

# LE RÉSEAU DIVIN

---

SAISON 1

« Et tombent les anges en feu »

— Apocalypse

## PROLOGUE

*[BO de Strange Days ou musique techno]*

Paris, 21 novembre 2012, 22h00 : T-R-I-A-L ! The RIde 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 médias internationaux retransmettent le plus fabuleux congrès scientifique/new age/pop art de tous les temps, TRIAL, dans les derniers étages de la tour.

En bas, les défavorisés manifestent. En haut, les 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, ca-

talisée 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 2012 où les PJ ont reçu une lettre de leur ami et une invitation pour les congrès The RIde 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

# NEWS.NET

## TRIAL IN PARIS

Venez participer au plus extraordinaire congrès scientifique et artistique de tous les temps : Third Millenium TRIAL, 21 novembre 2012, tour Monpartnasse, Paris, France. Réalités virtuelles, sculptures génétiques, drogues en hyperconscience... TRIAL : The Rlde of a lifetime ! Invitations et cartes d'accréditation : <http://www.trial.org/>

## EMEUTES À LONDRES

Nouvelles émeutes dans les Docklands, à Londres. 19 morts, 53 blessés. Dans un contexte de recession 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 THE BEAST

Le groupe Apocalypse Children est premier au Top of Music avec son nouveau tube de techno-metal, prophétisant la fin du monde. 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 du 21 décembre 2012. Ainsi, grâce au décalage horaire, il va pouvoir assister à la fin du monde peu importe où elle se trouve.

## CINÉMA

Sortie mondiale très attendue cette semaine de Terminator V : End of the World, le premier film en synthèse virtuelle 3D immersive.

## ALERTE À L'EST

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

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 sourit de toutes ses dents. Quand soudain...

[Thème du Boucher : BO de Predator II]

Un étrange clochard se fraye un chemin jusqu'au PJs. 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 subissent 2d6 points de dégâts 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 PJs 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 affronté 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

## LE BOUCHER

**Allure** 6

**Charisme** -2 — visage décharné, effrayant

### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d12	d8	d12

**Compétences** : Combat d8, Conduite d8, Discrétion d10, Pilotage d8, Magie d8, Tir d10

### Défense

Parade	Résistance
7 (1 – Blocage)	9 (1 – Colosse)

**Blocage** – Parade + 1

**Colosse** – Résistance + 1

**Nerfs d'acier** – Ignore 1 point de malus lié aux blessures.

### Arcane – magie

Compétence	Essence
d8	20

**Choc** 2-4PP Inst. 12/24/48

Regard terrifiant – Secoue des cibles dans une zone

**Rapidité** 4PP 3 (2/rd) T

Peut faire une action supplémentaire par round. Défausse les cartes d'initiative inférieur à 8 en cas de Relance.

**Télékinésie** 5PP 3 (1/rd) Int

Déplace des objets ou des créature à distance

### Attaque

**Ambidextre** – Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.

**Combat à deux armes** – Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples.

Hachoir	Combat	Dégâts
	d8	d12+d6

Uzi	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 3, PA1, Auto	d10	2d6

Canon scié	Tir	Dégâts
5/10/20, CdT 1-2	d10	1-3d6

### Équipement

Uzi, Canon scié, Hachoir.

époque troublée. Les terroristes, des fanatiques moyen-orientaux, ont tous été abattus. Pas un mot sur le Boucher, oublié dans la confusion. Les PJs 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).

### LE GLOCHARD

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, soit deux heures avant de parler aux PJs ! Personne ne s'intéresse à cette bizarrerie, attribuée à une erreur technique.

### LE BOUCHER

Esquissez son portrait en fonction des recherches des PJs : 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 Cannibale 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 bel et bien vrai...



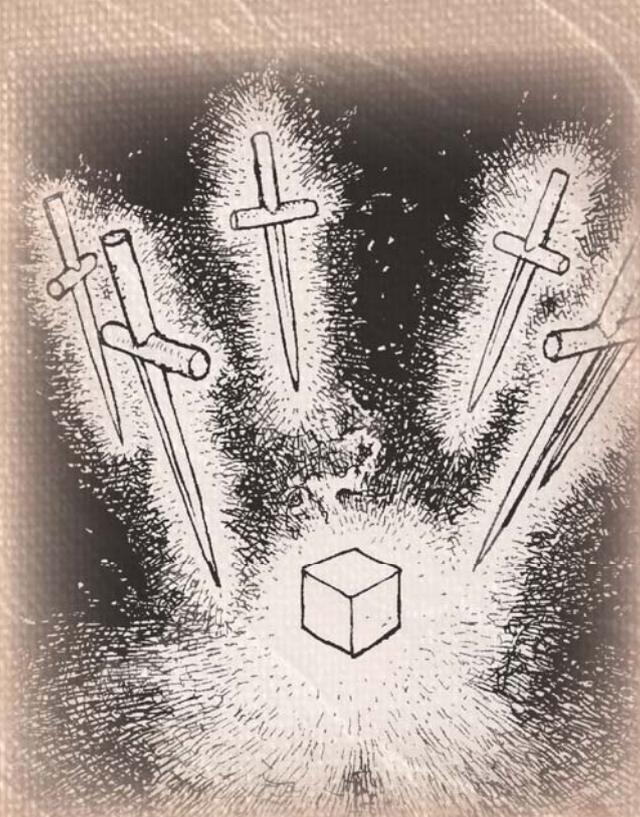
**LE CUBE**

Il est en Iridium pur. Lisse et homogène, il mesure exactement 6,66cm d'arête. Au scanner, on peut observer d'étranges micro-circuits 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 PJs ! Mais ce n'est pas tout. À chaque que les PJs, 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 Recherche à -2) 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.



**LES TERRORISTES**

Allure 6

**Traits**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

**Compétences :** Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

**Défense**

Parade	Résistance
5	5

**Attaque**

Uzi	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 3, PA1, Auto	d6	2d6

Grenade	Lancer	Dégâts
5/10/20, Gabarit Moyen	d6	3d6

**Equipement**

Uzi, 2 grenades.

**LONDRES — NEXT STOP**

Là-dessus, Iguane recontacte les PJs. 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 PJs peuvent donc embarquer pour l'Angleterre où lord Prometeus les attend.

Résumons-nous : des rumeurs d'apocalypse, une attaque terroriste, 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.*

## ÉPIQUE 3

« Le tombeau des héros est le cœur des vivants »

— André Malraux

### GOD SLAYED THE QUEEN

[BO de *The Crow*]

Londres, début décembre 2011. 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 cœur de la végétation abandonnée de Regent's Park.

Lord Wayne attend les PJ sur le perron, rivié 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-bord, 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 XV<sup>ème</sup> siècle. Au cours des



# NEWS.NET

## **MONTPARNASSE EXPLOSE EN PLEIN CIEL**

Spectaculaire attentat à Paris lors du 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 de la présumée apocalypse des mayas.

## **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 l'apocalypse suscite de nombreuses réactions.

## **PSYCHOSES MILLÉNARISTES**

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.

## **EMEUTES AU VATICAN**

Fureur religieuse à Rome, ou de violent affrontements ont opposé les fidèles du pape Ramius Ier aux membres de l'Eglise 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 XVII<sup>ème</sup> siècle (Exposition au London Muséum 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.

années, elle est devenue une formidable base de données. Financée par les États-Unis via l'ONU, Sanctom comprends 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 PJs pénètrent dans une lueur bleuâtre. Une rangée d'écrans s'illumine. «*Voici Socrate, notre méga calculateur, 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 fais des recherches par mots clefs.

## **EPÉES DE L'APOCALYPSE**

Aussi appelées poignards de l'Apocalypse, ces six reliques mythiques auraient servi dans les rites de l'ancienne Égypte. Ils sont mentionnés dans La geste des Croisés.

## **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...*

## MARIE DE FRANCE

Auteur de *La geste des Croisés*, poétesse et cabaliste, elle vécut à la cour d'Angleterre au XII<sup>ème</sup> siècle.

## 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 Circus, 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-bord, 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 coeur 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, cisailant l'imprudent en un éclair (Combat d10 – Dégâts d12+d8).

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 (Jet de Vigueur ou gain d'un point de fatigue chaque 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.

## LES RIPPERS

**Allure** 6

### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

**Compétences** : Combat d8, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

### Défense

Parade	Résistance
5	5

### Attaque

Lame courte	Combat	Dégâts
épée courte, machette...	d8	2d6

Morsure	Combat	Dégâts
Dents aiguisées	d8	d6+d4

### Équipement

Lames rouillées mais affûtées.

## LE RESEAU 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 quadrillage 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,...*»

# ÉPIQUE 3

« 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 contemplant la grande pyramide de Kheops 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 (si le suspense vous ronge, écrivez-nous, voir l'aide de jeu).

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 Intellect, son Ame et ses compétences, mais il prend la Force, la Vigueur, l'Agilité, et certaines caractéristiques physiques 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 inflige une blessure et réduit le dé de Vigueur de 1 (définitif !). 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).

## LES CROCODILES

**Allure 3**

**Aquatique** – Allure 5

### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d10	d4(A)	d10

**Compétences** : Combat d8, Natation d8

### Défense

Parade	Résistance
6	9 (Armure – +2)

**Armure +2** – Peau écailleuse

### Attaque

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d10+d6

**Tournoyer** – les crocodiles sont connus pour saisir leurs proies dans l'étau de leur gueule et tourner plusieurs fois sur eux-mêmes, leur victime pantelante dans la gueule. Si l'un de ces gros reptiles touche avec une Relance, il fait 2d4 de dégâts à sa proie en plus de ceux causés par les dégâts normaux.

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.

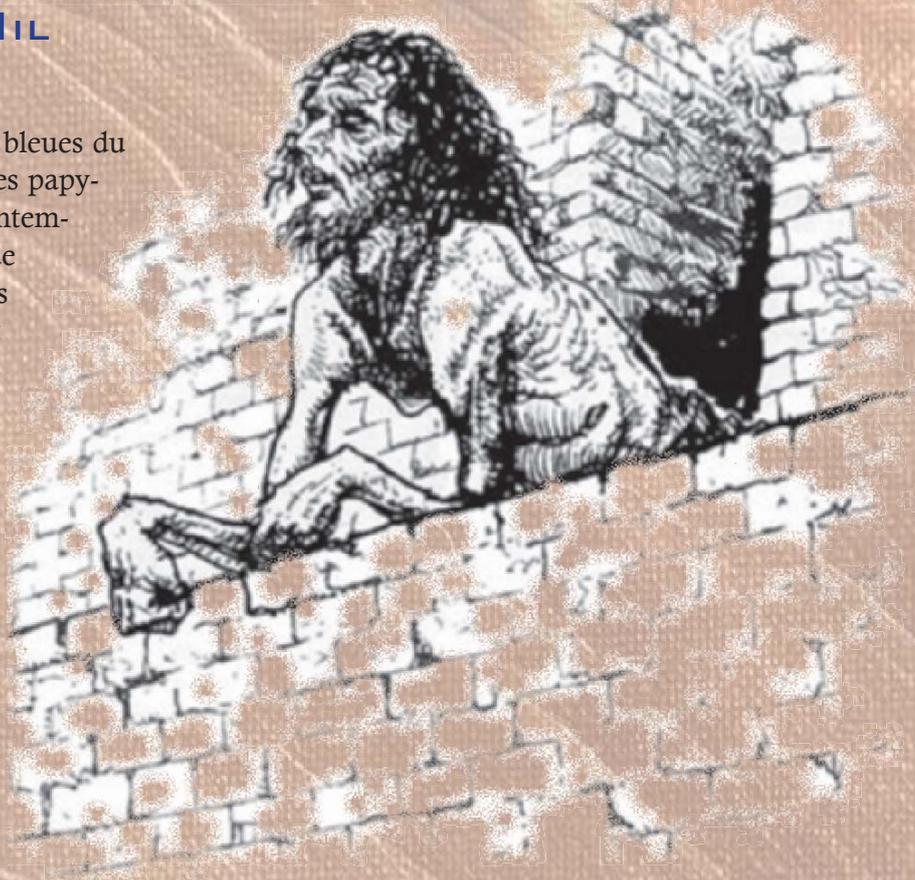
### LE SPHINX.

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.

## 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



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 (Jet de Vigueur ou gain d’un point de fatigue chaque round).

LE QUARTIER DU HAUT TEMPLE

Ici vivent les plus grands mages et maîtres d’armes. Tout PJ étudiant leur savoir oublie acquiert d’importantes connaissances (gain d’un dé en occultisme ou combat). 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, Kheops, 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

LES SOLDATS EGYPTIENS

Allure 6

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Combat d6, Lancer d6, Perception d6

Défense

Parade	Résistance
5	5

Attaque

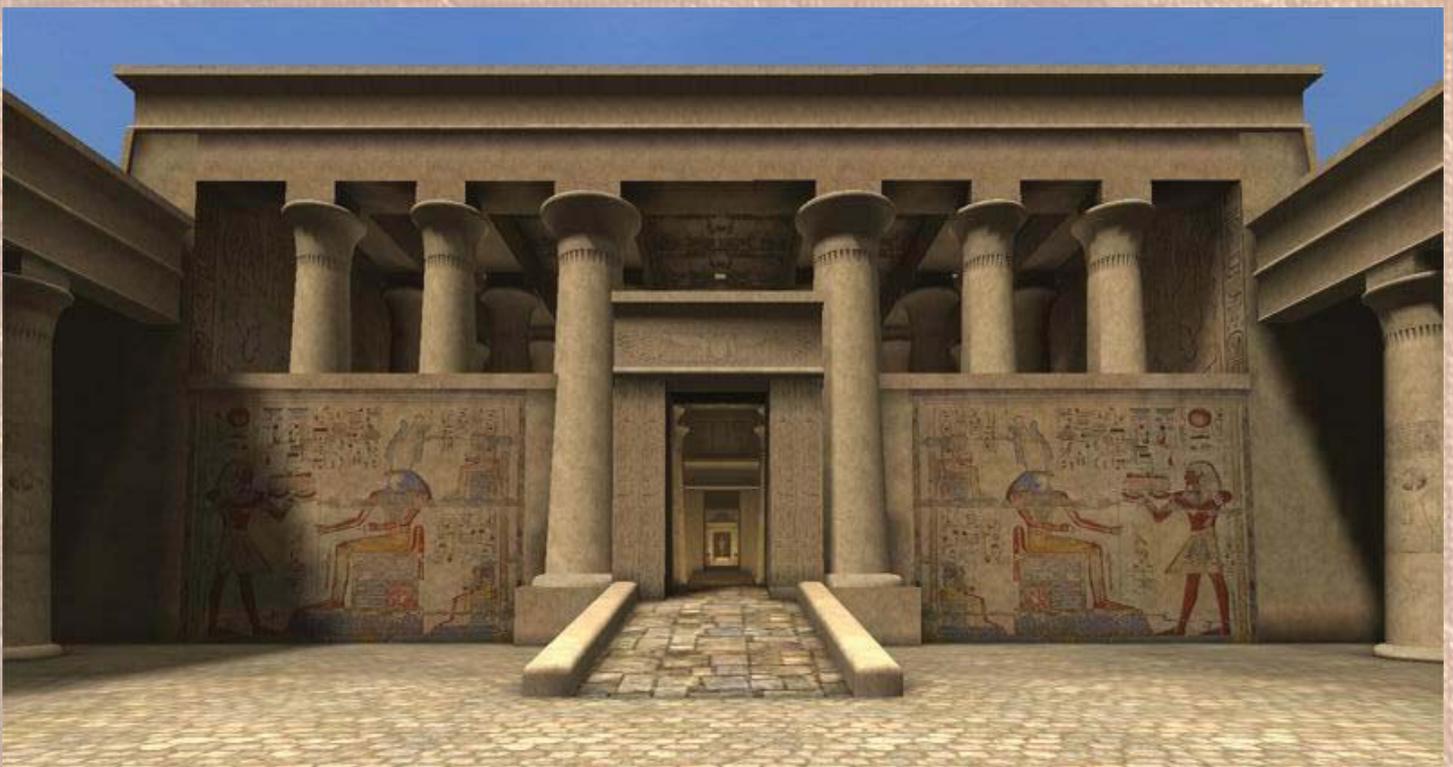
Glaive	Combat	Dégâts
	d6	2d6

Équipement

Glaive

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’invoca-





formes et suintant jaillissent, déchiquettent les prêtres en transe : la Bête arrive ! Sidéré, le pharaon Kheops 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 (Combat d6, dégâts d12+2) pour s'emparer du Poignard. Il permet d'activer le Cube, comme la fois précédente.

tion (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 empoisonnés. Devant l'autel, Kheops, 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 peinte 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 in-

## EPILOQUE

*[Thème du Réseau Divin : BO de Total Recall]*

Kheops anéanti, sa pyramide restera vide, et Khephren, 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. «Oh, Omin... 2, 1, 0 secondes. Nexus 1 : Compte à rebours terminé. Saut enclenché». Et ils plongent dans le maelström, droit vers la prochaine étape du Réseau Divin.



## ÉPISE 4

« Il est l'heure de l'essaim des rêves malfaisants »

— Charles Baudelaire

### ÉPISE PRÉCÉDENTS

Décembre 2012. 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 ?

### LES GRIFFES DE LA NUIT

Londres, 7 décembre 2012. 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]



## LA CLOCHARDE

Allure 6

### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Combat d6, Perception d6

### Défense

Parade	Résistance
5	7 (+2 – Mort-vivant)

**Mort-vivant** – Résistance +2. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaque ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Flèches, balles et autre attaques perforantes font la moitié des dégâts.

### Attaque

Scalpels	Combat	Dégâts
	d6	d6+d4

### Equipement

scalpels.

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 minutes). Le Boucher disparaît alors dans la nuit, dans un dernier carnage. Fondu au noir.

## ELECTROCHOC

- **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 ord 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>, l'adresse d'un serveur sur le net. En dessous, la mention : « *Decius Caius Lubricius* ».

- **<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

**Note de l'adaptateur :** le coup de la carte de tarot contenant l'adresse d'un site avec le mot de passe associé (surtout pour trois malheureuses lettres) est une ficelle un peu trop grosse à mon goût. Je l'ai laissé pour conserver le texte d'origine, mais en ce qui me concerne, j'aurais plutôt fait en sorte que le Boucher fasse pirater (via ses contacts) les comptes de certains des PJs (sans forcément de succès d'ailleurs). Par la suite, Morgane ou peut-être Maestro devrait s'en rendre compte, et ainsi remonter la trace jusqu'au compte du Boucher, et obtenir l'information comme quoi il est en contact avec Gisaï Khan.

# NEWS.NET

## GLOBAL WARNING

Dans tous les pays, les services publics, la police, l'armée et les hôpitaux sont sur le pied de guerre à l'approche du 21 décembre. 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 21 décembre 2012. Coïncidence astronomique ou «signe divin»? Le débat fait rage sur les principaux réseaux sociaux.

## RÉVISION HISTORIQUE

Surprise de taille pour les experts chargés d'identifier le squelette découvert à la barre du Queen Elisabeth, le galion retrouvé le 02/12/2012 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

La publicité passe un cap : un vaisseau spatial baptisé Millennium 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.

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 Pandémonium, 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 (Petit gabarit – dégâts 2d6) !

- **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.

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 Pandémonium 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 Pandémonium, 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 Pandémonium 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-hotel 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



## GISAÏ KHAN

**Allure** 6

**Charisme** +2 – charismatique

### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12+1	d8	d12

**Compétences** : Combat d8, Intimidation d8

### Défense

Parade	Résistance
6	10 (+2 – armure)

**Armure** +2 – Parade + 1

### Attaque

**Arts martiaux** – For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé

Arts martiaux	Combat	Dégâts
	d8	d12+d4+1

Tronçonneuse	Combat	Dégâts
	d8	d12+2d6+1

### Equipement

Tronçonneuse.

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 !