



LE RÉSEAU DIVIN

ÉPISODES 4-6





ÉPISODE 4

*« IL EST L'HEURE DE L'ESSAIM DES RÊVES MALFAISANTS. »
— CHARLES BAUDELAIRE*

ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Décembre 1999. 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 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. Zzzrrtt... 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 racroche. Les PJ sont en pyjama, mais le Cube et les deux Poignards sont là.

LA CLOCHARDE

Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d8	Int d4	Vig d6
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Perception d6.

PARADE 5	RÉSISTANCE 7
--------------------	------------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Mort-vivant** : Résistance +2. Annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

ACTIONS

✂ **Scalpel** : Combat d6, d8+d4.

ÉQUIPEMENT

Scalpels.

♪ **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, bâtards 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.

ÉLECTROCHOC

Sainte-Katharine Hospital. Les PJ sont en état de choc, le cerveau en avance rapide. Des images 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>, 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

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 Gisai Khan.

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 Gisai 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 Gisai 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 a été dressé 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 I^{er}, extrémiste ayant fermé l'accès au 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,

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 1999. 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 02/12/1999 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 *Millenium* est parti de Cap Canaveral. Sponsorisé par un géant de la boisson gazeuse, l'appareil, rouge et blanc, emporte à son bord cinq astronautes, qui planteront sur la Lune un drapeau symbole de l'union des peuples du monde.

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.



BLUE STEEL

Autour de la piste, le chœur d'une église démente, avec statues taggées et pentacles lasers. Au fond une rangée de machines clinquantes, 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.





GISAÏ KHAN

 GISAÏ KHAN

(♡♡♡)

Allure : 8 (d8).

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

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d10, Occultisme d6, Perception d8, Persuasion d8^R.

PARADE
7

RÉSISTANCE
9

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Blocage** : bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.
- * **Costaud** : Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Nerfs d'acier trempé** : ignore -2 de Blessure.
- * **Sang-froid** : pioche 2 cartes d'action en plus et en choisit une.
- * **Taille 1**. Costaud inclus.

ACTIONS

- ✂ **Arts martiaux (pieds)** : Combat d10+1, d12+d4+1.
- ✂ **Griffes** : Combat d10, d12+d6+1.
- ✂ **Tronçonneuse** : Combat d10, 2d6+4. Porteur blessé en cas d'Échec critique

ÉQUIPEMENT

Tronçonneuse.

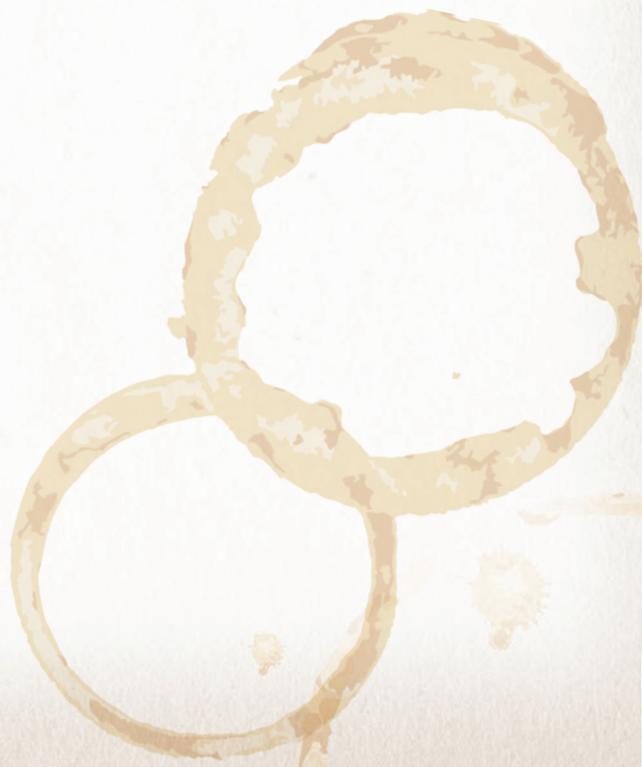
Si les PJ s'illustrent par leurs talents de séducteurs, leur résistance aux substances illicites ou leurs exploits au jeu (de nombreux paris sont organisés autour de machines de foires), ils attirent l'attention d'un groupe «d'allumés» mondains. Une fois admis, ils apprennent que le Boucher a rencontré 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 croit 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'une 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 5

*« LA MORT ATTRAPE D'ABORD CEUX QUI COURSENT. »
— JEAN GIONO*

LA SAISON DES NEIGES SANGLANTES

Tokyo, 10 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 la 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...

Retrouver le 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 jamais 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 CYBERNETIQUE

Symbole du paradoxe asiatique, le building est enchâssé au cœur 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'interrompteur caché 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.

NEWS.NET

- **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://www.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 ?

MAXIMUM OVERDRIVE

L'aube ensanglantée se lève sur le mont Fuji. Sur une route isolée, trois véhicules aux courbes futuristes : une moto et une voiture « cybercablées », plus un énorme camion qui sert de QG technique, où s'installe Kobayashi. Les PJ qui ne pilotent pas peuvent faire partie de l'escorte (un hélico 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 100 km. Les pilotes, en communion avec leur véhicule (Conduite +4), 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

TUEURS JAPONAIS

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Conduite d6, Culture générale d4, Perception d6, Tir d6.

PARADE	RÉSISTANCE
6	5

ACTIONS

✂ **Arts martiaux :** Combat d8+1, d6+d4.

☒ **Magnum .44 :** Tir d6, 2d6+1 PA 2.

ÉQUIPEMENT

Magnum .44.

eux les immunise désormais au regard terrifiant du Boucher.

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 par le Cube. Des lettres s'affichent

— *Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers Nexus 1, procédure engagée...*

Voyage. Longs tourbillons. Voyage encore. Puis l'arrivée, comme un coup de poing. Vous entrez chacun par effraction dans... un autre corps. Silence.

— *Procédure terminée. Nexus 1 : Caraïbes. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57...*





ÉPISODE 6

« 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. 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. « Ventre dieu ! 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 leurs 50 corsaires, couler les Espagnols...

Gérez cette scène comme un Combat de masse (voir *Savage Worlds* p.113) :

PIRATES ET SOLDATS ESPAGNOLS

Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d6	Int d4	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Navigation d4, Perception d6, Tir d6.

PARADE 5	RÉSISTANCE 5
-------------	-----------------

ACTIONS

- ✂ **Épée courte ou sabre :** Combat d6, 2d6.
- ☒ **Fusil un coup :** Tir d6, 2d8 AP2, chargement 3.

ÉQUIPEMENT

Épée courte ou sabre, fusil un coup.

FORCES PIRATES

- Capitaine Morgan, Joker, Stratégie d6 ;
- 10 marqueurs de départ ;
- Moral +2 (acculés).

FORCES ESPAGNOLES

- Capitaine Garcia, Extra, Stratégie d8 ;
- 8 marqueurs de départ ;
- Moral +2 (acculés).

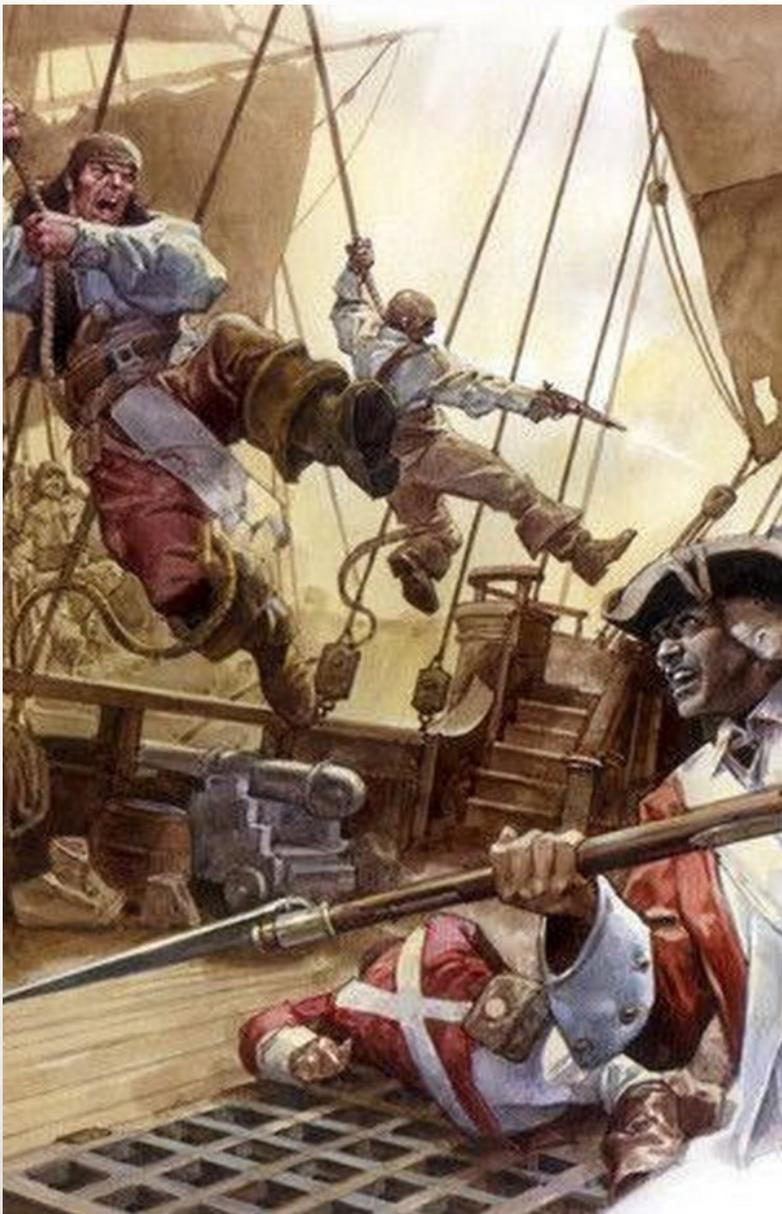
Quoi qu'il arrive, la fureur des corsaires a raison des Espagnols. Si les PJ ont été brillants, l'équipage ne perd que 8 hommes et le capitaine est porté en triomphe. S'ils ont mal dirigé les actions, les survivants sont exsangues (20 morts).

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 XVIII^{ème} 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*, Borgo le Bossu, l'aide du cuisinier. Simple d'esprit en apparence, espion génial en réalité, il communique avec l'ennemi par pigeons 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 (*guérison*) et invoquer les esprits animaux (*convocation d'alliés*). Un PJ peut être initié. S'il passe 3d6 heures avec lui et réussit un jet de d'Âme, 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, les 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 couvert de wangs (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. À 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 écailleuse, 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 dans 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 (Athlétisme -2, dégâts 3d6). S'il honore le dieu en se couvrant le visage d'un linge humide (un filtre !), son jet d'Athlétisme se fait à +2.

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 (-2 minutes), 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 !

HOMME-JAGUAR

Allure : 8 (d8).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d8, Intimidation d6, Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
6	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Invulnérabilité :** les armes qui ne sont pas faites en argent ne peuvent que Secouer les hommes-jaguar, et non les blesser.
- * **Point faible (argent) :** les hommes-jaguar subissent les dégâts normaux lorsqu'ils sont infligés par des armes en argent.

ACTIONS

- ✂ **Griffe ou morsure :** Combat d8, d8+d6.

ÉPILOGUE

♪ **Thème du Réseau Divin : BO de Total Recall.**

Les PJ ont trouvé 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 XX^e 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...

