au décalage horaire, il va pouvoir fêter cet évènement plusieurs fois.

< < < *CINÉMA* > >

Sortie mondiale très attendue cette semaine de Terminator IV : End of the World, le premier film en synthèse virtuelle 3D totale. L'avis des critiques sur <http://net.T4.com>.

< < < *ALERTE À L'EST* > >

Mortelle épidémie dans l'ex-URSS. Les rapports de l'OMS, démentis par le Kremlin, parlent de centaines de victimes. S'agit-il d'un nouveau virus ? Une enquête internationale est en cours.

Newsnet du 02/12/1999 (code : C2W)< < < **MONTARNASSE EXPLOSE EN PLEIN CIEL** > >

Spectaculaire attentat à Paris lors du Third Millenium TRIAL, 23 morts, plus de 30 blessés ! Les terroristes du fanatique Djihad Armageddon ont tous été abattus. Plusieurs pays dénoncent le manque de sécurité et l'approche du chaos à l'approche du Nouvel An 2000.

< < < **LA COMÈTE DE GIBSON** > >

Le passé rejoint le futur ! Après un périple de plus de 5000 ans, la comète qui fascine les scientifiques traversera le système solaire fin décembre. Cette coïncidence avec la fin du millénaire suscite de nombreuses réactions.

< < < **PSYCHOSES MILLÉNAIRES** > >

L'OMS mobilise les médecins du monde : épidémies de suicides, délires paranoïaques et psychoses de groupe font une percée sans précédent depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale.

< < < **ÉMEUTES AU VATICAN** > >

Fureur religieuse à Rome, où de violent affrontements ont opposés les fidèles du pape Ramius Ier aux membres de l'Église de la néo-Inquisition, dissidente. Un taux record de criminalité est attendu pour la fin du mois.

< < < **EXPLOIT SOUS-MARIN** > >

Les spectaculaires robots sondes d'EBM ont localisé d'anciennes épaves en Mer des Caraïbes. Leur plus belle prise : le Queen Elisabeth, un galion du XVIIème siècle (Exposition au London Museum en janvier, réf. LD344.22.22).

< < < **WALL STREET WARNING** > >

Les perturbations menacent les marchés financiers. Wall Street envisage des mesures d'urgence pour stabiliser les cours jusqu'à fin janvier.

< < < **MASSACRE** > >

La secte sataniste Anarchy for Eden vient de disparaître spectaculairement. Sur l'ordre de son gourou, les 2000 membres de l'Anarchy se sont donnés la mort dans le monde entier.

Newsnet du 15/12/1999 (code : E5X)< < < **GLOBAL WARNING** > >

Dans tous les pays, les services publics, la police, l'armée et les hôpitaux sont sur le pied de guerre pour le Nouvel An. Civils, suivez les consignes de sécurité des brochures distribuées par l'ONU.

< < < **SCOOP** > >

Le journal scientifique Techlife révèle dans un article surprenant que le "seigneur" Kobayashi, le grand savant nippon, est sur le point de réaliser la première expérience de pilotage cybernétique. M. Kobayashi s'est refusé à tout commentaire.

< < < **LA COMÈTE DE GIBSON** > >

Elle sera visible dans tout le quadrant ouest (Amérique du nord, Canada, Mexique) le 31 décembre 1999. Coïncidence astronomique ou "signe divin"? Le débat fait rage sur les principaux networks.

< < < **RÉVISION HISTORIQUE** > > Surprise de taille pour les experts chargés d'identifier le squelette découvert à la barre du Queen Elisabeth, le galion retrouvé le 02/12/99 dans les Caraïbes! En effet il s'agirait du très célèbre pirate Morgan, que l'on croyait mort et enterré sur le sol anglais.

< < < **COMPLETE DEATH EXPERIENCE** > >

Interruption du programme Harcard sur les phénomènes aux frontières de la mort après le décès de 28 thanatonautes, au cours d'une Near Death Experience. "L'homme ne viole pas impunément le domaine de Dieu" déclare aux médias l'évêque Kingsley.

< < < **L'OMS CONTRE UN VIRUS** > >

L'épidémie qui ravageait l'ex-URSS vient d'être enrayée par l'OMS. Il s'agissait d'un virus issu de l'explosion accidentelle d'une arme bactériologique répertoriée. Le vaccin adéquat a ainsi pu être mis au point rapidement.

< < < **WALKING ON THE MOON** > >

Pour célébrer le nouveau millénaire, un vaisseau spatial baptisé Millenium est parti de Cap Canaveral. Sponsorisé par un géant de la boisson gazeuse, l'appareil, rouge et blanc, emporte à son bord 5 astronautes, qui planteront sur la Lune un drapeau symbole de l'union des peuples du monde.

Newsnet du 19/12/1999 (code : B9Z)< < < **JAPANESE REVOLUTION** > >

Lors d'une gigantesque conférence de presse à Tokyo, M. Kobayashi, le génie de la cybernétique, vient d'annoncer sa première expérience de "câblage". L'évènement aura lieu dans deux jours, devant les télévisions du monde entier. Le savant nippon compte bien démontrer que l'on peut établir un lien entre homme et machine.

< < < **LE "MONSTRE DE ROME" IDENTIFIÉ** > >

Découverte de 127 cadavres dans les sous-sols d'un club italien, à la suite d'investigations policières. Le patron du Pandemonium a été reconnu coupable des meurtres. Selon les autorités, il s'agit d'une des plus terribles affaires de "tueur en série" depuis 50 ans.

< < < **EXODE URBAIN** > >

Effrayées par les émeutes, les prophéties apocalyptiques, la comète de Gibson ou les fêtes excentriques, certaines populations émigrent loin des centres urbains pour la fin de l'année. SOS structures d'accueil sur <http://net.ONU.com>.

< < < **ULTIMATE BERLIOZ** > >

Le gigantesque concert multimédia du compositeur Benson Berlioz se déroulera simultanément à Moscou, Londres et Washington le 30 décembre. Plus de 8 millions de visiteurs sont attendus (réservations sur vos serveurs nationaux habituels).

< < < **NAISSANCE D'UN TITAN** > >

La corporation EBM fusionne avec 3 concurrents pour devenir le nouveau géant de l'informatique : Cyberlink Tetranova. Tandis qu'on s'élève déjà contre son monopole, Tetranova annonce la sortie du processeur révolutionnaire IRD6066 pour février 2000.

< < < **À NE PAS MANQUER** > >

Les grandes manifestations de fin d'année : Wonderworld in Paris à partir du 24/12 (la capitale française transformée en gigantesque parc à thèmes) ; et Coming of 2K le 31/12 à New York (fêtes et défilés).

< < < **MIRACLE** > >

C'est du moins ce qu'affirment les 30 000 pèlerins qui ont afflués en masse à Rio aujourd'hui pour assister à l'incroyable phénomène : la gigantesque statue du Christ plantée au sommet du mont Corcovado s'est mise à saigner ! Miracle ou supercherie ?

Newsnet du 25/12/1999 (code : H2K)< < < **J-7 AVANT L'AN 2000** > >

Les célébrations s'enchainent dans le monde entier. Paris : Wonderworld du 26 au 31/12. Washington, Londres, Moscou : Ultimate Berlioz le 30/12. New York : Coming of 2K le 31/12. Liste complète et réservations : <http://net.MILLENIUM>

< < < **LA COMÈTE DU JUGEMENT** > >

La coïncidence du passage de la comète de Gibson avec la Saint-Sylvestre déchaîne un vent de panique. Débats violents sur les principaux networks, manifestations religieuses dans les grandes villes, épidémies de suicides, la psychose du Jugement Dernier frappe partout !

< < < **APOCALYPSE NOW** > >

À Sydney, nomination d'une commission d'experts pour démystifier les prophéties d'Apocalypse (Bible, Centuries de Nostradamus, Livres des morts tibétains et égyptien, codex mayas, fresques aborigènes) qui inquiètent la population.

< < < **PROCÈS À NEW YORK** > >

Plusieurs sectes, dont la puissante Church of Technomancy, sont accusées d'actions antigouvernementales (prophéties apocalyptiques dans les médias, manifestations, grèves).

< < < **PANIQUE À LA BOURSE** > >

Malgré les efforts de Tokyo et de Wall Street, la chute des cours du groupe Kobayashi entraîne une véritable tornade financière. Des répercussions sur les autres places financières sont à craindre.

< < < **DRAME DANS LE CIEL** > >

Les attentats se multiplient. Dramatique prise d'otage dans le vol 6003 Tokyo - New York d'USFrontLine. 15 à 20 morts. Enquête en cours. Un lien avec l'affaire Kobayashi est évoquée.

< < < **SANTA CLAUS ON LINE** > >

La corporation Tetranova (ex-EBM) ouvre un nouveau réseau mondial multimédia sans précédent pour faire partager Noël et le Nouvel An à l'ensemble des nations. Retransmission directe sur le Net, les chaînes câblées et les réseaux satellites.

< < < **PROJET DÉMENT** > >

À 14h00 GMT demain seront lancés, des quatre grandes bases spatiales modiales, quatre "satellites d'artifices". Une fois en orbite géostationnaire, ils exploseront le 31 décembre 1999 à minuit. Munissez-vous de lunettes astronomiques pour assister au plus grand spectacle pyrotechnique du millénaire !

Saison I – Révélations

Avertissement

En sollicitant auprès de nos services l'envoi de ce document hautement confidentiel, vous avez émis le désir de connaître l'avenir... Vous allez maintenant découvrir en avant-première quelques-uns des mystères du Réseau divin : neuf épisodes de surnaturel et d'action pure qui vont lever le voile sur les secrets les mieux gardés de la planète. En cas de dépassement des durées de jeu autorisées, nous nierons l'existence de cette série.

Résumé de la Campagne

Épisodes 1 à 3 : Born to be heroes

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violence, technologie et superstition envahissent le monde. La civilisation s'embelle, plogeant dans le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, vos PJ vont être entraînés dans une sarabande mortelle où le paranormal flirte avec l'Histoire. Tout commence à Paris, par un mystérieux cube d'iridium qu'ils reçoivent dans des conditions aussi étranges qu'explosives ! Leur enquête les met rapidement sur la piste de six poignard légendaires. Ils vont recevoir une aide inattendue sous la forme d'une organisation confidentielle, Sanctom, et être entraînés dans les bas-fonds d'un Londres désespéré. Après une confrontation musclée avec un personnage inquiétant, le Boucher, ils vont pouvoir activer le Cube qui va les projeter dans l'Égypte antique ! Mirage ou vérité, saut temporel ou réalité virtuelle ? La première trilogie s'arrête sur bien des questions, mais désormais le destin des PJ est scellé...

Épisodes 4 à 6 : La spirale mystique

Sur les traces du Boucher, leur adversaire désigné, les PJ vont à présent progresser à pas de géants dans leurs découvertes. Ils trouvent la trace de deux autres poignards, et commencent à pressentir que dans ce monde décadent, arrivé tant bien que mal à la veille de l'an 2000, de puissantes forces manipulent leurs pions avant l'affrontement final. Leur second saut dans le temps s'achève néanmoins par un formidable message d'espoir au cœur des Caraïbes du XVIII^{ème} siècle...

Épisodes 7 à 9 : Apocalypse Now

Dès leur retour en 1999, les PJ sont projetés à toute allure dans une course contre la mort. Le Boucher passe à l'action et dévoile clairement son jeu. Il veut ni plus ni moins que déclencher l'Apocalypse au cœur de New York, la nouvelle Babylone, et invoquer la venue de la Bête des Écritures ! Collaborant à présent avec le FBI, les PJ vont tenter de contrecarrer l'immonde projet du Boucher en essayant de le neutraliser et d'empêcher le rituel. Car tel est le rôle des Poignards : repousser la Bête et empêcher la destruction de la planète. Après un détour par l'Espagne de 1498, souhaitons que les PJ parviennent à triompher afin de préserver l'avenir de l'humanité...

Le Réseau Divin : une deuxième saison ?

Et si tout n'était pas fini, et si le plus incroyable était à venir ? Imaginez 2001, un troisième millénaire commençant dans le bruit et la fureur. Émergeant du chaos, un ordre nouveau et répressif est en train de naître. De mystérieuses sectes apparaissent. — La génétique découvre soudain des voies ténébreuses. D'inquiétants échos résonnent dans le réseau SuperWeb nouvellement créé, et les premiers cow-boys cyberpunks racontent qu'un dieu hante la matrice. Vers quel destin s'achemine l'humanité ? Vous le saurez peut-être dans les épisodes de la deuxième saison du Réseau Divin...

Les secrets

À présent que vous saisissez l'importance et l'ampleur de la tâche qui attend les PJ, nous allons lever pour vous le voile sur quelques-uns des mystères du Réseau Divin.

Le Cube

L'analyse scientifique du Cube ne permet de formuler que des conclusions incomplètes. L'ensemble de ses propriétés physico-chimiques, ainsi que l'analyse spectrométrique de sa surface indiquent qu'il est entièrement réalisé en iridium, métal extrêmement résistant et ayant la propriété théorique de pouvoir voyager dans le temps (à noter : l'iridium, plutôt rare sur la Terre, est très abondant dans les matériaux extraterrestres, météores ou autres). Par ailleurs, l'observation au microscope électronique montre qu'il est (trop) parfaitement régulier. Enfin, il est opaque aux rayons X, mais le scanner révèle en son sein un ensemble de composants ultrasophistiqués, d'une complexité échappant à l'analyse humaine... Bref le Cube est un objet issu d'une technologie inconnue et extrêmement avancée.

En réalité, ce petit objet de 6,66 centimètres d'arêtes est une sorte de machine à voyager dans le temps ! Son fonctionnement n'est pas difficile à concevoir : il recopie les ondes cérébrales de sujets sélectionnés à l'avance, traverse le temps en s'engouffrant dans l'une de ses brèches (« portes » ou « nexus ») et « réintègre » les ondes cérébrales (donc l'esprit) des sujets dans le corps d'une personne fraîchement décédée à l'époque d'arrivée. Il s'agit donc ainsi d'une véritable réincarnation ! Cependant pour être activé, le Cube doit être mis en contact avec l'un des Poignards d'iridium. Enfin, il faut noter que si le Cube possède des propriétés physiques particulières qui le rendent virtuellement indestructible (résistance au feu, au froid, aux chocs, etc.), il a tendance à se soustraire de lui-même à une agression trop importante. S'il est plongé dans du magma, ou soumis à une explosion nucléaire, par exemple, le cube se projette de quelques instants dans le temps afin d'éviter la catastrophe.

À ce jour, on ignore quelle puissance peut avoir mis au point un instrument si extraordinaire...

Les Poignards de l'Apocalypse

Les données les plus complètes recueillies sur ces mystérieux objets sont compilées dans les bases de données du FBI et de l'organisation Sanctom. En voici les principaux éléments. Reliques mythiques citées dans de nombreuses sources littéraires, ils sont appelés Épées de l'Apocalypse dans la Bible et Poignards de Saint Georges dans les écrits de Marie de France (une poétesse du XII^{ème} siècle). On ignore s'ils existent réellement, mais on en connaît la description, grâce à un texte latin d'origine inconnue.

Ces superbes armes, à mi-chemin entre dague et glaive, ont été fondues d'une seule pièce selon une technique oubliée ou non-humaine. Ils sont composés d'un métal rare, l'iridium.

Dans la Bible, ces reliques, baptisées Épées de l'Apocalypse, seraient au nombre de six et censée être capables d'anéantir la Bête lors du Jugement Dernier.

Dans les écrits de Marie de France, on retrouve la trace de l'un d'eux sous le nom de Poignard de Saint Georges. Il aurait été ramené de Jérusalem par Richard Cœur de Lion, à son retour de la Troisième Croisade. Il se trouverait donc à Londres. On ne retrouve aucune mention des cinq autres. Des travaux récents effectués sur la grande pyramide de Khéops ont permis de découvrir un ensemble de hiéroglyphes décrivant l'usage des six poignards au cours de cérémonies sacrificielles. D'autres éléments sont venus compléter, depuis peu, ces informations. Un fragment de texte sumérien daté de 3000 avant Jésus-Christ semble faire mention de leur origine : «... et les adversaires de la Bête firent un rêve. Ils rêvèrent qu'en forgeant six poignards selon les rites sacrés de la Lumière, ils pourraient repousser la Bête dans les ténèbres le moment venu... » Cela soulève de nombreuses questions, surtout quand on songe que l'iridium ne fut découvert que près de 5000 ans plus tard.

Le Boucher

Mais qui est donc cet étrange personnage qui ne semble poursuivre qu'un unique objectif : détruire l'humanité ? Et d'où viennent ses fantastiques pouvoirs et son étonnante capacité à toujours se trouver sur la route des PJ ? Il est encore trop tôt pour répondre à toutes ces questions, mais nous pouvons tout de même vous livrer quelques éléments. Le Boucher fait son apparition dans les fichiers d'Interpol au début des années 80. Membre charismatique de nombreux mouvements terroristes particulièrement violents, il a des centaines de morts à son actif.

Il s'agissait d'une première phase d'adaptation. En effet, le Boucher (selon des observations aussi étonnantes que sérieusement étayées) est une créature du futur, qui se joue de l'espace et du temps grâce à la puissance d'un second Cube d'Iridium, dont il semble maîtriser l'usage. Connaissant le fonctionnement de cette fantastique oeuvre technologique, le Boucher investit des corps humains décédés à notre époque, ce qui explique son aspect putride et sa capacité à revenir d'entre les morts. En effet, dès que son organisme d'accueil est détruit, il se réfugie dans les trames de l'espace-temps et se réincarne ailleurs, dans un autre corps. Ces facultés, alliées à un charisme et des pouvoirs surhumains, expliquent sa facilité à s'introduire dans des groupuscules extrémistes et à en prendre la tête pour servir son objectif... déclencher l'Apocalypse !



Saison I – Aides de jeu

Un charmant ensemble...

Vous trouverez dans les pages suivantes, un ensemble de documents correspondant à quelques aides de jeux qui peuvent se révéler bien utiles pour des joueurs désireux d'avoir des documents papier à se mettre sous la main et cela de façon vraisemblable. Une bonne source d'inspiration pour vos parties !

Message / texto de Kobayashi

From : K.
To : Mrs. Notturmo

I just realize you code-broke my 3 best Black-Ice FireWall. If you seems to be a pitiful driver, you are a good hacker !

In exchange of the breaking protocol, would you share some champagne with me in my helicopter to watch The Great Event ?

Autopsie 1

Autopsie 2

Courrier électronique de Dana Scully

Rapport de Fox Mulder

Courrier de la Kobayashi Corporation

Rapport du MI5 sur le Boucher

Rapport du MI5 sur le Vatican / Ramius 1er

Rapport du MI5 sur Lord Wayne Prometeus

Scotland Yard

Département Médico-Légal

Rédacteur : Hans Zimmer

Service : Dr Newton Howard

Date de l'autopsie : 5 décembre 1999

Date du rapport : 6 décembre 1999

CONCLUSIONS NON DÉFINITIVES

Objet : rapport médico-légal n ° 15789-AC

Descriptif de la découverte : Le corps du sujet (anonyme) a été retrouvé le 5 décembre 1999 dans la Tamise à la hauteur des Docklands (Canary Wharf), à 5h56 du matin.

Descriptif du corps : homme caucasien, 187 cm. Yeux gris. Age indéterminé (entre 40 et 50 ans). Pas de cheveux.

Cause du décès : 5 trajectoires provenant d'un Uzi modèle standard ont été retrouvé sur le cadavres. 2 balles ont été retrouvées dans le corps :

- a) une balle dans l'os pariétal gauche, logé dans le lobe du cerveau, dans l'axe du nerf optique,
- b) une balle dans le muscle sterno-cleido-mastoïdien.

Les 3 autres ont traversé :

- 1. le grand palmaire droit
- 2. le pectoral, en laissant une trace nette sur l'omoplate
- 3. le grand oblique

Ces 5 balles ont été tirées en rafale courte, à moins de 5 mètres (15') du corps, dans un axe supérieur/gauche, de bas en haut (balles 3/1/2/b/a).

La balle a) est la cause supposée de la mort, créant une mort cérébrale instantanée. S'ajoute une forte quantité d'eau ingérée dans les poumons, qui permettent de supposer que le corps est resté dans l'eau entre 2 et 4 heures.

Cependant les viscères, les poumons, l'épiderme du visage et des mains, la langue, portent les traces de premières phases de décomposition (au maximum 48 heures). Il n'y pas d'explication à cette décomposition. L'eau où a été repêchée le corps a également fait l'objet d'analyses qui n'ont révélé aucune présence chimique pouvant avoir accéléré ce phénomène.

Scotland Yard

Département Médico-Légal

Rédacteur : Jerry Goldsmith
Service : Dr Newton Howard
Date de l'autopsie : 5 décembre 1999
Date du rapport : 6 décembre 1999

CONCLUSIONS DÉFINITIVES

Objet : rapport médico-légal n ° 15789-AC

Descriptif de la découverte : Le corps du sujet (anonyme) a été retrouvé le 5 décembre 1999 dans la Tamise à la hauteur des Docklands (Canary Wharf), à 5h56 du matin.

Descriptif du corps : homme caucasien, 187 cm. Yeux gris. Age probable 45 ans. Pas de cheveux.

Cause du décès : 5 trajectoires provenant d'un Uzi modèle standard ont été retrouvées sur le cadavre. 2 balles ont été retrouvées dans le corps :

- a) une balle dans l'os pariétal gauche, logé dans le lobe du cerveau, dans l'axe du nerf optique, cause de la mort,
- b) une balle dans le muscle sterno-cleido-mastoïdien.

Les 3 autres ont traversé :

- 1. le grand palmaire droit
- 2. le pectoral, en laissant une trace nette sur l'omoplate
- 3. le grand oblique

Ces 5 balles ont été tirées en rafale courte, à moins de 5 mètres (15') du corps, dans un axe supérieur/gauche, de bas en haut (balles 3/1/2/b/a).

La balle a), créant une mort cérébrale instantanée, est la cause de la mort. S'ajoute une forte quantité d'eau ingérée dans les poumons, qui permettent de supposer que le corps est resté dans l'eau entre 2 et 4 heures.

Subject : Vos questions du 25/12
Date : 27 dec 1999 19 :43 :41 +0100
From : Dana Scully <dana.scully@fbi.gov>
To : Betty Blodwen <blodwen@sanctom.org>

Un petit mail pour répondre à vos question du 25 décembre. Vous trouverez ci-joint copie de mon rapport préliminaire sur l'autopsie de deux Sister Death.

Pour ce qui concerne Tetranova, cette corporation ne lance pas les satellites Fireworks pour la nuit du 31/12. D'autre part, ces satellites ont pour but d'exploser ; je ne vois pas comment (et pourquoi) ils devraient transmettre le Total Tsunami, alors que celui-ci peut voyager sur n'importe quel satellite télécom ?

J'ai récolté d'un ami de Mulder un bruit intéressant. La nuit du 25/12, pendant une heure, un émetteur au sol situé dans la région de Tokyo a craché des données au satellite Kinshei de la Kobayashi Corporation puis s'est éteint. Ces données sont la traduction en anglais d'un manuel japonais très connu baptisé "Comment réussir ses Origami".

Même Mulder n'y comprend rien ! Si ca vous dit qq. chose, appelez-nous.

Attachment : 1

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

10th Street, Pennsylvania Avenue
Washington, District Of Columbia
[http ://www.fbi.gov/](http://www.fbi.gov/)

RESTRICTED

Autopsy : nine white females, aka «Sister Death»

Author : Agent Dana Scully

Date of Autopsy : december 26, 1999

Date of Report : december 26, 1999

File Classification : X

Premières conclusions

Préambule

Les 9 sujets correspondent aux neuf Sister Death abattues le 25 décembre 1999 par les membres du SEAL lors du détournement du vol US Frontline USF6003 reliant Tokyo à New York. Si l'identification formelle de ces neuf femmes est actuellement en cours, deux d'entre elles sont déjà identifiées :

- Jane W. Goodall, née le 13 novembre 1975 à Akron, OH
- Paula N. Mason, née le 27 juin 1980 à Wilmington, DE

Aucun lien n'a été relevé entre ces deux femmes. Les causes de la mort ayant été constatées par des officiers assermentés du gouvernement des Etats-Unis, je me cantonnerai donc dans ce rapport aux seuls points communs des neuf corps, déjà très différenciateurs.

Descriptif du corps

Femme caucasienne, de 160 à 180 cm. Age probable : de 19 à 30 ans. Cheveux long, coiffés en tresse. On relève sur les corps de multiples traces d'automutilation, telles que coupures superficielles au rasoir, piercing, tatouages, oreilles remodelées, etc. Ces mutilations rappellent les décorations rituelles de certaines tribus africaines. Aucune de ces femmes n'étant d'origine africaine, le caractère répétitif des motifs (étoiles à cinq branches, lettre «A»), font inévitablement penser à un rite sataniste.

Les tatouages confirment ce présupposé : dans une encre rouge couramment utilisé par les officines de tatouages, on retrouve sur la face extérieure des cuisses un extrait de l'Apocalypse selon Saint-Jean écrit en latin : *«Le reste fut tué par l'épée qui sortait de la bouche de celui qui était sur le cheval, et tous les oiseaux du ciel se rassasièrent de leur chair»* (Apocalypse 19 :21). On trouve également des tatouages variables autour des yeux, de la bouche, du coup, qui peuvent faire penser à des grades ou à des degrés d'initiation. Travail de facture correcte, ces tatouages ont aussi bien pu être réalisés par un professionnel que par un amateur expérimenté. Les numérisations devraient nous confirmer qu'ils sont de la même main.

Sur le plan sociologique, aucun mouvement Sister Death n'est répertorié dans les archives du Bureau à ce jour. Même si les références sataniques sont clairement identifiables, celles-ci sont aussi l'apanage de plusieurs centaines de sectes de létalité variable sur le territoire américain. Une interrogation des service internationaux (Interpol, KGB) est en cours.

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

10th Street, Pennsylvania Avenue
Washington, District Of Columbia
<http://www.fbi.gov/>

CONFIDENTIAL

Profile Name : Randolph H. Drake

Author : Agent Fox Mulder

Updated : July 5, 1999

File Classification : X

Foreword

This profile is written on request of IRS, for its own use. Randolph Drake is not suspected by the Bureau of any felony. This materials should not be released without FBI permission.

Profile

DOB : unknown (app. Age : 80)

POB : allegedly Denton, WI

Sex : Male

Height : 6' 7"

Weight : 185 pounds

Hair : Gray-brown

Eyes : Brown

Race : White

Scars or marks : half of his face ripped off in a car accident. Replaced by a cybereye prototype. Skinny.

Randolph H. Drake is well-known media mogul and a wise businessman. He personally owns 20 TV programs, a hundred radio networks, including WXBC and 99.9OLD'IES. Two subsidiaries of his group are involved in TV production in Burbank, CA. Being a great lobbyist, he is someone on Capitol Hill. Senators Williams (RE), Peterson and Kowesan (DE) are faithfully supportive. He recently invested in small high-tech start-up companies in medical research. His eye prototype is a product of one of these companies.

He is living in New York, in a luxurious flat on The Bowery. His only weakness seems to be sex, with a strong preference for educated and beautiful women. Twice a week, Sondra Sanguinata, his James-Bondesque bodyguard, recruits candidates in trendy New York nightclubs.

He is also a modern art fanatic and owns a famous collection of Roman Empire swords.

Since the 60's, he has been proving a strong interest in paranormal issues. Considered as a generous donator to organizations such as The Brotherhood, Church Universal and Triumphant, or Heaven's Gate, he also founded the powerful Church of Technomancy, a science-oriented church, in 1969. This church has over 1000 cultists through the US, Canada, and France. According to federal reports, the church trains a regular militia of 100 wellarmed Soldiers of God.

The Church's philosophy, decadent and insane, is obsessed by life-after-death, regeneration, aging process issues. They also believe that the last science discoveries would save the cultist from Doomsday, obviously New Year's Eve of 1999. This belief is founded on the Gibson comet trajectory (this belief is shared by most of the millenium cults throughout the world, although they disagree on the exact date).

Dear Sir,

We have learned your efforts and those of you fellow people to save the life of Late Hituro Kobayashi, our beloved founder and inspirational Chairman. In these efforts, one of your friends almost die in your arms and Mrs Notturmo, invited by Lord Kobayashi, was deeply wounded during the attack. This terrible things would never happened if proper security management was implemented. We feel terribly responsible of these facts and our honor is forever stained.

We will be very honored if you accept our help to restore the damage done to your hearts and souls. Please let us now what can help you in any way.

Aitiro Shenze,

on behalf of The Kobayashi Corporation Board of Directors

Émetteur :	MI5	Exemplaire :	unique
Rédacteurs :	John P. Lurie	Réf. :	00/262-L3/69985
Agent Traitant :	MI5	Transmission :	M1
Date :	01/05/1999		
Objet :	Actions terroristes liées à l'alias "Le Boucher"		

NB : L'emploi du conditionnel, interdit dans les notes du Service, sont impératives ici. Aucun nom n'a jamais pu être mis sur le personnage du "Boucher". Il peut tout aussi bien s'agir d'un tueur en série, d'un nom de couverture pour plusieurs criminels, ou simplement d'une légende urbaine (cf. l'étude de V. Madsen sur "Candyman" à Chicago). De plus aucun crime à ce jour, n'a été sérieusement signé du patronyme "Boucher".

Rappel : Le nom du "Boucher" est apparu pour la première fois dans les fichiers d'Interpol au début des années 80. Membre charismatique de nombreuses mouvances terroristes responsables d'attentats particulièrement violents, il aurait des centaines de mort son actif. Ci-joints les différents actes criminels lui étant attribués :

11 juin 83 : meurtre de Jena Reezer, institutrice, dans le Warwickshire. La victime lardée de près d'une centaine de coups (probablement un hachoir), le chiffre "666" écrit avec du sang sur le thorax. (rappel : cette signature est commune aux crimes en série, elle ne permet pas d'identifier avec précision le meurtrier).

12/14 juillet 87 : prise d'otages au Novotel du Caire : 32 morts au nom de l'Armageddon. Première description du Boucher : grand (plus de 180 cm), le crâne couvert d'un chapeau à large bord, visage défiguré (accident ou brûlure). Il s'échappe en faisant exploser le bus chargé de libérer les otages.

13 novembre 89 : affaire des "Doubles Boucher". Deux actes terroristes lui sont attribué le même jour :

a) Caracas : Massacre de San Genario : 74 morts dans une Eglise au nom du Seigneur de Ce Monde (i. e. Lucifer). 3 des 10 membres de la Secte d'Apocalypsis 19 :21 (secte millénariste se référant à un verset de la Bible sur l'Apocalypse) ont péri dans l'attaque, de balles identiques à celles trouvées sur les victimes). De nombreuses signatures satanistes.

b) New York : attentat du World Trade Center (attribué volontairement par le FBI à des groupes islamistes) : 2 morts seulement ; Des témoignages (source : "Platoon"), écartés du rapport final, font état d'un homme grand, au chapeau noir, sortant de la fumée. Plusieurs témoignages concordent sur une odeur tenace de chair brûlée ou de putréfaction. Pas d'explication sur ce dernier point, ni sur l'ubiquité New York-Carracas.

Après Carracas, une vague de "copycat" s'abat sur les Etats-Unis. 5 tueurs en série copient faits et gestes du "Boucher" : costume, M.O., signatures satanistes... Mais de 1989 à 1995, ils ont tous été arrêtés. Hormis les déclarations coutumières sur les pouvoirs "surhumains" de leur modèle : (télékinésie, saut prodigieux (sic !), regard paralysant, résistance au feu, etc.) aucune connexion réelle avec le "Boucher" n'a pu être établie.

4 février 1997 : Suicide collectif de L'Ordre Hermétique d'Argent, dans une vallée de l'Appenzell (Suisse). Quinze initiés sont retrouvés carbonisés autour d'un pentacle dessiné à la poudre à fusil dans la forêt. Des photos de la secte prise au téléobjectif par la DST française montre un homme correspondant au signalement du "Boucher". La Mythologie Hermétique est orientée vers la vie après la mort, la réincarnation dans d'autres corps. On suppose que la cérémonie macabre était au départ une expérience near-death. Le "Boucher" ne semble pas faire partie des victimes.

16 juin 1998 : attaque de l'AMRO Bank à Lausanne. 11 morts, 3 millions de dollars dérobés. L'une des rares attaques du boucher comprenant des survivants, qui ont pu décrire "un homme gigantesque et défiguré, tuant un par un les otages au pistolet mitrailleur". Il s'enfuit avec ses complices sur le Lac Léman. À part un cliché flou extrait des vidéo de surveillance, aucune description précise permettant l'identification.

Émetteur :	MI 5/Foreign	Exemplaire :	unique
Rédacteurs :	“André” “Jeanie”	Réf. :	01/152-P3/95789
Agent Traitant :	Rome	Transmission :	M1 / M2 / M3
Date :	11/01/1999		
Objet : Situation en date au Vatican			

Rappel : L'élection de Ramius Ier, le 20 janvier 1998, a fait suite à la mort prématurée de Jacques VI (ex Mgr J. Gaillot), le 31 décembre 1997.

Plusieurs informations concordantes en possession du Service confirment la possibilité d'une implication CIA dans l'accident de l'avion de Jacques VI au-dessus de la Confédération Centrafricaine.

La politique tiers-mondiste et ingérante de Jacques VI peu appréciée dans l'entourage du Département d'Etat, ses fréquentes positions sur le rééchelonnement de la dette comme condition sine qua non du développement africain, en ont fait l'ennemi des sociétés pétrolières et minières aux capitaux majoritairement américains. Une note de Service du mois de janvier (01/72-P3/478239) confirme par ailleurs la réorientation de l'Agence, par son nouveau directeur C. Carter, vers l'action économique (plus de 55% du budget de l'agence y est désormais consacré).

Profil : Ramius Ier fait partie de l'aile dure du Vatican. Sa formation ultra-traditionnelle, ses connexions avec l'Opus Dei et les mouvements d'extrême droite européens sont connus. Ils confirment notre scénario américain.

Né en 1956 à Oaxaca, il est envoyé faire des études théologiques à Guadalajara en 1969, juste après les manifestations ultra gauchistes. Il gravira pas à pas les échelons de l'Eglise Catholique, très puissante au Mexique.

Nommé Cardinal dès 1986, il quitte presque aussitôt le Mexique pour s'occuper de politique étrangère du Vatican auprès de Jean-Paul II, mort en 1997. Farouche opposant de Jacques VI, il manque de peu l'élection de 1997. Depuis, il a rallié les votes et terrorisé les anciens "Jacquistes".

Son élection marque un tournant dans la Direction du Vatican. Elle intervient au moment où l'Italie plonge dans le chaos (Séparation de la Ligue Lombarde, vente de la Sicile à la Kabylie, création de Trieste comme Port Franc). Les soubresauts du Vatican ne retiennent peu l'attention en 1997. Mais depuis la construction de l'Enceinte, un mur infranchissable, qui interdit l'entrée du Vatican aux non-catholiques, le Saint-Siège semble s'enfoncer dans un isolationnisme régressif inquiétant.

L'informatisation des diocèses a certes permis au Vatican de réaliser des économies extrêmement importantes ; on parle de près d'un milliard de dollars.

Orientations

Le programme politique de Ramius Ier semble s'articuler autour de 3 axes :

I - Durcissement théologique : Ramius Ier a nié en quelques mois les avancées de Vatican II et même certaines prises de position de Jean-Paul II. Interdiction totale des rapports sexuels hors de la procréation, criminalisation de l'homosexualité, interdiction des pratiques religieuses non catholiques (ces 3 derniers crimes sont punis de mort dans l'Etat du Vatican). D'authentiques procès en sorcellerie ont déjà été lancés contre certains "Jacquistes", qui se sont enfuis.

II - Réorientation vers le Tiers Monde : S'il a une politique tiers-mondiste, elle n'est pas Jacquiste : le Pape a simplement compris que l'avenir de sa politique passait par les pays du tiers monde, les plus pratiquants actuellement. Il a donc rejeté sans complexe à la fois le lien avec les églises européennes, trop modérées, et l'oecuménisme : toutes les ambassades auprès des autres responsables religieux ont été dissoutes.

III - Développement technologique : Si les finances de l'Eglise catholique se tarissent depuis le début du Siècle, Ramius a compris les avantages pécuniaires qu'il peut tirer du III^e millénaire. Il a informatisé ses diocèses, investi le Net, lancé un satellite de télécommunications (VaticanSat, qui permet au Prélat d'être instantanément en contact avec tout ses cardinaux à la seconde), et vendu sans état d'âme les biens mobiliers qu'il possédait en Europe (Les terrains autour de Notre Dame de Paris, par ex.)

Émetteur :	MI5	Exemplaire :	Copie
Rédacteurs :	Kevin Anderson	Réf. :	03/587-L3/10008
Agent Traitant :	Central	Transmission :	diffusion générale
Date :	13/03/1998		
Objet :	Profil Lord Wayne		

Profil : Lord Philip Saunders Wayne est né le 18 janvier 1940 à Wilmington (Sussex). Son Père, comte de Wilmington, à fait carrière dans le commonwealth et a peu fréquenté son unique descendant.

Celui-ci a fait des études classiques à Oxford, puis s'est orienté vers la recherche informatique. Il fut l'un des pionniers de ce domaine en Grande-Bretagne, en définissant les spécifications du Bulldog, le premier giga-ordinateur produit dans ce pays, en 1970.

Ses nombreux contacts avec les centres de recherche américains, IBM, et son activité de lobbying dans les années 80 pour Silicon Graphics en font très certainement une taupe américaine. Malgré des recherches répétées du Service, rien n'a jamais pu être prouvé.

Depuis 1990, il a abandonné ses postes de Maître de recherche à Oxford et d'enseignant. Il consacre l'essentiel de son temps à financer, avec les ressources familiales, sa nouvelle passion : Sanctom.

Sanctom est une fondation qui finance des groupes de recherche dans le domaine paranormal. Il a ainsi financé les recherches ufologiques d'un certain W. Skinner, ancien directeur adjoint du FBI, un bateau-sonde dans le Triangle des Bermudes, les études sismographiques de 2 chercheurs français dans la Grande Pyramide, etc.

On dit également qu'il possède la plus belle base de données mondiale sur ces sujets. Toutes ces pistes sont autant d'indices qui militent pour une piste américaine, probablement la NSA (National Security Agency) qui répugne à laisser ce type d'affaires «chaudes» à la CIA ou au FBI.

Corruption : Aucune piste, ni financière, ni sexuelle.

Recommandation : Le cas Wayne mérite certainement un approfondissement. Les sujets surnaturels, qui prêtaient à rire il y a encore quelques années, sont depuis une réelle préoccupation du Service (cf. Note de la DirGén 00/11-A1/17848). Un accès à sa base de données serait une première étape intéressante pour déterminer l'intérêt à ce dossier.



Saison II

Saison II – Introduction

Replongez dans les méandres de notre campagne contemporaine pour une épopée fantastique au coeur du troisième millénaire ! Une tragédie démente en neuf épisodes, où s'entremêlent paranormal, horreur et action. Serez-vous capables de relever le défi et de modifier le destin de l'humanité ?

2001 : le phénix renaît de ses cendres

Accrochez-vous aux sièges et bouclez vos ceintures, car Le Réseau Divin est de retour ! Voici la seconde saison de notre campagne : neuf épisodes bâtis sur le modèle d'une série télé, sans référence à un jeu particulier. Ici, c'est l'histoire qui compte avant tout ! Les règles sont celles du Basic Role-Playing de Chaosium, et plus précisément celles de l'appel de Cthulhu.

Flash-back sur la première saison

1er Décembre 1999, Paris. La tour Montparnasse explose en plein ciel. C'est ainsi que tout a commencé... — Dans un monde secoué par la fin du millénaire, les PJ ont été catapultés dans une spirale mystique où se découpent légende et histoire. Guidés par un mystérieux artefact technologique, le Cube d'Iridium, et épaulé par Sanctom, une organisation secrète, ils ont parcourus l'espace et le temps à la recherche de six poignards mythiques. Sur leur route s'est dressé un monstrueux psychopathe, le Boucher, dont l'objectif était d'invoquer la Bête de l'Apocalypse...

D'un Vatican fanatique à un Tokyo lépreux, en passant par l'Égypte antique ou les anciennes Caraïbes, les PJ ont découverts que les poignards ont été confiés aux hommes pour vaincre la Bête, et qu'ils ne forment que les pions des deux formidables forces qui s'affrontent dans l'ombre.

Au terme d'une incroyable course contre la mort, ils ont finalement rejoint New York à la veille de l'an 2000 pour y affronter le Boucher, parvenu au sommet de sa puissance. La Bête a été défaite et le Boucher vaincu. Peu après, le cube s'est désintégré. — La première saison s'achève sur plusieurs énigmes : qui était le Boucher ? Pourquoi les PJ ont-ils été «choisis» ? Et par quelles sombres forces ont-ils été manipulés ?

Chroniques du troisième millénaire

Janvier 2001. Les ultimes convulsions du millénaire défunt ont engendré une ère nouvelle, une fantastique machine vouée à l'accélération, impitoyable, sanguinaire... un monde torturé qui immole son âme sur l'autel de la puissance !

Naissance de l'ordre nouveau

La crise de 1999 a laissé des cicatrices indélébiles. Depuis l'humanité tombe en chute libre. Désorientés, les peuples cherchent refuge dans l'ésotérisme et le nationalisme, et le monde explose en factions extrémistes. — Les États-Unis sont, depuis les élections de 2000, sous la coupe d'un président charismatique et conquérant, soutenu par d'implacables lobbies (comme la corporation Tetranova qui domine le marché informatique, ou l'inquiétante Church of Technomancy). L'Europe n'est plus qu'une mosaïque d'États au bord de la rupture. On assiste au retour de l'autoritarisme, sous le masque de la dictature ou sous celui de la monarchie absolue. Nombreux sont les pays qui, comme l'Angleterre, ont votés la loi martiale. La France s'enfonce dans une décadence raffinée. En Italie, les partisans de la néo-inquisition, ralliée au Pape Ramius, ont annexés le Vatican et Rome. Le continent africain, abandonné par l'Occident est à l'agonie. Le Moyen-Orient s'enflamme et devient la zone de combat la plus dangereuse du monde. Enfin, l'Asie est écartelée entre un Japon asphyxié de technologie et une Chine écrasée de pauvreté.

Science sans conscience

Paradoxalement, la science fait des bonds inquiétants, balayant toute éthique et déroutant les populations. Des innovations extraordinaires germent à travers la planète, la génétique semble rapprocher de plus en plus l'homme du Créateur, tandis que naît le SuperWeb, un réseau informatique surclassant l'antique Internet (il préfigure la future Matrice Cyberpunk que les experts annoncent pour dans dix tout au plus). La plupart des connectés se contentent d'échanges par écrans interposés, mais déjà les premiers «cow-boys» cybernétiques s'immergent dans les trois dimensions de ce nouveau territoire virtuel. Dans cet espace d'expériences nouvelles, certains affirment avoir rencontré le Fléau, un monstrueux prophète venu annoncer l'arricée du Dieu Sombre... et la fin des temps !

Aux frontières du réel

Parallèlement, on assiste à une incursion du paranormal dans l'univers rationnel : observations d'ovnis, naissances étranges, pouvoirs psychiques et rêves prémonitoires de masse se multiplient d'un continent à l'autre. La réalité rejoint la superstition. L'époque est propice à l'émergence de sectes puissantes comme la Church of Technomancy qui, malgré de constants problèmes avec la justice, rassemble chaque jour davantage de fidèles.

À l'heure où les prophètes prédisent la Grande Conflagration, il n'y a ; plus que des anarchistes comme Time Bandit, le mystérieux pirate du Web, pour vouloir ranimer la flamme de l'espoir. L'humanité toute entière semble prise dans une tourmente qu'elle ne peut plus maîtriser. Une fois de plus, l'Apocalypse est en marche !

Jouez en multimédia !

Pour faire du Réseau Divin une campagne à part, nous vous suggérons l'utilisation de deux aides de jeux à «effets spéciaux».

- Comme au cinéma, nous avons choisi de ponctuer le texte d'inspirations sonores destinées à renforcer l'ambiance d'un épisode. Pour cela, passez le disque indiqué entre « ». Les bandes originales de deux films sont particulièrement importantes : celle de *Total Recall*, le «thème» du Réseau Divin, et celle d'*Hellraiser*, destinée à annoncer les apparitions du Fléau. Faites l'essai, vous ne serez pas déçu !
- *Le SuperWeb chez vous grâce au Web ! Avec cette campagne, nous avons voulu tester la simulation de banques de données informatiques. En effet, au cours de leurs aventures, les PJ consultent des ordinateurs. En tant que MJ, vous avez le choix. Vous pouvez faire jouer ces scènes de manière traditionnelle, en révélant les informations fournies par le scénario... ou «en vrai», en laissant les joueurs consulter Internet où nous avons simulé différentes pages du Web. La marche à suivre est très simple : il suffit de se connecter à l'adresse <http://www.newsnet.com> et de taper un mot clef de trois lettres et/ou chiffres. Par exemple, les PJ ont accès à NewsNet, journal virtuel de 2001, grâce au code N1G et les voilà en train de consulter les dernières nouvelles de janvier 2001 ! Tous les mots clefs sont donnés dans les scénarios, mais certains devront être découverts par les joueurs. Il leur suffit alors de taper les trois premières lettres d'un mot (ex : ARM pour Armageddon). Vous voulez essayer ? Tapez N1G, l'avenir vous y attend !*

Saison II — Épisodes 10 à 12

Épisode X — « Le désert est un néant où rôdent les âmes. » (Légende aborigène)

Prologue

<BO de *La dernière tentation du Christ*>. Territoires du nord, Australie, 10 Février 2001. Nuées de chaleur à la surface de l'asphalte. Relents du moteur en surchauffe et goût de poussière minérale. le 4 x 4 des PJ souffre sur la Transcontinental Highway, une langue de bitume écrasée de soleil traversant un désert de roche et de vent. Songeurs, les personnages contemplent les tourbillons de sable tout en méditant sur les raisons qui les ont conduit ici...

Un an déjà que leur destin est lié à Sanctom, une année à observer le monde, à traquer les phénomènes paranormaux, à s'interroger sur ce millénaire qui s'annonce troublé, comme en témoigne les NewsNet du 20 janvier (code N1G). Des témoignages de plus en plus abondants, venus des quatre coins de la planète, parlent de personnes faisant les mêmes rêves, peuplés d'un prophète ténébreux, le Fléau. Les rumeurs sur un sommet international pour lutter contre la crise mondiale et les incursions pirates d'un certain Time Bandit, qui exhorte la population à ouvrir les yeux, ajoutent encore à la confusion.

Pour la première fois depuis les événements de 1999, les PJ ont senti que lord Wayne Prometeus était inquiet en leur confiant cette mission : répondre au SOS de son vieil ami, Philip Keüser, un ethno-archéologue, parti étudier le rite aborigène du Grand Rêve afin d'essayer de comprendre les récents phénomènes des rêves de masse.

C'est ainsi que les PJ se retrouvent sur la piste de Truckstown 18, la dernière résidence connue du savant. C'est une ville-champignon érigée par une compagnie minière au nord de la réserve d'Ayers Rock. Composée de blocs préfabriqués et climatisés surnommés « Cold Room » (chambres froides), Truckstown 18 abrite une population violente qui travaille à l'exploitation de filons sauvages ou à l'irrigation du désert. C'est un lieu sordide, écrasé par la canicule, véritable dépotoir de technologies désuètes et d'humanité dégénérée. Un étrange point de départ pour une aventure qui va conduire les PJ aux confins du Réseau Divin.

Le grand nulle part

« Truckstown 18, 12 550 souls. » Sur l'écriteau, un lézard crucifié. Dans les rues, des hommes à la peau tannée, la chemise auréolée de sueur, ivres de drogues et d'alcool. Les baraquements agglutinés dégoulinent de la poussière brune soulevée par le passage des véhicules : camionnettes à la peinture écaillée, 6 x 6 à énergie solaire et bulldozers rouillés...

Les PJ voudront certainement mener l'enquête. Profitez-en pour leur faire découvrir Truckstown : rixes, duels de neutraliser électriques, agressions sous le regard corrompu des représentants de l'ordre, bars sordides avec sexe virtuel et combats d'animaux drogués... Voici ce qu'ils pourront glaner : Keüser a disparu depuis une semaine. Peu après, de curieux étrangers en manteaux noirs ont distribués de grosses sommes pour le retrouver et ont enrôlés un certain Seven Sins, un tueur notoire, avant de disparaître à leur tour. Il ne reste plus aux PJ qu'à se retourner vers le bloc 558, la dernière adresse de Keüser... Porte fracturée. Meubles brisés. Grésillements de la radio éventrée. Gémissements. Un aborigène, recroquevillé dans une flaque de sang. « Ss... San... Sanctom ? » demande-t-il en hoquetant. Soudain...

<BO de *Mad Max II*.> Le mur explose. L'énorme calandre chromée d'un vieux Dodge fait irruption dans le bloc. Dedans, cinq hommes au regard halluciné, équipés de combinaisons en kevlar et d'armes automatiques. En quelques secondes, l'air est saturé d'une pluie de métal et de feu... Les PJ vont devoir fuir dans les rues de Truckstown avec le blessé, tandis que leurs agresseurs (dont le fameux Seven Sins) rameutent une vingtaine de mineurs assoiffés de violence, les Dodgers. Organisez alors une course-poursuite entre les 10 pick-up trafiqués des Dodgers et leur véhicule. L'aborigène envoyé par Keüser, à moitié conscient, les guide. Utilisez toute la panoplie des films d'action : tirs de fusils à pompe, cascades, abordages à pleine vitesse sur les quelques kilomètres de piste qui conduisent à la réserve d'Ayers Rock...

S'ils parviennent à repousser les assauts de leurs poursuivants, les PJ atteignent une vaste étendue envahie d'éoliennes gigantesques, qui marque la frontière du territoire aborigène. À cet instant, la meute qui les suivait fait demi-tour.

De vent, de feu, de terre et de sang

Mont Ayers Rock. Même jour. Écho des éoliennes sur le grès des refuges troglodytes. Beauté des corps des aborigènes couverts de peintures rituelles. Les PJ sont au cœur de la montagne, un des endroits les plus secrets d'Australie, avec Philip Keüser. Ce dernier est venu ici afin de comprendre les rêves de masse à travers l'étude du Grand Rêve, un rite permettant d'atteindre un état de conscience divinatoire. Il a établi un curieux parallèle entre les techniques utilisées par cette tribu et celle du célèbre Nostradamus : la lecture de l'avenir dans une transe obtenue par la contemplation d'une eau agitée de mouvements réguliers... Mais ses recherches l'épuisent, et il fait sans cesse des cauchemars où la mort viens le prendre, sous les traits du Fléau. Certains racontent que ce monstre est réel, et peut-être même lié à la Church of Technomancy. Keüser n'en dit pas plus. Il est évident qu'il a peur. Ici, il se sent en sécurité, et il invite les PJ à assister à la cérémonie qui doit avoir lieu le soir même, au sommet d'Uluru (le nom aborigène d'Ayes Rock). Si un PJ enquête auprès des autochtones, il apprendra que leurs chamans sont terrifiés, car « quelque chose de noir et de gigantesque évolue dans le monde des esprits ».

Plateau d'Uluru. Nuit. Hurlement du vent. Nuées hallucinogènes autour des cercles de feu. Crevasses de terre séchée sur la peau des danseurs. Sous le regard des étoiles débute le Grand Rêve. Les PJ regardent les initiés remplir le bassin divinatoire. Alors, l'Ancien de la tribu s'approche. Le rythme des tambours s'accélère et la transe commence. L'Ancien jette une poudre ardente dans l'eau, libérant une épaisse vapeur. Il ouvre la bouche et... retombe, éventré, dans une énorme gerbe de sang !

<BO d'*Hellraiser*.> Dans la fumée s'élève une monstrueuse silhouette, immonde amalgame de chair et d'acier aux mains bardées de lames démesurées. Le Fléau ! Une dizaine de Technomancers jaillissent de l'ombre et le massacre commence. Ils ne partiront que lorsque Keüser sera mort. Organisez un combat cauchemardesque au sommet de la montagne : lutte dans la fumée contre les tueurs dirigés par Seven Sins, atroces mutilations infligées par le Fléau... Rapidement submergés par les renforts aborigènes, le commando s'évanouit dans la nuit sans laisser de traces, abandonnant le cadavre de Keüser.

Si les PJ ont courageusement sauvés des vies, la tribu récompense les deux plus efficaces par des cadeaux de grande valeur : le talisman d'Urulu, protecteur des destinées (qui permet de refaire un jet de dé par jour) et un boomerang sacré (dégâts 1d10). Enfin, dans les affaires de Keüser, les PJ découvrent un fragment de la Onzième centurie de Nostradamus, un manuscrit que l'on pensait perdu à jamais, ainsi que d'énigmatiques notes mentionnant l'appartenance de Keüser à une mystérieuse « conspiration Babel ». Il ne leur reste plus qu'à rentrer en Angleterre pour tenter d'éclaircir ces éléments avec Lord Prometeus.

Le Fléau

Monstrueuse chimère d'acier et de chair, il hante, depuis quelques mois, le sommeil de nombreux « surfeurs de Web » à travers la planète. Dans d'atroces cauchemars, il apparaît comme l'apôtre du Mal, mi-prophète, mi-bourreau, annonçant l'arrivée du Dieu Sombre...

Son impressionnante silhouette décharnée, drapée dans un linceul déchiqueté, semble flotter dans les airs. Mais le Fléau n'est pas une créature imaginaire et, depuis peu, il est entré sur la scène internationale à la tête d'un groupe terroriste. Rares sont ceux qui ont pu contempler son visage couturé, hérissé de prothèses rudimentaires, sans connaître la caresse mortelle des lames greffées aux bouts de ses doigts. Le Fléau est l'ange de la mort de l'humanité qui l'a engendré...

Car en réalité, il s'agit de Randolph H. Drake (voir l'épisode 7), ressuscité, « reconstruit » grâce aux technologies expérimentales de la Church of Technomancy, qu'il dirige toujours officieusement. Mais la science a ses limites, et il doit sans cesse renouveler ses organes qu'il prélève sur ses victimes avant de se les greffer...

Épisode XI — « Qui habite les songes ne meurt jamais... » (G. Schéhadé)

Futur tronqué, avenir sombre

<BO de *X-Files*>. Londres, 13 Février 2001. Façades victoriennes noircies de fumigènes. Charge des URCA, les Unité de répressions civile armée. Vision des rues qui s'embrasent, derrière les vitres, de la limousine qui raccompagne les PJ vers Sanctom. Puis la silhouette du manoir où les attendent l'énigmatique sourire d'un lézard et le parfum des orchidées noires... Le lendemain, Lord Prometeus, très affligé par le récit des PJ, leur offrir sa collaboration pour l'analyse des éléments dont ils disposent.

- **Church of Technomancy.** Cette puissante secte mondiale prône le développement des sciences parallèles au mépris de toute éthique. Elle est suspectée d'actions terroristes pour asseoir son pouvoir. Elle est privée de quartier général depuis la destruction du stade Tooms et la mort « officielle » de son fondateur R. Drake en 1999 (l'oeuvre des PJ, voir l'épisode 7. Si Drake a survécu à sa confrontation avec les personnages, il est « mort » peu après). Ses membres, insaisissables, utilisent l'espace virtuel et anonyme du Web pour communiquer.
- **Le Fléau.** Toute demande officielle de renseignement reste négative. Mais si les PJ font circuler une description sur le Web, ils obtiennent d'étranges réponses. Divers connectés affirment avoir vu le Fléau dans leurs rêves !
- **La Onzième centurie.** Sans vraiment le réaliser, les PJ ont mis la main sur un texte mythique. Le manuscrit de Nostradamus s'achève par une ultime prédiction, concluant l'ensemble de son oeuvre :

« Lorsque l'étoile de feu

— — — viendra labourer

les cieux du millénaire agonisant,

Trois signes annonceront les Temps...

L'Apocalypse d'abord,

— — — lorsque viendra la Bête,

En Babylone naissant,

— — — par six épées défaites.

Le second signe sera faux prophète,

apôtre en quête d'Armageddon,

Frère contre frère il dressera,

servant son dieu, le Démon.

Le troisième sera son maître,

sombre Seigneur des Agonies,

Car à l'heure de

— — — la Grande Conflagration,

L'Orient verra de l'homme, la folie

ou la libération. »

- **NewsNet.** Principaux titres de l'actualité du 13/02/2001 (code T2B) :
 - Le secrétaire général de l'ONU annonce la décision, ratifiée par plus de cent pays, d'organiser la plus grande réunion de chefs d'États de tous les temps ! Ce colloque historique pourrait se tenir au Kenya. Il aura pour but de fixer une attitude consensuelle face à la dérive actuelle.
 - Coup d'éclat sur le Web ! Time Bandit, le mystérieux franc-tireur virtuel a réussi à pirater l'affichage des aéroports internationaux pendant quelques secondes avec un curieux message : « Réveillez-vous ! La mort est dans vos cauchemars. Il vous domine déjà ! ».
- **La conspiration Babel.** Rien sur Socrate ni ailleurs (à part la référence à Babel, la tour mythique que les hommes construisirent en un orgueilleux défi pour atteindre Dieu). Lord Prometeus, soucieux, se refuse étrangement à tous commentaires. En fin de journée, il reçoit un appel et peu après annonce qu'il doit sortir. Il serre chaleureusement la main des PJ et disparaît avec Iguane. C'est la dernière fois que les PJ verront leur ami vivant.

Cauchemars

<BO d'*Heltraiser*.> Sanctom, nuit du 14 février 2001, 5h34. Les PJ gémissent dans leur sommeil. Souffrance. Membres entravés de fil barbelé, regard aveuglé de lumière blanche. Vision d'un pic montagneux sous un soleil de plomb. Soudain, un visage, difforme, tronqué : les traits bouffis de métal et de cicatrices du Fléau ! Torture des lames de rasoir qui déchiquettent. Puis la voix du Fléau, gutturale, semblable au craquement d'un os broyé : « Tu n'es pas digne de contempler l'arrivée du Dieu Sombre ». Ultime vision avant le supplice de l'aiguille qui s'enfonce pour coudre les paupières... Les PJ se réveillent en sursaut. Ils viennent de faire simultanément le même cauchemar ! Laissez-leur quelques instants pour reprendre leurs esprits puis... tous les ordinateurs de Sanctom affichent le message suivant : « 5h45. 1. 2. 3. Partez, croyez-moi. 4. 5. Car 6 est leur heure. Et ne contactez pas le philosophe. Time Bandit ». Il leur reste moins d'un quart d'heure aux PJ pour, fuis Sanctom avant l'attaque de deux URCA venues les arrêter, morts ou vifs ! Quant à Iguane et Lord Prometeus, ils ont disparu, ne laissant que ces quelques mots : « Si le voleur de feu doit s'éteindre, brisez ses chaînes. Wayne ».

Lord Prometeus a été entraîné dans un piège organisé par le Fléau. Il suspectait quelque chose, d'où le message laissé aux PJ. Il y a une heure, on a retrouvé son corps désarticulé dans une ruelle, à côté de son fauteuil, le foie arraché ! Le Fléau, manipulant certains membres de la police expéditive de 2001, a réussi à faire accuser les PJ de ce crime. Voilà pourquoi, à 6h00 du matin, deux URCA, infiltrées par quelque élément de la Church of Technomancy, s'apprêtent à donner l'assaut...

Organisez une chasse à l'homme au cœur de Londres. Recherchés pour meurtre, traqués par les Technomancers et Seven Sins s'il est encore en vie, les PJ vont connaître les joies d'une fuite sanglante dans la ville, avec poursuite sur la Tamise, vaine recherche d'un abri sûr... Bientôt, Sanctom est officiellement dissous, ses membres déclarés hors-la-loi, et le manoir mis sous scellés ! Développez l'épisode pour en faire un moment inoubliable de paranoïa : délations, traceurs placés sur les véhicules des PJ, filature par des hommes en noir...

Si les PJ tentent de retrouver la trace de Time Bandit, ils n'obtiennent aucun renseignement. En revanche, il a fait des émules. De petits groupes d'éco-terroristes se multiplient, en son nom, les opérations de mise en garde (tags sur les monuments, tracts,...). Si les PJ oublient l'avertissement de Time Bandit et interrogent Socrate par modem (jouez cet épisode, code SC7), ils s'apercevront que la base de donnée est en cours d'effacement. Leur appel est immédiatement localisé. Les Technomancers passent à l'attaquent dans le quart d'heure suivant ! L'important est d'essayer de récupérer le corps de Lord Prometeus, son fauteuil et ses affaires dans la morgue municipale. Si les PJ sont dans l'impasse, faites intervenir Iguane, qui se cache après avoir échappé au Fléau. Au pire, il fait jouer ses dernières relations à Scotland Yard pour tout récupérer et localiser les PJ. Il les entraîne alors vers un petit aérodrome du nord de Londres où ils décollent vers une destination plus calme...

La mort du voleur de feu

<BO de *Highlander*.> Skye Island, Écosse. Émeraude des plaines où roule l'écho des clameurs de guerres des clans. Ardoise des pierres séculaires où murmurent corbeaux et revenants... Les PJ pénètrent dans l'ultime base de repli de Lord Prometeus : une étrange demeure victorienne sur pilotis, au bord d'un lac brumeux. Ici aussi, les orchidées noires s'épanouissent et s'agitent parfois, comme sous la caresse invisible de leur défunt maître.

Les PJ vont pouvoir faire une pause salutaire (équipement similaires à Sanctom, sauf Socrate, remplacé par une somptueuse bibliothèque). Puis Iguane les conduit dans une chapelle réfrigérée où repose le corps de leur ami, à jamais enchaîné à son fauteuil. C'est le moment de se rappeler le mot de Prometeus. En brisant les « chaînes » (le fauteuil) du « voleur de feu » (Prometeus, voir la légende de Prométhée), les PJ vont découvrir une puce informatique glissée dans la structure chromée. Elle contient un ultime message audio de leur ami : « Seigneur, c'est lui... il coupe les têtes... la conspiration Babel... Nous n'aurions jamais dû... vous devez savoir... Trouvez le docteur Payne... plongez dans votre passé... »

En se connectant au Web (code M2V), les PJ apprennent que le Dr Helena Payne est la descendante du tristement célèbre Pr Lester Payne, qui travailla pour les nazis dans les années 30 et 40. À l'instar de son grand-père, c'est une brillante généticienne, mise au ban de la communauté scientifique pour ses travaux « limites » sur les mutations humaines. Des extraits de journaux digitalisés montrent une splendide jeune femme au regard absent. Son laboratoire est situé sur une île des Bahamas... Coïncidence ? C'est précisément l'endroit où les PJ se sont connus, bien des années auparavant, lors de l'accident qui les a tous réunis autour de Lord Prometeus (voir l'Épisode 1). Deux excellentes raisons pour aller voir sur place...

La conspiration Babel

<BO de *Waterworld*.> Bahamas, février 2001. Marée de déchets flottant à la surface des eaux translucides. Béton des complexes touristiques balafrant la végétation malade. Le paradis a contracté la gangrène... Laissez les PJ arpenter les rues nauséabondes des bidonvilles agglutinées aux grands hôtels pour une rapide enquête. S'ils cherchent l'hôpital où ils ont jadis séjournés, bien avant le début de l'histoire du Réseau Divin, ils s'aperçoivent qu'il n'a jamais existé. Tous leurs souvenirs de l'époque sont fictifs ! Si des PJ tentent une exploration de leur subconscient sous hypnose, ils récoltent des flashes (laboratoire, technologies étranges, Lord Prometeus) et une solide migraine. Sur ces quelques semaines, leur mémoire a été totalement effacée !

Par ailleurs, une descente dans les bas-fonds leur permet d'obtenir la localisation de la résidence du Dr Payne : une île privée, au large. Mais personne ne les y conduira. De nombreuses légendes circulent, disparitions inexplicables, lueurs sous-marines, monstres anthropophages... N'oubliez pas que nous sommes tout près du triangle des Bermudes !

<BO de *X-Files*.> Plus tard, sur l'île. Accostage, silence. Craquement du ponton conduisant vers une splendide demeure. La porte est entrouverte. Bourdonnement de milliers de mouches qui s'envolent : dessous, les restent boursoufflés du Dr Payne !

L'inspection de la propriété révèle un massacre datant de plusieurs jours : corps pourrissants, façade dévastée et documents brûlés. L'examen des cadavres indique que c'est l'œuvre du Fléau et de ses hommes. Certains éléments de l'installation devraient étonner les PJ : présence de discrètes pompes à air s'enfonçant dans l'eau, matériel de plongée et surtout absence d'équipement scientifique. Et pour cause, le laboratoire du Dr Payne est situé cinquante mètres plus bas, sous la mer ! Justement, les PJ disposent de tout le matériel nécessaire pour plonger.

<BO de *Abyss*.> Lueur écarlate de l'éclairage d'urgence. Des tonnes d'eau pèsent sur les parois du dôme. Sas d'accès, chuintement de la décompression, entrée dans les coursives obscures... Les PJ émergent au centre du laboratoire. Ce dernier est organisé comme une étoile de mer dont les « bras » sont reliés entre eux par des couloirs blindés. Laissez-les explorer ce sanctuaire où Payne jouait avec la nature : modification de l'ADN, création de nouvelles espèces marines par recombinaison génique clonage humain, etc. Raclement sur les parois métalliques. Grognement. Soudain, une créature se jette sur eux : un organisme en constante mutation, indescriptible, bardés d'appendices chitineux et affamé depuis une semaine ! C'est le moment d'envisager un combat dans la pénombre des coursives avec trois créatures similaires.

Les PJ vont devoir s'organiser pour repousser l'assaut et localiser l'appartement de Payne. À l'intérieur, une plaque gravée dit : « N'étudie point les monstres, ou tu deviendra monstre. Si tu regardes au fond de l'Abîme, l'Abîme aussi regarde en toi ». Derrière se trouve un coffrefort avec codage alphanumérique. Le code d'ouverture est « Babel ». Tout autre code libère un gaz neurotoxique (CON*3 ou hallucinations : le PJ tente de tuer ses partenaires et de s'enfuir vers la surface). Dedans, un fichier étiqueté « Conspiration Babel » contient une photographie montrant le Dr Payne, Keüser et Lord Prometeus sur un plateau désertique jonché de ruines inidentifiables. Mais le plus incroyable est un dossier médical complet sur chaque PJ, avec leurs antécédents, leurs cartes d'identités génétiques, des scanners du corps entier... et le résumé d'une opération neurochirurgicale mentionnant des prélèvements chirurgicaux !

Nul doute qu'après ça, les PJ se feront faire un examen chirurgical complet. Rassurez-les, ils ne portent aucun implant, et leur cerveau ne présente aucune anomalie. Leur micro-biopsie cérébrale est sans conséquence. Qui finançait ces recherches ? Mystère, l'enquête se perdra dans les hautes sphères du pouvoir, dans l'ombre de la conspiration Babel...

Retour sur le Réseau Divin

Après de telles révélations, faisons le point. Lord Prometeus est mort, Sanctom n'existe plus ou presque, on a effacé une partie de la mémoire des PJ, et le Fléau prophétise la venue du Dieu Sombre dans ce millénaire qui marche droit vers l'Armageddon ! Laissez les PJ souffler dans leur demeure écossaise de Skye, puis...

<Thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*.> Soudain, la lumière baisse autour des PJ. Une lueur rougeâtre apparaît dans les airs, pulsant à un rythme malsain. Les PJ retiennent leur souffle. Une forme se matérialise, c'est... le cube d'iridium ! Mais il semble différent, maléfique... Des faisceaux incandescents en jaillissent et frappent chaque PJ, balayant un quadrillage lumineux sur leur peau.

Des chiffres défilent, et leurs esprits sont aspirés ! Lettres écarlates aveuglantes : « Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain Nexus : Dante... »

Épisode XII — « Sur les mondes détruits, dort le temps immobile. » (N. J. L. Gilbert)

Les corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans l'Épisode 3.

- **Sysime**, géant aveugle. Humain, 22ans, FOR 19, TAI 21, CON 19, DEX 10, APP 9, PV 20. Vision sonar 100%, Armes blanches 80%. C'est lui qui a le cube (qui, cette fois, a fait le saut avec les PJ).
- **Sashrah**, artiste kinétique et compagne d'Orphée. Humaine, 28 ans, FOR 12, TAI 11, CON 10, DEX 14, APP 16, PV 14. Faire disjoncter un système électronique 70%, Télékinésie 60%.
- **T4**, cyborg de combat. Humain modifié, 21 ans, FOR 21, TAI 15, CON 18, DEX 18, APP 4, PV 21. Bras artificiel avec armes blanches multiples (1d10), Armes énergétiques 60%.
- **Édipe**, pilote d'Ikhar. Humain, 32 ans, FOR 13, TAI 14, CON 12, DEX 18, APP 10, PV 20. Pilotage 80%, Armes énergétiques 60%.
- **Atlas**, ogre cannibale. Humain dégénéré, 20 ans, FOR 21, TAI 18, CON 16, DEX 14, APP 5, PV 18. Armes blanches 70%.
- **Nausica**, orpheline du 5ème cercle. Humaine, 12 ans, FOR 8, TAI 8, CON 10, DEX 20, APP 14, PV 12. Sentir le danger 70%, Dissimulation 90%.

Résurrection en enfer

Réincarnation... Froid. Odeur d'ozone et pénombre chromée. Sensations inconnues : échos métalliques, absence de pesanteur, mouvement. Mouvement ? Éveil. Chaque PJ repose nu, en suspension dans un cercueil de glace se déplaçant vers un groupe de « droïdes » lévitant dans les airs : des séraphides (voir le Générique). Dans l'autre sens reviennent des cubes translucides emplis d'organes humains... Les PJ se réveillent dans les corps fraîchement décédés de candidats à la dissection ! Ils sont au coeur d'une crèche de résurrection, une titanesque cathédrale-entrepôt où s'accumulent des centaines de cadavres noyés de vapeurs d'azote liquide : désarmés, déshabillés et conditionnés à un bout de la chaîne, ils sont débités à l'autre bout.

Dès que les PJ quittent leurs fragiles cercueils, deux séraphides, bardés d'instruments chirurgicaux, fondent sur eux. Engagez alors une course contre la mort dans la lueur des crucifix-lasers : cache-cache mortel derrière les fresques de circuits imprimés, explosions... Il faudra récupérer du matériel (trois arbalètes énergétiques (2d6) ; quatre grenades à antimatière (6d6) ; un un électro-fouet (1d10, immobilisation sur 1-30%) ; deux fusils à plasma (2d10, 10 charges)), et des vêtements protecteurs (+1d6PV), puis fuir dans les coursives et faire sauter l'unique porte vers l'extérieur.

<BO de *Total Recall*.> Reflets des nuages rouges dans l'obsidienne des tours aveugles. Mélodie des prières au dieu Iridiom. Une centaine de khérubim se prosternent devant trois seigneurs elohim. Les PJ viennent de déboucher sur le parvis d'une splendide cathédrale hightech, au beau milieu du deuxième cercle de Dante (voir l'encadré *Dante ou l'ultime châtiment*). Ils sont sur Mars, quelque part au quatrième millénaire ! Soudain, une dizaine d'ombres obscurcissent le ciel. Une escadrille d'ikhars, des planeurs solaires, crachent leurs bombes artisanales sur la cérémonie, tandis qu'une horde d'humains loqueteux envahit le parvis. En quelques secondes, les PJ sont au coeur d'une mêlée sanglante ! Il va leur falloir choisir un camp, survivre au milieu des explosions et des tirs de lasers, combattre au corps à corps avec les redoutables khérubims, etc. Leur seul espoir est de suivre Orphée, un personnage charismatique venu chercher celle qu'il aime : Sashrah, dont l'un des PJ occupe le corps ! Il vaut prendre place dans un planeur, s'enfuir en suivant l'ikhar d'Orphée, résister aux assauts meurtriers des séraphides ou à l'abordage en plein vol d'un khérubim équipé d'une combi-jet... Jusqu'au moment où, du ciel ténébreux de Mars, tomberont de formidables faisceaux lasers, réduisant à néant la rébellion et endommageant l'ikhar des PJ dans un abominable fracas. La colère du dieu Iridiom vient de châtier les hérétiques...

Dante ou l'ultime châtement

Ultime cité des hommes, Dante est une monstrueuse mégapole rongeant la surface de Mars. En effet, depuis décembre 2874, le Terre a définitivement été désertée par les quelques milliers de survivants des catastrophes technologiques qui ont ravagé la planète : guerres bactériologiques, incidents nucléaires et holocauste génétique. À présent, les derniers humains végètent dans l'atmosphère toxique de la planète rouge partiellement terra formée, la Terre fait partie des superstitions et l'on vénère le dieu Iridiom, omniprésente menace...

Les maîtres de cette humanité moribonde sont les elohims, les seigneurs ténébreux qui guident le peuple, faisant respecter le culte du dieu et gardant les secrets de la « magie scientifique ». À leurs côtés, les khérubims, tueurs revêtus de combinaisons mimétiques, font régner un ordre impitoyable. Ils sont secondés dans leur tâche par les séraphides, de redoutables machines programmées pour la torture et le meurtre. Quant au bétail humain, il vit dans l'ignorance et s'entasse dans de misérables habitations troglodytes. Pour eux, la survie est un défi de chaque jour : rongés par les maladies génétiques, un écosystème instable et les radiations cosmiques, ils se terrent, fuyant le regard divin et mortel.

La ville est organisée en neuf quartiers ou Cercles. Le premier abrite les tours orgueilleuse et dômes à facettes illuminés des elohim. Le deuxième et le troisième sont le domaine des khérubims, qui veillent sur les gigantesques installations technologiques, crèches de résurrection et cathédrales de rédemption. Puis viennent les trois cercles alloués aux simples humains. Le quatrième est le Cercle de Vie, lieu des échanges commerciaux, interface entre les niveaux supérieurs et les deux cercles d'habitation troglodyte où s'entassent les castes inférieures qui s'entre-tuent au moindre prétexte... Sous le sixième cercle commence le monde d'En-Bas, trois cercles souterrains d'où personne ne revient jamais. De nombreuses légendes parlent de monstrueuses créatures mutantes, d'épidémies atroces et d'un gigantesque labyrinthe conduisant au domaine de l'ange déchu...

Toute la vie est réglée selon les principes des elohims, basés sur le culte des morts. En effet, le cadavre est un bien précieux, car il est source de matériel génétique et de substances non synthétisables. Aussi les morts sont-ils remis aux khérubims qui les déposent au cœur de crèches de résurrection où leur chair est censée servir à de nobles desseins. En fait, ils sont utilisés pour régénérer les tissus des elohims et de leurs serviteurs, et sont utilisés pour « nourrir » le dieu Iridiom. L'ADN cérébral extrait des corps est envoyé en orbite, par sonde automatisée, vers le domaine céleste où Iridiom règne à jamais...

Le bétail humain

Impact. Atterrissage de fortune sur une lande vitrifiée. Cris de la foule. Ombre des monuments qui s'effondrent. Les PJ viennent de se crasher sur Néo-Calcutta, le souk labyrinthique du quatrième Cercle ! Déroutés, ils sont rapatriés d'urgence par les Rêveurs d'Abîmes, les amis d'Orphée, ceux là même qui ont organisés le raid sur le deuxième Cercle afin de récupérer Sashrah. Les PJ vont alors découvrir toute l'horreur de la condition humaine dans les cercles inférieurs. Errant au cœur d'une ville souterraine de violence et d'acier, les derniers hommes survivent comme des animaux primitifs sous l'œil omniprésent des écrans géants rappelant les préceptes du dieu Iridiom...

Orphée s'efforce de répondre aux questions des PJ, mais n'hésitez pas à distiller les principales informations au cours de péripéties mouvementées : découverte de la jungle urbaine par des agressions multiples, participation à des joutes violentes (duels de mini ikhars entre les parois escarpées des gorges martiennes, courses à mort de wagonnets miniers à répulseurs), affrontement avec les mutants désespérés du sixième Cercle... Et surtout, n'oubliez pas qu'en surface, tous les serviteurs du dieu Iridiom sont à leur recherche, et qu'ils n'hésiteront pas, à la moindre occasion, à investir les quartiers les plus reculés : combats sanglants dans les ruelles aveugles, embuscades au cœur de la foule... Vous pouvez développer cet épisode à loisir, tout en signalant aux PJ que le cube semble les contraindre à descendre rapidement vers les profondeurs. En effet, plus ils restent près de la surface, plus ils s'affaiblissent (-2 en FOR et CON par jour) et moins le cube est lumineux. Cela devrait les pousser à se diriger vers le monde d'En-Bas... Pour cela, Orphée leur fournit un petit tunnelier à forage laser. À partir du septième Cercle, tout n'est que galeries minières à moitiés effondrées, hurlements sordides et obscurité moite. Organisez une furieuse et sanglante épopée. Les PJ traversent les territoires des Fangeux, une horde de mutants dégénérés et anthropophages qui les traquent sans répit à travers un dédale de boyaux minéraux. Puis ils parviennent sur les rives d'un torrent de boues radioactives (-1PV/min), qui conduit directement au dernier Cercle. Il faut fabriquer un radeau de fortune, affronter les rapides tumultueux, passer de vertigineuses cascades...

Enfin, les personnages atteignent le territoire de l'ange déchu, un gigantesque labyrinthe d'obsidienne où dorment les grands vers d'ombre, ultime défi (voir le Générique) avant de pénétrer au cœur de leur propre destinée...

Poussière d'ange

Soufre et fournaise. Lueur sanglante. Ultimes concrétions minérales. Soudain, une lumière, crépusculaire, malade. Pulsations du cube, comme un cœur qui s'accélère. Les PJ viennent de pénétrer dans les entrailles d'une gigantesque navette spatiale écrasée au cœur des cavernes de Mars ! Il ne subsiste qu'un fragment du vaisseau. Ses coursives vides confluent vers une pièce sphérique aux parois couvertes de milliers d'ouvrages. Ce sont des textes religieux volés au dieu Iridiom, représentant plus de vingt siècles de mythes néo-chrétiens. Au centre se dresse une impressionnante silhouette portant chapeau à large bord et manteau noir : le Boucher ! Mais à l'arrivée des PJ, les restes du corps tombent en poussière. Alors...

<BO de *Total Recall*.> Lueur diaphane d'un hologramme déréglé : une forme gigantesque, floue, familière. Puis la voix du Boucher : « Bienvenue en enfer, bâtards de Dieu ! j'espère que vous appréciez, car tout ceci est votre oeuvre, le futur que vous avez provoqués ! Un futur qui n'aurait jamais existé si j'avais pu déclencher l'Apocalypse ! Beaucoup auraient péri, mais leur sacrifice n'était rien, et le monde aurait eu une chance. En 1999, vous avez cru sauver vos semblables, mais vous n'avez été que les marionnettes du dieu Iridiom. C'est lui qui vous a envoyé le premier cube pour me vaincre ! Mais la partie n'est pas encore terminée ! Même si je suis mort, il reste mon cube, votre malédiction finale. Désormais, votre esprit est à moi, vous êtes mes armes vivantes, et vous allez lutter contre Iridiom. J'ai interprété les Écritures : la charnière du XXème siècle est le moment du dernier combat de l'humanité, et les acteurs ne sont pas tous entrés en scène. Là où j'ai échoué, un messie réussira. Partez, mes chiens de guerre, partez chercher le messie, et préparez-vous à l'Armageddon ! »

La malédiction de l'ange déchu

« Et dans un maelström de feu, l'ange descendit du ciel. Chair de la chair divine, créature du dieu Iridiom, il vint dans l'ultime cité ressusciter l'espoir. Le dieu, courroucé, lança ses hordes maudites pour l'anéantir. Mais l'ange, emportant un artefact divin, s'enfonça dans les entrailles de la planète rouge. — Et il est dit qu'un jour, il quittera le Cercle ultime pour vomir le chaos... »

Extrait des « *Paradoxes divins* », par Orphée.

L'humanité agonisante, assassinée par le Dieu Sombre, a repris un ancien mythe, celui de l'ange déchu. Son culte nihiliste se répand chez tous ceux qui refusent cet enfer. Certains se transforment en kamikazes pour mourir avec leurs bourreaux, d'autres prônent l'anéantissement total, ou se suicident pour ne pas donner leurs gènes à Iridiom. Orphée, et quelques autres, se cachent ainsi désespérément la vérité, à savoir que tout espoir est mort depuis longtemps. — Mais l'ange déchu est pourtant bien réel. Il a été effectivement créé par Iridiom, et les PJ l'ont maintes fois rencontré sous le nom du... Boucher ! Après avoir volé un cube à son dieu créateur, le Boucher s'est écrasé sur Dante pour lever une résistance. Il a dû fuir au cœur de la planète, dans le neuvième cercle, où il attend ceux qu'il a attiré ici, ses adversaires d'hier qui vont lui permettre de poignarder Iridiom : les PJ !

Épilogue

Les derniers éclats de la voix du Boucher s'éteignent tandis que les ultimes images du message se bloquent, figeant à jamais le spectre du Boucher dans un rictus muet... Les PJ ont levés un grand pan de l'énigme du Réseau Divin. Ils connaissent l'origine du Boucher, ses motivations dans le déclenchement de l'Apocalypse et ils savent qu'ils sont en partie responsables de la genèse du dieu Iridiom. Mais il leur manque encore de nombreuses pièces de ce gigantesque puzzle. Pourquoi les PJ sont-ils au centre de cette intrigue ? Que signifie la falsification de leur passé ? Et que sont en réalité le messie, l'Armageddon et le dieu Iridiom ?

<BO de *Total Recall*.> Cube activé. Faisceaux incandescents de lumière pourpre. « Nexus Dante achevé. Retour enclenché. » Ultime vision d'Orphée gravissant les marches du premier cercle en portant le corps livide de Sashrah, son amour perdu. Puis les PJ s'engouffrent dans le maelström du temps, droit vers l'Armageddon...

Patrick Bousquet et Christophe Debien

Générique

Les mineurs

Trait moyen 10. PV 9.

Fusil à canon scié 50% (2d6), Machette 55% (1d6).

Le Fléau

FOR 21 CON 20 TAI 18 DEX 18

INT 18 POU 20 APP 1 PV 45

Compétences : Armes blanches 75%, Autres armes 40%, Disparaître mystérieusement 80%, Chirurgie 70%, Donner des cauchemars 200%.

Équipement : Crâne et corps écorchés vifs, incrustés de plaques de métal, lames de rasoirs de 30 cm aux deux mains (2d6), prothèses disparates (vision nocturne, infrarouge, communication sous toute ses formes), armes automatiques (2d6).

Pouvoirs : Aura hallucinatoire. Grâce à un dispositif d'émissions d'ondes neurosynchrones, il induit un « brouillage » des informations reçues par le cerveau de ses victimes, modifiant leurs perceptions : ainsi, il semble flotter au-dessus du sol, apparaître de nulle part, prendre le visage d'un être cher...

Sevens Sins

Redoutable tueur, il est atteint d'une dégénérescence génétique qui lui permet d'étirer ou de contracter son corps pour passer dans des gaines d'aérations et autres espaces étroits...

FOR 16 CON 14 TAI 16 DEX 18

INT 12 POU 10 APP 10 PV 16

Compétences : Armes à feu 60%.

Équipement : Magnum 6.66 trafiqué en plastique polymère indétectable (inutilisable après 100 coups), balles blindées (3d6) et visée laser (+10% en tir), veste et pantalons en peau de serpent (renforcés au kevlar, +1d8PV).

Technomancers

Portant de longs manteaux en kevlar noir (+5PV), ils se ressemblent étrangement, comme issus d'un même clone.

Trait moyen 12. PV 13 +5.

Uzi 40% (1d10), Revolvers 40% (1d8).

URCA

Trait moyen 9. PV 9.

Fusil d'assaut 35% (1d8).

Les créatures du laboratoire

Trait moyen 10. PV 12.

Crocs 40% (1d6) ; Griffes 50% (1d6/1d6), Queue 30% (1d4).

Elohim

Humains dégénérés, multigreffés pour atteindre la vie éternelle. Ils sont enveloppés de voiles diaphanes et d'un champs énergétique.

Trait moyen 16. PV 28 (champs énergétique compris).

Khérubims

Cyborgs semi-humains portant des combinaisons mimétiques (-30% aux chances de les toucher).

Trait moyen 12. PV 20.

Faux énergétique 80% (1d10).

Séraphides

Droïdes volants bardés d'appendices déployables, contondants, tournants ou à projectiles.

Trait moyen 14. PV 16.

Instruments chirurgicaux 80% (2d6), tirs énergétiques 70% (1d6).

Fangeux

Trait moyen 12. PV 12.

Armes primitives 60% (1d6).

Vers d'ombre

Trait moyen 30. PV 40.

Gigantesques, lents et aveugles, ils ne perçoivent que les bruits.

Entendre proie 50%, Avaler 40% (-3PV/round).

Saison II – Épisodes 13 à 15

PARÉS POUR L'ÉLECTROCHOC ? Contact ! Décadents, cybernétiques, mystiques : les épisodes 13 à 15 de notre série «Le Réseau Divin» vont vous propulser dans un maelström schizophrène et meurtrier. Vous avez raté le début ? Alors foncez découvrir les volets 1 à 12, et préparez-vous à affronter l'ultime vérité...

Résumé des épisodes précédents

Février 2001. L'humanité est une machine folle fonçant à corps perdu vers l'autodestruction. Dans ce monde de désespoir et de violence, les PJ ont hérités d'un puissant artefact technologique, un cube d'iridium, qui les catapulte au coeur d'un conflit secret à l'échelle planétaire. Leur but : lever le voile sur la mystérieuse conspiration Babel et réveiller le messie qui sauvera les derniers hommes. Face à eux se dresse le Fléau, monstrueux ange de mort qui prépare l'avènement du Dieu Sombre. Mais quel est le sens véritable de cette confrontation ? Quel fantastique secret se tapit dans l'ombre du Réseau Divin ?

Épisode XIII — « Les esprits tortueux aiment les énigmes. » (Brad Wilczet)

Crying Freedom

1er Mars 2001. Une résidence écossaise tapie au coeur des brumes de l'île de Skye. Coma. Dans la lueur des scopes, un homme guette le retour à la conscience des PJ. Iguane est là pour veiller sur leurs rêves...

<BO d'*Hellraiser*.> Brûlure de l'air incandescent dans les poumons. Course haletante vers une montagne dressée sous le soleil. Là-haut attend le plus grand des mystères... Soudain, une ombre. Le Fléau ! De ses paumes jaillissent des dizaines de chaînes hérissées de crochets : « *Tu n'es pas digne de contempler l'avènement du Dieu Sombre, lorsque sonnera l'Armageddon* »... Et les PJ s'éveillent en hurlant. Toujours ce cauchemar !

Plus tard, devant un déjeuner copieux, Iguane résume la situation. Les PJ, recherchés pour meurtre, font les gros titres de la presse britannique ! Aéroports et gares sont sous surveillance. L'influence de la Church of Technomancy, le bras armé du Fléau, a joué à plein. Pour les PJ, il est clair que si Iridiom, le Dieu Sombre, a été leur allié lors de leurs aventures précédentes, il cherche maintenant à les faire éliminer par son prophète-bourreau, le Fléau. Consultant leur bibliothèque, ils apprennent que :

- L'Armageddon, la « montagne de Meggido », désigne dans la Bible le lieu mythique où seront rassemblés les rois de la Terre pour l'ultime combat du bien et du mal. C'est le dernier acte de l'Apocalypse, où s'affronteront un messie et un faux prophète. Après cela viendra l'âge d'or, la Jérusalem céleste... ou les ténèbres éternelles !
- Le mot « messie » signifie « l'oint de Dieu ». Il désigne le Christ, ou de manière générale, un envoyé céleste.
- NewsNet du 01/03/2001 (V3T).
 - Terroristes en Ukraine ! Un commando s'est introduit dans la base militaire de Kiev et s'est emparé du plus gros avion furtif connu (200 passagers). On évoque un lien avec la Church of Technomancy.
 - Time Bandit ! Le pirate informatique annonce que les paraboles du centre d'Arecibo (à Puerto Rico) captent des messages stellaires. Selon lui, il ne s'agit pas d'émissions extra-terrestres, mais des « pensées d'un dieu maléfique » !
 - The Bandit strikes back ! Le pirate fait des émules ! À Paris, le groupe éco-terroriste a taggé des slogans révolutionnaires appelant la population à sortir de sa torpeur.

UFO : Unidentified Faxed Oracle

Frémissement d'une orchidée sous la caresse de mains invisibles. Crépitement d'une bûche dans les flammes. Les PJ méditent dans leur demeure. Soudain des hurlements stridents. Tous les téléphones sonnent simultanément tandis que les fax crachent un message :

Enfants de Babel, levez-vous !
 Il est l'heure de revenir à l'ombre
 de la tour décapitée,
 Au sein de cette cité où fut scellé
 votre tragique destin,
 Car, sur le quai des routes parallèles,
 rectilignes voies où voyagent les vers d'aciers,
 Vous attends le signe du pirate du temps,
 enfermé dans un coffre parmi les coffres.
 Cherchez en mon nom car tout y est,
 le coffre puis la clef.
 Et n'oubliez pas que le temps doit être chiffré.

Ce message émane de Time bandit. Il désire rencontrer les PJ, et va les entraîner dans un jeu de piste destiné à semer leurs poursuivants. La terme de Babel devrait d'emblée les intriguer : le pirate a-t-il un lien avec la conspiration Babel? Leur première étape passe par Paris («la cité où fut scellé leur destin» dans l'épisode 1), non loin de la tour Montparnasse (la «tour décapitée»). Laissez les personnages rejoindre la France, en leur rappelant qu'ils sont activement traqués. Il leur faudra trouver un moyen de transport (avion, train, bateau), tromper la vigilance des autorités et éviter le Fléau. Vous pouvez développer l'épisode, avec une attaque dans l'avion ou dans le tunnel sous la Manche... Si les PJ capturent un Technomancer, il révélera, hystérique : «*Le Fléau nous a guidé de l'autre côté et là, Dieu nous a parlé ! Son souffle divin disait de tuer ceux de Sanctom et lui apporter la quatrième tête, Time Bandit !*» Après quoi, il s'effondre, foudroyé par une capsule neurotoxique.

La tour décapitée

<BO de *Strange Days*.> Paris, 5 Mars 2001. Fresques fluos défigurant les vieilles pierres. Façades encombrées d'écrans géants. Choc des maquillages outranciers : une foule androgyne et sophistiquée. Les passants ressemblent à des gravures de mode kitschs alors que, dans l'ombre de la tour Montparnasse, les exclus agonisent dans l'indifférence générale... Dans cette ambiance décadente, les PJ doivent se rendre sur le «quai des routes parallèles» (les rails) «où voyagent les vers d'aciers» (les trains, c'est à dire la gare Montparnasse qui jouxte la tour. Là, il leur faut chercher parmi les casiers de consignes («un coffre parmi les coffres»). La fin du message suggère la marche à suivre : si on remplace les lettres «time» par les nombres correspondants à leur place dans l'alphabet, on obtient : 20, 9,13, 5. Le casier qu'ils cherchent est donc le 209135. Sa serrure a un code de 8 chiffres que l'on trouve avec «Bandit» : 2, 1, 14, 4, 9 et 20 soit 21144920. Toute erreur déclenche une alarme (arrivé de la sécurité en 1d10 round). À l'intérieur, un webphone, sorte de vidéophone portable, attend les personnages.

<BO d'*Hellraiser*.> Soudain, surgissant du néant, un nuage de brume noirâtre se déroule vers les PJ. Une silhouette apparaît, voiles mortuaires flottant dans les airs. Dix lames de rasoirs étincelles. Le Fléau ! Il attaque, suivi par un groupe de Technomancers.

Organisez un combat au coeur de la gare : duels sur le toit d'un train, dans les escaliers roulants... Selon la manière dont les PJ ont quittés l'Angleterre, le Fléau les attendait de pied ferme (20 Technomancers avec des armes lourdes) ou n'a pu qu'improviser cette attaque (1d6 hommes). Au bout de quelques rounds, faites intervenir un commando en combinaisons vertes et masques à gaz, qui aide les PJ à fuir dans les coursives du métro. Ce sont les Green Bandits, prévenus par leur maître spirituel.. Une fois à l'abri, ils fournissent des soins, du matériel et l'aide nécessaire pour quitter le pays. À présent, les PJ peuvent activer le webphone. Recherche... Connexion. Accord d'un orgue de barbarie sur fond de mandoline. Timbre d'un carillon tout proche. Images d'une cité sur l'eau. Venise. Puis quelques mots : «*Enfants de Babel, venez à moi, je vous attends.* »

Le cube maudit

Le second cube, donné par le Boucher, fonctionne comme le premier. Il stocke les ondes cérébrales de ses «passagers», leur fait traverser le temps par un nexus et les réintègre dans de nouveaux corps. Mais c'est un cadeau empoisonné. Ce cube semble «imprégné» par l'âme du Boucher et s'active de lui-même, imprévisible, sans limiter ses voyages à 48 heures. Et surtout, il opère des transferts d'énergie avec les PJ. Sa proximité (20 m) leur confère une puissance malsaine, et ils faiblissent s'ils s'en éloignent.

En terme de jeu, le cube «contient» 200% de bonus par jour. N'importe quel PJ peut puiser dans cette réserve, à condition d'être à proximité (exemple : un PJ «puise» 50% pour un tir, un autre 30% pour un jet de Chimie, reste 120%). Si le bonus sert à se battre, le PJ a 30% de devenir berseker pendant 1d6 rounds. Si les PJ s'éloignent du Cube, ils perdent 4 points de FOR et de CON par jour, récupérés à son contact.

Épisode XIV — « La rue est dans la nuit comme une déchirure... » (Blaise Cendrars)

La cité des eaux assassinées

Venise, 7 mars 2001. Reflets pourpres des canaux pollués. Pulsations chamarrées des sculptures électroluminescentes. Et partout, la sarabande hallucinée des masques : la cité lacustre résonne des clameurs hystériques d'un carnaval permanent. Depuis que le pape Ramius et sa guerre de religion ont fracturés l'Italie, Venise est redevenue indépendante. Les Ganz, famille violente et dégénérée, ont pris le pouvoir. Ils se font appeler «les doges» et Goriar Ganz, le patriarche, impose sa justice avec une milice armée sillonnant canaux et ruelles à bord de SpeederKraft (des motos sur coussins d'air). Agression et drogue sont monnaie courante, mais on trouve aussi des artistes de tous horizons qui transforment sans cesse la ville dans une débauche de création. Chacun vit masqué, chantant à la lueur des braseros, ou égorgé une rue plus loin. Car Ganz et sa famille sont en réalité... des goules, surgies des bas-fonds de l'Europe pour goûter des proies faciles !

Laissez les PJ errer avec les indices sonores dont ils disposent. L'unique endroit où ils pourront retrouver tous ces éléments est la place Saint-Marc. En attendant, il pourront consulter le NewsNet du jour (code X4K) sur l'une des bornes Web qui jalonnent les rues :

- Rendez-vous historique au mont Kenya ! Le 16 mars 2001, réunion chefs d'états pour décider de l'avenir du monde.
- Crises d'épilepsie et visions mystiques frappent des utilisateurs du Web depuis des mois.
- Dans l'Atlas, des bédouins affirment avoir observés des OVNIS ! Des témoignages similaires se multiplient sur toute la planète.
- Révélations ! Le pape Ramius dévoile la troisième prophétie de Fatima. De grandes épreuves attendent la terre, puis se sera la venue du Malin et l'Armageddon final !

L'oeil du schizophrène

Place Saint-Marc, la soir. Splendeur de la basilique illuminée de milliers de diodes, tandis qu'un carillon résonne. Soudain la mélodie distordue d'un orgue de barbarie et d'une mandoline. Ignoré par le foule, un petit homme encapuchonné joue dans un recoin sombre. Les PJ ont trouvés Time Bandit ! Mais avant de faire la présentation...

<BO d'*Hellraiser*.> Un cri. Là-haut, sur la façade, une monstrueuse gargouille de pierre revient à la vie ! Elle fond sur les PJ tout en prenant les traits du Fléau. Simultanément, un groupe de Technomancer se rue sur la place... C'est le début d'une longue chasse à l'homme dans les canaux de Venise. Le Fléau met tout en oeuvre pour les éliminer, mais Time Bandit (qui doit rester en vie), grâce à sa parfaite connaissance des lieux, guide les PJ jusqu'à son repaire secret, quelque part dans le labyrinthe de la lagune.

<BO de *La cité des enfants perdus*.> Lueur cathodique des murs d'écrans. Débauche de hardware éventré. Une pile de CD-rom s'effondre sur le silicium d'une carte-mère... Visiblement, les PJ sont dans l'antre d'un extraordinaire informaticien ! Se débarrassant de sa cape bigarrée, Time Bandit se révèle enfin : enfoncé dans une combinaison couverte de circuits imprimés, son corps nain et difforme porte un visage sans âge, encadré de touffes de cheveux maladifs. De son oeil unique, il scrute les PJ puis entame un soliloque : «*Ils sont là à présent... Tu dois leur parler... Oui, tu le dois... Babel... La montagne ?... Mes chers amis, ah, Babel...*» Ce monologue décousu se poursuit pendant des heures, mais les PJ y glanent les infos suivantes :

- **Time Bandit.** En dépit de son génie, l'homme est clairement fou. Un médecin peut déduire qu'il d'est soumis à des expériences neurochirurgicales (comme celles dont les PJ ont été victimes, en plus poussées). Time Bandit se souvient d'avoir été «une tête parmi quatre, un créateur déchu, obligé de fuir l'ombre divine et ses marionnettes technomancers». Lui aussi fait des cauchemars, et ressent un «appel impérieux vers le sud» comme de nombreux habitués du Web.
- **La conspiration Babel.** Si l'on en croit la photographie sur l'un des écrans, Time Bandit y a participé. On le voit avec Keüser et Lord Prometeus, au pied d'une montagne dans le désert. C'est celle du cauchemar des PJ ! D'autres photos, à moitié brûlées, montrent des ruines antiques, du matériel high-tech et le dessin d'une roue ornée de glyphes. Au dos de la photo est marqué «messie» ! Time Bandit se souvient que la conspiration Babel, les prophéties d'Apocalypses et le messie sont liés à des événements de l'Antiquité. Impossible d'en savoir plus.
- **Le SuperWeb.** Time Bandit passe son temps dans les couches profondes de, la réalité virtuelle. C'est là qu'il a entraperçu la menace qui pesait sur l'humanité : un dieu tentaculaire en train de prendre forme, dont les rêves flottent dans cet univers parallèle. Il veut le montrer aux PJ, et ceux qui le souhaitent vont se «câbler» pour plonger avec lui dans le SuperWeb...

Le dieu dans la matrice

Contact des électrodes. Chaque PJ est moulé dans une combinaison polymère parcourue de fils. Picotements, flash !... Les PJ basculent dans l'univers synthétique. Vol à grande vitesse. Leurs «clones» virtuels aperçoivent un instant les autoroutes de l'information, la couche supérieure du Web, puis ils plongent... Parfois aux fissures d'un pourpre malsain. Derrière Time Bandit, ils traversent un labyrinthe ténébreux. Plus bas, toujours plus bas. Sas rivetées, codes de défense, déverrouillage, ils glissent entre les pales d'un ventilateur d'acier virtuel... et débouchent dans une gigantesque plaine glacée aux ombres mouvantes. Ici flottent des images virtuelles de centaines d'adeptes en méditation : Technomancers, mais aussi dirigeants politiques et religieux !

<BO d'*Hellraiser*.> Soudain, le Fléau apparaît. D'un doigt impérieux, il désigne la forme numérisée d'un plateau montagneux, au loin. Au-dessus plane une présence colossale, une entité noirâtre, agitée d'éclairs... Une chose vivante, étendant ses ramifications d'un bout à l'autre de l'horizon virtuel. «Venez !, ordonne le Fléau, venez vous unir au Dieu Sombre ! Bientôt, il sera partout et vous serez ses Elohim, ses Khérubims, les maîtres de la Jérusalem céleste !» Laissez les personnages profiter du spectacle avant d'être repérés. D'immenses chimères informatiques se lancent alors sur leurs traces ! Chaque PJ doit «remonter» dans le réel en réussissant d'affilée sous INT*3. À chaque échec, un programme tueur le rattrape (perte d'1d6PV réels !). Si le PJ se déconnecte d'un coup, il perd 3d6PV.

Après cette frayeur virtuelle, laissez les PJ goûter quelques instants de repos.

<BO de *Total Recall*.> Brusquement, la lumière pâlit et le cube s'active ! pulsations rougeâtre. des faisceaux incandescents balayent chaque PJ d'un quadrillage aveuglant, leurs esprits sont aspirés ! «Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain nexus : Jérusalem... »

Épisode XV — « NON NOBIS DOMINE, NON NOBIS... » (Incipit de la devise des Templiers)

Les corps d'emprunt

- **Enguerrant de Montabert** Templier, 28 ans FOR 15, TAI 14, CON 14, DEX 12, APP 15, PV 14, B/Mdom +1d4 Épée à deux mains 75% (1d5+2), Imposer le respect 70%, Armure (+1d5PV).
- **Jean de Mahorne** Écuyer d'Enguerran, 16 ans FOR 13, TAI 14, CON 16, DEX 17, APP 12, PV 15, Épée courte 50% (1d6), Acrobaties 80%.
- **Frères Joseph et Bartholomé** Moines, 23 et 27 ans FOR 12, TAI 17, CON 13, DEX 13, APP 12, PV 13, Bâton 60% (1d6+2, désarme l'adversaire pour un résultat compris entre 01 et 30).
- **Maspalio** Ex-voleur en pénitence, 25 ans FOR 12, TAI 16, CON 12, DEX 17, APP 18, PV 14, Épée ongue 60% (1d8), singe apprivoisé (FOR 3, TAI 3, CON 3, INT 6, DEX 20, PV 4, Grimper/Se cacher 95%, Dérober objet 80%).
- **Kassim** Mercenaire turcopole poète, 35 ans FOR 18, TAI 19, CON 18, DEX 15, APP 10, PV 18, Cimeterre 70% (1d10), Parler et lire l'arabe 100%, Armure de cuir (+1d6PV).

Au commencement était la mort

<BO de *La dernière tentation du Christ*.> Éveil. Douleur. Visage contre le sol. Paysage austère de collines ravinées, émergeant d'un désert pierreux. Soleil au zénith. Silence de mort troublé de par les cris des charognards tournoyant en cercle. Les PJ reprennent conscience dans les corps de pèlerin assassinés (dont un Templier, voir l'encadré Les corps d'emprunt), au milieu d'une caravane brûlée... Bienvenue dans le désert de Judée, en 1126 !

Les PJ n'ont d'autre choix que d'emprunter la route de la caravane : un no man's land peuplé de prédateurs et de mirages trompeurs. Faites-leur découvrir les rigueurs du désert (restrictions d'eau, pillards) avant qu'une patrouille de Templiers vienne à leur secours. Après une journée de marche, la troupe arrive sur un plateau calciné. Au loin, sur les hauteurs d'une muraille montagneuse, se dessine une cité. Bientôt apparaissent les dômes dorés et les imposants minarets d'une ville splendide : amoncellement de tours, de toits voûtés, d'églises, de synagogues et de mosquées, Jérusalem la Sainte se dresse, magnifique, face aux PJ !

Aux ordres du Temple

<BO de *La dernière tentation du Christ*.> Jérusalem, 1126. Fraicheur des alcôves de pierre. Échos des psaumes murmurés. Chocs des armes d'entraînement. Passant la formidable épaisseur de l'enceinte extérieure, les PJ pénètrent au coeur du quartier général des Templiers, le Temple de Salomon ! Depuis la prise de Jérusalem, neuf chevaliers et une vingtaine de serviteurs ont investi ce monument qui domine la ville. Les PJ sont accueillis par Hugues de Payns, le maître de l'Ordre : « *Bienvenue, frères, nous vous attendions. Il souffle, depuis peu, un vent d'hérésie sur la Terre Sainte...* »

Apparemment, Hugues comptait sur les précédents occupants du corps des PJ pour éclaircir les mystères qui secouent Jérusalem depuis quelques mois. En effet, des jeunes femmes juives disparaissent régulièrement, attisant les inimitiés religieuses, et la ville est au bords de la crise. Jusqu'à présent les Templiers, surveillés par Jérôme de Craonne, l'émissaire du roi de France, progressent peu dans l'enquête.

Mais surtout, un serviteur vient de faire une étrange découverte sous le Temple : un mystérieux monolithe noir totalement hermétique, portant en son centre une porte circulaire résistant à toute ouverture. Les PJ sont accompagnés dans leurs appartements par Hugues de Payns, qui conclut : « *Ne révélez rien sur le monolithe, frères, car si j'en crois les légendes, il serait le réceptacle d'une extraordinaire puissance céleste...* »

Et vinrent les anges de lumière

Le lendemain. Regard laiteux de quatre serviteurs aveugles encadrant Hugues de Payns en grande tenue. Descente dans les entrailles du Temple. Grincement d'une lourde porte. <BO de *X-Files*.> Odeur de parchemins séculaires et de lampes à huiles. Les PJ pénètrent dans un dédale de galeries encombrées de manuscrits occultes, d'alambics et de reliques. Descente, encore. Soudain, l'air se transforme : odeurs d'ozone, froid intense... La procession s'arrête dans une vaste salle. Une dizaine de larges tunnels aboutissent ici, dans l'éclat diffus des cierges. Au centre gît un cube noir de 4 mètres d'arête, irradiant une puissance presque palpable ! Sa matière est inconnue. Sur un côté s'élève une « porte » composée de trois roues concentriques. Sur le cercle extérieur, 134 symboles rappelant des hiéroglyphes ; puis un cercle de dessins évoquant les 78 lames du tarot et enfin, au centre, 22 lettres étranges, mélange de phénicien et d'hébreu. Ces signes auraient-ils inspirés l'écriture de l'Antiquité, ou les dessins du tarot ?

Rompant le silence, Hugues de Payns récite *« Et les anges de lumière, achevant leur oeuvre terrestre, s'en retournèrent dans leur disques de feu. Mais ils laissèrent aux hommes le monolithe noir où dort le veilleur, le messie. Le monolithe déposé jadis sur une montagne sacrée, fut enfermé dans le Temple de Salomon pour y attendre l'éveil... »*. Hugues de Payns explique que nul n'a réussi à ouvrir la « porte » et qu'il ignore si les légendes sont vraies. Mais cette découverte est une occasion sans précédent d'asseoir le pouvoir de l'ordre, si on parvient à l'exploiter. Il a étudié le mécanisme d'ouverture : les roues sont indépendantes, et à chaque passage d'un symbole sur l'axe vertical, un déclic résonne. Il faut sûrement trouver une combinaison de trois signes pour ouvrir la porte. Mais le monolithe est piégé. Huit novices ont déjà péri. *« À chaque fois, après le troisième déclic, une lumière aveuglante nous a ébloui, une forte odeur de terre humide nous a soulevé le coeur et, une fois nos sens retrouvés, notre compagnon était mort, carbonisé, son corps de poussière grise s'effritant au monolithe souffle ! »*

Cela dissuadera probablement les PJ de faire des combinaisons à l'aveuglette, sanctionnées par une mort irrémédiable. Il serait sage d'emporter un dessin du portail et d'enquêter...

Les voies du Seigneurs sont impénétrables

La mission des PJ est d'élucider l'affaire des disparitions, mais ils vont vite s'apercevoir que ce mystère est lié à celui du monolithe.

Les faits

- **Le monolithe.** En dehors de la légende citée par Hughes, les PJ ne trouverons rien. Mais à l'évidence, les « anges de lumière » qui ont conçu le monolithe sont aussi ceux qui ont inspirés les prophéties d'Apocalypse et apporté les poignards d'iridium (voir Épisode 8).
- **Les disparitions.** L'enquête piétine, et pour cause... le coupable n'est autre que Jérôme de Craonne ! Il est en effet, le grand prêtre d'une secte adorant Moloch, un dieu qui réclame des sacrifices réguliers. Jérôme a surpris l'annonce de l'arrivée des PJ, d'où l'attaque de la caravane. Sous le couvert de sa charge, il leur demandera des rapports réguliers. Informé de leur progression, il agira en conséquence : embuscades, assassinats...
- **L'Errant.** Toutes les jeunes filles enlevées étant juives, le rabbin Abraham, un kabbaliste de grand renom, a secrètement demandé l'aide d'un clairvoyant : l'Errant. Ce dernier est un personnage mi-sage, mi-spectre, condamné selon la légende à faire pénitence éternellement pour avoir refusé son aide au Christ. Il sait beaucoup de choses, mais ne peut intervenir directement (l'Éternel Interdit). Il lui faut donc un bras terrestre. Ce sera les PJ ! En échange de leur aide dans l'affaire des disparitions, il va les guider vers les trois symboles. En effet, la force qui émane du Temple de Salomon a inspiré leur vision à certaines personnes ! Faites apparaître l'Errant à votre gré. Vieillard drapé de sombre, il indique une direction, un indice sous la forme d'extraits de la Bible...

Les décors et l'action

- **Jérusalem.** Depuis sa prise par les croisés en 1099, les chrétiens se sont établis dans la ville, tandis que les juifs et les mahométans sont tolérés à l'extérieur. Jérusalem est une ville où les religions ne se mêlent pas. Malgré tout, les pèlerins y rendent grâce au Seigneur. Processions et supplices côtoient les boniments de marchands. Le commerce est florissant et de longues caravanes pénètrent à toute heure dans la ville, lui donnant un air de bazar oriental. Jérusalem est une ville de mysticisme et de religion. Ici, les gens sont divinement inspirés : la nuit apporte des rêves prémonitoires, les artistes peignent d'étranges visions, et le souffle des anges dicte les prophéties. Ne dit-on pas que l'apôtre Jean lui-même reçut sa vision de l'Apocalypse dans le Temple de Salomon ?
- **Le quartier chrétien.** Les pèlerins s'y conduisent en maîtres et l'endroit est une ville dans la ville, aucun « infidèle » n'a le droit d'y pénétrer. Compliquez l'enquête par divers contrôles malgré l'accréditation templière (la milice locale appartient à l'ordre des Hospitaliers, une organisation concurrente). Une arrestation des PJ sous un prétexte quelconque n'est pas à exclure.
- **Le quartier arménien.** Bruyant, c'est le quartier le plus populaire. Les PJ pourront s'y faire expliquer les lames du tarot. Si l'un d'entre eux se fait tirer les cartes, c'est la lame 13, un squelette tirant une faux, qui sortira.
- **Le quartier syrien.** Avec ses ruelles lumineuses bordées de maisons basses, c'est un quartier commerçant où vit une communauté égyptienne versée dans les arts. Les PJ pourront identifier les symboles de la grande roue. Ce sont d'anciens hiéroglyphes. Par ailleurs, s'ils montrent une représentation de la porte, un enfant les conduira jusqu'au « peintre fou ». Inspiré d'Allah, il peint d'immenses fresques : navires célestes, roues concentriques, anges de feu... Chaque oeuvre est ornée du même du même glyphe auréolé de lumière : un oiseau à la tête de femme, qui chez les égyptiens représente l'âme, et se prononce « Ba ». C'est le premier symbole !
 - Les PJ pourront aussi enquêter sur le meurtre d'Hakim, un négociant trouvé décapité dans son lit. Il tenait un commerce d'import-export florissant, et était notamment lié à Jérôme de Craonne. C'était un homme envié, ne manquant pas d'ennemis (autant de fausses pistes). Il s'agissait surtout du « fournisseur » de jeunes femmes de Jérôme. Mais il a voulu faire chanter ce dernier, et la secte s'est chargée de l'éliminer. La seule chose que les PJ peuvent trouver chez lui est une amulette en forme de faux. Un objet curieux, la faux n'étant pas couramment utilisée dans la région.
- **Le quartier juif.** La communauté juive s'occupe de teintureries, et vit près de la poterne de la Tannerie. Depuis les disparitions, plusieurs leaders s'échauffent et réclament que la loi du talion (« oeil pour oeil ») soit appliquée au coupable. Encore faudrait-il le trouver... À défaut, les plus excités sont prêts à s'en prendre à n'importe qui. Les PJ sont dans une position inconfortable. S'ils avertissent les autorités chrétiennes, une émeute sera évitée, mais au prix de la vie des meneurs, les milices chrétiennes ne rigolent pas avec les « séditeux »... Il vous revient de mesurer la portée des actes des PJ. L'agitation de la communauté juive a été en effet voulue par l'Errant afin de voir s'ils agissent en véritables « justes ». N'hésitez pas à entraver leur enquête, cheval attelé qui s'emballe, tuiles qui tombent, tonneaux dévalant une rue. Tout cela est l'oeuvre des hommes de Jérôme ! Bientôt l'Errant décide qu'ils sont dignes de le rencontrer...

Suite au prochain numéro

Nuit. Les PJ dorment, et rêvent au portail sous le Temple. Choc sourd contre les volets : une flèche ! Autour, un message : « En son temps, Ezechias a fait l'étang et l'aqueduc, et amena les eaux dans la ville. Aujourd'hui, elles arrivent toujours, mais emplies de larmes de nos mères et du sang de nos vierges. Puisse le nom de l'Éternel vous guider... ». C'est un appel émanant de l'Errant. Ezechias, l'un des rois de Juda, fit construire un aqueduc afin d'alimenter des citernes dont la plus connue est la Piscine de Siloé, au sud de la ville. Il va falloir traverser Jérusalem de nuit en évitant les hommes de Jérôme. Et lorsque les PJ atteignent la porte sud...

<BO de X-Files.> Une lumière éthérée précédée d'un souffle d'air chaud surgit, se découpant dans la lueur de la lune, immobile, diaphane. Le temps semble se figer un instant, puis, tel un doux zéphyr, l'être spectral s'anime, guidant les PJ vers leur destin...

Patrick Bousquet et Christophe Debien

Générique

Le Fléau

Voir Épisodes 10 à 12.

Green Bandits

Trait moyen 14, PV 13.

Sabotage 60%, Armes à feu 50% (1d6).

Miliciens de Venise

Trait moyen 11, PV 11.

SpeederKraft 70%, Uzi 60% (1d10).

Jérôme de Craonne

Trait moyen 16, PV 18.

Faux 60% (2d6), Persuasion 80%.

Assasins de Jérôme

Trait moyen 13, PV 13.

Poignard 80% (1d6).



Saison II – Épisodes 16 à 18

DIX, NEUF, HUIT... Le compte à rebours final a commencé... sept, six, cinq... Plongez corps et âme dans les épisodes 16 à 18 de notre série «Le Réseau Divin» : un rendez-vous de légende dans l'histoire de l'humanité... quatre, trois, deux... Et découvrez le sens de cette fabuleuse quête initiatique qui a vu le jour dans le numéro 100 de Casus Belli... un, zéro, Mise à feu !

Résumé des épisodes précédents

Mars 2001. L'humanité est une machine folle fonçant à corps perdu vers l'autodestruction. Dans ce monde de désespoir et de violence, les PJ ont hérités d'un puissant artefact technologique, un cube d'iridium, qui les catapulte au coeur d'un conflit secret à l'échelle planétaire. Leur but : lever le voile sur la mystérieuse conspiration Babel et réveiller le messie qui sauvera l'espèce humaine. Face à eux se dresse le Fléau, monstrueux ange de morts qui prépare l'avènement du Dieu Sombre. Mais, les PJ vont découvrir la réponse à l'ultime question : qui se dissimule derrière les voiles du Réseau Divin ?

Épisode XVI — « ...SED NOMINI TUO DA GLORIAM » (Fin de la devise des Templiers)

Songes d'éternité

An de grâce 1126, Jérusalem. Nocturne étoilé : un halo diaphane souligne le paysage d'une nuance lunaire. Dans la fraîcheur de la nuit, un parfum de myrrhe et d'olivier sature les sens jusqu'à l'ivresse. Est-ce un songe ou la réalité?... Sur les traces de leur guide spectral, les PJ parviennent à la piscine de Siloé. Merveille d'ingéniosité hydraulique, le bassin est au coeur d'un réseau de collecteurs des eaux de pluie. Mais Siloé est plus qu'une simple piscine : réputée pour ses propriétés curatives, elle aurait été utilisée par les devins pour y lire l'avenir en agitant l'eau avec une branche. Si les PJ examinent la surface, ils auront ne vision : le visage d'une petite fille à la peau noire et aux yeux d'émeraude.

<BO de *X-Files*.> Soudain... Bouillonnement. Geyser. Une forme se dresse au milieu des eaux : un être liquide figé dans un appel muet. Scintillent sous la lumière de la lune, il attend... Les PJ vont devoir explorer le labyrinthe de tunnels immergé qui part de Siloé. Le passage, étroit, s'étend sur un kilomètre sans poche d'air. Si les PJ «entrent» dans la créature d'eau, ils s'aperçoivent qu'ils respirent sans problème en et qu'ils y voient comme en plein jour. Ils sont libres de suivre leur voie, l'être n'étant là que pour leur fournir une réserve d'oxygène (durée : 30 minutes). Les PJ pénètrent dans un conduit bordé de canaux latéraux, un dédale de «sas» s'ouvrant facilement. Chacun est orné d'une lettre hébraïque. Pour parvenir jusqu'à l'Errant, il faut se rappeler son message «Puisse le nom de l'Éternel vous guider» Et emprunter successivement les sas comportant les lettres YHWH, soit en hébreux : Yod, hé, waw et hé, autrement dit Yahwé. Si les joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, faites-leur faire un jet d'INT*2. Chaque erreur au cours de cette étrange quête initiatique sera sanctionnée par la perte de 1d6mn d'air.

La légende, le verbe et l'Errant

<BO de *X-Files*.> Au détour d'un dernier passage, un puits de lumière vient soudain inonder l'obscurité aquatique... Sortie. Chaleur des candélabres de cuivre. Vertige des arabesques sur les murs de roche noire. Les PJ découvrent une surprenante caverne aux murs ornés de versets de la Bible, l'autre de l'Errant ! Au centre, la silhouette décharnée du kabbaliste médite sur un pentacle orné des 22 lettres de la kabbale : les signes de la roue

centrale du monolithe !

L'Errant ignore les questions des PJ et, poursuivant son intense réflexion, désigne d'un doigt spectral la quatrième lettre de la kabbale, Beth, symbole de vie et de mort, puis il s'écrie : « *Ô fils de d'Israël, du Prophète et du Christ, qu'avez-vous fait ? En la Géhenne siège l'abomination ! Ô Éternel, ils ont oublié ton nom ! Et me voilà condamné aux portes de ta cité pendant que tes filles périssent dans la gueule du dragon, tranchées par l'inexorable égalisatrice. Puisse-tu entendre ma prière, Ô Éternel, et permettre aux justes de trouver celui qui sera libéré pour sauver les hommes...* ». Enfin, il se met à lire la Bible à voix haute : « Beraysheet bara... » (Au commencement...). Beth. Quatrième lettre de l'art kabbalistique et première du livre sacré... À cet instant se lève un vent violent qui emprisonne les PJ, les étouffant presque, puis les emporte, inconscients, au pied du temple de Salomon...

Le bras de la vengeance

Le lendemain, les PJ s'éveillent dans la salle commune du quartier général des Templiers. Hugues de Payns est là et leur explique qu'on les a trouvés, inconscients, au matin. Il écoute leur récit et les aide à analyser le discours de l'Errant :

- Le passage sur les enfants d'Israël, du Prophète et du Christ qui ont oubliés le nom de Dieu indique que des hommes issus des trois religions ont reniés leur foi. Une secte...
- En la Géhenne : C'est l'enfer biblique, mais aussi le nom donné par les habitants de la Jérusalem primitive à la vallée d'Hinnom (perpendiculaire au sud de la ville).
- Le retour de l'abomination : c'est dans cette vallée que l'on adorait Moloch, dieu cruel de l'Antiquité.
- L'inexorable égalisatrice : La faux, emblème de la secte. C'est Jérôme de Craonne qui l'a choisi, après que ses rêves aient sans cesse été hantés par l'image d'une faux...

Voilà la manifestation du deuxième symbole ! Comment l'Errant pouvait-il savoir tout cela ? Mystère. Si les PJ retournent à la piscine de Siloé, ils verront qu'elle est à sec depuis huit jours ! À l'ombre d'un olivier, des fellah murmurent que rien de tel n'arriveraient dans la Jérusalem céleste, la ville divine qui plane au-dessus de la Jérusalem terrestre. Alors, hallucination collective ou voyage initiatique ?

À ce stade, si les PJ n'ont pas encore mis la main sur Jérôme, il est temps de leur livrer. Il fuira vers la vallée d'Hinnom...

Peu après, Hugues de Payns réunit les PJ, quelques chevaliers et part à la recherche de Jérôme. Il faudra localiser un « dragon » dans la vallée d'Hinnom. On y trouve justement un rocher ressemblant à un dragon allongé. Sa « gueule » abrite un puits qui donne sur les grottes où siège la secte impie...

<BO de *La dernière tentation du Christ*.> Vibrations sourdes des tambours mêlés aux incantations gutturales. Relents nauséux du sang suintant de la roche. Une cinquantaine d'adeptes hurlent leur folie hallucinée. Plus haut, trois sarcophages de pierre contenant des victimes paralysées de terreur. Derrière, Jérôme s'apprête à les éventrer avec une faux gigantesque... Organisez une bataille : corps à corps meurtriers, folie des adeptes, duel avec un Jérôme galvanisé. Ce combat sans merci conclura l'affaire des disparitions. Si les PJ s'y montrent héroïques, augmentez définitivement de 1 leurs scores de INT et POU : une récompense de l'Errant pour avoir sauvé les innocents !

À présent, pour les PJ, l'heure de l'ultime confrontation a sonné car, sous le Temple de Salomon, celui qui doit être libéré les attend...

Ultima nexus et messia animus

Effluves des huiles parfumées sous les lampes de cuivre. Psalmodies enfiévrées des serviteurs aveugles. Va-et-vient hypnotique de l'encensoir brandi par Hugues de Payns. Ultime bénédiction : les PJ sont maintenant dignes de toucher le monolithe...

Grâce aux indices distillés tout au long de leur enquête, ils vont pouvoir essayer d'ouvrir la «porte». Il n'existe qu'une seule bonne combinaison, tout autre choix signifiant la mort. La première roue doit être placée sur le hiéroglyphe représentant un oiseau à tête de femme, le Bâ (indice suggéré par le peintre fou de l'épisode 15) ; la seconde sur la lame 13, la Faux (indice redondant) et la dernière sur la quatrième lettre de la Kabbale, la première de la Bible hébraïque, Beth (indication répétée par l'Errant) : soit «Bâ-Faux-Beth». Hugues de Payns, qui écoute, fera de ce mot le cœur de la doctrine ésotérique du Temple. Deux siècles plus tard, ce «Baphomet» fera beaucoup parler de lui.

<BO de *X-Files*.> Et lorsque le dernier déclic se fait entendre... Chuintement. Froid intense. Vapeurs d'azote qui s'écoulent. La porte s'efface, libérant une brume épaisse pulsant d'une lueur bleuâtre. Au cœur des nuées, un sarcophage de chrome s'entrouvre. Un être de lumière de lève, dépliant son corps grêle et diaphane. Il scrute les PJ qui tombent à genoux, écrasés par une fantastique aura de puissance. Puis...

<BO de *Total Recall*.> La luminosité s'altère et le cube s'active! Pulsations rougeâtres. faisceaux incandescents qui jaillissent, englobant les PJ et la créature dans un même quadrillage étincelant! Et, alors qu'ils sont happés par le maelström du temps, s'élève une voix : «CAR JE SUIS LE COMMENCEMENT ET LA FIN, L'ENVOYÉ ET LE SAUVEUR À L'HEURE DE L'ARMAGEDDON».

Épisode XVII — « La vérité est un serpent qui étouffe les montagnes. » (Sagesse masai)

L'enfant aux yeux d'émeraude

6 mars 2001. Hôtel Nakuru Palace, chambre 632, sommet du mont Kenya. Retour des sens... Échos lointains d'un tambour. Bourdonnement insistant J'un insecte. Éveil. Vision furtive d'un éclair rosâtre : le moustique importun finit dans la gueule du reptile qui somnole sur l'épaule d'Iguane. À ses côtés, Time Bandit assiste au réveil des PJ.

Ils sont au Kenya, dans l'un des luxueux hôtels du NewWorld, un gigantesque complexe touristique inauguré début 2000, où se tient, en ce moment même, la réunion historique des plus hautes personnalités de la planète : chefs d'État, scientifiques et dignitaires religieux, dont le pape Ramius ! Les corps des PJ ont été transportés en avion par Iguane, alerté par Time Bandit quand ils sont tombés dans le coma (à la fin de l'Épisode I4). Puis, comme de nombreux utilisateurs du Web, Time Bandit a suivi l'impulsion qui le taraudait depuis des semaines, un appel vers le sud qui l'a conduit jusqu'ici, entraînant Iguane et les PJ avec lui. Par la fenêtre de leur chambre, les PJ découvrent l'univers délirant de NewWorld...

Découpant la brume de leurs courbes futuristes, d'étranges constructions globuleuses reposent sur la neige. C'est une véritable cité, nichée à plus de 4000 mètres d'altitude. Des hôtels à thèmes, reliés par des artères couvertes bordées de plantes luxuriantes, côtoient les pistes de ski et les serres tropicales géantes ! Il y a même un immense théâtre de glace, où l'artiste Benson Berlioz donnera ce soir un extraordinaire concert multimédia. NewWorld est le royaume du paradoxe où se mêlent été et hiver, modernité et tradition : des masais à demi nus bardés de gadgets technologiques côtoient les hélicoptères qui rasant les cimes des grands arbres où, dit-on, dorment les derniers gorilles. Laissez les PJ déambuler dans le complexe (à l'exception de l'aile sud, occupée par la réunion et bouclée par la sécurité) à la recherche du messie. Selon la logique du fonctionnement du cube, il a dû se réincarner dans un corps fraîchement décédé. S'ils se souviennent de leur vision à Siloé dans l'Épisode 16), ils devraient chercher une petite fille de race noire aux yeux verts. Développez cette péripétie avec une enquête auprès des services médicaux, des complications policières... Jusqu'au moment où ils entendront des rumeurs à propos d'une enfant masai mystérieusement ressuscitée, dans le quartier des domestiques ! Il faudra être persuasif pour la récupérer. Certains membres de la tribu locale la vénèrent déjà comme une divinité...

Babel dévoilée

Beauté des traits d'ébène. Profondeur du regard d'émeraude. Mutisme. De l'enfant-miracle émane un sentiment de puissance pure. C'est le messie ! Mais maintenant que les PJ l'ont trouvé, quel est leur rôle ?

<BO de *X-Files*.> Soudain.. La petite fille, repliée dans un silence autistique, se lève et se dirige vers Time Bandit. Elle pose les mains sur son crâne difforme et sourit. Bandit entre en transe puis reprend ses esprits... Comme s'il émergeait d'un rêve, il vient de retrouver l'essentiel de ses facultés mentales ! Passée l'émotion de ce véritable miracle, il révèle ce qu'il sait sur la conspiration Babel... Tout commença dans les années 80 par une découverte du Pr Phillip Keüser. Lors des fouilles d'un site antique en Syrie, il mit à jour des ruines étranges abritant un artefact technologique inconnu. Il informa Lord Prometeus, son vieil ami, qui le rejoignit aussitôt. Prometeus agis très vite : il fit boucler la zone et convoqua Helena Payne, généticienne, et Sergueï Sozë, alias Time Bandit, cybernéticien de génie. Les quatre têtes de la conspiration étaient en place. Pendant de longs mois, ils se consacrèrent à l'étude de l'objet. Il gisait au coeur d'une étrange nef endommagée, et se présentait comme une vaste cuve translucide contenant un liquide protoplasmique argenté. La chose s'avéra un composé d'iridium liquide et de silicium, doté d'une capacité d'analyse et d'évolution comparable à un être pensant ! C'est alors qu'intervint l'un de ces hasards qui font les découvertes. L'unique assistant des savants tomba accidentellement dans la cuve. Ils ne purent le sauver, mais firent deux constatations : la masse réagit aussitôt en dévorant son système nerveux et son identité génétique, et sembla désormais prête à évoluer en absorbant de nouvelles données ! Time Bandit travaillant sur les intelligences artificielles et Lord Prometeus sur les banques de données mondiales, ils eurent l'idée d'en faire le premier et le plus puissant des ordinateurs intelligents, une sorte de dieu généré par l'homme. Un projet à la mesure de Babel !

Helena Payne se chargea du financement et Lord Prometeus fournit un accès aux bases de données mondiales. Les conspirateurs affinèrent leurs techniques. Après avoir établi un protocole de recueil de matériel génique sur Time Bandit, ils choisirent des sujets strictement sélectionnés pour l'expérience : les PJ ! L'intelligence artificielle, nourrie de prélèvements et gavée d'informations, s'organisa. Son esprit sans cesse croissant se déploya dans l'espace virtuel le plus large possible, celui du réseau SuperWeb, où elle commença à rêver. Iridiom était né. Son «corps» était prisonnier de la cuve, mais son esprit errait dans l'univers virtuel, influençant déjà l'évolution du monde par ses seules pensées. Il se trouva alors ses serviteurs : la Church of Technomancy, et décida de s'affranchir de ses quatre concepteurs en les éliminant !

Laissez aux joueurs le temps de digérer ces informations. Si tout cela est vrai, alors l'appel vers le sud est clairement l'oeuvre d'Iridiom. Quelque chose de terrible va arriver ! Justement, le concert de Benson Berlioz commence bientôt..

Rhapsody in darkness

<N'importe quel album techno.> Reflets multiples des lasers sur les parois de glace. Projections subliminales sur les écrans géants à matrice 3D. Transe des harmoniques crachées par les enceintes titanesques. Des danseurs virevoltent dans une brume rougeâtre. Au-dessus d'eux Benson Berlioz pilote tout un monde de bruit et de fureur, tel un géant agitant ses marionnettes de chair et de givre... Les PJ assistent, avec plus de 10 000 privilégiés, au plus prestigieux spectacle de la planète sur les gradins translucides du théâtre de glace. Les personnalités sont dans une loge blindée, opaque, au premier rang. Partout, on sent la présence d'agents de sécurité rendus nerveux par l'ampleur de la foule. Le concert se poursuit dans une débauche d'effets Spéciaux, quand soudain...

<BO d'*Hellraiser*.> Une ombre se matérialise derrière Benson Berlioz. Surgissant du néant, dix lames d'acier décapitent le compositeur tandis qu'un visage couturé de cicatrices apparaît sur les écrans géants : le Fléau ! Simultanément, trois hélicoptères de combat déversent une pluie de feu sur la foule et cinquante Technomancers prennent le théâtre d'assaut ! Mettez en scène un cauchemar de violence : massacre de masse, explosions multiples, combats sur le décor... Les PJ doivent, avant tout, tenter de survivre.

Tout ceci n'est qu'une diversion, et le Fléau s'enfuit rapidement. Si les PJ le poursuivent, des technomancers s'interposent. Organisez une course-poursuite haletante sur les pistes enneigées : duels à bord de motoneiges, avalanches, slaloms suicidaires dans la forêt. Le Fléau se dirige vers un énorme avion furtif, dans lequel sont en train d'embarquer les plus grandes personnalités de la planète ! En fait, les dirigeants, les scientifiques et les religieux ont quitté leur loge opaque dès le début du concert pour s'enfoncer dans un passage souterrain débouchant ici. Ils agissent de leur propre gré. Depuis des mois, comme beaucoup d'utilisateurs du Web, ils se sentent attirés vers le sud. Leur conditionnement étant très avancé, cela a été un jeu d'enfant pour les hommes du Fléau que de les persuader de les suivre. Le Fléau a eu tout le temps d'organiser leur spectaculaire disparition (vol de l'avion furtif, etc.). C'est pourquoi, même si les PJ le suivent jusqu'à l'avion, celui-ci décollera sans anicroches. Cependant, si leurs actions ont été efficaces, considérez qu'ils ont bloqué un maximum de Technomancers sur place (réduisez leur nombre dans l'épisode suivant).

À présent, le monde vient de perdre d'un seul coup ses principales têtes dirigeantes et le chaos menace. L'heure de l'Armageddon a sonné !

Épisode XVIII — « Mon royaume n'est pas de ce monde. » (Saint Jean)

Au bord de l'abîme

16 mars 2001. Kenya, Nakuru Palace. La nuit africaine a enveloppé le site de ses mystères, tandis que les PJ, Iguane, Time Bandit et la jeune Masaï aux yeux d'émeraude goûtent un repos forcé, bouclés dans leur chambre par la sécurité. Mais leurs rêves restent toujours hantés...

<BO d'*Hellraiser*.> Fournaise. Lumière aveuglante du soleil à son zénith. Émergeant du désert, une montagne portant les ruines d'une cité antique. Soudain, le ciel s'obscurcit et le Fléau apparaît. Terrible, imposant, il écarte les bras et désigne la masse immonde en train de se former au-dessus du site : «Contemplez le Dieu Sombre qui s'éveille ! Regardez sa puissance ! Les rois de la terre ont été réunis, et bientôt ils seront avec lui, en lui, à jamais !»... Dans la chambre 632 résonne un même cri : les PJ, Time Bandit et Iguane ont fait le même cauchemar.

Au petit matin, la situation a empiré. Étant donné la gravité des événements, l'état d'urgence a été proclamé sur le site de NewWorld. Les invités sont consignés dans leurs quartiers, alors que les services secrets de la planète rivalisent pour comprendre ce qui s'est passé. Le monde est en état de choc et aucune action officielle n'est encore organisée. Les cellules de crise des différentes puissances s'accusent mutuellement. Les rapports entre nations se tendent et on s'achemine vers une crise planétaire sans précédent !

L'édition spéciale de NewsNet (code Z5F) reflète la panique générale.

- Catastrophe mondiale au Kenya ! Disparition de toutes les personnalités lors du congrès international réunis pour statuer sur la crise du millénaire. La planète, orpheline, menace de s'embraser !
- Le concert sanglant ! Près de 3 000 personnes ont trouvé la mort lors de l'assaut terroriste du mont Kenya.
- La Church of Technomancy se dévoile ! Profitant de la panique, la secte ordonne à tous ses membres de semer le chaos et de s'emparer du pouvoir.
- De nombreuses lumières sont apparues dans le ciel au-dessus du Moyen-Orient. On parle d'Ovnis, mais l'Égypte réfute l'explication, accuse l'Occident d'espionnage et agite la menace d'une réponse nucléaire...

Dans cette ambiance de fin du monde, les PJ sont les seuls à pouvoir deviner où se trouvent les disparus. Ils ont été emmenés sur le site originel de la conspiration Babel, quelque part en Israël, dans une zone archéologique protégée. Time Bandit ignore sa localisation exacte, mais plusieurs méthodes fourniront des indices : diffusion sur le Web d'une des photos récupérée chez Time Bandit ; exploration à partir de la plaine d'Har-Megguido vers les montagnes proches ; recherche d'un curieux «défaut de couverture» par les satellites d'observation qui surveillent le Proche-Orient... Les PJ devront convaincre les services secrets de leur fournir hommes et matériel pour se rendre sur place. S'ils sont brillants, ils obtiendront un avioncargo et l'assistance d'un commando (20 hommes). Sinon, il leur faudra s'évader, récupérer un jet et partir à l'assaut sans alliés.

Le jour du jugement

<BO de *Stargate*.> 17 mars 2001. Israël, une montagne proche d'Har-Megguido. Chaleur de la tôle chauffée à blanc. Crissements du vent de sable. Visions amplifiées de ruines antiques grouillant de silhouettes armées. D'une corniche rocheuse, les PJ observent à la jumelle le site de leurs cauchemars, la montagne où tout a commencé... Ils peuvent sentir que quelque chose de titanesque est en train de se produire, un événement unique qui perturbe les cieux eux-mêmes, lacérés d'éclairs électrostatiques et d'étranges lueurs. Le dieu Iridiom est en train de naître !

Laissez les joueurs échafauder leur stratégie en fonction des effectifs dont ils disposent et de quelques considérations tactiques élémentaires, du genre : plus ils seront rapides, plus il y aura d'otages épargnés. La vaste étendue qui s'étend devant eux est encombrée de vestiges érodés. Une mini base militaire y a été aménagée. Une centaine de Technomancers s'affairent au milieu des baraquements, tandis que l'on devine l'avion furtif sous un filet de camouflage. C'est lui qui a servi au transport des personnalités. À l'une des extrémités du terrain se dresse un bâtiment ultramoderne, un laboratoire surmonté d'une formidable antenne parabolique braquée vers le ciel. C'est dans ce bâtiment, protégé par deux nids de mitrailleuses lourdes, que sont emmenés les personnalités, placées sous la garde du Fléau lui-même !

Les objectifs des PJ sont simples : entrer dans la base, détruire l'antenne, sauver un maximum de monde et amener le messie face à Iridiom, qui repose probablement dans le laboratoire ! Plus facile à dire qu'à faire...

Organisez l'action du commando selon les souhaits des PJ. Ces derniers peuvent tenter de s'infiltrer tandis que leurs hommes lancent une diversion, chercher à détruire des objectifs stratégiques (sabotage de l'armurerie, libération des otages, destruction de l'antenne) ou lancer un assaut frontal. N'hésitez pas à développer ce passage (cache-cache mortel avec les Technomancers, corps à corps avec le Fléau, protection du messie, poursuites dans une atmosphère d'apocalypse) Jusqu'à ce qu'ils pénètrent dans l'autel du dieu.

Le choc des titans

Pulsations de l'éclairage d'alerte. Hurlement des sirènes d'alarme. Quittant la fureur des combats, les PJ s'engouffrent dans le laboratoire. Quelques personnages célèbres attendent, hébétés, devant un élévateur qui s'enfonce dans la montagne. Chuintement des portes qui se ferment. Descente. Arrêt. Ouverture...

<BO de *X-Files*.> Puanteur des chairs écorchées. Horreur des corps déchiquetés, dégoulinant sur les parois. Les PJ pénètrent dans une immense nef à l'architecture déconcertante : voûtes globuleuses, matériaux étranges... Au centre, une formidable masse protoplasmique aux reflets chromés achève de disséquer plusieurs célébrités de ses pseudopodes multiples : le dieu Iridiom se repaît de l'essence des hommes avant de dévorer l'âme de la planète... Soudain, l'être monstrueux se fige et semble contempler les PJ. Une voix surgie des entrailles du monde résonne alors : *« Bienvenue, mes pères ! Bienvenue au cœur du Réseau Divin ! Je suis vous et vous êtes moi. Grâce au cube que Je vous ai offert, vous êtes devenus mes sauveurs ! Venez, venez embrasser l'ultime fusion ! »*

À présent, les PJ vont devoir survivre, gagner du temps, éviter les attaques du Fléau (qui livre son ultime combat), et surtout d'Iridiom (pseudopodes 70%, dommages 3d6PV et -1d6 dans chaque caractéristique, récupérables à la fin de la bataille)...

Soudain, semblant s'éveiller d'une douce torpeur, la petite fille aux yeux d'émeraude se lève, tend les mains vers le dieu... Contact. À l'instant où l'un des pseudopodes touche l'enfant une intense lueur blanche illumine la pièce. Au fin fond de leurs cerveaux, les PJ perçoivent d'étranges paroles : « Ton rôle est à présent terminé. Désormais, nous savons tout ». Au même instant, au-dessus de la montagne, des centaines de lumières discoïdes apparaissent dans le ciel, et descendent lentement, dans un grondement d'énergie électrostatique. Les PJ et tous les humains sombrent alors dans l'inconscience, tandis que le « messie » se transforme... Dernière image, la silhouette d'un être incandescent, frêle comme un ange de lumière...

Épilogue

<BO de *Total Recall*.> Black-out. Puis le lent retour de la conscience... Les PJ sont au milieu du désert, non loin de la montagne. Un lourd silence enveloppe les survivants lorsqu'ils découvrent qu'une vaste portion de la cité antique a disparu. Il ne reste plus qu'un cratère, comme si un pan de la montagne s'était envolé. Par ailleurs, toutes les montres indiquent que plusieurs heures se sont écoulées. Le dieu Iridiom et le cube ont disparus, et le messie avec eux. Il est temps, désormais, de prendre le long chemin du retour...

En quelques mois, la situation mondiale s'assainit. La Church of Technomancy est mise hors la loi et ses membres arrêtés. Les principales puissances s'associent pour créer un organisme de développement mondial concerté.

Quant aux PJ, ils sont réhabilités après leurs exploits et l'organisation Sanctom renaît de ses cendres. En prendront-ils la direction ? Lord Prometeus l'aurait souhaité. La Terre porte encore tant de mystères, et si peu de réponses...

Aujourd'hui, les chants de guerre se sont tus, l'humanité a retrouvé son visage et les hommes leur libre arbitre. La machine folle s'est arrêtée. Mais pour combien de temps ? Quelle étrange réalité a frôlé les PJ derrière le voile du Réseau Divin ? *« J'ai peut-être une réponse, suggère Time Bandit. Imaginons que quelque part, il existe des puissances technologiquement si avancées qu'elles tentent l'expérience ultime : créer un dieu ! Elles feraient sûrement d'abord un test, un essai localisé. Par exemple, sur une planète à la périphérie de la galaxie, comme la Terre. Bien sûr, elles mettraient en place un moyen de tout stopper en cas de problème, quelque chose comme la Bête. Et un interrupteur pour activer ou désactiver ce moyen radical : les Poignards... Ensuite, il ne restait plus qu'à planter la graine de l'expérience : une matrice intelligente attendant d'être découverte, qui deviendra grâce à nous le Dieu Sombre/Iridiom ! Notre libre arbitre a été préservé. On s'est contenté de nous mettre sur la bonne voie grâce à quelques prophéties, et de voir comment nous allions faire face à notre dieu artificiel. Quand l'expérience s'est révélée un échec, les puissances cosmiques ont repris leurs billes et ont disparu. Bien sûr, ce n'est qu'une hypothèse. »* Une parmi tant d'autres. qui saura jamais ? Aujourd'hui, une saga s'achève. Ailleurs, dans les replis de l'espace-temps, un cube d'iridium flotte en silence. Ombre furtive. Chapeau à larges bords. Reflet d'un rictus dans une lame d'acier. Le Boucher. *« L'homme a de belles mains, murmure-t-il, des mains de créateur... Ou de destructeur, peut-être. »*

Christophe Debien, Patrick Bousquet et Philippe Rat

Générique

Membres de la secte de Jérôme

Trait moyen 11, PV 11,
Épée 80%, Faucille 95% (1d6).

Agents secrets et Technomancers

Trait moyen 14, PV 14,
Pistolet mitrailleur 50% (1d10).

Le Fléau

Voir les épisodes 10 à 12.

Saison II – Bienvenue sur NewsNet

Newsnet du 20/01/2001 (code : N1G)

< < < *Cauchemars sans frontières* > >

Depuis quelques mois, le monde est secoué par un étrange phénomène : d'un continent à l'autre, diverses personnes affirment faire le même cauchemar peuplé par un même et monstrueux personnage nommé le «Fléau». Les scientifiques restent dubitatifs. Une enquête est en cours.

< < < *Rumeurs* > >

La dérive actuelle, tant économique qu'idéologique, commence à inquiéter les gouvernements du monde entier. Et on murmure, dans les couloirs des plus hautes instances, que l'ONU souhaite organiser un colloque à l'échelle planétaire pour endiguer la crise. Cette information n'a reçu, à ce jour, aucune confirmation.

< < < *Virtual lonesome cow-boy* > >

Trois géants de l'informatique viennent de s'unir pour une grande traque virtuelle. En effet, ils conjuguent leurs efforts pour localiser le mystérieux Time Bandit, un anonyme virtuose du Web, qui pirate depuis peu de nombreux serveurs. On ignore tout des motivations de ce dernier qui se contente, pour l'instant, de remplacer certaines pages par des messages virulents exhortant la population mondiale à «ouvrir les yeux».

< < < *Union Jack is burning* > >

Devant le refus du Royaume-Uni de participer à son grand projet d'irrigation du désert, l'Australie quitte officiellement le Commonwealth. À travers tout le continent, de nombreuses manifestants anti-britanniques ont brûlés l'Union Jack, le drapeau anglais, en signe de protestation.

< < < *Planète Web* > >

Un milliard de connectés ! Tel est le chiffre ahurissant annoncé par le très sérieux World Net Institute. Ainsi, le Web, ce réseau informatique mondial âgé de quelques années à peine, devient un véritable continent virtuel : le SuperWeb est né !

Newsnet du 13/02/2001 (code : T2B)

< < < **World-Aid** > >

À New York, le secrétaire général de l'ONU annonce la décision par plus de cent pays, d'organiser la plus grande réunion de chefs d'États de tous les temps ! Ce colloque historique, qui pourrait se tenir au Kenya, aura pour but de fixer une attitude consensuelle face à la dérive actuelle.

< < < **Exploit sur le Web** > >

Le mystérieux franc-tireur virtuel, Time Bandit, a réussi à pirater l'affichage des principaux aéroports internationaux. Pendant quelques secondes, on a pu lire ce curieux message : « Réveillez-vous ! La Mort est dans vos cauchemars... Il vous domine déjà ! ».

< < < **Africa is dying** > >

L'organisation Humanity Concept vient de rendre public un rapport accablant sur la situation en Afrique noire. Elle accuse l'Occident de transformer lentement ce continent en un gigantesque terrain expérimental pour armes bactériologiques et technologiques non contrôlées, au mépris de toute éthique.

< < < **L'au-delà donne l'alarme** > >

À l'issue du grand congrès mondial du paranormal qui s'est tenu la semaine dernière en Amérique du sud, la communauté des voyants et autres médiums adresse un communiqué alarmiste à la planète où elle affirme que « quelque chose de sombre et de gigantesque grandit dans le monde des esprits ». Coup de pub ou futur apocalyptique ?

< < < **Les fous de Dieu** > >

Une étrange « épidémie » se répand sur tout le continent asiatique : une vague d'émeutes qui touche un à un tous les asiles d'aliénés. Les pensionnaires massacrent leurs gardiens et incendient leurs établissements au nom de Dieu, en prétendant que l'Apocalypse est en marche.

< < < **Pouvoir alternatif ?** > >

Devant l'inquiétude grandissante des populations, on assiste à l'émergence de sectes de plus en plus puissantes, comme la déjà célèbre Church of Technomancy. Malgré de sombres « affaires », celle-ci rassemble chaque jour davantage de fidèles.

Newsnet du 01/03/2001 (code : V3T)< < < **Exploit terroriste** > >

La néo-Pravda révèle dans un article cinglant qu'un commando a réussi à s'introduire dans la base militaire de Kiev (Ukraine) et à s'emparer du plus gros avion furtif jamais construit à ce jour (200 passagers). Les journalistes, après enquête, évoquent une possible implication de la Church of Technomancy.

< < < **Time Bandit !** > >

Le célèbre pirate informatique lance encore un pavé dans la mare : il prétend, à présent, que les paraboles du centre de recherche ufologique Arecibo, à Puerto Rico, captent des messages stellaires haute fréquence. Selon lui, il ne s'agirait pas d'émissions extra-terrestres, mais des «rêves et pensées d'un dieu maléfique» !

< < < **The Bandit strikes back !** > >

Time Bandit fait des émules. Un groupe éco terroriste, les «Green Bandits», se réclament du philosophe pirate du Web, vient de faire son entrée sur la scène internationale de façon spectaculaire : ils ont taggés sur les principaux monuments de Paris des slogans révolutionnaires appelant la population à sortir de sa torpeur.

< < < **Massacre on line** > >

Bleeders, le sanglant jeu d'arcade en réseau lancé par le leader informatique Tetranova il y a quelques mois, fais un «carton» sur le Web : avec ses 50 millions de connectés par jour, Bleeders est en train de révolutionner l'univers ludique.

< < < **Alerte nucléaire** > >

Le journal égyptien Al Ahram déclenche une polémique internationale : il affirme qu'une partie du désert de Gobi aurait été vitrifié par une explosion nucléaire de faible puissance, il y a quelques jours. Accident ou déclaration de guerre ? Aucun démenti n'a été formulé à ce jour, mais les experts affirment que même si l'information se vérifiait, il n'y aurait rien à craindre des retombées.

< < < **Le monde entier entre en transe** > >

Observations d'OVNIS, naissances étranges, pouvoirs psychiques et rêves prémonitoires de masse se multiplient d'un continent à l'autre. La réalité rejoint la superstition et vice versa...

Newsnet du 07/03/2001 (code : X4K)< < < **Rendez-vous au sommet** > >

C'est officiel : le sommet historique international des 120 chefs d'États pour décider de l'avenir du monde se tiendra le 16 mars 2001 au sommet du mont Kenya. Ce choix semble correspondre à une volonté politique symbolique vis-à-vis de l'Afrique. Néanmoins, les services de sécurité se disent inquiets, car il sera difficile d'assurer une protection étant donné la configuration des lieux.

< < < **Le Web dangereux ?** > >

Des rapports inquiétants émanent du corps médical sur les connectés du Web : on signale de plus en plus de sujets souffrant d'épilepsie ou de visions mystiques déstabilisatrices depuis des mois. Une enquête est en cours...

< < < **Ovnis !** > >

Les témoignages de rencontres du troisième type s'accumulent depuis quelques temps sur les bureaux de responsables militaires à travers toute la planète. On a même recueilli, récemment, une tribu de bédouins affolés qui affirmaient avoir vu des « lumières dansantes » dans le ciel de l'Atlas !

< < < **Évènement mystique** > >

Rome. Près de 10 000 fidèles se sont massés sous les fenêtres du Vatican ce matin pour écouter le discours du pape Ramius Ier. En effet, ce dernier a dévoilé pour la première fois la troisième prophétie de Fatima. Celle-ci prévoit de grandes épreuves pour l'humanité, la venue d'un Dieu Sombre annoncé par un faux prophète et l'affrontement du Bien et du Mal lors de l'Armageddon final !

< < < **Clones : l'ultime interdit** > >

Scandale aux États-Unis : deux laboratoires de fabrication de clones animaux destinés à la boucherie viennent d'être accusés d'avoir enfreint la Charte Internationale de bioéthique du 25/08/2000, interdisant toute expérimentation sur l'homme. L'armée a immédiatement établi un périmètre de sécurité autour des deux établissements et se refuse à tout commentaire. Mais on prétend que le gouvernement serait très intéressé par le clonage humain. À suivre...

< < < **Miracle génétique** > >

L'institut de sciences appliquées, Christon, vient de publier un résultat qui secoue la communauté scientifique et religieuse de la planète : il affirme pouvoir produire un clone du Christ à partir de fragments d'ADN recueillis sur le Saint-Suaire.

Newsnet du 17/03/2001 (code : Z5F)< < < **Catastrophe mondiale au Kenya !** > >

Le monde est en état de choc : hier, sur les télescripteurs tombait la nouvelle incroyable de la disparition de l'ensemble des personnalités réunies au Kenya. Nul ne sait ce qui va à présent se passer mais, la planète, orpheline, menace de s'embraser.

< < < **Concert sanglant !** > >

Près de 3000 personnes ont trouvés la mort lors de l'assaut terroriste du mont Kenya, hier. Le compositeur Benson Berlioz lui-même a été décapité par le leader du commando : le Fléau ! La violence de l'assaut et l'ampleur du massacre soulèvent bien des réactions...

< < < **La Church of Technomancy se découvre !** > >

Profitant de l'effolement général, la Church of Technomancy a lancé à tous ses adeptes l'ordre de renverser les gouvernements de crise qui se sont mis en place après la catastrophe du 16 mars. La secte vient donc d'afficher clairement ses ambitions : régner sur la planète !

< < < **Menace nucléaire** > >

Les radars de la force des Nations-Unies du Moyen-Orient ont enregistré une activité céleste importante. Le porte-parole égyptien réfute l'explication extra-terrestre et accuse nommément les pays du bloc occidental d'espionnage. En réponse, il brandit le spectre de la menace nucléaire.

< < < **Spies on ice** > >

Un télescope stratosphérique ultra-secret, expérimental, conçu par les Américains avec des matériaux issus du projet «Guerre des étoiles» des années 80, se serait écrasé au beau milieu de l'Antarctique, après avoir fait d'étranges observations. Les services secrets d'une dizaine de pays (dont la France, l'Italie et l'Australie) se seraient livrés à une sanglante course-poursuite pour la récupération du satellite. Mais à l'arrivée, quelqu'un les a pris de vitesse : il ne restait rien.

Saison II – Ultimes Révélations

Avertissement

«Les informations suivantes sont issues des bases de données les plus confidentielles de la planète. Nos meilleurs agents ont donné leur vie pour obtenir ces fichiers... Vous allez maintenant avoir accès aux archives couvrant l'intégralité de la deuxième saison du Réseau Divin : une tragédie apocalyptique en neuf actes pour découvrir ce qui se cache dans l'ombre de l'humanité. Attention, car le vérité a souvent le goût du sang, alors n'oubliez pas, ne faites confiance à personne...» — Communiqué des Green Bandits, intercepté sur le Web.

Synopsis de la deuxième saison

Nous ne vous dévoilerons pas en détail toutes les péripéties, afin de conserver le suspense, mais vous trouverez ici suffisamment d'éléments pour comprendre l'articulation de la deuxième saison...

Février 2001. L'humanité est devenue une machine folle fonçant à corps perdu vers l'autodestruction. Dans ce monde de désespoir et de violence, les PJ vont être catapultés au coeur d'un conflit mythique à l'échelle planétaire. Des terres mystiques d'Australie à l'univers concentrationniste de Mars en passant par les secrets de la Jérusalem du XIIème siècle, ils vont suivre la genèse d'un dieu qui asservira l'humanité. Malgré la menace sanglante de son prophète-bourreau, le Fléau, ils progresseront à travers le plus grands secrets de l'histoire, secondés par un second cube d'iridium, investi de l'âme du Boucher. Et, de la mystérieuse conspiration Babel à l'éveil du messie, ils vont lever le voile sur l'ultime vérité, le fantastique secret tapi dans l'ombre du Réseau Divin...

Genèse d'un dieu

À présent, vous allez découvrir les ultimes secrets du Réseau Divin, la vérité vraie que nous vous avons soigneusement dissimulé pendant toute la première saison. Préparez-vous au grand voyage !

Troisième millénaire avant Jésus-Christ. Des entités cosmiques scientifiquement avancées prennent contact avec la Terre à l'heure des premières civilisations humaines. Elles y déposent six poignards d'iridium, ainsi qu'un étrange artefact biotechnologique, et implantent de complexes légendes dans l'inconscient collectif des peuples. Au cours des siècles, elles évoluent en religions distinctes mais conservant les mêmes éléments de base : culte des anges de lumière, mythe de l'Apocalypse, de l'Armageddon ou du messie... Les six Poignards ont le pouvoir de déclencher ou de repousser l'arrivée de la Bête de l'Apocalypse. L'artefact est déposé sur une montagne sacrée. Les entités laissent avec lui l'un des leurs, reposant au coeur d'un monolithe sombre, qui sera transporté par les hommes dans les profondeurs de Jérusalem... Les millénaires passent, et les légendes se développent. Puis l'artefact est découvert au XXème siècle par ceux qui vont fonder la conspiration Babel. Ils vont entraîner, plus tard, les PJ dans leur expérience, la création d'une intelligence suprême à partir de l'artefact, un dieu généré par les hommes, un projet à la mesure de Babel !

Cependant, la créature surpasse rapidement ses géniteurs et devient incontrôlable. Sa puissance s'accroît et, en l'espace d'un millénaire, elle soumet l'humanité à sa volonté : elle devient le dieu Iridiom, régnant sur l'enfer de Mars ! Dans sa folie divine, Iridiom crée un avatar, le Boucher, ainsi que deux objets capables de traverser le temps, les cubes, afin d'être, à tout jamais, omniscient, omnipotent et omniprésent ! Mais le Boucher se rebelle, dérobe l'un des cubes et tente de déclencher l'Apocalypse au XXème siècle, afin d'anéantir Iridiom au moment de sa naissance ! Celui-ci envoie alors, depuis le futur, le second cube aux PJ, afin d'empêcher sa propre destruction... Ainsi naît le Réseau Divin !

La conspiration Babel

Tout commença dans les années 80 par une découverte du Pr Philip Keüser. Lors des fouilles d'un site antique en Syrie, il mit à jour des ruines étranges abritant un artefact technologique inconnu. Il informa Lord Prometeus, son vieil ami, qui le rejoignît aussitôt. Dès lors, Prometeus agit très vite : il fait boucler la zone et convoque Helena Payne, généticienne, et Sergueï Sozé, alias Time Bandit, informaticien de génie. Les quatre têtes de la conspiration étaient en place... Pendant de longs mois, ils se consacrèrent à l'étude de l'objet. Celui-ci gisant au cœur d'une étrange nef endommagée, et se présentant comme une vaste cuve contenant un liquide protoplasmique argenté. La «chose» s'avéra un composé d'iridium et de silicium, doté d'une capacité d'analyse comparable à un être pensant ! C'est alors qu'intervint l'un des hasards qui font les découvertes : l'unique assistant des savants tomba accidentellement dans la cuve. Ils ne purent le sauver, mais firent deux constatations. La masse réagit aussitôt en «dévorer» son système nerveux et son identité génétique, et sembla désormais évoluer en «absorbant» de nouvelles données ! Time Bandit travaillant sur les intelligences artificielles et Prometeus sur les banques de données mondiales, ils eurent l'idée d'en faire le premier et le plus puissant des ordinateurs intelligents, une sorte de dieu généré par l'homme. Helena Payne sa chargea du financement, et Lord Prometeus fournit un accès aux bases de données. Les membres de la conspiration affinèrent leurs techniques. Après avoir établi un protocole de recueil de matériel génique sur Time Bandit, ils choisirent des sujets strictement sélectionnés pour l'expérience : les PJ ! L'intelligence artificielle, nourrie de prélèvements et gavée d'informations, s'organisa. Son esprit, sans cesse croissant, se déploya dans l'espace virtuel le plus large possible, celui du réseau SuperWeb, où elle commença à rêver. Iridiom était né. Son «corps» prisonnier de la cuve, son esprit errait dans l'univers virtuel, influençant déjà l'évolution du monde par ses seules pensées. Ils se trouva alors des serviteurs : la Church of Technomancy, et décida de s'affranchir de ses quatre concepteurs en les éliminant !

L'explication finale

Et si nous n'étions pas seuls dans l'univers ? Si nous n'étions que les marionnettes de puissances supérieures ? Telles sont les hypothèses les plus probables pour expliquer le Réseau Divin, mais qui peut savoir vraiment ? Ainsi, on admet que des êtres venus d'ailleurs sont arrivés sur Terre pour essayer de créer un Dieu. Une sorte de brouillon à l'échelle d'une planète avant de tenter l'expérience ultime de la genèse du dieu universel parfait. Pour cela, il a fallu un champs d'expérimentation, et la Terre s'avérait prometteuse. Il fallait aussi un moyen de stopper l'essai en cas de dérapage, tel était le rôle de la Bête, les poignards d'iridium n'étant là que pour contrôler l'apparition de cette dernière... Enfin, il a fallu planter la graine de l'expérience : une matrice intelligente qui attendrait d'être découverte et qui deviendra le dieu Iridiom grâce à la conspiration Babel... Puis il a fallu attendre avant de voir le résultat : le Réseau Divin !

Patrick Bousquet et Christophe Debien

Quelques Bonus Supplémentaires...

Des idées en vrac...

Quelques idées en vrac, plus ou moins bêta-testées avec des rolistes (plus ou moins chevronnés).

Épisode 0 — Un prélude...

Comment amener les personnages à leur première rencontre avec Lord Wayne Prometeus, dans un hôpital, après un accident grave ? L'idée est fournie initialement qu'ils se sont rencontrés à Hawaï suite à divers incidents, mais que s'est-il *réellement* passé pour cette étape importante de la conspiration Babel ? Comment Lord Wayne Prometeus est-il arrivé dans son fauteil roulant ? Comment Iguane est-il arrivé à son service ?

Autant de questions auquel un «épisode 0» peut répondre... Quelques idées selon l'univers, qui doit être au minimum XXème ou XXIème siècle (niveau technologique, accès à un outil informatique en réseau... ou un équivalent steampunk ou début réseau de télécommunication 1920's pour les investigateurs cultistes!), mais ce n'est qu'un simple avis.

Entre autres idées pour introduire à tout cela :

- Introduire via un «accident», avec un autre début de scénario, mais l'avion des personnages se crashe, leur bateau chavire, leur navette spatiale échoue... Et ils sont récupérés indirectement par Lord Prometeus.
- Les personnages doivent exfiltrer Lord Prometeus d'une Méga-Corporation, d'une station spatiale dont il veut sortir, ou de n'importe où ailleurs (selon votre univers CyberPunk ou Space Opéra FAVORI), et cela ne se passe pas forcément très bien (mais tout le monde finit en «bon état» sauf Wayne).
- Lors d'une enquête sur des «Phénomènes Étranges» (façon *Appel de Cthullu* ou *Delta Green*, les personnages croisent Lord Prometeus, qui enquête sur la même chose. La suite de l'investigation ne se passe pas bien (rencontre avec des cultistes en pleine cérémonie dans un lieu où les personnages et Wayne, voire Iguane, ne sont pas censés se trouver...).

Conversion pour CyberPunk 2020 / CyberPunk Red

Caractéristiques pour CyberPunk 2020 / CyberPunk Red (sur 10-12) : INT, VOL, PRES, EMP, TECH, REF, CHA, COR, DEX, MOUV

Les plus importants pour définir les corps d'emprunt (notamment) sont COR, DEX et MOUV : divisez par 2 les valeurs de CON et DEX (arrondissez à l'entier supérieur) des valeurs pour le *Basics RPG System*, recalculez les PV initiaux à partir de là. Les autres caractéristiques se calculent aussi facilement. Pour le reste (armes, matériel, compétences...) les équivalents peuvent se trouver assez facilement (livre de base).

Idées pour une Saison III...

Faiseurs : Extraterrestres désireux de régénérer leur espèce de façon pacifique, créations de mondes vivants proches du leur : technologie permet de créer des serviteurs (fairies) . Cas de la Terre avec capsule d'iridium, mais accidents (disparition des dinosaures), abandon de la Terre et utilisation d'autres colonies, mais des fairies ont survécus...

Ces derniers tentent de reprendre le contrôle de la Terre (et de son évolution), malgré l'absence de contacts des faiseurs. Les fairies furent comme des dieux pour les humains (et à l'origine de nombreux mythes, qui estimaient avoir atteint leur but. Mais... les hommes établirent des concepts absents de leurs créateurs (les fairies) qui se retrouvèrent désemparés : cibles de l'agressivité des hommes (attentats, perte du pouvoir au profit de certains hommes).

Les fairies ont tentés d'en amadouer certains en leur donnant des pouvoirs (avec les lames d'iridium), et permettant de fairies de diriger les hommes même de façon indirecte au cours de l'histoire (civilisations aztèques et égyptiennes, monde occidental (inquisition et templiers) et même lors de l'établissement de l'homme sur Mars!).

L'un des fairies, Daïron, soucieux de pouvoir détruire les "expériences ratées" et entraîner leur chute, fabriqua la bête, le cube ayant comme propriété de permettre le voyage dans le temps, il peut intervenir après-coup pour réajuster... Mais le cube lui échappe. Le fairie décide de s'incarner en homme, pour retrouver le cube au plus vite, et détruire la civilisation de la fin du vingtième siècle!

Les autres fairies se refusaient à agir après les nombreuses tentatives ratées (égypte, Amérique centrale, le peuple juif, puis le christianisme et l'islam, les dieux nordiques, vaudous...), mais ils possèdent d'autres exemplaires du cube... Leur action est malgré tout très limitée, seul Daïron ayant compris la violence humaine et sachant l'utiliser, et certains d'entre eux sont emprisonnés dans des lieux toujours fréquentés : comme celui que les PJ considèrent comme l'Elu...

Les fairies : créatures essentiellement énergétiques, douées de conscience, mais limités dans leur concepts (ils ont été créés pour servir dans l'objectif des faiseurs, avoir une certaine action réfléchie, et savoir utiliser le cube), capables de s'incarner dans des êtres disposant au moins de leur intelligence (grands félins, chiens, singes ou humains) pour agir de façon "tangibile".

Le cube, infos complémentaires : outil très bien conçu et doté d'une semi-intelligence, équivalent à une IA de cyberpunk avec une puissance de calcul énorme et une possibilité d'action presque autonome, mais son support est volontairement limitée : il lui faut des éléments extérieurs lui permettant de faire plus et doté d'un système nerveux (ou équivalent), au minimum de la taille d'un chat (en dessous, le cerveau est trop petit pour être efficace)...

Iridium : le dieu, utilisé par le Fléau, est lié à la Terre (qu'il connaît et à laquelle il est lié par l'absorption d'un fairie et d'êtres humains) est un artefact résultant du "dépeçage" d'un cube d'iridium par les services secrets américains... qui l'ont récupéré!

Saison 3 :

Après les exploits des PJ :

- Dairons, toujours incarné en Boucher, s'aperçoit que les PJ ne sont pas des humains de la pire espèce, mais qu'ils peuvent lui permettre d'agir, surtout que le cube les a sélectionnés... Mais il se maintient pour agir.
- Iridium est sur le territoire des États-Unis, mais où ? Dans une base de la CIA, cachée sur Manhattan (cœur de New York) à proximité des Nations-Unies. Les américains veulent l'utiliser pour contrôler le monde... grâce à ses conseils divins.
- Les PJ, liés à Iridium par le cube, deviennent un croisement entre fairies et humains (ils ont les pouvoirs des fairies avec les possibilités humaines de réflexion et d'initiative) avec des pouvoirs en plus résultant de ce croisement : "la Force est avec eux" (des pouvoirs "psy" dont ils n'ont pas encore conscience) et quasi immortel : les corps qu'ils occupent se régénèrent (contrairement au Boucher/Dairons)...

Épisodes 19 à 21 :

11 septembre 2001 : attentats du World Trade Center, le Boucher a manipulé "gentiment" le réseau Al-Qaïda pour le faire agir (il a eu plus d'un an et demi depuis l'échec de décembre 1999) et force la CIA à bouger).

Dairons prend contact avec les PJ, pour cela, il crée "l'agence 77" en mémoire de Sanctom et de Lord Wayne, grâce à Iguane et Time Bandit (via des fonds privés qu'il a récupéré "gracieusement" auprès de réseaux divers et variés : Al-Qaïda, Raël,...).

But de l'agence, faire Sanctom en mieux, recenser les "phénomènes paranormaux"... et récupérer Iridium.

Pour convaincre les PJ : il les emmène voir le spectacle de Sodome et Gomorrhe et expliquer le rôle de fairies (et leur travail pour les faiseurs, malgré la perte de contact). Lors du retour, le cube ne réagit pas normalement, ils reviennent correctement... mais les Faiseurs les attendent... prise de contact, débriefing, les Faiseurs acceptent la Terre et les humains, mais veulent transformer Iridium en quelque chose de plus bienveillant et qui puisse les aider à retenter l'expérience.

Mais Iridium a disparu... Et les Faiseurs, bien qu'ayant construit les cubes, ne savent pas comment construire quelque chose d'analogue à Iridium et désirent récupérer le maximum d'information : les PJ, et "l'agence 77" vont les aider... Dairons/Boucher est exclu des fairies par les Faiseurs (selon la position des PJ à son égard, on peut modifier la suite, voir indications plus loin...).

[intermède possible : la durée entre ces deux épisodes peut être longue]

Les PJ sont recontacté par la Kobayashi Corp, rencontrée dans la saison 1, qui désire lancer un nouveau système informatique, le PDG (qui se souviens bien d'eux) a tenu à les voir car son système simule le monde réel, permet un nouveau type de jeux vidéos (Myst ou Counter-Strike comme si vous y étiez !), mais les intelligences artificielles qui s'y trouvent sont aussi révolutionnaires...

Kobayashi Corp veut utiliser les PJ comme cobayes comme pour ses voitures dans la saison 1, le seul problème que même les PJ ignorent, c'est qu'Iridium est lié aux PJ et va infiltrer le système...

Les PJ vont s'amuser, puis Iridium va infiltrer tous les systèmes informatiques, et chercher à asservir l'humanité...

Bilan : entre Terminator/Zion pour les humains rebelles qui cherchent à organiser la résistance et Matrix (monde virtuel) pour les humains asservis...

Bien sûr : les Faiseurs sont de la partie et vont permettre à une partie de l'humanité d'émigrer sur Mars, hors de portée d'Iridium : ils tiennent quand même à sauvegarder ce qui va les régénérer (leurs expériences sont en cours pour utiliser les humains...)

Épisodes 22 à 24 (saison 3 deuxième partie)

Objectif : détruire ce qui permet à Iridium d'avoir le contrôle de l'humanité : les réseaux informatiques. après quelques missions de résistance sur Terre dans le monde réel.

- si les PJ sont avec Dairons/Boucher : créer "Zion" pour sortir les humains du système et les accueillir, organiser la résistance),
- si ils sont avec les Faiseurs : ils participent à l'installation de colonies martiennes, et aussi organiser une résistance.

Dans tous les cas, les fairies gardent le contact avec les PJ : ils sentent que ceux-ci sont "liés" au cube et à Iridium. Les fairies proposent de revenir dans le temps (comme ils ont l'habitude dans ces cas-là) et détruire la source du problème : empêcher ou détruire ce qui a permis la création des réseaux informatiques, mais plutôt que d'empêcher l'existence de l'électricité et de l'ordinateur : ils proposent d'empêcher l'existence des USA "modernes"...

Western : guerre de Sécession, bataille de Gettysburg... les PJ vont jouer avec l'histoire : faire gagner le sud confédéré (esclavagiste, trouvant un usage limité aux machines, mais utiles pour la comptabilité/gestion), l'Angleterre et la France peuvent chercher à reconquérir leur ex-colonies...

Si les PJ ont d'autres idées, libre à eux : faire perdre la seconde guerre mondiale aux Alliés (en tuant Roosevelt, Staline, De Gaulle, ou n'importe qui a de l'importance dans la guerre ou dans les dix années qui suivent ou qui précèdent)... ou encore trouver une autre source de financement à Napoléon que la vente de la Louisiane... à eux de voir !

Retour sur Mars/Zion : Sachant que Iridium a détecté leurs modification ponctuelle du passé, il a modifié le cours du temps de façon à obtenir des conditions analogues à celles qui ont permis sa création (pour qu'il continue d'exister) : le résultat est qu'à leur retour, les PJ se retrouvent dans les même conditions (à quelques détails près) : l'histoire a changée, mais pas tant que ça !

Lors de leurs recherches pour croiser leur espèce et l'espèce humaine, les Faiseurs ont trouvé ce qui fait Iridium et ont réussi à créer un artefact similaire à Iridium : aux PJ d'imaginer ce que l'on peut en faire...

Sinon les fairies ont une idée : intégrer "Iridium 2" à Zion. Si les PJ sont avec Dairons, ils "récupèrent" l'équipe chargée d'intégrer "Iridium 2" (équipe pouvant comporter des fairies), libre à eux de faire ce qu'ils en veulent (le détruire, le modifier...).

Dans tous les cas, ils dirigent la résistance (du moins dans la partie sur laquelle ils se trouvent) et doivent l'organiser. Lutte entre les deux mouvements de résistance, chaque parti est pris dans un étau entre les deux autres...

Épisodes 25 à 28 (saison 3 troisième partie)

La rose blanche : accords entre résistants ? Lors d'une mission, les PJ apprennent la disparition du Boucher/Dairons (date de péremption oblige, ou autre raison), les Faiseurs décident de prendre contact avec Zion, étant pacifistes par nature, ils n'ont aucun plan de bataille (et aucune expérience là-dessus), ils ne peuvent compter que sur les humains pour faire d'Iridium un "dieu bienveillant".

Lors de sa "décomposition", Dairons a été capturé par Iridium. Par bonheur, ou malheur, Dairons avait fait une copie modifiée de "Iridium 2" : Iridium est "contaminé" (ou bugé comme vous voulez) mais continue de fonctionner de façon parfois erratique : des "mondes magiques" (vous voyez Shrek, bon bah quelque chose comme ça ! et ce que vous voulez de votre cru... tous les mondes de JdR feront l'affaire, même Vampire, ou Star Wars... Iridium gère !) apparaît en bordure du "monde virtuel" (genre "matrix" ou Retrofutur) qu'entretient Iridium sur Terre pour les humains qu'il tient "prisonniers".

Aux PJ de le découvrir, et d'imaginer ce qu'il faut faire pour contrer Iridium : entrer dans la "matrice", ou imposer leur version de "Iridium 2" (sachant qu'il se défend dans le monde réel avec les armes à sa disposition : l'arsenal de ses conquêtes terrestres).

Bienvenue dans la matrice : les PJ trouveront forcément un moyen d'accéder à Iridium, celui-ci est le plus facile ! Surtout avec l'aide des fairies (Les Faiseurs répugnent à agir, les fairies ont finis par s'adapter...). Les PJ se connectent et... surprise ! ils sont dans une interface que chacun voit différemment (cyberpunk, rezo cyber, monde antique, monde médiéval japonais, ville de Los Angeles ou Paris...) : à eux de gérer comment ils se débrouillent ou imposent une projection commune...

Il leur reste à trouver Iridium dans ce "fatra", sachant qu'il est perturbé par "Iridium 2 (copie Dairons)", qu'ils ont peut-être leur "Iridium 2", prêt à être utilisé... Dès leur connection, Iridium les a "sentis" sans pour autant savoir où ils sont dans l'ensemble du "virtuel". Petit détail : ni les fairies ni les Faiseurs ne peuvent les accompagner (c'est lié à leur pacifisme, leur système nerveux et leur représentation du monde). Mais la présence des PJ suffit à perturber l'ensemble de la "matrice", à cause de leur "liaison" avec Iridium via le cube).

Les habitants de la "matrice" sont : humains (ceux fait prisonniers), des "agents" (contrôlés par Iridium, ce sont les éléments humains manquants, Iridium s'en charge grâce aux informations qu'il possède et qu'il a ingéré grâce aux humains et aux fairies), les "créatures fantastiques" (qui ne sont pas dans la matrice principale, mais dans les "mondes magiques" : ils sont liés à "Iridium 2 - Dairons" et à l'imagination de ceux présents dans la "matrice").

Le passage de la "matrice" aux "mondes magiques" est liée à la volonté des humains (Iridium ne peut pas même via ses "agents", mais Iridium 2 - Dairons" peut le faire), les PJ sont dans un monde à eux... Ils peuvent imaginer un monde permettant de contrôler les connexions, les satellites... ou Iridium !

Final : tout dépend (plus ou moins) de ce que les PJ ont fait : mais Iridium reste toujours en état de marche... Quant aux humains fait prisonnier par Iridium, les Faiseurs conseillent de les laisser dans la "matrice" (contrôlée par Iridium ou Iridium 2).