

# Nouvelle Ère - Épisode 2: Jusqu'en enfer?

## Avant propos

A la fin du dernier scénario, les PJs ont récupéré un enfant portant pour seul marque de distinction un tatouage sur le bras, AI3. Vu les circonstances de la récupération du "paquet", cet enfant semble être le centre de beaucoup d'attention. C'est sur la demande de l'étrange personne qu'est Alicia qu'ils sont allés récupérer ce gosse bizarre et ce au prix de plusieurs vies de mages de Traditions. Des questions vont normalement être posées, qui resteront sans doute sans réponses. Toutefois, il est temps pour nous de nous intéresser à cet AI3.

Comme cela a été dévoilé dans l'intrigue générale, AI3 est extrêmement important. C'est le résultat de plusieurs dizaines d'années de recherches et d'expérimentations de la part d'Itération X et plus précisément de l'Ordinateur lui-même. AI3 est très spécial: il a été créé dans les cuves de génétiques de Corpus Evolution, par une équipe de Progéniteurs dévoués corps et âmes au projet et ayant quasiment abandonnés leur Convention d'origine. C'est un être vivant ayant l'apparence d'un enfant, mais possédant un esprit et non une psyché. C'est une chose unique, car AI3 est à la fois présent dans la réalité et dans le monde spirituel. Le Goulet ne l'affecte absolument pas et il est capable de très grands prodiges du fait de sa nature. Les Garous appellent ces êtres les Enfants de la Tisseuse et ils sont extrêmement rares. La première en date avait été Norma Weaver, libérée lors de la campagne La Trame du Destin, afin d'empêcher une menace terrible.

Toutefois, le problème est le suivant: AI3 vient de naître. Il ne sait pas encore qui il est et ce qu'il peut devenir. Il est le résultat d'expériences visant à le créer, mais il est le seul réussi. La première génération a été donnée lieu à de véritables monstres, la seconde aux douze Apôtres, qui sont ni plus ni moins des esprits de la Tisseuse enfermés dans des corps d'humain (des "fomori" de la Tisseuse, mais en beaucoup plus puissant puisque les humains sont aussi les enfants de la Tisseuse). La dernière génération, AI3, est l'apothéose: un Enfant de la Tisseuse, un vrai. Un esprit ayant un corps, non limité par le Goulet et vivant sur tous les plans d'existence. Cependant, l'enfant a été volé par la bande de mages de Traditions juste après sa naissance. A la grande colère de l'Ordinateur, l'Enfant a été perdu, suite à la fin du dernier scénario. Et c'est peut-être ce qui va sauver tout le monde?

L'Enfant est en quelque sorte un être complètement vierge de toute influence. Il ne sait rien, vient d'arriver au monde et se retrouve entre les mains d'un groupe de PJs. Le but de l'Ordinateur était d'éduquer son "fils" afin de faire de lui l'Elu, celui qui assurerait la liaison entre lui, le Divin, et les Hommes, les fidèles. Il était censé conduire les Hommes sur Terre, être le Fils, Jésus, celui qui ouvre la voie aux Hommes et qui vient prêcher la parole du vrai dieu. C'était ce que voulait l'Ordinateur, mais le destin semble en avoir décidé autrement. Résultat, l'Enfant va apprendre peu à peu avec l'éducation que lui donneront les PJs (si tant est qu'ils lui en donnent?). Ces derniers ne le savent pas encore, mais le poids du monde repose déjà sur leurs épaules, par l'intermédiaire de ce gosse. Extrêmement intelligent, c'est une véritable machine à apprendre. Le Conteur est très fortement invité à faire très attention à ce que l'Enfant va apprendre des PJs et la vision du monde que ces derniers vont lui inculquer. C'est vitale pour la campagne. S'ils en font un gosse monstrueux, maltraité ou capricieux, la fin de la campagne risque d'être épicée. Car bien qu'il ne soit pu entre les mains de l'Ordinateur, l'Enfant aura tout de même son rôle à jouer par rapport aux humains. Il n'est pas Enfant de la Tisseuse pour rien.

Donc, l'influence des PJs sur l'Enfant est essentiel. Cependant, quelques informations sur la mentalité de ce dernier. A la base, il n'est qu'une conscience très limitée, qui ne demande qu'à grandir. Il n'a pas de sentiments et au début, ce cache d'eux. Il sait qu'il a un "père" quelque part, qui le recherche, mais pas de mère. Il peut être têtu, voir quelque peu capricieux. Mais au final, il a un bon fond. Toutefois, cela peut évoluer. Durant le reste de la campagne, il créera des liens avec les PJs, saura de plus en plus de choses et dévoilera peu à peu sa véritable intelligence. Mais c'est un travail de longue haleine que tout cela.

Dernière chose: à partir du moment où les PJs ont l'Enfant, ils se mettent à dos tout Corpus Evolution et les personnes que l'Ordinateur pourra débaucher pour récupérer son "fils". La vie ne risque pas d'être toujours très drôle?

## Le scénario

L'enlèvement de l'Enfant ne s'est pas fait comme cela. Il a été dirigé d'une main de maître de la part de Dante dans sa prison d'Autochtonia, mais à travers des intermédiaires, bien entendu. La récupération de l'Enfant n'était que le final de ce plan. A l'origine, le rapt a été mûrement réfléchi et organisé à New York. Le groupe qui a investi le Complexe Alpha de Corpus Evolution à New York avait pour base un groupe d'Hermétiques très secret, résidant dans le quartier juif. Ces mages de l'Ordre d'Hermès sont des maîtres de la kabbale juive, versés dans les plus grands secrets ésotériques de leur peuple. Depuis la chute des Traditions, ils vivent en retrait et ne s'occupent normalement que de leurs affaires. Cependant, cette fois, ils en ont décidé autrement et ont aidé les jeunes dans leurs missions. Une fois l'enlèvement effectué, les Hermétiques juifs ont donné refuge au groupe et à l'Enfant. La curiosité prenant le dessus, ils se sont intéressés à ce dernier et ont fait quelques "tests". Puis le groupe est parti pour Honolulu et la suite, on la connaît.

Cependant, les Hermétiques ne comptaient pas en rester là. Le plus ancien d'entre eux sur New York a découvert partiellement ce qu'était véritablement l'Enfant et cela l'a effrayé. Pour lui, c'est l'évolution parfaite du Golem, mais en version bien plus moderne. Il n'a pas saisi pleinement les conséquences et les aboutissements de tout ceci, mais une chose est sûre: l'Enfant est un puissant Seigneur Umbral d'un nouveau genre et il doit être parfaitement protégé face à la Technocratie. L'ancien a donc envoyé à Honolulu un de ses émissaires afin de prendre contact avec les personnes qui accompagnent l'Enfant. Cet homme se nomme Joseph Cobbs et il voyageait incognito. C'est du moins ce qu'il croyait?

Depuis bien longtemps déjà, l'AI2-12, l'Apôtre renégat, le Judas, essayait tant bien que mal de récupérer l'Enfant et de s'occuper de lui. Par défi envers son créateur, il voulait tuer l'Enfant. L'Apôtre renégat est un psychopathe névrosé, un monstre de la pire espèce. Symboliquement, il est la part de Ver que possède toute création de la Tisseuse, puisqu'elle a enfermé en son sein le Ver. Il a suivi l'enlèvement de l'Enfant mais a perdu la piste du groupe peu après. Mais il parfaitement compris que les Hermétiques savaient où se trouvaient l'Enfant. Ils les a donc suivi et s'attendait à tomber d'un instant à l'autre sur sa proie. Mais cela n'en a pas été le cas. Joseph Cobbs est allé s'installer au Crystal Palace, un hôtel super classe de Honolulu, avant de se mettre à chercher l'Enfant. Prise d'un accès de folie meurtrière, l'Apôtre renégat est entré dans la chambre, à chercher à faire avouer par la torture où était l'Enfant, mais devant le manque de résultat, le psychotique a perdu tous moyens. Il a tuer l'Hermétique, puis s'est livré à son rituel de tueur en série: il a prélevé les organes vitaux qui commençait à se nécroser chez lui, les a absorber, puis à signer son crime comme d'habitude, en inscrivant sur le mur se phrase fétiche avec le sang de sa victime: "Pourquoi nous a-t-il créé à votre image ?". Cette

phrase est le centre de la tourmente de psychotique: il hait les humains pour ce qu'ils sont et il hait lui-même parce qu'il a été créé à l'image des humains, n'ayant aucuns sens sans eux. Et cela, il ne le comprend pas.

Toutefois, l'Apôtre renégat et l'Hermétique ne sont pas les seuls à être venus à Honolulu. Avec eux, un humain du nom d'Edwards Young les a suivi. Ancien agent du FBI, c'est un homme brisé qui ne vit que pour la vengeance et qui tient à tuer le Chirurgien, le nom sous lequel s'est fait connaître l'Apôtre renégat pour la série de meurtres signés qu'il a laissé derrière lui. Young est un Dormeur qui se jette dans une lutte contre une créature qui le dépasse, mais il s'en moque. Sa vie n'a plus de sens. Tout ce qu'il veut, c'est tuer l'ordure qui a assassiné sa fille et sa femme. Cependant, Young n'est pas si démuni. C'est un Neutre, un humain exceptionnellement rare sur Terre dont la psyché est complètement protégé contre toute forme de contrôle mentale ou autre man?uvre psychique. Il n'est donc pas à prendre avec des pincettes.

Et c'est là qu'entre en jeu nos chers PJs. Après la fuite effrénée, ils se sont très certainement planqué quelques temps. Un jour ou deux après cette nuit spectaculaire, et alors qu'ils commencent à faire connaissance avec l'Enfant, plusieurs messages mails tombent sur l'un d'entre eux. Le premier vient d'Alicia, qui essaye de les contacter et qui aimerait les voir pour discuter de ce qui s'est passé dans la zone industrielle d'Honolulu. Le second vient d'un certain Joseph Cobbs qui aimerait bien les rencontrer aussi et qui dit posséder des informations sur "la chose qu'ils ont récupéré il y a peu". Il se présente en temps qu'envoyé de l'Ordre d'Hermès et donnera le maximum d'informations pour les assurer. Leurs adresses e-mail ont été donné par leur ami mystérieux en commun (Dante), mais personne n'en sait plus.

## **Alicia, membre du Projet Invectus**

Alicia est ici sous les ordres de l'un des pontes du Syndicat, le Vice Président des Opérations régissant l'Asie (et Honolulu, qui est dans sa sphère aussi), André Takahasi. Cet homme est l'un des membres du Conseil d'Administration du Syndicat, un puissant parmi les puissants. Mais il est aussi en secret l'un des dirigeants du Projet Invectus, qui a pour but de dénicher les gros problèmes de la Technocratie. Lors d'une réunion très récente et ultra secrète, le Conseil d'Administration du Syndicat a décidé de prendre des mesures faces aux problèmes posés par le vol de Sang Noir. Le Cercle Intérieur ne faisant rien, le Syndicat a décidé d'agir. Seulement voilà, ils ne savent pas où frapper. Toutefois, André Takahasi en avait les moyens. Depuis longtemps, il surveillait secrètement Corpus Evolution et s'attendait à ce que des problèmes en surgissent. Lorsque les premiers malades sont apparus à Honolulu, Takahasi a envoyé un de ses meilleurs agents, le Manager Alicia, afin d'inspecter tout cela. Quand il devînt clair que Corpus Evolution était derrière tout cela, Takahasi a décidé de prendre les devants. Il a fait agir Alicia afin qu'elle pousse les PJs à gêner un peu plus la firme d'Itération X. Et cela pour plusieurs raisons: d'abord parce que cela allait distraire l'attention de ses dirigeants et permettre une plus grande marge de man?uvre ; ensuite, parce que comme ce serait une action de mages de Traditions, Itération X ne se douterait pas que le Projet Invectus est derrière.

L'action ayant réussi, Alicia aimerait cette fois avoir des renseignements supplémentaires et mettre les choses au point avec les PJs. Elle leur propose rendez-vous soit dans un restaurant très chic donnant sur la mer, où l'on déguste d'excellents crustacés, soit dans la Toile, s'ils ont trop peur d'une embuscade. Quoi qu'ils choisissent, Alicia ne sera d'aucune manière hostile ; elle a trop à perdre. Lorsqu'ils arrivent, Alicia se montrent rapidement agréable et leur offre le repas (si c'est en vrai) ou verre de quintessence (s'ils sont au Spy's Demise). Alicia veut savoir

ce que les PJs ont récupéré. Elle ne sait pas que l'Enfant existe. Si les PJs lui disent, elle hésite. Manifestement, c'est une expérience importante, mais c'est surtout Sang Noir et la menace économique qu'il représente qui l'intéresse. Pour l'instant, elle préfère laisser l'Enfant entre les mains des mages des Traditions. C'est plus intéressant tactiquement. Par contre, elle aimerait avoir le maximum d'information que peuvent lui donner les PJs et tentent de les guider vers la piste Sang Noir. Pour cela, elle leur fait quelques cadeaux: elle leur révèle que G-53 est un complexe en Alaska qui contenait les expériences de base sur ce virus étrange qu'ils ont eut l'occasion de croiser. De plus, une épidémie à frapper récemment le Zaïre. Les scientifiques sur place pensent qu'ils s'agit de Sang Noir, mais ils ne savent pas pourquoi il a frappé ici. Sinon, Alicia peut tenter de les protéger du mieux qu'elle peut d'Itération X tant qu'ils s'ouvrent dans son intérêt. Pour cela, elle efface les fichiers les concernant à l'intérieur de la Technocratie. Mais en échange, elle veut des informations.

## **Le meurtre de Joseph Cobbs**

Les PJs sont royalement invités au Crystal Palace, un hôtel autre étoiles pour riches désirant se reposer tranquillement à Honolulu. L'endroit est enchanteur. Tout y est: piscine, salles de jeux, salles de sports, terrains de tennis, bar raffiné etc? Les moindres désirs des clients sont comblés le plus vite possible. A la réception, on signale aux pjs que monsieur Cobbs avait réservé une table pour eux non loin du bar et qu'il viendra les rejoindre d'une minute à l'autre. Les PJs s'installent et remarquent qu'il n'y a pas grand monde. C'est normal, nous sommes en début d'après-midi. Toutefois, peut-être feront-ils plus ou moins attention à l'homme sale, mal rasé, qui aligne whisky sur whisky au bar. Dans cet endroit si luxueux, il ne semble pas du tout à sa place. Et pourtant, le barman le sert sans mot dire. C'est Edwards Young, qui a suivi le Chirurgien jusqu'ici et qui attend en bas que ce dernier ne se manifeste.

Au bout de plusieurs longues minutes, il devient évident que leur hôte ne vient pas et cela devient étrange. La réception peut téléphoner dans sa suite, mais celle-ci ne répond pas. Peut-être est-il sorti ? Si les PJs poussent l'investigation plus loin, ils devront utiliser des moyens illégaux. En arrivant dans la suite, ils découvrent le cadavre de Cobbs et la signature sur le mur. Un ouragan semble avoir traversé la chambre et il n'y a pas grand chose à retirer de tout cela. Pourtant, un détail peut intriguer les PJs: dans ses affaires, l'homme avait une photo de l'Enfant. Elle semble avoir été prise dans un appartement, mais rien ne dit exactement où. C'est à peu près tout ce qu'ils peuvent tirer de ce lieu.

Libre à eux par la suite de prévenir ou non la police, suivant comment ils s'entendent bien ou non avec elle. Cependant, la sauvagerie du crime risque tôt ou tard d'amener les flics à leur porte, car les réceptionnistes, s'ils se font remarquer auprès d'eux, pourront les décrire. Il faudra donc sans doute prendre des précautions. Un peu plus tard, Edwards Young s'arrangera pour venir voir les lieux, ce qui l'assurera qu'il est sur la bonne piste.

En rentrant chez eux, les PJs vont devoir faire des recherches. Internet ou quelques coups de fil bien placés les mettront assez vite au courant: cette façon d'opérer et la signature rituelle est le travail d'un tueur en série qui a sévi sur la côte ouest (plus précisément à Los Angeles) ; la presse l'avait appelé le Chirurgien, parce qu'il retirait de manière très chirurgicale des organes vitaux (ou même de la peau, des fois) pour des raisons inconnues, mais on avance souvent la thèse du trophée. Toutefois, le tueur a été arrêté par le FBI, grâce au travail d'un de leur agent expert en comportement, Edwards Young. On parle assez peu dans les journaux de ce qui est arrivé par la suite à Young, parce que la Technocratie a écrasé l'affaire. Toutefois, en cherchant bien dans les dossiers de police, on trouvera le meurtre de la fille et de la femme de

Young (mais jamais prouvé étant l'œuvre du Chirurgien puisque le feu qui s'en est suivi après la soi-disant bagarre a détruite l'appartement et toute preuve possible). Par la suite, Young a été renvoyé des services pour blâmes successifs et refus d'obéir aux ordres. Il n'a même pas eut le droit à une pension. S'ils sont très attentifs et qu'ils trouvent une photo de Young lorsqu'ils étaient dans le FBI, alors peut-être le reconnaîtront-ils, mais ce n'est pas sûr: il s'est laissé pousser le bouc et porte souvent des lunettes de soleil. De plus, ses cheveux ont poussés et ils sont complètement désordonnés.

Les PJs peuvent être surpris de voir que quelqu'un d'autre semblait connaître l'Enfant. S'il y des Hermétiques dans le groupe, peut-être vont-ils essayer de faire des recherches dans l'Ordre afin de trouver qui était réellement Joseph Cobbs. Cela n'est pas impossible, mais avec le remaniement total de l'Ordre suit à la disparition des maîtres, les choses vont être bien délicates.

## **L'arrivée de renforts**

Un peu plus tard, deux mages viennent à la rencontre des PJs. Leurs Traditions peuvent avoir prévenu ces derniers, ou bien ceux-ci ont retrouvé leurs traces par un moyen quelconque. Il se peut même qu'une incompréhension vienne semer la zizanie au début. Toujours est il que ces deux mages finissent par se présenter à eux, en tant qu'aide. Ils se nomment Maze et Clarisse. Le premier est membre de la maison Thig, une branche de l'Ordre d'Hermès qui mélange magie rituelle et informatique. La seconde est une cultiste, qui a une passion évidente pour les formes et la choses modelables. Pour plus de détail, voir la section PNJ où ils sont décrits plus longuement. Ces deux jeunes mages ne sont pas là par hasard. Après la disparition des maîtres, le chaos s'est propagé parmi les mages des Traditions, au point de rendre le travail de la Technocratie beaucoup plus facile. Après un temps de question et de conflits internes, les jeunes ont décidé de faire du mieux qu'ils peuvent et de réorganiser le Conseil des Neufs afin de faire face aux différentes menaces possibles.

Maze fait parti de ces jeunes. Il n'est pas très expérimentés, mais souhaitent à tout prix unir de nouveau tous les mages contre l'oppression de l'Ordre Technocratique, afin que cessent les errements de tous. Clarisse est là parce qu'elle est amie de Maze et aussi parce qu'elle cherche quelque peu l'aventure pour oublier les malheurs de son passé. Ils sont ici parce qu'ils ont appris que quelque chose d'important était en train de se produire et il souhaitait y contribuer (les Adeptes, par l'intermédiaire secret de Dante, les ont orienté sur les PJs, mais ils ne savent pas encore que tout cela est vraiment énorme au niveau répercussions). Le but de Maze est très clair: unifier de nouveau tous les mages et combattre sur les points stratégiques la Technocratie. Hors, pour lui, ce que font les PJs semble être stratégique. Suivant quel est l'état d'esprit des PJs pour tout cela, ils peuvent être enchanter ou très mécontents. Maze et Clarisse essayent de se montrer amis et conciliants, mais si vraiment on ne veut pas d'eux, ils partiront avec regret (mais n'oublierons pas, ce qui pourrait avoir des conséquences par la suite).

Maze n'est pas là uniquement pour cela. Il connaissait Joseph Cobbs de réputation et a su que ce dernier était parti pour Hawaï peu de temps avant lui. Il sera attristé par l'annonce de son assassinat, mais ne pourra pas vraiment donner d'informations supplémentaires: c'était un Hermétique assez refermé sur lui-même, qui agissait pour le compte d'une micro société occulte basée à New York. Il n'en sait pas plus. Quand à Clarisse, elle ne sait rien de tout cela.

## **Les visions de l'Enfant**

En pleine nuit, alors que tout le monde dort, l'Enfant fait un rêve. Il se voit marcher vers la ville et répondre à un appel qui devient de plus en plus fort. Il ne le sait pas, mais l'Apôtre renégat, qui n'est pas dénué de pouvoir, est en train de le tenter pour l'amener à lui. En tant qu'esprit de la Tisseuse, il peut jouer de cela pour appeler ceux de son espèce, même si c'est pour les faire tomber dans un piège. L'appel est tenace et l'Enfant est soudain très curieux: cela éveille en lui quelque chose de nouveau, qui lui vient du plus profond de lui. Et alors que les PJs ne font plus attention à lui, il fuit. Il va répondre à l'appel.

Lorsque les PJs se rencontrent de sa disparition, il est déjà trop tard. Toutes les traces laissent supposer que l'Enfant est parti de son plein gré, mais aucune piste n'est donnée. Là, la peur devrait les envahir. Il faut à tout prix qu'ils le retrouvent, mais où peut-il être bien allé ?

Plusieurs moyens sont mis à la disposition des PJs. Tout d'abord, peut-être que l'un d'entre eux a pris des précautions et lui a mis une sorte de "balise" pour le retrouver via Correspondance. Sinon, ils peuvent commencer à enquêter, mais il va falloir faire vite. La disparition est remarquée en milieu de pleine nuit et si l'Enfant répond à l'appel, cela va avoir de sérieuses conséquences. Toutefois, quelque chose va pouvoir venir les perturber: dans l'Umbra, un phénomène très étrange est en train de se produire. Dans l'hôtel où s'est produit le meurtre de Cobbs, l'Enfant est en train de s'éveiller partiellement à sa véritable nature. Il se met lui aussi à faire un appel et connaît sa première mutation. Dans un cocon spirituel gigantesque seulement visible dans l'Umbra, qui est constamment tissé par des centaines d'araignées du Motifs, les esprits les plus simples de la Tisseuse, il semble se transformer. Peu à peu, il se met en accord avec le monde qui l'entoure et prend possession temporairement de tous les systèmes électroniques de l'hôtel et des ses alentours, subjuguant tous les esprits de la Tisseuse dans le coin et créant un véritable black-out total dans le secteur, ce qui ne manquera pas d'attirer les curieux.

Si les PJs se réfèrent à l'Umbra grâce aux possibilités fournies par la sphère Esprit de niveau 1, ils vont pouvoir tenter de localiser l'Enfant. Sinon, il faudra aller dans le black-out et fouiller du mieux qu'ils peuvent. Mais en arrivant sur les lieux, ils font une désagréable surprise: des membres d'Itération X sont là. Trois HIT marks et un technocrate plus ou moins cybernétisé tentent de récupérer eux aussi l'Enfant. Eux aussi ont entendu l'appel. L'Enfant se trouve dans les sous-sols de l'hôtel et une partie de cache-cache va peu à peu se mettre en place. Dans le noir, avec des lampes torches, nos héros vont devoir slalomer entre les Dormeurs, les forces d'Itération X et l'Apôtre renégat. La tension doit être à son comble.

Bientôt, ils finissent par retrouver l'Enfant. Celui-ci, de par sa présence, transforme littéralement son entourage. Partout, des araignées du Motifs réparent les conduits et redonnent une seconde jeunesse à cet ensemble de tuyaux et de câbles de sous-sols, près de la chaufferie. Tout cela prend une allure surnaturelle: l'ensemble semble presque vivant, les choses sont plus nettes, plus rigides, plus consistantes. Partout, des toiles d'araignées spirituelles reposent ici et là, faisant ressemblait tout ceci à un étrange antre arachnide peu rassurant. Au milieu, se trouve l'Enfant. Il a lui aussi une apparence étrange et on ne sait pas trop si c'est celle spirituelle ou réelle, tellement les deux mondes semblent se confondre à cet endroit (un mage vraiment très perceptif remarquera que plus on s'approche du centre de la zone, plus le Goulet est faible, jusqu'à être inexistant au niveau de la personne de l'Enfant). Il ressemble à être fait à la fois de circuit électroniques et de chitine arachnide, avec une apparence humanoïde. Une aura de puissance semble l'entourer et toutes les machines des environs lui obéissent. Mais le plus étrange, ce n'est pas lui. C'est la personne avec qui il discute.

Une jeune fille d'environ 13 ans, cheveux courts, bruns, avec une tresse unique et assez courte sur le côté gauche de son front, des un pull blanc et une jupe rouge, s'arrête de parler au moment où les PJs arrivent. Elle les observe un instant, puis sourit et dit alors à l'Enfant: "A bientôt, mon frère. Nous nous reverrons d'ci peu". Sur ce, elle regarde alors les PJs, sourit effrontément et disparaît complètement d'un seul coup, sans ne laisser aucune trace ou indices qui laissent savoir où elle est partie. Immédiatement, l'environnement redevient normal et l'Enfant semble alors perdu dans ses pensées. Les PJs ne le savent pas, mais l'Enfant vient d'avoir une discussion avec l'esprit de la Toile Digitale, la conscience même du réseau. Elle lui souhaitait la bienvenue dans ce monde et venait savoir qui il était vraiment. Mais tout ceci sera mis plus en avant dans la suite des scénarios.

Une fois l'Enfant récupérer à nouveau, ce n'est pas pour autant que les PJs vont s'en tirer facilement. Alors qu'ils sont en train de sortir des sous-sols, ils tombent nez à nez avec un être humanoïde, complètement bandé de la tête aux pieds, avec des vêtements sales et une odeur de chair morte affreuse qui sent de très loin. Ses deux yeux, de tailles différentes et de couleurs différentes, qui laisseraient supposer qu'ils n'ont pas la même origine, se fixe sur l'Enfant. Alors le monstre sourit, dévoilant une mâchoire quasiment faite d'acier dans un sourire carnassier. Il lève alors ses deux couteaux de boucher qu'il a dans chaque main et se met à hurler: "Mort au fils prodigue !".

Les PJs vont devoir tenter d'arrêter l'Apôtre renégat, ou au mieux le fuir, car il est extrêmement dangereux. Son corps qui se rigidifie au fur et à mesure que le temps passe fait qu'il ne craint pratiquement pas les dommages physiques. Par contre, de lourds dommages comme un tir nourrit d'armes à feu peuvent le ralentir. Alors que les PJs se trouvent en mauvaise posture face à leur terrible adversaire, Edwards Young débarque de nulle part et se met à lui vider ses deux chargeurs de cal.45 qu'il porte, ce qui a pour effet de stopper le monstre. Il lui saute ensuite dessus avec un couteau de combat en hurlant: "Tu vas payer pour ma femme et ma fille, ordure !". Il n'a pas l'ombre d'une chance, mais la haine le rend suicidaire. Toutefois, cela permet aux PJs de fuir avec l'Enfant et de le mettre à l'abri de l'Apôtre renégat. Young s'en sortira malgré tout car le psychopathe est obsédé par l'Enfant. Cependant, peut-être qu'un PJ bon samaritain viendra le sortir de son pétrin et l'aidera du mieux qu'il peut.

Pour la suite, il s'agit de fuir. Le combat avec les membres d'Itération X est possible, mais les pertes risquent de suivre. Ils bloquent le hall et éventuellement la sortie du parking. Pour ceux que la poursuite du premier scénario n'ont pas trop secoué, une éventuelle poursuite en voiture, si cela colle bien, peut se déclencher. De toute façon, les forces de Corpus Evolution sont tenaces et ne lâcheront pas le morceau comme cela.

## **Après cela?**

Logiquement, si les PJs s'en sortent, les choses vont se compliquer pour eux. Corpus Evolution envoie une équipe d'intervention et de traque sur Hawaï pour récupérer pour de bon l'Enfant. Cette fois, on ne rigole plus. Les aéroports sont surveillés, ainsi que les grands ports. C'est ce que Alicia pourra leur dire. A côté de cela, beaucoup de nouvelles questions vont se poser: qui est l'esprit qui discutait avec l'Enfant ? Pourquoi le psychopathe étrange veut-il tuer l'Enfant ? Dans quel camp joue-t-il ? Pourquoi les Hermétiques étaient au courant pour l'Enfant ?

Mais leur n'est pas aux devinettes. Hawaï n'est plus un lieu sûr et désormais, une formidable traque est lancée. Pendant ce temps là, une violente épidémie de virus Ebola est en train d'embraser l'Afrique. Les gouvernements sont perplexes face à cela, mais on tait tout cela. L'Afrique, c'est la misère et personne ne va mettre son nez dedans quand tout va mal. Pourtant, les forces surnaturelles et même les mages commencent à avoir peur. Le virus est véritablement très dangereux et même la sphère de Vie ne peut rien faire. Pas de doute, il n'est pas naturel. Il semble que cela soit Sang Noir, encore une fois. Tout cela peut-être su par les différents alliés ou contacts des PJs, si cela est possible. Le message passe encore plus pour les Dreamspeakers: ce sont leurs peuples d'Afrique qui sont en train de mourir.

Les PJs vont devoir fuir Hawaï par un moyen ou un autre. Parallèlement, Elsa, qui est toujours avec eux, commence à s'inquiéter. Tous ont vu les effets du virus sur les deux Adeptes et bientôt, les différents gouvernements vont faire le rapprochement: comment un virus aussi rare que l'Ebola peut-il frapper à la fois en Afrique et aussi à Hawaï ? De plus, il semblerait fondé que cette menace soit particulièrement terrible: le virus peut devenir un virus informatique, pouvant se propager n'importe où. C'est une arme particulièrement redoutable. Les PJs étaient là dès le début ; ils doivent se sentir concernés et vont devoir agir. A ce stade, la source d'investigation la plus plausible est G-53, la base où se trouvait Sang Noir originalement. C'est en Alaska et d'ailleurs, si l'on fait des recherches sur le coin, il semblerait qu'une épidémie est aussi éclatée là-bas, sur un village de natifs esquimaux, mais personne n'en a parlé. Par contre, il semblerait qu'un camp d'isolement militaire soit déjà sur place. Les choses se compliquent.

Mais les PJs auront de l'aide. Maze et Clarisse sont là, en tant que véritables amis. De plus, s'ils ont réussi à le sauver et faire ami ami avec lui, Edwards Young peut s'avérer être un excellent compagnon. Il est un peu alcoolique et dépressif, mais une bonne camaraderie ne lui fera pas de mal et tant qu'il pourra combattre par là son ennemi, le Chirurgien alias l'Apôtre renégat, ce sera parfait. Car comme il le dit lui même, il suivra ce monstre jusqu'en enfer s'il le faut pour le tuer?

Tous les acteurs de ce drame sont en place et les événements sont lancés. De mon propre aveux, ce scénario n'est pas extraordinaire mais il est essentiel car il permet de mettre en place tous les personnages importants. Lors de la séance test, il a surtout été le théâtre des événements personnels liés à chaque personnages, donc impossible à remettre ici. N'hésitez donc pas à utiliser ce scénario pour jouer des choses personnelles à chaque personnage. Par exemple, mettez sa vie tellement sans dessus dessous qu'il ne lui reste plus que comme seule option de suivre la piste du virus. En même temps, il faut bien comprendre que les faits qu'ils s'apprêtent à accomplir non rien de banal. La menace du virus vise tout le monde. Beaucoup d'incompréhension est encore présente, mais cette fois, l'action est lancée. Bientôt, ils ne pourront plus reculer. Et n'oublions pas qu'ils sont poursuivis à la fois par l'Apôtre renégat et Corpus Evolution. De plus, les Hermétiques veulent que l'Enfant leur soit livré pour mieux l'éduquer et le protéger, ce qui risque dans le futur de compliquer sérieusement les choses.

Après la chaleur d'Hawaï, bientôt le grand froid de l'Alaska?

## **Les PNJs**

### **Les HIT Marks**

Prendre ceux du livre de base, ils sont parfaits.



## **Le technocrate cybernétique**

ATTRIBUTS: Force 6, Dextérité 4, Vigueur 6, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3

CAPACITES: Armes à feu 3, Vigilance 3, Esquive 3, Combat 3, Technologie 3

SPHERES: Forces 3, Matière 3, Prime 2, Correspondance 1

Paradoxe: 5

Quintessence: 3

Note: Ses hauts attributs sont dus aux implants cybernétiques qu'il cache du mieux qu'il peut (notamment ses bras). Ses yeux lui permettent de voir en infrarouge et à travers les motifs de matière. Il possède une panoplie de "gros guns" qui lui permettent de lancer ses effets de forces assez destructeurs (et très vulgaires aussi). Mais il peut aussi être subtil, grâce à une tonne d'outils très spécifique qui lui permettent de faire un tas de petits trucs bien sympas avec la technologie et permettant facilement de traquer ses proies.

## **L'Apôtre renégat**

Bientôt dans la section PNJ. Mais considérez que c'est une véritable force de la nature et très puissant. L'équivalent d'un très gros fomori pour Werewolf.

## **Edwards Young**

Bientôt dans la section PNJ.