



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

« Ce matin à 9 heure, des terroristes se sont emparés du Boeing 747 Tokyo/New York. Pas de passagers, mais 15 membres

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

[BO de Predator II] Dans l'avion, les lumières sont éteintes, des pentacles ont été bombés sur le murs et des cadavres étripés jonchent le couloirs. C'est l'oeuvre des Sister Death, un gang de tueuses hallucinée sous l'emprise du Boucher. En principe, les PJ doivent créer une diversion pendant que les cinq membres du com-

SISTER DEATH (9)

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

Pistolet	Tir	Dégâts
12/24/48, PA1	d6	2d6

Couteau	Combat	Dégâts
	d6	d6+d4

Équipement

Pistolet, couteau.

mando arrivent par le câble, pénètrent dans l'appareil et neutralisent les neuf Sister Death. Seul problème, le Boucher a trompé tout le monde : son objectif est de s'emparer de l'avion du Seal et son armement ! Il aimerait aussi récupérer l'un des Poignards. Il profite de la confusion pour remonter le câble, massacrer les pilotes et s'enfuir avec l'avion. Aux PJ de changer le cour des choses...

Cette scène doit être jouée 100% action : combat en plein ciel, dépressurisation, etc. Au pire, le Boucher s'empare de l'avion et des Poignards. Les PJ atterrissent en catastrophe (avec des conséquences dépalisantes qui seront décrites dans l'épisode 9). Au mieux, il échoue et fuit en sautant dans le vide. Si l'un des PJ est assez téméraire pour le suivre et le combattre en chute libre, donnez-lui une

chance de l'occire... momentanément. Au fait, le parachuté du personnage s'ouvrira-t-il ?

AFFAIRES NON-CLASSÉES

États-Unis, 25 décembre. À quelques jours de l'an 2000, c'est l'état d'urgence. Événements artistiques déments, violences urbaines, prophéties mystiques, l'Amérique est une machine folle, en pleine accélération ! Les PJ, aidés par les appuis occultes de lord Prometeus au sein du FBI, récupèrent dans une clinique privée.

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 sue les PJ représentent l'organisation Sanctom lors d'une réunion dans une base secrète de l'armée américaine... Plus tard. Base 213, Death Valley, USA. Fournaise. Odeurs de transpiration et de métal chauffé à blanc. Les PJ et les agents du FBI sont escortés vers un blockhaus, traversent le sas de sécurité et prennent place dans la pénombre d'une salle, aux côtés d'une vingtaine de personnes. L'un des participants se lève :

«Bienvenue à tous les services, merci d'être venus si vite. L'objectif de cette réunion est de coordonner nos efforts pour lutter contre les multiples terroristes qui menacent actuellement notre sécurité. Commençons par le pire : le Boucher. Le dossier qu'on vous a remis contient le compte rendu de ses exploits

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 networks, manifestations religieuses dans les grandes villes, épidémies de suicides, la psychose du Jugement Dernier frappe partout !

APOCALYPSE NOW

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

PROCÈS À NEW YORK

Plusieurs sectes, dont la puissante Church of Scientology, 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'USFront-Line. 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 câblée 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 !

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 débor-

dés.
Nous
comp-
tons sur les
talents de cha-
cun d'entre vous,
d'autant que d'autres terroristes sont partout à l'oeuvre...»

La réunion se poursuit par de débats animés sur les moyens de neutraliser divers extrémistes. Pendant ce temps, l'agent M. prends les PJ à part et leur confie ses inquiétudes : les événements récents lui inspirent d'inquiétants paral-

lèles avec l'Apocalypse des Écritures. Pour les PJ, c'est l'occasion de parler de leur histoire et de celle des Poignards. Visiblement intrigué, l'agent M. révèle qu'il sait où trouver un poignard identique. Un excentrique gourou new-yorkais, à qui il a eu affaire récemment, en possède un dans sa collection d'art ! Prolongez à loisir cet échange (ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre deux légendes vivantes !). Les PJ rejoignent New York en avion, nantis d'un dossier confidentiel sur CD-Rom, aimablement fournis par l'agent S.



NEW YORK 1999

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

LE DOSSIER

Randolph H. Drake. Race blanche, 1,98 m. 90 kg. Âge estimé : 80 ans, date de naissance inconnue, traits d'un homme de 50 ans. Signes particuliers : décharné, porte des costumes noirs brodés de signes cabalistiques argentés. Moitié gauche du visage endommagée lors d'un accident, remplacée par un prototype de prothèse cybernétique

: un masque métallique sculpté, orné d'un oeil vidéo artificiel. Charisme hors du commun. Activités : homme d'affaires et collectionneur extrêmement fortuné, possédant près de vingt chaînes de télévision,

SANDRA SAGUINATA

Allure 6
Charisme +2

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d8	d6

Compétences : Combat d6, Perception d6, Persuasion d8+2, Tir d6

Défense

Parade	Résistance
5	6 (+1 - combinaison en kevlar)

Attaque

.44 magnum	Tir	Dégâts
12/24/48, PA1	d6	2d6+1
Fouet	Combat	Dégâts
+2 aux Ruses d'Agilité	d6	d6+d4

Équipement

Fouet, .44 magnum, combinaison noire en kevlar.

MILICIENS DE DRAKE

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

Fusil mitrailleur	Tir	Dégâts
24/48/96, CdT 3, PA2, Auto	d6	2d8
Grenade	Lancer	Dégâts
5/10/20, Gabarit Moyen	d6	3d6

Équipement

Fusil mitrailleur, 2 grenades.

une centaine de radios et d'agences de production. Nombreux appuis occultes. À investi dans les technologies médicales et génétiques les plus sophistiquées pour prolonger la vie. S'intéresse à l'occultisme et fonde en 1969 la Church of Technomancie, secte scientifico-mystique. Rachète en 1998 le campus en ruine de Columbia University. Installe son quartier général dans le stade O. J. Tooms, et y fonde une communauté religieuse décadente et malsaine, dotée d'une milice privée. Ne quitte jamais ses appartements situés à l'emplacement des anciennes tribunes présidentielles. Son point faible semble être les femmes, qu'il choisit belles et raffinées. Le recrutement des «compagnes» du milliardaire se

fait par l'intermédiaire de son bras droit, Sondra Sanguinata, sa splendide garde du corps. Deux fois par semaine, Sondra fait le tour des clubs de rencontre branchés de New York.

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

MISSION IMPOSSIBLE

Le quartier de Columbia. Grésillement des clôtures électriques. Éclat des projecteurs balayant les

CHIENS

Allure – 8

Véloce – utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6(A)	d6

Compétences : Combat d6, Perception d10

Défense

Parade	Résistance
5	4 (-1 Taille)

Taille -1

Attaque

À la gorge – attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	d6+d4

immeubles et les ruelles abandonnées. Miradors. Tel est le spectacle que les PJ peuvent contempler autour de l'ex-stade du campus. Ils devront éviter les rondes de la milice privée : maîtres-chiens et 4x4 blindée toutes les 30 minutes. Si l'alerte générale est déclenchée, des renforts arrivent du stade en 5 à 10 minutes. Le quartier offre de nombreuses cachettes, mais n'est pas dénué de dangers : effondrements inopinés, chiens errants, groupes de déments hallucinés armés de barres à mine... La voie des airs peut s'avérer plus sûre, à condition d'utiliser des deltaplanes. Tout moyen de transport moins discret serait inmanquablement abattu par les miradors.

Le stade O. J. Tooms. Il abrite une communauté d'environ 1 000 personnes composée d'extrémistes et de mystiques dévoués à Randolph Drake. Le stade est

protégé par de multiples systèmes de surveillance, rendant toute attaque frontale périlleuse. Les égouts sont entièrement murés. En revanche, l'escalade discrète en certains points semble possible (rondes toutes les 20 mn) mais périlleuse (barbelés électrifiés, caméras...). Il n'existe que deux points d'accès : l'entrée principale (détection d'armes, d'équipements électroniques, identification...) et une rame de métro privée qui débouche au coeur du stade, par laquelle se fait l'approvisionnement en matériel. Cette rame, automatisée, est sous la surveillance de Wapanka Fenrill, un impressionnant Navajo condamné pour meurtre dans 13 États, et chargé de fournir drogues et armes à la communauté. Chaque accès (un dans Manhattan, l'autre dans le stade) est protégé par une dizaine d'hommes. Mais surtout, la moitié du trajet se fait au coeur d'un tunnel saturé de gaz neurotoxiques



WOLFEN

Allure – 8

Terreur (-2) – les loups-garous glacent le sang de ceux qui les voient.

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12+2	d6	d10

Compétences : Combat d12+2, Discrétion d10, Escalade d8, Intimidation d10, Natation d10, Perception d12, Pistage d10

Défense

Parade	Résistance
9	7

Infravision – les wolfens ne subissent que la moitié de la pénalité normale en cas de mauvaises conditions d'éclairage lorsqu'ils attaquent des cibles vivantes.

Invulnérabilité – les armes qui ne sont pas faites en argent ne peuvent que Secouer les wolfens, et non les blesser.

Point faible (argent) – les wolfens subissent les dégâts normaux lorsqu'ils sont infligés par des armes en argent.

Attaque

Morsure/Griffes	Combat	Dégâts
	d12+2	d12+d8+2

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 quatres de ses congénères, il a trouvé refuge parmi les fidèles de Randolph Drake.

Dans le stade s'agglutinent des grappes de constructions rudimentaires. Au milieu des gradins s'élèvent des tas d'immondes où errent d'étranges silhouettes hébétées, soumises aux trances hallucinogènes, tandis que d'autres s'adonnent à de macabres cérémonies autour des braseros. Partout, des miliceins surarmés s'entraînent ou s'amuse, dans

ce paradis impie que Drake a soustrait aux autorités. C'est dans cet univers halluciné que les PJ vont devoir localiser le Poignard... Il est dans les appartements du milliardaire (les tribunes présidentielles), au coeur de sa chambre froide personnelle, où sont entreposées ses oeuvres « d'art hmain » : des cadavres peints, « sculptés » et mis en scène dans une parodie de Guernica, le tableau de Picasso.

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

Instaurez un climat malsain et n'hésitez pas à amplifier la para-



noïa des PJ. Ils sont sur le territoire d'alumés qui peuvent à tout instant décider d'immoler l'un d'entre eux ou d'organiser un suicide collectif, sans compter les miliceins et les rondes de Fenrill avec ses wolfens.

SORTIR !

Quelque soit la façon dont les PJ obtiendront le Poignard, il leur faudra fuir rapidement. S'ils ont été discrets, ils disposeront d'environ 5 mn avant l'alerte générale. Sinon, il faudra se frayer un chemin à travers la foule en furis. Organisez alors une chasse à l'homme au coeur de Columbia : course-poursuite à travers les ruines, traque par une créature mi-homme, mi-bête sur fond de hurlement déments... S'ils choisissent de fuir par

le métro, organisez un combat contre Fenrill sur le toit d'une rame, avec lutte pour le contrôle du véhicule, traversée de la nappe de gaz toxique, etc. En ce qui concerne Drake, arrangez-vous pour qu'il s'en sorte. Lui et la Church of Technomancie n'ont pas dis leur dernier mot...

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

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

RANDOLF DRAKE

Allure 6
Charisme +2

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d10	d12	d8

Compétences : Combat d10, Conduite d8, Discrétion d10, Intimidation d10+2, Perception d6, Persuasion d12+2, Tir d8

Défense

Parade	Résistance
7	6

Attaque

Canne-épée	Combat	Dégâts
	d10	d10+d4

Equipement

Canne-épée.