



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Savage worlds > Scénarios > Le réseau divin > **Le Réseau Divin, ép. 2.10 à 2.12**

Le Réseau Divin, ép. 2.10 à 2.12

mercredi 15 juin 2005, par [Christophe Debien](#), [Linéa d'Astria](#), [Patrick Bousquet](#)

Episode X

« *Le désert est un néant où rôdent les âmes* »
(Légende aborigène)

PROLOGUE

[BO de *La dernière tentation du Christ*] Territoires du nord, Australie, 10 Février 2001. Nuées de chaleur à la surface de l'asphalte. Relents du moteur en surchauffe et goût de poussière minérale. Le 4 x 4 des PJ souffre sur la Transcontinental Highway, une langue de bitume écrasée de soleil traversant un désert de roche et de vent. Songeurs, les personnages contemplant les tourbillons de sable tout en méditant sur les raisons qui les ont conduit ici...

Un an déjà que leur destin est lié à Sanctom, une année à observer le monde, à traquer les phénomènes paranormaux, à s'interroger sur ce millénaire qui s'annonce troublé, comme en témoigne les NewsNet du 20 janvier. Des témoignages de plus en plus abondants, venus des quatre coins de la planète, parlent de personnes faisant les mêmes rêves, peuplés d'un prophète ténébreux, le Fléau. Les rumeurs sur un sommet international pour lutter contre la crise mondiale et les incursions pirates d'un certain Time Bandit, qui exhorte la population à ouvrir les yeux, ajoute encore à la confusion. Pour la première fois depuis les événements de 1999, les PJ ont senti que lord Wayne Prometeus était inquiet en leur confiant cette mission : répondre au SOS de son vieil ami, Philip Keüser, un ethno archéologue, parti étudier le rite aborigène du Grand Rêve afin d'essayer de comprendre les récents phénomènes des rêves de masse. C'est ainsi que les PJ se retrouvent sur la piste de Truckstown 18, la dernière résidence

connue du savant. C'est une ville-champignon érigée par une compagnie minière au nord de la réserve d'Ayers Rock. Composée de blocs préfabriqués et climatisés surnommés « Cold Room » (chambres froides), Truckstown 18 abrite une population violente qui travaille à l'exploitation de filons sauvages ou à l'irrigation du désert. C'est un lieu sordide, écrasé par la canicule, véritable dépotoir de technologies désuètes et d'humanité dégénérée. Un étrange point de départ pour une aventure qui va conduire les PJ aux confins du Réseau Divin.

NEWS.NET

Cauchemars sans frontières

Depuis quelques mois, le monde est secoué par un étrange phénomène : d'un continent à l'autre, diverses personnes affirment faire le même cauchemar peuplé par un même et monstrueux personnage nommé le « Fléau ». Les scientifiques restent dubitatifs. Une enquête est en cours.

Rumeurs

La dérive actuelle, tant économique qu'idéologique, commence à inquiéter les gouvernements du monde entier. Et on murmure, dans les couloirs des plus hautes instances, que l'ONU souhaite organiser un colloque à l'échelle planétaire pour endiguer la crise. Cette information n'a reçu, à ce jour, aucune confirmation.

Virtual lonesome cowboy

Trois géants de l'informatique viennent de s'unir pour une grande traque virtuelle. En effet, ils

conjuguent leurs efforts pour localiser le mystérieux Time Bandit, un anonyme virtuose du Web, qui pirate depuis peu de nombreux serveurs. On ignore tout des motivations de ce dernier qui se contente, pour l'instant, de remplacer certaines pages par des messages virulents exhortant la population mondiale à « ouvrir les yeux ».

Union Jack is burning

Devant le refus du Royaume-Uni de participer à son grand projet d'irrigation du désert, l'Australie quitte officiellement le Commonwealth. À travers tout le continent, de nombreux manifestants anti-britanniques ont brûlé l'Union Jack, le drapeau anglais, en signe de protestation.

Planète Web

Un milliard de connectés ! Tel est le chiffre ahurissant annoncé par le très sérieux World Net Institute. Ainsi, le Web, ce réseau informatique mondial âgé de quelques années à peine, devient un véritable continent virtuel : le SuperWeb est né !

LE GRAND NULLE PART

« *Truckstown 18, 12 550 souls.* » Sur l'écriteau, un lézard crucifié. Dans les rues, des hommes à la peau tannée, la chemise auréolée de sueur, ivres de drogues et d'alcool. Les baraquements agglutinés dégoulinent de la poussière brune soulevée par le passage des véhicules : camionnettes à la peinture écaillée, 6 x 6 à énergie solaire et bulldozers rouillés...

Les PJ voudront certainement mener l'enquête. Profitez-en pour leur faire découvrir Truckstown : rixes, duels de neutraliseurs électriques, agressions sous le regard corrompu des représentants de l'ordre, bars sordides avec sexe virtuel et combats d'animaux drogués... Voici ce qu'ils pourront glaner : Keüser a disparu depuis une semaine. Peu après, de curieux étrangers en manteaux noirs ont distribué de grosses sommes pour le retrouver et ont enrôlé un certain Seven Sins, un tueur notoire, avant de disparaître à leur tour. Il ne reste plus aux PJ qu'à se retourner vers le bloc 558, la dernière

adresse de

Keüser... Porte fracturée. Meubles brisés. Grésillements de la radio éventrée.

Gémissements.

Un aborigène, recroquevillé dans une flaque de sang. « *Ss... San... Sanctom ?* » Demande-t-il en hoquetant.

Soudain... <BO de *Mad Max II.*> Le mur explose. L'énorme calandre chromée d'un vieux Dodge fait irruption dans le bloc. Dedans, cinq hommes au regard halluciné, équipés de combinaisons en kevlar et d'armes automatiques. En quelques secondes, l'air est saturé d'une pluie de métal et de feu... Les PJ vont devoir fuir dans les rues de Truckstown avec le blessé, tandis que leurs agresseurs (dont le fameux Seven Sins) rameutent une vingtaine de mineurs assoiffés de violence, les Dodgers. Organisez alors une course-poursuite entre les 10 pick-up trafiqués des Dodgers et leur véhicule. L'aborigène envoyé par Keüser, à moitié conscient, les guide. Utilisez toute la panoplie des films d'action : tirs de fusils à pompe, cascades, abordages à pleine vitesse sur les quelques kilomètres de piste qui conduisent à la réserve d'Ayers Rock...

S'ils parviennent à repousser les assauts de leurs poursuivants, les PJ atteignent une vaste étendue envahie d'éoliennes gigantesques, qui marque la frontière du territoire aborigène. À cet instant, la meute qui les suivait fait demi-tour.

DE VENT, DE FEU, DE TERRE ET DE SANG

- **Mont Ayers Rock.** Même jour. Écho des éoliennes sur le grès des refuges troglodytes. Beauté des corps des aborigènes couverts de peintures rituelles. Les PJ sont au cœur de la montagne, un des endroits les plus secrets d'Australie, avec Philip Keüser. Ce dernier est venu ici afin de comprendre les rêves de masse à travers l'étude du Grand Rêve, un rite permettant d'atteindre un état de conscience divinatoire. Il a établi un curieux parallèle entre les techniques utilisées par cette tribu et celle du célèbre Nostradamus : la lecture de l'avenir dans une transe obtenue par la contemplation d'une eau agitée de mouvements réguliers... Mais ses recherches



l'épuisent, et il fait sans cesse des cauchemars où la mort viens le prendre, sous les traits du Fléau. Certains racontent que ce monstre est réel, et peut-être même lié à la Church of Technomancy. Keüser n'en dit pas plus. Il est évident qu'il a peur. Ici, il se sent en sécurité, et il invite les PJ à assister à la cérémonie qui doit avoir lieu le soir même, au sommet d'Uluru (le nom aborigène d'Ayes Rock). Si un PJ enquête auprès des autochtones, il apprendra que leurs chamans sont terrifiés, car « *quelque chose de noir et de gigantesque évolue dans le monde des esprits* ».

• **Plateau d'Uluru.** Nuit. Hurlement du vent. Nuées hallucinogènes autour des cercles de feu. Crevasses de terre séchée sur la peau des danseurs. Sous le regard, des étoiles débute le Grand Rêve. Les PJ regardent les initiés remplir le bassin divinatoire. Alors, l'Ancien de la tribu s'approche. Le rythme des tambours s'accélère et la transe commence. L'Ancien jette une poudre ardente dans l'eau, libérant une épaisse vapeur. Il ; ouvre la bouche et... retombe, éventré, dans une énorme gerbe de sang !

[BO d'Hellraiser] Dans la fumée s'élève une monstrueuse silhouette, immonde amalgame de chair et d'acier aux mains bardées de lames démesurées. Le Fléau ! Une dizaine de Technomancers jaillissent de l'ombre et le massacre commence. Ils ne partent que lorsque Keüser sera mort. Organisez un combat cauchemardesque au sommet de la montagne : lutte dans la fumée contre les tueurs dirigés par Seven Sins, atroces mutilations infligées par le Fléau... Rapidement submergés par les renforts aborigènes, le commando s'évanouit dans la nuit sans laisser de traces, abandonnant le cadavre de Keüser.

Si les PJ ont courageusement sauvé des vies, la tribu récompense les deux plus efficaces par des cadeaux de grande valeur : le talisman d'Urulu, protecteur des destinées (qui permet de refaire un jet de dé par jour) et un boomerang sacré (dégâts 1d10). Enfin, dans les affaires de Keüser, les PJ découvrent un fragment de la Onzième centurie de Nostradamus, un manuscrit que l'on pensait perdu à jamais, ainsi que d'énigmatiques notes mentionnant

l'appartenance de Keüser à une mystérieuse « conspiration Babel ». Il ne leur reste plus qu'à rentrer en Angleterre pour tenter d'éclaircir ces éléments avec lord Prometeus.

Rôles secondaires

LES MINEURS

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

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

Allure : 6 + d6

Parade : 5

Résistance : 5

Équipement : Fusil à canon scié (Dégâts : 1-3d6), machette (Dégâts : Force+2).

SEVEN SINS

Seven Sins Redoutable tueur, il est atteint d'une dégénérescence génétique qui lui permet d'étirer ou de contracter son corps pour passer dans des gaines d'aérations et autres espaces étroits...

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

Compétences : Combat d6, Discrétion d10, Intimidation d6, Tir d10+1, Tripes d8

Charisme : 0

Allure : 6 + d6

Parade : 8

Résistance : 9 (7 + 2 [Kevlar]) (11 contre les balles)

Handicaps : Sanguinaire, Méchant.

Atouts : Rock n'Roll, Tireur d'Elite, Stable, Arme de



prédilection (Magnum).

Notes : Magnum en plastique indétectable, balles blindées (Dégâts : 2d6+3) et visée laser (+2 en Tir), veste et pantalon en peau de serpent renforcé en kevlar.

LES MANTEAUX NOIRS

Esprits servants du Dieu Sombre accompagnant son prophète. Ce sont les futurs Elohims. Ils flottent à un centimètre au-dessus du sol. Le contact avec la terre les affaiblit (-1 à tous leurs jets de traits)

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

Compétences : Combat d8, Perception d6, Tir d8, Tripes d8.

Allure : 6

Parade : 6

Résistance : 8 (6 + 2 [Kevlar]) (10 contre les balles)

Atouts : Rock n' Roll.

Équipement : Uzi (3/rd - Dégâts : 2d6), grenades, gilets pare-balles.

LE FLÉAU

Monstrueuse chimère d'acier et de chair, il hante, depuis quelques mois, le sommeil de nombreux « surfers de Web » à travers la planète. Dans d'atroces cauchemars, il apparaît comme l'apôtre du Mal, mi-prophète, mi-bourreau, annonçant l'arrivée du Dieu Sombre...

Son impressionnante silhouette décharnée, drapée dans un linceul déchiqueté, semble flotter dans les airs. Mais le Fléau n'est pas une créature imaginaire et, depuis peu, il est entré sur la scène internationale à la tête d'un groupe terroriste. Rares sont ceux qui ont pu contempler son visage couturé, hérissé de prothèses rudimentaires, sans connaître la caresse mortelle des lames greffées aux bouts de ses doigts. Le Fléau est l'ange de la mort de l'humanité qui l'a engendré...

Car en réalité, il s'agit de Randolph H. Drake (voir l'épisode 7), ressuscité, « reconstruit » grâce aux technologies expérimentales de la Church of Technomancy, qu'il dirige toujours officieusement. Mais la science a ses limites, et il doit sans cesse renouveler ses organes qu'il prélève sur ses victimes avant de se les greffer...

Attributs : Agilité d12, Intellect d10, Ame d10, Force d12+1, Vigueur d12

Compétences : Combat d12, Conduite d8, Discrétion d10, Intimidation d10, Tir d8, Tripes d8

Charisme : 0

Allure : 8 + d10

Parade : 7

Résistance : 8

Handicap : Affreux.

Atouts : Charismatique.

Notes :

- Crâne et corps écorchés vifs, incrustés de plaques de métal.

- Uzi (3/rd - Dégâts : 2d6) Lames de rasoir de 30 cm aux deux mains (Dégâts : Force+1).

- Prothèses disparates (vision nocturne, infrarouge, communication sous toutes formes, masque filtrant, réserve d'oxygène de quinze minutes).

- Brouillage neurologique : Grâce à un dispositif d'émissions d'ondes neuro synchrones, il induit un « brouillage » des informations reçues par le cerveau de ses victimes, modifiant leurs perceptions : ainsi, il semble flotter au-dessus du sol, apparaître de nulle part, prendre le visage d'un être cher...

- Gaz somnifère (Jet de Vigueur à -2) et gaz mortel (Jet de Vigueur).

- Accélération. L'allure passe à 8 et le dé de course à d10

Episode XI

« *Qui habite les songes ne meurt jamais...* » (G. Schéhadé)

FUTUR TRONQUÉ, AVENIR SOMBRE

[BO de X-Files]. Londres, 13 Février 2001. Façades victoriennes noircies de fumigènes. Charge des RCA, les Unité de répressions civile armée. Vision des rues qui s'embrasent, derrière les vitres, de la limousine qui raccompagne les PJ vers Sanctom. Puis la silhouette du manoir où les attendent l'énigmatique sourire d'un lézard et le parfum des orchidées noires... Le lendemain, lord Prometeus, très affligé par le récit des PJ, leur offre sa collaboration pour l'analyse des éléments dont ils disposent.

• Church of Technomancy.

Cette puissante secte mondiale prône le développement des sciences parallèles au mépris de toute éthique. Elle est suspectée d'actions terroristes pour asseoir son pouvoir. Elle est privée de quartier général depuis la destruction du stade Tooms et la mort « officielle » de son fondateur R. Drake en 1999 (l'œuvre des PJ, voir l'épisode 7. Si Drake a survécu à sa confrontation avec les personnages, il est « mort » peu après). Ses membres, insaisissables, utilisent l'espace virtuel et anonyme du Web pour communiquer.

• **Le Fléau.** Toute demande officielle de renseignement reste négative. Mais si les PJ font circuler une description sur le Web, ils obtiennent d'étranges réponses. Divers connectés affirment avoir vu le Fléau dans leurs rêves !

• **La Onzième centurie.** Sans vraiment le réaliser, les PJ ont mis la main sur un texte mythique. Le manuscrit de Nostradamus s'achève par une ultime prédiction, concluant l'ensemble de son oeuvre :

« *Lorsque l'étoile de feu viendra labourer les cieux du millénaire agonisant, Trois signes annonceront les Temps.. L'Apocalypse d'abord, lorsque viendra la*

Bête, En Babylone naissant, par six épées défaites. Le second signe sera faux prophète, apôtre en quête d'Armageddon, Frère contre frère il dressera, servant son dieu, le Démon. Le troisième sera son maître, sombre Seigneur des Agonies, Car à l'heure de la Grande Conflagration, L'Orient verra de l'homme, la folie ou la libération. »

• **La conspiration Babel.** Rien sur Socrate ni ailleurs (à part la référence à Babel, la tour mythique que les hommes construisirent en un orgueilleux défi pour atteindre Dieu). Lord Prometeus, soucieux, se refuse étrangement à tous commentaire. En fin de journée, il reçoit un appel et peu après annonce qu'il doit sortir. Il serre chaleureusement la main des PJ et disparaît avec Iguane. C'est la dernière fois que les PJ verront leur ami vivant.

CAUCHEMARS

[BO d'Hellraiser] Sanctom, nuit du 14 Février 2001, 5h34. Les PJ gémissent dans leur sommeil. Souffrance. Membres entravés de fil barbelé, regard aveuglé de lumière blanche. Vision d'un pic montagneux sous un soleil de plomb. Soudain, un visage, difforme, tronqué : les traits bouffis de métal et de cicatrices du Fléau ! Torture des lames de rasoir qui déchiquettent. Puis la voix du Fléau, gutturale, semblable au craquement d'un os broyé : « *Tu n'es pas digne de contempler l'arrivée du Dieu Sombre* ». Ultime vision avant le supplice de l'aiguille qui s'enfonce pour coudre les paupières... Les PJ se réveillent en sursaut. Ils viennent de faire simultanément le même cauchemar !

Laissez-leur quelques instants pour reprendre leurs esprits puis... tous les ordinateurs de Sanctom affichent le message suivant : « *5h45. 1. 2. 3. Partez, croyez-moi. 4. 5. Car 6 est leur heure. Et ne contactez pas le philosophe. Time Bandit* ». Il leur reste moins d'un quart d'heure aux PJ pour fuir Sanctom avant l'attaque de deux URCA venues les arrêter, morts ou vifs ! Quant à Iguane et lord Prometeus, ils ont disparu, ne laissant que ces quelques mots : « *Si le voleur de feu doit s'éteindre, brisez ses chaînes. Wayne* ».

Lord Prometeus a été entraîné dans un piège organisé par le Fléau. Il suspectait quelque chose, d'où le message laissé aux PJ. Il y a une heure, on a retrouvé son corps désarticulé dans une ruelle, à côté de son fauteuil, le foie arraché ! Le Fléau, manipulant certains membres de la police expéditive de 2001, a réussi à faire accuser les PJ de ce crime. Voilà pourquoi, à 6h00 du matin, deux URCA, infiltrées par quelque élément de la Church of Technomancy, s'apprêtent à donner l'assaut...

Organisez une chasse à l'homme au cœur de Londres.

Recherchés pour meurtre, traqués par les Technomancers et Seven Sins s'il est encore en vie, les PJ vont connaître les joies d'une fuite sanglante dans la ville, avec poursuite sur la Tamise, vaine recherche d'un abri sûr... Bientôt, Sanctom est officiellement dissous, ses membres déclarés hors-la-loi, et le manoir mis sous scellés !

Développez l'épisode pour en faire un moment inoubliable de paranoïa : délations, traceurs placés sur les véhicules des PJ, filature par des hommes en noir...

Si les PJ tentent de retrouver la trace de Time Bandit, ils n'obtiennent aucun renseignement. En revanche, il a fait des émules. De petits groupes d'éco-terroristes se multiplient, en son nom, les opérations de mise en garde (tags sur les monuments, tracts,...). Si les PJ oublient l'avertissement de Time Bandit et interrogent Socrate par modem (jouez cet épisode, code SC7), ils s'apercevront que la base de donnée est en cours d'effacement. Leur appel est immédiatement localisé. Les Technomancers passent à l'attaque dans le quart d'heure suivant !

L'important est d'essayer de récupérer le corps de lord Prometeus, son fauteuil et ses affaires dans la morgue municipale. Si les PJ sont dans l'impasse, faites intervenir Iguane, qui se cache après avoir échappé au Fléau.

Au pire, il fait jouer ses dernières relations à Scotland Yard pour tout récupérer et localiser les PJ. Il les entraîne alors vers un petit aérodrome du nord de Londres où ils décollent vers une destination plus calme...

LA MORT DU VOLEUR DE FEU

[BO de Highlander] Skye Island, Écosse. Émeraude des plaines où roule l'écho des clameurs de guerres des clans. Ardoise des pierres séculaires où murmurent corbeaux et revenants... Les PJ pénètrent dans l'ultime base de repli de lord Prometeus : une étrange demeure victorienne sur pilotis, au bord d'un lac brumeux. Ici aussi, les orchidées noires s'épanouissent et s'agitent parfois, comme sous la caresse invisible de leur défunt maître.

Les PJ vont pouvoir faire une pause salutaire (équipement similaires à Sanctom, sauf Socrate, remplacé par une somptueuse bibliothèque). Puis Iguane les conduit dans une chapelle réfrigérée où repose le corps de leur ami, à jamais enchaîné à son fauteuil. C'est le moment de se rappeler le mot de Prometeus.

En brisant les « chaînes » (le fauteuil) du « voleur de feu » (Prometeus, voir la légende de Prométhée), les PJ vont découvrir une puce informatique glissée dans la structure chromée. Elle contient un ultime message audio de leur ami : « *Seigneur, c'est lui... il coupe les têtes... la conspiration Babel... Nous n'aurions jamais dû... vous devez savoir... Trouvez le docteur Payne... plongez dans votre passé...* »

En se connectant au Web, les PJ apprennent que le Dr Helena Payne est la descendante du tristement célèbre PR Lester Payne, qui travailla pour les nazis dans les années 30 et 40. À l'instar de son grand-père, c'est une brillante généticienne, mise au ban de la communauté scientifique pour ses travaux « limites » sur les mutations humaines. Des extraits de journaux digitalisés montrent une splendide jeune femme au regard absent. Son laboratoire est situé sur une île des Bahamas... Coïncidence ?

C'est précisément l'endroit où les PJ se sont connus, bien des années auparavant, lors de l'accident qui les a tous réunis autour de lord Prometeus (voir l'Épisode 1). Deux excellentes raisons pour aller voir sur place...

NEWS.NET

World-Aid

À New York, le secrétaire général de l'ONU annonce la décision par plus de cent pays, d'organiser la plus grande réunion de chefs d'États de tous les temps ! Ce colloque historique, qui pourrait se tenir au Kenya, aura pour but de fixer une attitude consensuelle face à la dérive actuelle.

Exploit sur le Web

Le mystérieux franc-tireur virtuel, Time Bandit, a réussi à pirater l'affichage des principaux aéroports internationaux. Pendant quelques secondes, on a pu lire ce curieux message : « Réveillez-vous ! La Mort est dans vos cauchemars... Il vous domine déjà ! ».

Africa is dying

L'organisation Humanity Concept vient de rendre public un rapport accablant sur la situation en Afrique noire. Elle accuse l'Occident de transformer lentement ce continent en un gigantesque terrain expérimental pour armes bactériologiques et technologiques non contrôlées, au mépris de toute éthique.

L'au-delà donne l'alarme

À l'issue du grand congrès mondial du paranormal qui s'est tenu la semaine dernière en Amérique du sud, la communauté des voyants et autres médiums adresse un communiqué alarmiste à la planète où elle affirme que « quelque chose de sombre et de gigantesque grandit dans le monde des esprits ». Coup de pub ou futur apocalyptique ?

Les fous de Dieu

Une étrange « épidémie » se répand sur tout le continent asiatique : une vague d'émeutes qui touche un à un tous les asiles d'aliénés. Les pensionnaires massacrent leurs gardiens et incendient leurs établissements au nom de Dieu, en prétendant que l'Apocalypse est en marche.

Pouvoir alternatif ?

Devant l'inquiétude grandissante des populations, on assiste à l'émergence de sectes de plus en plus puissantes, comme la déjà célèbre Church of Scientology. Malgré de sombres « affaires », celle-ci rassemble chaque jour davantage de fidèles.

LA CONSPIRATION BABEL

[BO de Waterworld] Bahamas, février 2001. Marée de déchets flottant à la surface des eaux translucides. Béton des complexes touristiques balafrant la végétation malade. Le paradis a contracté la gangrène... Laissez les PJ arpenter les rues nauséabondes des bidonvilles agglutinés aux grands hôtels pour une rapide enquête. S'ils cherchent l'hôpital où ils ont jadis séjournés, bien avant le début de l'histoire du Réseau Divin, ils s'aperçoivent qu'il n'a jamais existé. Tous leurs souvenirs de l'époque sont fictifs ! Si des PJ tentent une exploration de leur subconscient sous hypnose, ils récoltent des flashes (laboratoire, technologies étranges, lord Prometeus) et une solide migraine. Sur ces quelques semaines, leur mémoire a été totalement effacée !

Par ailleurs, une descente dans les bas-fonds leur permet d'obtenir la localisation de la résidence du Dr Payne : une île privée, au large. Mais personne ne les y conduira. De nombreuses légendes circulent, disparitions inexplicables, lueurs sous-marines, monstres anthropophages...

N'oubliez pas que nous sommes tout près du triangle des Bermudes !

[BO de X-Files] Plus tard, sur l'île. Accostage, silence. Craquement du ponton conduisant vers une splendide demeure. La porte est entrouverte. Bourdonnement de milliers de mouches qui s'envolent : dessous, les restes boursouflés du Dr Payne ! L'inspection de la propriété révèle un massacre datant de plusieurs jours : corps pourrissants, façade dévastée et documents brûlés. L'examen des cadavres indique que c'est l'œuvre du Fléau et de ses hommes. Certains éléments de l'installation devraient étonner les PJ : présence de discrètes pompes à air s'enfonçant dans l'eau, matériel de plongée et surtout absence d'équipement scientifique. Et pour cause, le

laboratoire du Dr Payne est situé cinquante mètres plus bas, sous la mer ! Justement, les PJ disposent de tout le matériel nécessaire pour plonger.

[BO de Abyss] Lueur écarlate de l'éclairage d'urgence. Des tonnes d'eau pèsent sur les paroi du dôme. Sas d'accès, chuintement de la décompression, entrée dans les cursives obscures...

Les PJ émergent au centre du laboratoire. Ce dernier est organisé comme une étoile de mer dont les « bras » sont reliés entre eux par des couloirs blindés. Laissez-les explorer ce sanctuaire où Payne jouait avec la nature : modification de l'ADN, création de nouvelles espèces marines par recombinaison génique clonage humain, etc.

Racler sur les parois métalliques. Grognement. Soudain, une créature se jette sur eux : un organisme en constante mutation, indescriptible, bardés d'appendices chitineux et affamé depuis une semaine ! C'est le moment d'envisager un combat dans la pénombre des cursives avec trois créatures similaires. Les PJ vont devoir s'organiser pour repousser l'assaut et localiser l'appartement de Payne. À l'intérieur, une plaque gravée dit : « *N'étudie point les monstres, ou tu deviendra monstre. Si tu regardes au fond de l'Abîme, l'Abîme aussi regarde en toi* ». Derrière se trouve un coffre-fort avec codage alphanumérique.

Le code d'ouverture est « Babel ». Tout autre code libère un gaz neurotoxique (Jet de Vigueur à -4 ou hallucinations : le PJ tente de tuer ses partenaires et de s'enfuir vers la surface). Dedans, un fichier étiqueté « Conspiration Babel » contient une photographie montrant le Dr Payne, Keüser et lord Prometeus sur un plateau désertique jonché de ruines inidentifiables. Mais le plus incroyable est un dossier médical complet sur chaque PJ, avec leurs antécédents, leurs cartes d'identités génétiques, des scanners du corps entier... et le résumé d'une opération neurochirurgicale mentionnant des prélèvements chirurgicaux !

Nul doute qu'après ça, les PJ se feront faire un examen chirurgical complet. Rassurez-les, ils ne portent aucun implant, et leur cerveau ne présente aucune anomalie.

Leur microbiopsie cérébrale est sans conséquence. Qui finançait ces recherches ? Mystère, l'enquête se perdra dans les hautes sphères du pouvoir, dans l'ombre de la conspiration Babel...

RETOUR SUR LE RÉSEAU DIVIN

Après de telles révélations, faisons le point. Lord Prometeus est mort, Sanctom n'existe plus ou presque, on a effacé une partie de la mémoire des PJ, et le Fléau prophétise la venue du Dieu Sombre dans ce millénaire qui marche droit vers l'Armageddon ! Laissez les PJ souffler dans leur demeure écossaise de Skye, puis...

[Thème du Réseau Divin : BO de Total Recall] Soudain, la lumière baisse autour des PJ. Une lueur rougeâtre apparaît dans les airs, pulsant à un rythme malsain. Les PJ retiennent leur souffle. Une forme se matérialise, c'est... le cube d'iridium ! Mais il semble différent, maléfique... Des faisceaux incandescents en jaillissent et frappent chaque PJ, balayant un quadrillage lumineux sur leur peau. Des chiffres défilent lentement, et leurs esprits sont aspirés ! Lettres écarlates aveuglantes : « Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain Nexus : Dante... »

Rôles secondaires

URCA

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

Compétences : Combat d8, Perception d8, Tir d8, Tripes d6.

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 8 (6 + 2 [Gilet pare balles]) (10 contre les balles).

Atouts : Arts Martiaux (Dégâts : Force+1), Tireur d'élite, Stable.

Équipement : Fusils d'assaut (Dégâts : 2d8+1),



Gilets pare balles.

CRÉATURE DU LABORATOIRE

Attributs : Agilité d6, Intellect d4 (A), Ame d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Intimidation d6.

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 8 (6 + 2 [Peau squameuse])

Capacités spéciales :

- Peau squameuse : Résistance +2.

Episode XII

« Sur les mondes détruits, dort le temps immobile »
(N. J. L. Gilbert)

LES CORPS D'EMPRUNT

Sysime, géant aveugle Humain, 22ans

C'est lui qui a le cube (qui, cette fois, a fais le saut avec les PJ).

Attributs : Agilité d6, Force d12+2, Vigueur d12.

Compétences : Combat d10.

Allure : 6

Parade : 7

Résistance : 8

Capacités spéciales :

- Vision sonar : Voit parfaitement jusqu'à 20m.

Sashrah, artiste kinétique et compagne d'Orphée.

Humaine, 28 ans

Attributs : Agilité d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Magie d8.

Charisme : +2

Allure : 6

Parade : 2

Résistance : 5

Atout : Arcane [Magie], Points de pouvoir, Séduisante.

Magie : (PP 15) - Telekinesie, Choc (Stun, mais uniquement pour les systèmes électroniques), Disjonction (Bolt, mais n'affecte que les systèmes électroniques)

T4, cyborg de combat. Humain modifié, 21 ans

Attributs : Agilité d12, Force d12, Vigueur d12.

Compétences : Combat d10, Tir d8.

Allure : 6

Parade : 7

Résistance : 10 (8 + 2 (Plaques de métal))

Capacités spéciales :

- Armure : Plaques de métal (Armure +2).
- Bras artificiel avec armes blanches multiples (Dégâts : Force + 3).

Édipe, pilote d'Ikhar. Humain, 32 ans

Attributs : Agilité d12, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Pilotage d10+2, Tir d8.

Allure : 6

Parade : 2

Résistance : 5



Atout : As.

Atlas, ogre cannibale. Humain dégénéré, 20 ans

Attributs : Agilité d8, Force d12+2, Vigueur d10.

Compétences : Combat d10.

Handicaps : Affreux, Sanguinaire.

Charisme : -2

Allure : 6

Parade : 7

Résistance : 7

Nausica, orpheline du 5ème cercle. Humaine, 12 ans

Attributs : Agilité d12, Force d4, Vigueur d4.

Compétences : Discrétion d10.

Handicaps : Jeune, Séduisante.

Charisme : +2

Allure : 6

Parade : 2

Résistance : 4

Capacités spéciales :

- Sens du danger : Sur un jet d'Âme réussi, conscience du danger quelques secondes avant.

RÉSURRECTION EN ENFER

Réincarnation... Froid. Odeur d'ozone et pénombre chromée. Sensations inconnues : échos métalliques, absence de pesanteur, mouvement. Mouvement ? Éveil. Chaque PJ repose nu, en suspension dans un cercueil de glace se déplaçant vers un groupe de « droïdes » lévitant dans les airs : des séraphides (voir le Générique). Dans l'autre sens reviennent des

cubes translucides emplis d'organes humains... Les PJ se réveillent dans les corps fraîchement décédés de candidats à la dissection ! Ils sont au cœur d'une crèche de résurrection, une titanesque cathédrale entrepôt où s'accumulent des centaines de cadavres noyés de vapeurs d'azote liquide : désarmés, déshabillés et conditionnés à un bout de la chaîne, ils sont débités à l'autre bout.

Dès que les PJ quittent leurs fragiles cercueils, deux séraphides, bardés d'instruments chirurgicaux, fondent sur eux. Engagez alors une course contre la mort dans la lueur des crucifix-lasers : cache-cache mortel derrière les fresques de circuits imprimés, explosions... Il faudra récupérer du matériel (trois arbalètes énergétiques (2d6) ; quatre grenades à antimatière (6d6) ; un électro-fouet (1d10, immobilisation sur 1-30%) ; deux fusils à plasma (2d10, 10 charges)), et des vêtements protecteurs (+1d6PV), puis fuir dans les coursives et faire sauter l'unique porte vers l'extérieur.

[BO de Total Recall] Reflets des nuages rouges dans l'obsidienne des tours aveugles. Mélopée des prières au dieu Iridiom. Une centaine de khérubim se prosternent devant trois seigneurs elohims. Les PJ viennent de déboucher sur le parvis d'une splendide cathédrale high-tech, au beau milieu du deuxième cercle de Dante (voir l'encadré Dante ou l'ultime châtiment). Ils sont sur Mars, quelque part au quatrième millénaire ! Soudain, une dizaine d'ombres obscurcissent le ciel. Une escadrille d'ikhars, des planeurs solaires, crache leurs bombes artisanales sur la cérémonie, tandis qu'une horde d'humains loqueteux envahit le parvis. En quelques secondes, les PJ sont au cœur d'une mêlée sanglante ! Il va leur falloir choisir un camp, survivre au milieu des explosions et des tirs de lasers, combattre au corps à corps avec les redoutables khérubims, etc.

Leur seul espoir est de suivre Orphée, un personnage charismatique venu chercher celle qu'il aime : Sashrah, dont l'un des PJ occupe le corps ! Il faut prendre place dans un planeur, s'enfuir en suivant l'ikhar d'Orphée, résister aux assauts meurtriers des séraphides ou à l'abordage en plein vol d'un khérubim équipé d'une combi-jet...

Jusqu'au moment où, du ciel ténébreux de Mars,

tomberont de formidables faisceaux lasers, réduisant à néant la rébellion et endommageant l'ikhar des PJ dans un abominable fracas. La colère du dieu Iridiom vient de châtier les hérétiques...

DANTE OU L'ULTIME CHÂTIMENT

Ultime cité des hommes, Dante est une monstrueuse mégapole rongeant la surface de Mars. En effet, depuis décembre 2874, la Terre a définitivement été désertée par les quelques milliers de survivants des catastrophes technologiques qui ont ravagé la planète : guerres bactériologiques, incidents nucléaires et holocauste génétique. À présent, les derniers humains végètent dans l'atmosphère toxique de la planète rouge partiellement terra formée, la Terre fait partie des superstitions et l'on vénère le dieu Iridiom, omniprésente menace...

Les maîtres de cette humanité moribonde sont les elohims, les seigneurs ténébreux qui guident le peuple, faisant respecter le culte du dieu et gardant les secrets de la « magie scientifique ». À leurs côtés, les khérubims, tueurs revêtus de combinaisons mimétiques, font régner un ordre impitoyable. Ils sont secondés dans leur tâche par les séraphides, de redoutables machines programmées pour la torture et le meurtre. Quant au bétail humain, il vit dans l'ignorance et s'entasse dans de misérables habitations troglodytes. Pour eux, la survie est un défi de chaque jour : rongés par les maladies génétiques, un écosystème instable et les radiations cosmiques, ils se terrent, fuyant le regard divin et mortel.

La ville est organisée en neuf quartiers ou Cercles. Le premier abrite les tours orgueilleuses et dômes à facettes illuminés des elohims. Le deuxième et le troisième sont le domaine des khérubims, qui veillent sur les gigantesques installations technologiques, crèches de résurrection et cathédrales de rédemption. Puis viennent les trois cercles alloués aux simples humains. Le quatrième est le Cercle de Vie, lieu des échanges commerciaux, interface entre les niveaux supérieurs et les deux cercles d'habitation troglodyte où s'entassent les castes inférieures qui s'entre-tuent au moindre prétexte... Sous le sixième cercle commence le monde d'En

bas, trois cercles souterrains d'où personne ne revient jamais. De nombreuses légendes parlent de monstrueuses créatures mutantes, d'épidémies atroces et d'un gigantesque labyrinthe conduisant au domaine de l'ange déchu...

Toute la vie est réglée selon les principes des elohims, basés sur le culte des morts. En effet, le cadavre est un bien précieux, car il est source de matériel génétique et de substances non synthétisables. Aussi les morts sont-ils remis aux khérubims qui les déposent au cœur de crèches de résurrection où leur chair est censée servir à de nobles desseins. En fait, ils sont utilisés pour régénérer les tissus des elohims et de leurs serviteurs, et sont utilisés pour « nourrir » le dieu Iridiom. L'ADN cérébral extrait des corps est envoyé en orbite, par sonde automatisée, vers le domaine céleste où Iridiom règne à jamais...

LE CUBE MAUDIT

Le second cube, donné par le Boucher, fonctionne comme le premier. Il stocke les ondes cérébrales de ses « passagers », leur fait traverser le temps par un nexus et les réintègre dans de nouveaux corps. Mais c'est un cadeau empoisonné. Ce cube semble « imprégné » par l'âme du Boucher et s'active de lui-même, imprévisible, sans limiter ses voyages à 48 heures. Et surtout, il opère des transferts d'énergie avec les PJ. Sa proximité (20 m) leur confère une puissance malsaine, et ils faiblissent s'ils s'en éloignent. En terme de jeu, le cube « contient » jusqu'à 10 dés de bonus par jour. N'importe quel PJ peut puiser dans cette réserve, à condition d'être à proximité (exemple : un PJ « puise » 3 dés pour un tir, un autre 2 dés pour un jet de Chimie, il reste 5 dés dans le cube 120%). Si le bonus sert à se battre, le PJ a doit réussir un jet d'Ame à -2 ou devenir berseker pendant 1d6 rounds. Si les PJ s'éloignent du Cube, ils perdent 1 dé de Force et de Vigueur par jour, récupérés à son contact.

LE BÉTAIL HUMAIN

Impact. Atterrissage de fortune sur une lande vitrifiée. Cris de la foule. Ombre des monuments qui s'effondrent. Les PJ viennent de se crasher sur



Néo-Calcutta, le souk labyrinthique du quatrième Cercle ! Déroutés, ils sont rapatriés d'urgence par les Rêveurs d'Abîmes, les amis d'Orphée, ceux là même qui ont organisé le raid sur le deuxième Cercle afin de récupérer Sashrah. Les PJ vont alors découvrir toute l'horreur de la condition humaine dans les cercles inférieurs. Errant au coeur d'une ville souterraine de violence et d'acier, les derniers hommes survivent comme des animaux primitifs sous l'œil omniprésent des écrans géants rappelant les préceptes du dieu Iridiom...

Orphée s'efforce de répondre aux questions des PJ, mais n'hésitez pas à distiller les principales informations au cours de péripéties mouvementées : découverte de la jungle urbaine par des agressions multiples, participation à des joutes violentes (duels de mini ikhars entre les parois escarpées des gorges martiennes, courses à mort de wagonnets miniers à répulseurs), affrontement avec les mutants désespérés du sixième Cercle... Et surtout, n'oubliez pas qu'en surface, tous les serviteurs du dieu iridiom sont à leur recherche, et qu'ils n'hésiteront pas, à la moindre occasion, à investir les quartiers les plus reculés : combats sanglants dans les ruelles aveugles, embuscades au coeur de la foule...

Vous pouvez développer cet épisode à loisir, tout en signalant aux PJ que le cube semble les contraindre à descendre rapidement vers les profondeurs. En effet, plus ils restent près de la surface, plus ils s'affaiblissent (-1 en Force et Vigueur par jour) et moins le cube est lumineux. Cela devrait les pousser à se diriger vers le monde d'En bas... Pour cela, Orphée leur fournit un petit tunnelier à forage laser. À partir du septième Cercle, tout n'est que galeries minières à moitiés effondrées, hurlements sordides et obscurité moite. Organisez une furieuse et sanglante épopée. Les PJ traversent les territoires des Fangeux, une horde de mutants dégénérés et anthropophages qui les traquent sans répit à travers un dédale de boyaux minéraux. Puis ils parviennent sur les rives d'un torrent de boues radioactives (-1PV/min), qui conduit directement au dernier Cercle. Il faut fabriquer un radeau de fortune, affronter les rapides tumultueux, passer de vertigineuses cascades...

Enfin, les personnages atteignent le territoire de l'ange déchu, un gigantesque labyrinthe d'obsidienne où dorment les grands vers d'ombre,

ultime défi (voir le Générique) avant de pénétrer au coeur de leur propre destinée...

LES FANGEUX

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d4, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Perception d6, Tripes d4.

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 6

Équipement : Armes primitives (Dégâts : Force+1).

VERS D'OMBRE

Attributs : Agilité d6, Intellect d4 (A), Ame d8, Force d12+10, Vigueur d12+2.

Compétences : Combat d8, Perception d8.

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 18

Capacités spéciales :

- Aveugle : ne repère sa proie qu'en réussissant un jet de Perception opposé à la discrétion de sa proie.
- Enorme : les adversaires du ver ajoute +4 aux jets de toucher à cause de sa taille.
- Armure +3.
- Taille +8.
- Peur -2 : la vue d'un ver provoque un jet de tripes à -2.
- Morsure : Dégâts Force+3

La malédiction de l'ange déchu

« Et dans un maelström de feu, l'ange descendit du ciel. Chair de la chair divine, créature du dieu Iridiom, il vint dans l'ultime cité ressusciter l'espoir. Le dieu, courroucé, lança ses hordes maudites pour l'anéantir. Mais l'ange, emportant un artefact divin, s'enfonça dans les entrailles de la planète rouge. Et il est dit qu'un jour, il quittera le Cercle ultime pour vomir le chaos... » Extrait des « Paradoxes divins », par Orphée..

L'humanité agonisante, assassinée par le Dieu Sombre, a repris un ancien mythe, celui de l'ange déchu. Son culte nihiliste se répand chez tous ceux qui refusent cet enfer. Certains se transforment en kamikazes pour mourir avec leurs bourreaux, d'autres prônent l'anéantissement total, ou se suicident pour ne pas donner leurs gènes à Iridiom. Orphée, et quelques autres, se cachent ainsi désespérément la vérité, à savoir que tout espoir est mort depuis longtemps. Mais l'ange déchu est pourtant bien réel. Il a été effectivement créé par Iridiom, et les PJ l'ont mainte fois rencontré sous le nom du... Boucher ! Après avoir volé un cube à son dieu créateur, le Boucher s'est écrasé sur Dante pour lever une résistance. Il a dû fuir au cœur de la planète, dans le neuvième cercle, où il attend ceux qu'il a attirés ici, ses adversaires d'hier qui vont lui permettre de poignarder Iridiom : les PJ !

POUSSIÈRE D'ANGE

Soufre et fournaise. Lueur sanglante. Ultimes concrétions minérales. Soudain, une lumière, crépusculaire, malade. Pulsations du cube, comme un cœur qui s'accélère. Les PJ viennent de pénétrer dans les entrailles d'une gigantesque navette spatiale écrasée au cœur des cavernes de Mars ! Il ne subsiste qu'un fragment du vaisseau. Ses coursives vides confluent vers une pièce sphérique aux parois couvertes de milliers d'ouvrages. Ce sont des textes religieux volés au dieu Iridiom, représentant plus de vingt siècles de mythes néo-chrétiens. Au centre se dresse une impressionnante silhouette portant chapeau à large bord et un manteau noir : le Boucher ! Mais à l'arrivée des PJ, les restes du corps tombent en poussière. Alors...

[BO de Total Recall] Lueur diaphane d'un hologramme dérégulé : une forme gigantesque, floue, familière.

Puis la voix du Boucher : « Bienvenue en enfer, bâtards de Dieu ! J'espère que vous appréciez, car tout ceci est votre oeuvre, le futur que vous avez provoqué ! Un futur qui n'aurait jamais existé si j'avais pu déclencher l'Apocalypse ! Beaucoup auraient péri, mais leur sacrifice n'était rien, et le monde aurait eu une chance. En 1999, vous avez cru sauver vos semblables, mais vous n'avez été que les marionnettes du dieu Iridiom. C'est lui qui vous a envoyé le premier cube pour me vaincre ! Mais la partie n'est pas encore terminée ! Même si je suis mort, il reste mon cube, votre malédiction finale. Désormais, votre esprit est à moi, vous êtes mes armes vivantes, et vous allez lutter contre Iridiom. J'ai interprété les Écritures : la charnière du XXème siècle est le moment du dernier combat de l'humanité, et les acteurs ne sont pas tous entrés en scène. Là où j'ai échoué, un messie réussira. Partez, mes chiens de guerre, partez chercher le messie, et préparez-vous à l'Armageddon ! »

ÉPILOGUE

Les derniers éclats de la voix du Boucher s'éteignent tandis que les ultimes images du message se bloquent, figeant à jamais le spectre du Boucher dans un rictus muet...

Les PJ ont levé un grand pan de l'énigme du Réseau Divin. Ils connaissent l'origine du Boucher, ses motivations dans le déclenchement de l'Apocalypse et ils savent qu'ils sont en partie responsables de la genèse du dieu Iridiom. Mais il leur manque encore de nombreuses pièces de ce gigantesque puzzle. Pourquoi les PJ sont-ils au centre de cette intrigue ? Que signifie la falsification de leur passé ?

Et que sont en réalité le messie, l'Armageddon et le dieu Iridiom ?

[BO de Total Recall] Cube activé. Faisceaux incandescents de lumière pourpre. « Nexus Dante achevé. Retour enclenché. » Ultime vision d'Orphée gravissant les marches du premier cercle en portant le corps livide de Sashrah, son amour perdu. Puis les PJ s'engouffrent dans le maelström du temps, droit vers l'Armageddon...



Rôles secondaires

ELOHIM

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

Compétences : Combat d8, Intimidation d8, Perception d8, Tir d8, Tripes d8.

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 6

Atouts : Arts Martiaux (Dégâts : Force+1).

Capacités spéciales :

- Déflexion : Les Elohim sont entourés en permanent d'un champ de force infligeant -2 à toute attaque.

Notes : Humains dégénérés, multigreffés pour atteindre la vie éternelle. Ils sont enveloppés de voiles diaphanes et d'un champ énergétique.

KHÉRUBIMS

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

Compétences : Combat d10.

Allure : 6 + d6

Parade : 7

Résistance : 7 (5 + 2 (Plaques de métal))

Capacités spéciales :

- Armure : Plaques de métal (Armure +2).
 - Combinaison mimétique : Les Khérubims sont couverts en permanence d'une combinaison mimétique infligeant -2 à toute attaque.
- Equipement : Faux énergétique (Dégâts : Force+5).

Notes : Cyborgs semi-humains portant des combinaisons mimétiques.

SÉRAPHIDES

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

Compétences : Combat d8, Tir d8.

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 8 (6 + 2 (Construction))

Capacités spéciales :

- Vol : peut se déplacer en vol à une Allure de 24.
- Sans peur : immunisé à la peur et à l'intimidation.
- Construction : Résistance +2, +2 aux jets pour échapper à l'état de choc, La visée n'augmente pas les dégâts, demi-dégâts contre les attaques perforantes.

Equipement : Instruments chirurgicaux (Dégâts : Force+2). Mini-lasers (Dégâts : 2d6-1)

Notes : Droïdes volants bardés d'appendices déployables, contondants, tournants ou à projectiles.