



sdn - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Scénarios > Le réseau divin > **Le Réseau Divin, ép. 1.4 à 1.6**

Le Réseau Divin, ép. 1.4 à 1.6

jeudi 15 avril 2004, par [Linéa d'Astria](#)

Episode IV

« *Il est l'heure de l'essaim des rêves malfaisants* » (Charles Baudelaire)

Résumé des épisodes précédents.

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violence, technologie et superstitions envahissent le monde. La civilisation s'emballe, flirtant avec le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, les PJ découvrent un mystérieux cube d'iridium qui les propulse dans une course à travers le temps et l'espace.

Objectif : récupérer six Poignards sacrés.

Enjeu : vaincre la Bête de l'Apocalypse.

Adversaire : le Boucher, un tueur surhumain aux terrifiants pouvoirs.

À l'arrière-plan, des forces inconnues s'affrontent. Qui sont-elles ?

L'heure de l'Apocalypse a-t-elle vraiment sonné ?

Où conduit l'énigme du Réseau Divin ?

Dans les griffes de la nuit

Londres, 14 décembre 1999.

Minuit. Éclair ! Grondement du tonnerre... Les PJ s'éveillent en sursaut. La pluie tape contre leurs fenêtres. Chambre commune d'un vieil hôpital religieux. Lueur des moniteurs cardiaques sous les voûtes de pierre. Zzzrrtt... Le visage de lord Wayne Prometeus apparaît sur un vidéophone, radieux. Il leur explique qu'il les a fait conduire au Sainte-Katharine Hospital. Ils sortent de 48 heures de coma (correspondant à l'épisode 3). Il leur donne

rendez-vous le lendemain et raccroche. Les PJ sont en pyjama, mais le Cube et les deux Poignards sont là.

[Thème du Boucher : BO de Predator II]

Tonnerre. Panne de courant. L'éclairage de secours clignote. Grincement d'un chariot qui approche, la porte s'ouvre et... une clocharde apparaît, un scalpel dans chaque main. Roulant des yeux fous, elle hurle « *Le docteur a dit de ne pas jouer avec les poignaaaaards !* ». Les fenêtres explosent. Un mort-vivant en manteau noir entre dans la pièce, hachoir dans une main, canon scié dans l'autre. Le Boucher. « *Que pensez-vous de ma copine, bâtard de Dieu ?* » Tous deux se jettent sur les PJ ! Dans la lueur tremblante des néons, le combat est un cauchemar. Le Boucher veut le Cube et les Poignards. Selon l'habileté des PJ, il les récupère ou pas... Nos héros peuvent utiliser des armes improvisées (oxygène inflammable, potence à perfusion...), ou fuir dans les couloirs, sur les toits, etc. Bien sûr le Boucher se lance à leur poursuite et ne fait pas de détail. Infirmières et malades tombent comme des mouches. Dans la mêlée, une carte froissée tombe du manteau du Boucher. Les PJ n'auront pas le temps de s'en soucier avant l'arrivée de la sécurité (2 à 3 minutes). Le Boucher disparaît alors dans la nuit, dans un dernier carnage. Fondu au noir.

Electrochoc

Sainte-Katharine Hospital.

Les PJ sont en état de choc, le cerveau en avance rapide. Des mages se bousculent, malades hagards, nonne ensanglantée... Soudain, Iguane franchit les barrages de police. D'un geste, il invite les PJ à monter dans une limousine.



Retour à Sanctom, effluves des orchidées noires, bourdonnement du fauteuil de ord Wayne.

Fin du cauchemar.

Prometeus a contacté Scotland Yard et obtenu quatre agents pour protéger la demeure. Grâce à lui, les PJ évitent les interrogatoires et se consacrent à leur enquête. Sanctom leur fournit tout l'équipement nécessaire (véhicules, armes, ordinateurs).

Le rapport de police.

La clocharde, apparemment hypnotisée par le Boucher, est morte ou devenue folle. Les services de lutte antiterroriste commencent à s'intéresser à l'affaire.

La carte.

Elle représente le pendu d'un tarot divinatoire. Griffonnée au dos : <http://net.MAL.com>, l'adresse d'un serveur sur le net. En dessous, la mention : « *Decius Caius Lubricius* ».

<http://net.MAL.com>.

Si un PJ s'y connecte...

Recherche. Connexion. Choc. Image digitalisée d'un écorché vif sur fond de pentacle embrasé. Le PJ vient d'accéder à l'un des serveurs underground les plus malsains du réseau. Ici, les pires désaxés se rencontrent par « boîtes aux lettres » interposées. Le Boucher doit en posséder une, mais comment la trouver ? D'après l'écran il faut donner un code d'accès : trois chiffres ou lettres. Les joueurs vont devoir deviner... La solution est, tout simplement, les initiales du nom qui se trouvait sur la carte. Si les PJ tapent DCL, ils ouvrent la boîte aux lettres du Boucher. Elle contient le nom « Gisaï Khan » et l'adresse du Pandémonium, une boîte de nuit de Rome. S'ils tapent un mauvais code, le serveur envoie une onde de surcharge à l'ordinateur connecté. Celui-ci explose, faisant perdre (Petit gabarit - dégâts 2d6) !

Pour simuler l'épisode sur Internet, une fois sur NewsNet, les joueurs tapent MAL et accèdent au serveur.

Socrate.

L'ordinateur de Sanctom révèle que Gisaï Khan est mêlé à des disparitions suspectes. En croisant les différents rapports, on se rend compte qu'il a plus de 130 ans.

NewsNet.

Voici les principaux titres du journal informatique du 15/12/99 :

À Tokyo, M. Kobayashi, PDG de Kobayashi Corporation et génial « sorcier » des microprocesseurs, annonce les premières expériences de connexion cybernétique directes.

C'est la première fois en vingt ans qu'il sortira de sa forteresse pour démontrer qu'on peut relier homme et machine.

Aux caraïbes, découverte du Galion Queen Elisabeth, coulé au XVIIème siècle, et d'un squelette qui pourrait bien être celui du légendaire pirate Morgan.

Pour l'instant la piste du Boucher passe donc par Rome...

Urbi et Orbi

Rome, mi-décembre. Photos chocs sur papier glacé. Un bûcher trône place Saint-Pierre. Dans les flammes, les traits déformés d'une femme.

Légende : « *En ces derniers jours du millénaire, aucun lieu n'est épargné par la folie des hommes.* » Réflexion que partageront sans doute les PJ en refermant les magazines. Un parfum d'Apocalypse flotte sur la ville. Les affrontements se multiplient entre fanatiques de l'Église (sous la coupe du pape Ramius Ier, extrémiste ayant fermé l'accès du Vatican), et marginaux exaltés. Charmante ambiance pour chercher des infos !

Par l'homme de la rue.

Réservé aux excentriques, le club Pandémonium occupe les deux niveaux d'un immense entrepôt. On y entre à bord de wagonnets, depuis une entrée ressemblant à un train fantôme. Son patron, Gisaï Khan, est un colosse difforme, collectionneur d'art forain.

Par les rumeurs.



« Le Pandémonium, une boîte ? Une secte, oui ! Ces dingues viennent déguisés en monstres et participent à des orgies macabres ! »

Par la police.

Elle a reçu diverses plaintes, mais n'a jamais pu (ou voulu) tenter d'action.

Surveillance.

Le Pandémonium est fermé le jour, mais dès le crépuscule, un cortège d'habitues encapuchonnés se masse devant l'entrée, gardée par quatre videurs. Gisaï Khan ne sort jamais de son établissement. Il loge au second étage. Les Issues sont truffées d'alarmes et des maîtres-chiens patrouillent. Le plus simple reste de passer par l'entrée principale, (en séduisant un habitué, en subtilisant une invitation...). Il n'est pas impossible de tenter une effraction, mais les PJ auront les autorités sur le dos.

Pandemonium !

[Musique techno]

Entrée. Les wagonnets plongent dans un tunnel de velours pourpre. Cris des rails torturés. Lumière ! Les PJ pénètrent dans le hangar. Foule crânes et fresques morbides, les couples s'étreignent au rythme d'une « rave » assourdissante. Autour de la piste, le chœur d'une église démente, avec statues taggées et pentacles lasers. Au fond une rangée de machines clinquantes, rescapées de fêtes foraines oubliées. Au-dessus, un dédale de passerelles suspendues conduit aux appartements de Gisaï. Laissez les PJ déambuler et mener une enquête. Un habitué du bar-hotel peut confirmer la venue, il y a peu, de quelqu'un ressemblant au Boucher. Si les PJ s'illustrent par leurs talents de séducteurs, leur résistance aux substances illicites ou leurs exploits au jeu (de nombreux paris sont organisés autour de machines de foires), ils attirent l'attention d'un groupe « d'allumés » mondains. Une fois admis, ils apprennent que le Boucher a rencontré deux personnes : Gisaï Khan et Blue Steel.

Blue Steel est une accro de la cybernétique, intelligente et sexy. Si les PJ lui plaisent, elle leur

révèle ce que le Boucher venait chercher : « ...le Total Tsunami, voilà ce qu'il voulait. C'est une légende qui traîne dans notre milieu : une sorte de programme informatique ultime, parfait. Un mythe créé par le seigneur Kobayashi, un concepteur de Tokyo. » Blue Steel ne croit pas à l'existence du Total Tsunami, mais le Boucher est tout de même parti pour le Japon.

Pendant ce temps, Gisaï Khan épie sa clientèle à la recherche... de nourriture, car c'est un ogre ! Survivant d'une ancienne race, il vit dissimulé parmi le « bétail » humain et vénère des cultes obscurs. Il considère le Boucher comme l'Antéchrist et lui a remis une précieuse relique exhumée de l'antique Babylone : l'un des six Poignards d'iridium ! Bien sûr, ces informations devront lui être extorquées (chantage, combat).

Si les PJ commettent l'erreur de laisser Gisaï Khan s'échapper, il se vengera tôt ou tard d'horrible manière. Au bout du compte, le Boucher a trouvé un troisième Poignard et est parti au Japon en quête d'un programme mystérieux. Le prochain acte va se jouer dans l'empire du Soleil Levant !

Rôles secondaires

Le Boucher

Attributs : Agilité d10, Intellect d8, Ame d10, Force d12, Vigueur d12

Compétences : Combat d8, Tir d8, Discrétion d10, Conduite d8, Piloter d8, Magie d8, Tripes d10

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ;

Encaissement : 9

Handicap : Affreux.

Atouts : Magie, Colosse, Nerfs d'Acier, Ambidextre. Magie (PP 15) : Télékinésie (5), Regard terrifiant *[Stun]* (2), Bonds prodigieux *[Speed]* (1), Fanatiser les groupes *[Puppet]* (processus non utilisé en situation de combat)

Équipement : Uzi (3/rd - 2d6), Canon scié (1/rd - 1-3d6), Hachoir (Force+2)



La clocharde

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Tripes d6, Perception d6, Tir d6

Allure : 6 ; **Parade** : 5 ; **Encaissement** : 5

Equipement : Scalpel (Force+1).

Gisai khan

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Ame d6, Force d12+1, Vigueur d12

Compétences : Combat d8, Intimidation d8, Tripes d8

Charisme : +2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ;

Encaissement : 10

Handicap : Affreux.

Atouts : Charismatique

Equipement : Tronçonneuse (Force+6)

Episode V

« La mort attrape d'abord ceux qui courent » (Jean Giono)

La saison des neiges sanglantes

Tokyo, 20 décembre 1999.

Ciel rougeâtre piégé dans le verre miroir des buildings, pulsation des idéogrammes de néons,, multitude des idéogrammes masqués par les filtres respiratoires.

Et le neige, rosée comme des cristaux de sang, gorgée de particules métalliques recrachées par les usines de Tokyo.

Les PJ vont pouvoir découvrir la ville tentaculaire : stands à friture, pickpockets, bornes de méditation électronique... À Tokyo, Ils peuvent consulter les

NewsNet du 20 décembre dans une cabine publique. Retrouver du Boucher est difficile, voire impossible. Il se cache dans les bas-fonds, recrutant de nouveaux tueurs. En revanche, les PJ localisent facilement Kobayashi. Les médias ne parlent que de lui. Dans 48 heures, il organisera sur une route du mont Fuji la première tentative de pilotage cybernétique au monde ! Kobayashi offre une fortune aux pilotes sélectionnés pour les tests. Mais il ne sort de son building, version futuriste et délirante d'un temple shinto. Pour le rencontrer, les PJ devront se faire remarquer : en gagnant une course de sélection auto/moto, en faisant intervenir lord Prometeus, etc.

Sagesse cybernétique.

Symbole du paradoxe asiatique, le building est enchâssé au coeur du quartier traditionnel. C'est une forteresse automatisée où seules les machines accueillent les visiteurs, entrecoupant leur discours synthétique de devinettes orientales. Le seigneur Kobayashi aime tester la sagesse de ses sujets ! Nombreux sont ceux qui attendent une audience. Si les PJ ont su attirer l'attention, on les conduit dans un salon où Kobayashi apparaît sur des écrans LCD. Ancêtre à la barbe démesurée, il manipule de ses ongles crochus un talisman de platine (la puce informatique qui contient le Total Tsunami !). Il sourit : « *Bienvenue, gaijins. Votre intelligence vous a conduit ici. Maintenant, prouvez-moi votre valeur.* » Kobayashi nie l'existence du Total Tsunami, et le Boucher ne peut rien contre sa forteresse. Seul l'essai de pilotage l'intéresse. Si les PJ veulent y participer, il leur fait passer, sans les prévenir, un test de réaction au stress.

Il les invite à entrer dans des ascenseurs individuels. Les cabines montent eu dernier étage, puis s'arrêtent. Dans chacune, une voie sort d'un haut parleur : « *Dans la voix du sage réside un trésor de vie.* » Puis les cabines se décrochent ! Les PJ ont 60 secondes pour réagir. Ils doivent simplement penser à chercher « dans la voix », c'est à dire dans le haut-parleur, l'interrupteur caché qui stoppe la cabine. Elle ne s'écrase pas, de toute façon, mais seuls ceux qui réussissent deviendront pilotes et accompagneront Kobayashi au mont Fuji.

Les PJ devraient réaliser que cette sortie est une



occasion rêvée pour le Boucher. S'ils ne sont pas pilotes, ils peuvent s'introduire dans l'escorte armée, parmi les reporters qui suivent en hélicoptères, etc.

Maximum overdrive

L'aube ensanglante le mont Fuji.

Sur une route isolée, trois véhicules aux courbes futuristes : une moto et une voiture « cybercablés », plus un énorme camion qui sert de QJ technique, où s'installe Kobayashi. Les PJ qui ne pilotent pas peuvent faire partie de l'escorte (un hélicos et cinq motos) ou des reporters (deux hélicos). [BO d'Akira] Les PJ pilotes prennent place.

Contact. Décharge, picotements.

Les PJ basculent : ils sentent l'asphalte, les bielles qui s'activent. Ils sont la machine ! Le test se déroule sur une vertigineuse descente de 100 km. Les pilotes, en communion avec leur véhicule (Conduite +4), doivent négocier des obstacles, prendre des virages en épingle à cheveux, etc. Quand soudain...

Rafales dans le ciel, explosion. Un hélico de combat surgit. Par la porte latérale, manteau noir claquant dans le vent : le Boucher ! Trois jeeps jaillissent de chemins latéraux et attaquent (quatre tueurs par jeep). Le Boucher veut récupérer le Total Tsunami qui se trouve à bord du camion. Arrangez-vous pour qu'il y parvienne avant de s'enfuir. Il a commis l'erreur de confier le troisième Poignard à l'un des tueurs en jeep (avec les deux autres, s'ils ont été volés dans l'épisode 4). La présence des PJ le surprend. À eux d'en profiter !

Quoiqu'il arrive, Kobayashi est tué. Si les PJ ont tout fait pour le sauver, sa corporation paiera un jour cette dette d'honneur (par exemple, un PJ mutilé sera gratifié d'un membre artificiel). De plus, s'ils ont été héroïques, leur confiance en eux les immunise désormais au regard terrifiant du Boucher.

Résumons la situation. Tandis qu'une conjonction cosmique s'annonce, le Boucher réunit de puissants artefacts (Poignards, Total Tsunami), tel un sorcier organisant un rituel. Préparerait-il l'Apocalypse ? Peut-être, aussi les PJ doivent-ils se hâter. Une fois en sécurité, ils activent le Cube, mettent le troisième Poignard à son contact et...

[Thème du Réseau Divin : BO de Total Recall]

La lumière baisse. Le Cube s'illumine.

Faisceaux bleutés, quadrillage lumineux. L'esprit des PJ est aspiré par le Cube. Des lettres s'affichent : « Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers le Nexus 2, procédure engagée. » Voyage. Tourbillons. Puis l'arrivée dans... un autre corps.

« Procédure terminée. Nexus 2 : Caraïbes. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57... »

Roles secondaires

Tueurs japonais

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Tripes d6, Perception d6, Tir d6

Allure : 6 ; **Parade** : 5 ; **Encaissement** : 5

Équipement : .44 Magnum (1/rd - 2d6+1).

Episode VI

« Mourir en prince ou vivre en esclave » (Lord Byron)
Pirates !

Grincements de la coque. Fragrance du sel et des bois précieux. Le soleil de midi caresse les eaux des Caraïbes tandis que les PJ s'éveillent dans la cabine d'un galion anglais, le Queen Elisabeth (récemment retrouvé... en 1999 !). Leurs nouveaux corps sont ceux d'un capitaine et de son entourage, morts empoisonnés (voir l'encadré Les corps d'emprunt à la fin de ce fichier). Sur la dernière page du livre de bord, on lit : « 7 juillet 1703, pointe ouest de Cuba. Nous touchons au but. Nous, corsaires au service de la Reine, allons retrouver le trésor de Morgan le pirate, notre prisonnier. » Émergeant de l'ombre, un vieillard enchaîné se redresse. « Ventre dieu ! Vous étiez morts, ou je ne m'appelle plus Morgan ! Par quelle diablerie... » Une détonation l'interrompt. Cris, coups de feu. On court sur le pont. « Sang du Christ, les Espagnols ! » beugle Morgan. « Montez



commander vos hommes, et surveillez ma carcasse, si vous voulez mon trésor ! »

Sir Clive Byron, capitaine.

38 ans, **Agilité** d8 ; **Force** d8 ; **Vigueur** d8 ; **Encaissement** 6 ; **Parade** 7 ; **Charisme** +2 ; Charismatique, Parade ; **Combat** d8 (Sabre - Force +2) ; **Tir** d8 (Pistolet 2 coups - 2d6+1 - 2 rounds pour recharger 1 coup), **Navigation** d10.

Lady Lisbeth, épouse du capitaine.

36 ans, **Agilité** d6 ; **Force** d6 ; **Vigueur** d6 ; **Encaissement** 5 ; **Parade** 4 ; **Charisme** +4 ; Séduisante, Très séduisante ; **Combat** d4 (Dague - Force +1), **Persuasion (séduction)** d10 ; **Tir** d6 (Pistolet 2 coups - 2d6 - 2 rounds pour recharger 1 coup) ; Bague à poison (-4, mort en 1 minute, 6 doses).

Violenta, fille de Lisbeth et de Byron.

17 ans, **Agilité** d8 ; **Force** d6 ; **Vigueur** d6 ; **Encaissement** 5 ; **Parade** 5 (6) ; **Charisme** 0 ; **Combat** d6 (Fouet - +2 aux attaques de feinte - Rapière - Force +1 - Parade +1)

« Casse-Crâne », serviteur indien.

30 ans, **Agilité** d6 ; **Force** d10 ; **Vigueur** d8 ; **Encaissement** 6 ; **Parade** 6 ; **Charisme** 0 ; **Combat** d10 (Grande Hache - Force +4 - PA 1 - Parade - 1) ; **Tir** d8 (4 Pistolet 1 coup - 2d6 - 2 rounds pour recharger).

Frère Salvatore, moine.

29 ans, **Agilité** d4 ; **Force** d8 ; **Vigueur** d12 ; **Encaissement** 8 ; **Parade** 6 ; **Charisme** -2 ; **Combat** d8 (Fémur de bœuf - Force +1), **Intimidation** d6, Bible.

McLeod, chirurgien-barbier.

58 ans, **Agilité** d8 ; **Force** d6 ; **Vigueur** d6 ; **Encaissement** 6 ; **Parade** 6 ; **Charisme** 0 ; **Combat** d8 (Epée longue - Force +3), **Tir** d6 (pistolet en « patte de canard » (6 canons, 1 coup,

2d8+1) - Trop long à recharger), gilet clouté (Armure +1, scie, rasoir.

[BO de L'île aux pirates]

Le navire est attaqué par un galion de 40 gardes-côtes espagnols. Engagez le combat dans la fumée des canons. Les PJ peuvent diriger leurs 50 corsaires, couler les Espagnols (c'est une bonne occasion de tester les combats de masse). Voici une liste d'événements supplémentaires qui pourraient subvenir pendant la bataille :

- Un obstacle roule vers eux. Barrique, canon...
- Un cordage est à portée de main. Le PJ peut rompre le combat, se jeter dans la mêlée...
- Un obstacle les gêne. Voile affalée, blessé agrippé...
- Une arme chargée tombe près de vous. Mousquet, pistolet...
- Vous grimpez sur un endroit stratégique.

Vous pouvez lancer un objet ou sauter sur un adversaire.

Quoi qu'il arrive, la fureur des corsaires a raison des Espagnols. Reste à savoir comment ils s'en sont sorti.

Meurtres dans un galion anglais

Les corsaires fêtent leur victoire. Côté PJ, il faut s'adapter à la vie à bord. L'aide de Morgan sera précieuse pour atteindre leur but : trouver le Poignard sacré dans les 48 heures allouées par le Cube. En effet, le pirate connaît bien l'objet, il fait partie de son trésor ! Explications...

En ce début du XVIIIème siècle, Morgan n'est plus que l'ombre de sa légende. Le mythique flibustier finit misérablement ses jours dans une prison d'Angleterre. Vieillissant, pitoyable, il s'éteint à petit feu sans réaliser son souhait : mourir en capitaine sur son vaisseau. Mais sa légende excite les convoitises. En 1703, alors que tous le croient mort, les Anglais le sortent de sa prison pour retrouver son trésor, fruit du pillage de Panama et des temples mayas du Yucatan. Morgan accepte de coopérer dans l'espoir d'être libéré. L'expédition, menée par des corsaires anglais (plus discret qu'un vaisseau de guerre), part vers la pointe ouest de

Cuba. C'est alors que les PJ arrivent. Morgan dit avoir trouvé le Poignard dans des ruines mayas. Avait-il été apporté par Cortez ou par des navigateurs de l'Antiquité ? Comme chacun sait, les vestiges précolombiens et égyptiens présentent d'étranges ressemblances... En tout cas, il est avec le reste de son trésor à Los Palacios, où ils arriveront ce soir. Évidemment, la personne qui gardait le trésor ne l'a plus, et les Espagnols comptent s'en emparer. Ils ont un homme sur le Queen Elisabeth, Borgole Bossu, l'aide du cuisinier. Simple d'esprit en apparence, espion génial en réalité, il communique avec l'ennemi par pigeons voyageurs. C'est lui qui a empoisonné le capitaine et ses proches. Tant que les PJ ne l'ont pas démasqué, Borguo ralentit le navire : meurtres, disparitions, etc.

Quelques pirates :

Marco, le cuisinier asiatique. Amateur d'oiseaux, il a des perroquets, des poulets et des pigeons. Inquiétant, mais inoffensif.

Robert Reed, le bosco. Ce gros costaud chauve transmet les ordres à l'équipage. Il est loyal.

Dante, poète alcoolique. Hanté par d'effrayantes hallucinations, il rêve de spectres (autant que de PJ) entraînant le navire vers une Bête monstrueuse tapie dans la brume.

'Ti Frère, charpentier créole. Pratiquant le vaudou, il sait Diagnostiquer un mal [*Detect Arcana - aspect poudres et incantations*] et Invoquer les esprits animaux [*Zombie - aspect poupée vaudou - invoque des animaux*]. Un PJ peut être initié. S'il passe plusieurs heures avec lui et réussit un jet d'Âme à -4, il apprend l'un de ces pouvoirs, et gagne l'Atout Magie [*Vaudou*].

Vaudou aux Caraïbes

Cuba, 7 juillet 1703, soir. Le galion des PJ jette l'ancre dans le port de Los Palacios envahi par la brume. Au-delà d'un quai fantomatique s'étirent des ruelles mal famées de la ville dirigée par le gouverneur Orzabal, un pirate allié aux Espagnols. Guidés par un Morgan clopinant, le PJ quittent la cité

et s'enfoncent dans les marais. En une heure, ils atteignent un ancien cimetière créole, un lieu vaudou évité comme la peste. Morgan y a caché son trésor, qu'il a confié à Erzulie, une mambo (sorcière) qui fus jadis sa compagne.

[*BO de Simetierre, Fog*]

Nuit. Pluie fine, relents de pourriture végétale. Les PJ se sentent épiés. La demeure de la mambo est abandonnée depuis des semaines, et le trésor n'est plus là. Mais une fouille attentive révèle un grimoire emballé dans un linge couvert de wargas (sortilèges). Si les PJ s'en emparent, la terre se met à trembler et libère une cinquantaine d'horreurs putréfiées. Les zombis du cimetière viennent punir les profanateurs !

Jouez la scène comme un cauchemar : fuite dans la nuit, cadavres agrippant les PJ, etc.

De retour en ville, les personnages doivent mener l'enquête. Selon les créoles, Erzulie aurait fait un aller retour au Yucatan. Dans les tavernes, on murmure que le gouverneur Orzabal l'a emprisonnée. Quant au grimoire, il s'agit d'une traduction latine de la Bible maya, le Popol Vuh. Pour en savoir plus, il faut retrouver Erzulie. Elle est retenue au fortin d'Orzabal, bâti sur le rocher surplombant le port. Vingt pirates le défendent, mais ils sont souvent ivres et les PJ devraient pouvoir entrer discrètement. Erzulie gît dans une oubliette. A demi morte, elle racontera comment le gouverneur Orzabal a fait du trésor de Morgan son obsession. Lorsqu'il s'est allié avec les Espagnols, elle a eu peur et l'a caché ailleurs, dans un temple maya sur la côte du Yucatan, à un jour de voile. Hélas, au retour, elle a été capturée et torturée par le gouverneur. Dans un dernier souffle, elle ajoute : « *Orzabal... au Yucatan... la flotte espagnole... pas de trésor sans le grimoire... les démons, les dém...* » puis elle meurt dans les bras de Morgan. Pour le pirate, la perte d'Erzulie est un électrochoc. Vibrant d'une aura incandescente, il hurle : « *Maudit soit l'or et le destin ! Les Espagnols ? Je les coule ! Les démons ? J'en suis un ! Orzabal ? Trouvons le trésor, récupérez votre Poignard, et après, je l'égorge !* » Le capitaine Morgan, prince des Caraïbes et légende vivante, est de retour !

Les conquérants du Yucatan

8 juillet 1703, à l'aube. Les PJ appareillent pour le Yucatan. S'ils ont recrutés des pirates à Los Palacios (par exemple en leur faisant miroiter le trésor), ils seront rejoints le soir par trois galions. Sinon, ils affronteront seuls Orzabal.

Profitez du trajet pour détailler le Popol Vuh. Une carte indiquant la route maritime jusqu'au temple est cachée dans la couverture. Par ailleurs, deux versets ont été marqués par Erzulie. L'un parle du dieu des morts et de la pluie :

Le prince et l'esclave se voilent la face, humbles sous l'eau du ciel, honorant le dieu Pluie, puis sont mis au tombeau (ch. 2, v. 27)

L'autre décrit la fin du monde selon les Mayas :

Le déluge sort des nuages, par la Bête écailleuse, noyant le temple, le roi, et le voleur (ch. 5, v. 66)

Le détroit du Yucatan, qui sépare Cuba du Mexique, est infesté d'Espagnols. Si les PJ ont neutralisés Borgo et restent prudents, ils passent discrètement. Sinon, ils sont sans cesse traqués. Le soir, ils abordent le Nouveau Monde par la baie indiquée sur la carte d'Erzulie. Mais cinq galions espagnols ont déjà jetés l'ancre ! Orzabal s'est enfoncé dans la jungle avec trente soldats, trois jours plus tôt. Personne ne l'a revu depuis, et les Espagnols parlent de démons dans la nuit... Aux PJ d'imaginer la meilleure tactique pour débarquer : commando de nageurs, canonnade de diversion, abordage, etc. S'ils ont recruté les navires de Los Palacios, organisez une formidable bataille navale dirigée par un Morgan héroïque ! Et une fois dans la jungle...

[BO de Predator]

Soleil mourant, moiteur végétale, chants d'oiseaux inconnus. L'expédition progresse lentement jusqu'aux vestiges d'une ville dévorée par la végétation. Le site est maudit, hanté par trois hommes-jaguars. Variante maya des loups-garous, ils ont massacrés un à un les soldats d'Orzabal et tenteront la même chose avec les PJ. Orzabal est encore en vie, fou et hagard, avec quelques survivants. Son groupe peut attaquer les PJ, servir de victimes aux hommes-jaguars, etc. Le temple est au sommet d'une pyramide maya noyée par les arbres. Deux pièges protègent son accès. Le Popol

Vuh permet de les résoudre. L'entrée est décorée de fresques honorant

le dieu Pluie. Au-delà s'étend un labyrinthe aux murs couverts de spores hallucinogènes.

Quiconque s'y aventure est assailli de visions terrifiantes et risque de tomber dans l'une des trappes (Agilité -2 - Dégâts 3d6). S'il honore le dieu en se couvrant le visage d'un linge humide (un filtre !), son jet d'Agilité se fait à +2. Au coeur du labyrinthe, des frises représentent le sacrifice de milliers de victimes en l'honneur d'un monstre caché dans les nuages. Elles aboutissent à une crypte où est représentée l'Apocalypse maya. Sept têtes sculptées émergent des « nuages » au plafond : serpent à plume, poisson cornu, dragon tentaculaire, démon, iguane, crocodile, jaguar. Si plus de 150 kg (2 ou 3 PJ) sont présents sur le sol, un bloc de pierre scelle l'entrée et de l'eau se déverse du plafond, noyant tout en 5 minutes ! Dès lors, les têtes peuvent s'abaisser comme des leviers : chacune augmente le débit (-2 minutes), sauf le dragon qui fait évacuer l'eau, ouvre l'entrée et une porte secrète. Celle-ci dissimule le tombeau d'un prince maya et le trésor de Morgan : cinq coffres de bijoux et d'or, plus le Poignard !

Rôles secondaires

Corsaires

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Tripes d6, Perception d6, Tir d6

Allure : 6 ; **Parade** : 5 ; **Encaissement** : 5

Équipement : Pistolet 1 coup (1/rd - 2d6+1 - 2rd pour recharger), sabre (Force +2).

Soldats espagnols

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Tripes d6, Perception d6, Tir d6



Allure : 6 ; Parade : 5 ; Encaissement : 5

Equipement : Fusil 1 coup (1/rd - 2d8 - 2rd pour recharger - PA 2), épée (Force +3).

Zombis

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d4, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

Allure : 4 ; Parade : 5 ; Encaissement : 7

Capacités spéciales

- *Griffe* : Force.
- *Sans peur* : immunisé à la peur et à l'intimidation.
- *Mort-vivant* : Encaissement +2, +2 aux jets pour échapper à l'état de choc, La visée n'augmente pas les dégâts, Demi dégâts contre les attaques perforantes.
- *Faiblesse (tête)* : une attaque à la tête sur un zombi inflige +2 de dégât et les armes perforantes ne divisent pas les dégâts par 2.

Hommes-jaguar

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d6, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

Allure : 4 ; Parade : 5 ; Encaissement : 7

Atout : Frénésie.

Capacités spéciales

- *Griffe* : Force +1
- *Morsure* : Force +2
- *Régénération rapide* : peut faire un jet de guérison naturelle chaque round. Le feu et l'acide empêchent cette régénération.

Epilogue

[Thème du Réseau Divin : BO de Total Recall]

Les PJ ont trouvés le quatrième poignard. Grâce à eux, Morgan a reconquis son honneur, et son dernier exploit sera de ramener ses hommes à bon port. Il est temps de regagner le XXème siècle et les prochains mystères du Réseau Divin Cube activé. Faisceaux bleutés. « 00 heures, 00 minutes, 2, 1, 0 secondes. Nexus 2 : compte à rebours terminé. Retour enclenché. » Les PJ ont une vision fugitive : le capitaine Morgan tenant la barre du Queen Elisabeth, voguant seul vers son dernier voyage, pleurant et riant à la fois. Un homme libre. En paix. Puis les PJ plongent dans le maelström du temps...