SAVAGE WORLDS

FAN PRODUCT

LE RÉSEAU DIVIN

ÉPISODES 7-9

ÉPISODE 7

« 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 héros. Cliczzzz... Image sur un vidéophone portable : Lord Wayne Prometeus. Un peu déconfit, il leur explique qu'ils ont été réquisitionnés par des agents pendant leur coma (consécutif à l'Épisode 6). Bouffée de cigarillo, un militaire prend la parole...

— Ce matin à 9 heure, des terroristes se sont emparés du Bœing 747 Tokyo/New York. Pas de passagers, mais 15 membres d'équipage 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 comprends 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 !

SISTER DEATH (9) (♡)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4	d8

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

Parade	Résistance
6	8 (2*)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✷ ***Robuste :*** pas de Blessure si Secoué deux fois.

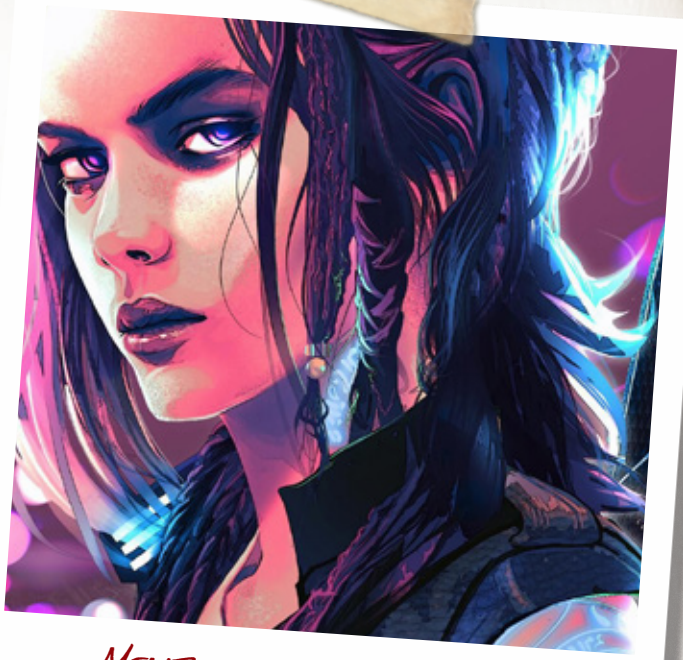
ACTIONS

Griffes : Combat d8, d8+d4.

Pistolet : Tir d8, 12/24/48, 2d6 PA 2.

ÉQUIPEMENT

Veste en kevlar (torse, dégâts balistiques -4), griffes, pistolets lourds.



Membre des Sister Death

♫ ***BO de Predator II***

Dans l'avion, les lumières sont éteintes, des pentacles ont été bombés sur les murs et des cadavres étripés jonchent le couloir. C'est l'œuvre des Sister Death, un gang de tueuses hallucinée sous l'emprise du Boucher. En principe, les héros 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. Au groupe 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 aventuriers 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 personnages 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. Évènements 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 News.net 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 le groupe représente 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. L'équipe 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. Commençont 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'œuvre...

La réunion se poursuit par de débats animés sur les moyens de neutraliser divers extremistes. Pendant ce temps, l'agent M. prends les personnages à part et leur confie ses inquiétudes : les évènements récents lui inspirent d'inquiétants parallèles avec l'Apocalypse des Écritures. Pour les héros, 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 recemment, 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, munis d'un dossier confidentiel sur CD-Rom, aimablement fournis par l'agent S.

Randolph H. Drake

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. Caucasien, 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 protèse cybernétique : un masque metallique sculpté, orné d'un œil 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. A investi dans les technologies médicales et génétiques les plus sophistiquées pour prolonger la vie. S'interesse 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 agents en herbe 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.

NEWS.NET

- **J-7 AVANT L'AN 2000 :** les célébrations s'enchaînent 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.com.
- **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 réseaux, 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'US FrontLine. 15 à 20 morts. Enquête en cours. Un lien avec l'affaire Kobayashi est évoquée.
- **SANTA CLAUS ONLINE :** 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 mondiales, 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 !

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 blindé 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 entièrements 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 cœur du stade, par laquelle se fait l'approvisionnemnt 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

MILICIEN

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4	d8

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

Parade	Résistance
6	8 (2*)

ACTIONS

- ***Couteau :*** Combat d8, d8+d4.
- ***Uzi :*** Tir d8, 12/24/48, CdT3, 2d6 PA 1.
  - ***Rock'n roll! :*** sans bouger, ignore -2 de Recul (arme à CdT 2 ou plus).
- ***Grenade :*** Athlétisme d8, 3d6.

ÉQUIPEMENT

Veste en kevlar (torse, dégâts balistiques -4), couteau, Uzi, grenades.

CHIEN D'ATTAQUE / LOUP

Allure : 8 (d10).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6 (A)	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d8, Perception d10 + 2.
Atout : Vigilant.

Parade	Résistance
5	4

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ***Rapide :*** dé de course d10.
- ***Taille -1.*** Une telle créature arrive à la hanche d'un homme et pèse une trentaine de kilos.

ACTIONS

- ***Morsure :*** Combat d6, d6 + d4.

Wapanka Fenrill

WAPANKA FENRILL ♡♡♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d12	d6	d8

Compétences : Athlétisme d10, Combat d10, Culture générale d6, Intimidation d8, Perception d8+2, Survie d8, Tir d8.
Atouts : Arts martiaux, Bagarreur.

Parade	Résistance
7	9 (2*)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ***Robuste :*** pas de Blessure si Secoué deux fois.
- ***Transformation :*** peut prendre la forme d'un loup.

ACTIONS

- ***Griffes :*** Combat d10+1, d12+d8.
- ***Pistolet :*** Tir d8, 12/24/48, 2d6 PA 2.

ÉQUIPEMENT

Veste en kevlar (torse, dégâts balistiques -4), griffes, pistolets lourds.

le stade) est protégé par une dizaine d'hommes. Mais surtout, la moitié du trajet se fait au cœur 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

RANDOLPH H. DRAKE ♡♡♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d8	d10	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d10, Éducation d8, Intimidation d10, Perception d8+2, Persuasion d10[R], Provocation d8[R], Tir d6.

Atouts : Charismatique, Humiliation, Vigilant.

Parade	Résistance
8 (1)	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ ***Agitateur :*** Intimidation ou Provocation sur Gabarit moyen, chaque cible résiste, 1/tour.

✳ ***Blocage :*** bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.

✳ ***Réplique acerbe :*** si Prouesse en résistant à Intimidation ou Provocation, ennemi Distrait.

✳ ***Vif :*** peut défausser une carte d'action de 5 ou moins et repiocher.

RÉACTIONS

✳ ***Contre-attaque :*** si ni Secoué ni Sonné, Attaque gratuite contre ennemi avec Échec de Combat contre lui, max. 1/round.

ACTIONS

Canne-épée : Combat d8, d8+d4.

ÉQUIPEMENT

Canne-épée (For+d4, Parade +1).

SONDRA SANGUINATA ♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d10[(R)], Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d10+2, Intimidation d6, Perception d8, Persuasion d8, Provocation d6, Tir d8.

Atouts : Résilient.

Parade	Résistance
6/7 (-1)	8 (2*)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ ***Acrobate :*** Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).

✳ ***Acrobate de combat :*** Attaque ennemie -1.

✳ ***Assassin :*** dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.

ACTIONS

Dague : Combat d10, d8+d4.

Fouet : Combat d10, d8+d4, Allonge 2, Parade -1. Cible Entravée en cas de Prouesse au lieu du bonus aux dégâts de d6.

✦ ***Frénésie :*** peut ajouter un 2e dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.

Magnum .44 : Tir d8, 2d6+1 PA 2.

ÉQUIPEMENT

Fouet, Dague, Magnum .44, combinaison noire en kevlar (Discrétion +2, Armure +2, dégâts balistiques -4).

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 millairdaire (les tribunes présidentielles), au cœur de sa chambre froide personnelle, où sont entreposées ses œuvres « 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 forte 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 !

Quelle que 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 cœur 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 Technomancy 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***

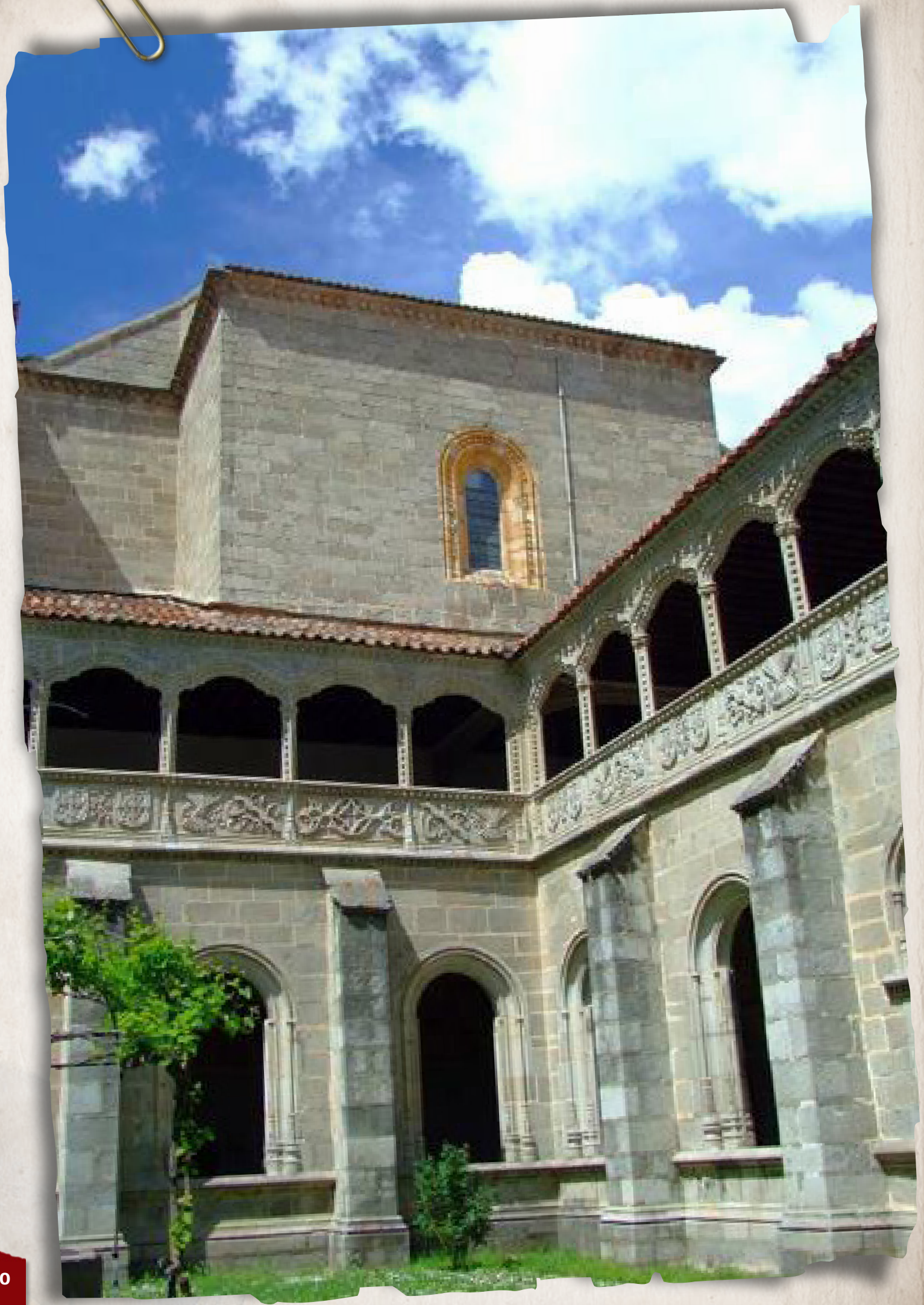
SONDRA SANGUINATA

Contact du Poignard, activation. Balayage lumineux de faisceaux bleutés. Les esprits des PJ sont aspirés par le Cube.

— Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers Nexus 3, procédure engagée...

Voyage. Longs tourbillons. Voyage encore. Silence.

— Procédure terminée. Nexus 3 : Vieille Castille. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57...



ÉPISODE 8

« Celui qui sait vaincra les astres. »
– Manuscrit astrologique médiéval

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 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 poursuite épique sur la route ennneigée. Il faut fuir et éviter les obstacles. Un assassin saute sur le toit du carrosse... Bientôt, le groupe arrive devans une citadelle isolée et leurs poursuivants s'arrêtent. Les PJ viennent de découvrir le monastère fortifié, où ils sont attendus.

ASSASSINS

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8, Équitation d6, Perception d6, Subterfuge d6, Tir d6.

Parade	Résistance
6	7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✷ ***Combatif :*** annuler Secoué ou Sonné +2.

ACTIONS

Sabre : Combat d8, d8+d6.

Arbalète : Tir d6, 10/20/40, 2d6 PA2.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir clouté, sabre, arbalète légère, carquois avec 10 carreaux, cheval.

LE MONASTÈRE SAINT-TOMAS

♫ ***BO du Nom de la rose.***

14 janvier 1498, matin. Un vol de corbeau plane au-dessus des tours lugubres, couvertes de mousses noires. De loin en loin, des cadavres se balencent 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 Saintaté 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 (perte de 1 niveau de Fatigue), 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.

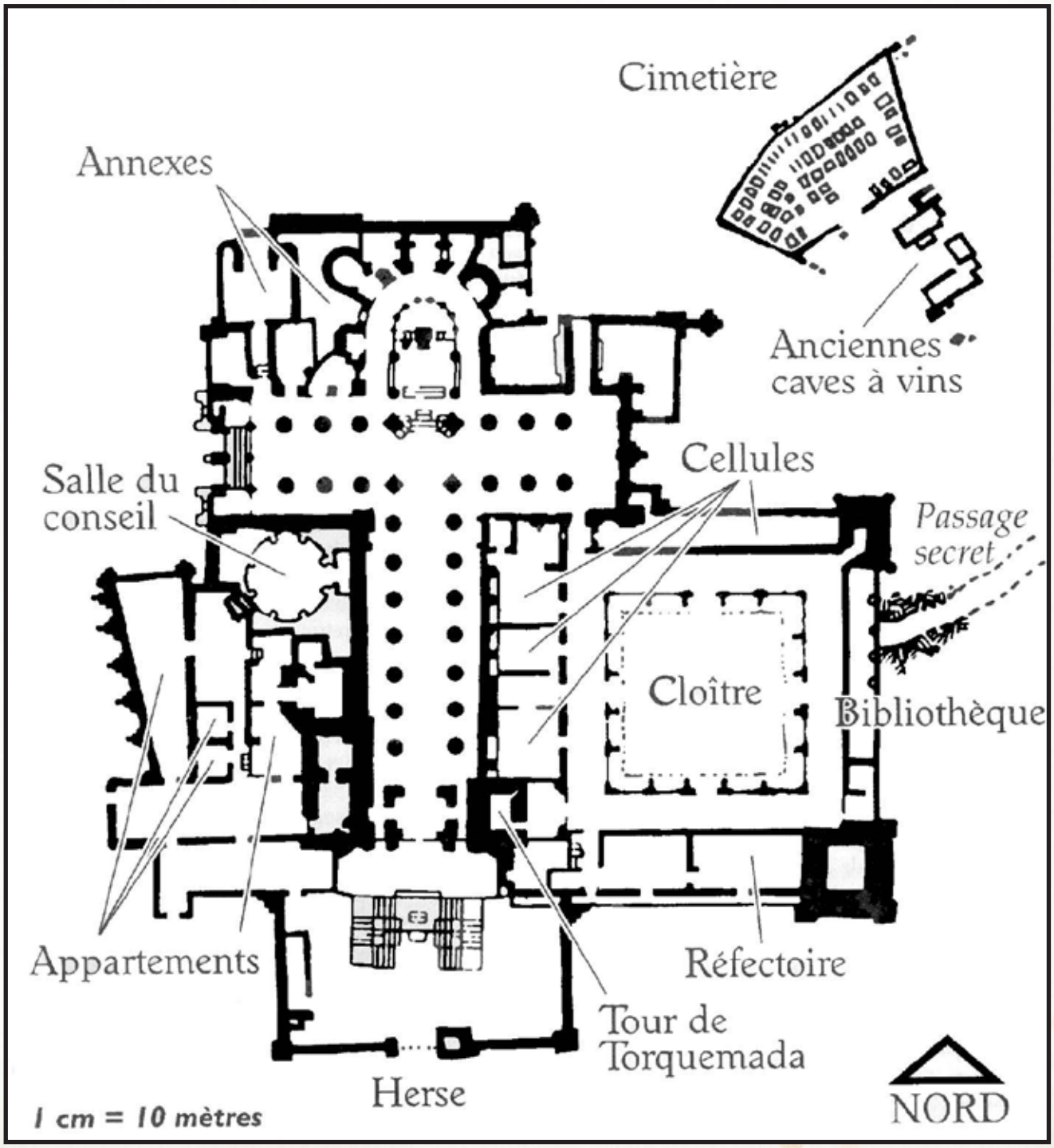
La délégation italienne est menée par le **prince Justinien**. Il ignore le complot, mais n'apprécie guère Torquemada. Il est accompagné par

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 bures 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 bibliohécaire, porte une pierre noir en guise d'œil 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 consdeil, 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 assomé, 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'ŒUVRE 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 ! Tout 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'œuvre 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 voix 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

FRÈRE PÉDRO ♡♡♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d6	d8	d8	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d8, Discrétion d10, Éducation d6, Perception d8, Persuasion d6.

Parade	Résistance
7	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

✷ ***Assassin :*** dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.

✷ ***Ventriloque :*** peut « projeter » sa voix jusqu'à 6 cases.

ACTIONS

Stylet : Combat d10, d8+d4.

ÉQUIPEMENT

Stylet.

TORQUEMADA ♡♡♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d10	d4	d10	d4

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d10, Éducation d10, Intimidation d12, Occultisme d10, Perception d8, Persuasion d12[R], Provocation d10[R].
Atouts : Charismatique, Humiliation.

Parade	Résistance
4	4

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ ***Agitateur :*** Intimidation ou Provocation sur Gabarit moyen, chaque cible résiste, 1/tour.
✳ ***Réplique acerbe :*** si Prouesse en résistant à Intimidation ou Provocation, ennemi Distrait.

RÉACTIONS

✳ ***Fanatiques :*** un fidèle subit l'effet d'une attaque à sa place.

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 Pedro, frère Malakie, la plupart des gardes et certains des PJ). Le crime remonte à une heure au moins (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 œil 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 IMMUNDAE AVIDAE QUE BESTIAE INCIPIT* » (Va-t-en, ici commence le passage de la Bête immonde et avide). De l'autre coté, 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 contrepoid s'active et le mur pivote. Au-delà, un escalier descent à travers des grottes jusqu'aux légendaires archives apocryphes !

DANSE MACABRE

La nuit, le vent se lève et on perçoit parfois une plainte lugubre montant des entrailles de la terre. Pedro continue de 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 cœur 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 consulter les millers de volumes entassés ici, chaque PJ tire l'une des conclusions suivantes :

- La Bête de l'Apocalypse est présente dans presque toutes les religions. Quand une comète annoncera la venue d'un nouveau millénaire, elle naîtra dans la nouvelle Babylone et une autre ère commencera.
- La trace des Poignard 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 millers de victimes et au moins un Poignard. Si la Bête franchit le passage, seul un rituel de fermeture, où les six Poignards sont necessaires, la repoussera.
- L'un des Poignards serait caché 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.

KARL, LE BOURREAU ♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d10	d4	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d8, Perception d4.

Parade	Résistance
6	7 (1)

ACTIONS

⚔ ***Grande hache :*** Combat d8+1, 2d10 PA 2, deux mains.

✦ ***Balayage :*** Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

ÉQUIPEMENT

Tablier de cuir, grande hache.

GARDES DE TORQUEMADA

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4	d8

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

Parade	Résistance
8 (2)	8 [+2] (2)

CAPACITÉS SPÉCIALE

✶ ***Fanatique :*** subit l'effet d'une attaque à la place du maître.

ACTIONS

⚔ ***Épée longue :*** Combat d8, 2d8.

🏹 ***Arbalète :*** Tir d6, 10/20/40, 2d6 PA2.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir bouilli, épée longue, écu, arbalète légère, carquois avec 10 carreaux.

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'œuvres 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, tnarenluv senmo* ». C'est un proverbe latin à propos des heures, « *Omnes vulnerant ultima necat* » (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 impunementl'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. Déclic, 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 escalier 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 detruit, les achives apocryphes disparues, l'histoire remaniée... Puis ils plongent dans le maëlstrom du temps.

LE GOLEM (♡)♡♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+2	d4	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Perception d8.

Parade	Résistance
5	13 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ***Ambidextre :*** ignore -2 de Main non directrice.
- ***Armure +3.*** Peau de pierre.
- ***Créature artificielle :*** +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- ***Faiblesse :*** un parchemin invocatoire est placé dans sa bouche. S'il est retiré (attaque ciblée à -4), le golem se désagrège.
- ***Régénération rapide :*** Guérison naturelle chaque round même Incapacité.
- ***Taille 2.*** Le golem fait environ 2,50 m.

RÉACTIONS

- ***Frappe éclair :*** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

ACTIONS

- ***Épée longue :*** Combat d6, d12+d8+2.
  - ***Combat à deux armes :*** ignore -2 d'actions multiples si 2de attaque de Combat avec autre main.

ÉQUIPEMENT

Deux épées longues.

ÉPISODE 9

« Alors viendra la Bête et tomberont les cieux... »
– Ancien Testament

« ... 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 ensemblent 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'hotel 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 millers de gens necessaires au rituel. Le virus est déjà à l'œuvre : 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

BIKERS ET TUEURS DU BOUCHER

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

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

Parade	Résistance
6	8 (2*)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✷ ***Combatif (drogues) :*** annuler Secoué ou Sonné +2.

✷ ***Robuste (drogues) :*** pas de Blessure si Secoué deux fois.

ACTIONS

Batte de base-ball : Combat d8, d8+d6.

Couteau : Combat d8, d8+d4.

Pistolet : Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1.

M16 : Tir d6, 24/48/96, CdT3, 2d8 PA 1.

Lance-grenade : Tir d6, 24/48/96, GM, 4d8.

ÉQUIPEMENT

Veste en kevlar (torse, dégâts balistiques -4), batte de base-ball, couteau, pistolet, M16, lance-grenade, Harley-davidson.

TIREURS D'ÉLITE

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d8, Perception d6, Tir d10.

Parade	Résistance
5	7 (2*)

ACTIONS

Couteau : Combat d6, d8+d4.

Pistolet : Tir d10, 12/24/48, 2d6 PA 1.

Barrett : Tir d10, 50/100/200, 2d10 PA 4. Tir statique.

✦ ***Tireur d'élite :*** sans bouger, en 1ère action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

ÉQUIPEMENT

Veste en kevlar (torse, dégâts balistiques -4), couteau, pistolet, Barrett (fusil de précision).

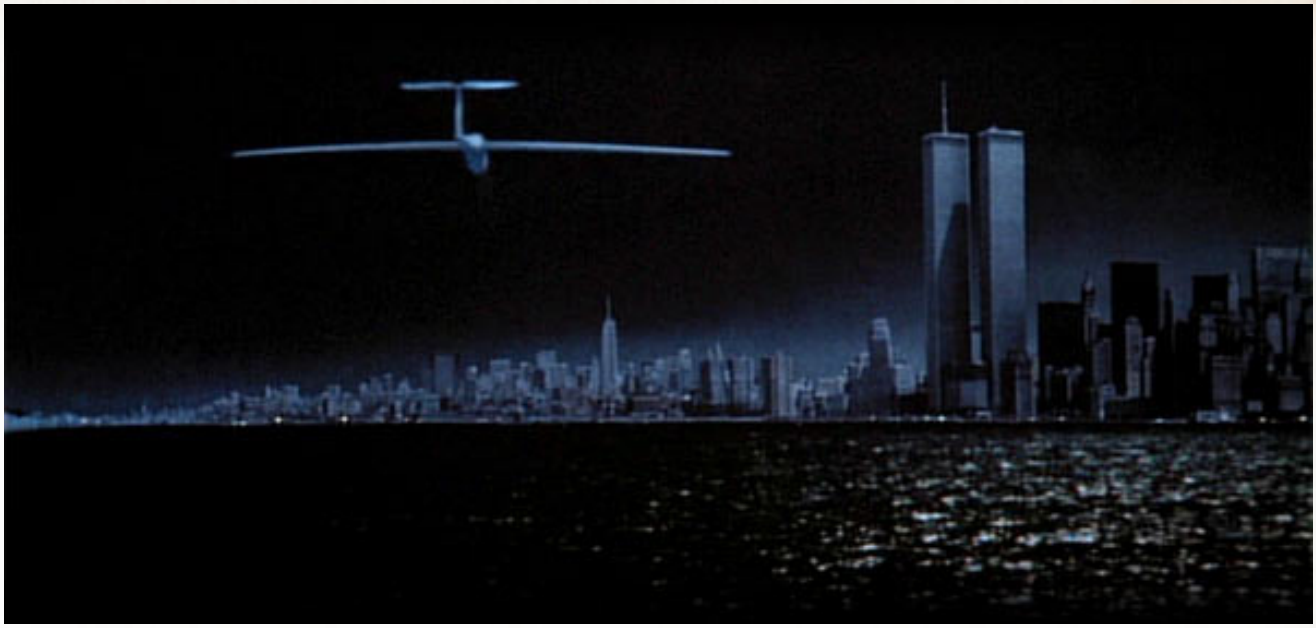
ciel et réveillant les vieilles superstitions de fin du monde.

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 cœur 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 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'hotel 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 un 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 heræs !* »

AUX PORTES DE L'ENFER

♫ ***BO de Strande 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 sonnant 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 [2 h, 56 mn, 32 sec] 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 encombrent 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 cœur 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'asphlate. 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 cœur 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 renfoncements 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 camp 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'ŒIL 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 brillants 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,

LE BOUCHER (♡)♡♡

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d10	d8	d12

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d10, Magie d8, Occultisme d10, Perception d8, Persuasion d6, Tir d10.

Parade	Résistance
7	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

✷ ***Ambidextre :*** ignore -2 de Main non directrice.

↘ ***Arcanes (Magie) :*** Magie d8, 25 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

✷ ***Blocage :*** Parade +1, bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.

✷ ***Combat à deux armes :*** ignore -2 d'actions multiples si 2de attaque de Combat avec autre main (ou à distance si Double flingue).

✷ ***Combatif :*** annuler Secoué ou Sonné +2.

✷ ***Costaud :*** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.

✷ ***Double flingue :*** ignore -2 d'actions multiples si 2de attaque à distance avec autre main (ou de Combat si Combat à deux armes).

✷ ***Nerfs d'acier :*** ignore -1 de Blessure.

✷ ***Terreur.*** Visage décharné, effrayant.

✷ ***Taille 1.*** Costaud inclus.

ACTIONS

Hachoir : Combat d8, d10+d6.

Uzi : Tir d10, 12/24/48, CdT 3, 2d6 PA 1.

Fusil à canon scié : Tir d10+2, 5/10/20, 1-3d6.

↘ ***Apathie :*** Magie d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Mouvement /2 [compte pour une action], résiste avec Âme — résiste à -2 (+1), GM (+2), GG (+3).

↘ ***Choc :*** Magie d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Sonné, résiste avec Vigueur [-2] — GM (+2), GG (+3).

↘ ***Télékinésie :*** Magie d8, 5 PP, 16 cases, 5 rd. Déplace objets ou individus avec Force d10 [d12].

↘ ***Vitesse :*** Magie d8, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Mouvement ×2 [ignore -2 de course] — par cible supp. (+1), ignore -2 d'actions multiples (+2).

ÉQUIPEMENT

Uzi, canon scié, hachoir.

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 avec un malus de -2). L'écran devient noir, puis affiche une cinquantaine d'origami (pliages en papiers représentants 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 ! 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 qui s'abattent sur les toits (lorsque la carte d'action est un trèfle — dégâts 3d6), les fanatiques embusqués, constituer une étoile à six branches avec tous les Poignards et la jeter dans le maëlstrom au-dessus du building. L'étoile traverse la déchirure... et le temps s'arrête. Vision cosmique. Les Poignards tranchent les fils invisibles reliant deux dimensions. Clash gigantesque, toutes les vitres de Manhattan explosent. Silence de plomb. Les nuages se dipersent.

LES TENTACULES DE LA BÊTE

Allure : —

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	—	d12+4	—	d12

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Perception d6.

Parade	Résistance
5	10 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✷ ***Armure* +2.**

ACTIONS

⚔ ***Tentacules :*** Combat d6, d12+4, Allonge 6. 4 attaques par action, +2 aux jets d'Empoignade. Il est possible de cibler un tentacule sans subir de malus grâce à sa taille, mais un autre prendra sa place au tour suivant. Un tentacule Secoué lâchera ce qu'il tient.

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 lentemnt, comme un cœur 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.