

Bouclez votre ceinture, serrez votre 44 magnum, c'est parti pour les épisodes 1 à 3 de notre nouvelle série, «Le réseau Divin»! Pour tout savoir sur cette campagne, lisez cette aide de jeu et retrouvez-nous. Attention... moteur, ACTION!

ÉPISODE I

«Et tombent les anges en feu»
(Apocalypse)

Prologue

<BO de *Strange Days* ou musique techno>
Paris, 1er décembre 1999, 22h00, «T-R-I-A-L! Third Millenium TRIAL! The RIdE of A Lifetime!». Messages flashés sur écrans géants. Grondement de musique techno. Partout, la foule dans la rue, tel un océan hurlant. Montparnasse se dresse, Babel sous les feux des lasers qui balayent la nuit. Rasant le building, les hélicoptères des networks internationaux retransmettent le plus fabuleux congrès scientifique/new-age/pop-art de tous les temps: le third Millénium Trial, dans les derniers étages de la tour. En bas, les défavorisés manifestent. En haut, les Personnages-Joueurs (PJ) viennent d'entrer, souriants parce qu'ils se retrouvent et parce qu'ils sont vivants. Leur destin aurait pu être pire. Flash-back, ils se souviennent...

Quelques années plus tôt, aux Bahamas. Chacun d'eux voyageait pour des motifs variés, quand eut lieu un accident grave où il faillit périr. À vous de définir s'ils étaient ensemble (avion, bateau,...). Cela n'a pas d'importance. L'essentiel est qu'ils aient atterri dans le même hôpital. C'est pendant leur convalescence qu'est née leur amitié, catalysée par le personnage central de leur groupe: lord Wayne Prometeus. Cloué à un fauteuil roulant, il avait encore le courage de distraire les PJ par son approche scientifique du paranormal, leur hobby commun. Puis chacun s'en était allé de son côté, se revoyant parfois. Jusqu'à ce matin de 1999 où les PJ ont reçu une lettre de leur ami et une invitation pour les congrès The RIdE of A Lifetime, leur promettant «la plus incroyable expérience de votre vie». S'ils avaient su à quel point cela allait être vrai...

Paris by knife

Ascenseur. Dernier étage avant le ciel. Les PJ pénètrent dans une Cour des Miracles technologiques. Dans le hall cerné par les salles de congrès et les simulateurs VR (réalité virtuelle), le gratin des personnalités branchées de la planète se presse d'expositions cybernétiques en stands new-age, conférences sur la génétique ou sur la vie après la mort. Ici, tout est extrême. On a même aménagé une piste d'hélicoptères sur le toit. Les PJ sont attendus par les employés de lord Prometeus portant le badge de Sanctom, sa société. Ils sont deux: une blonde au décolleté vertigineux et un géant black avec un iguane apprivoisé sur l'épaule. «Bienvenue...» commence Décolleté tandis qu'Iguane sourit de toutes ses dents. Quand soudain...

<Thème du Boucher: BO de *Predator II*> Un étrange clochard se fraye un chemin jusqu'au PJ. Son regard vide les fixe et il déclare d'une voix d'outre-tombe: «Trouvez les six, tout en dépend!» avant de leur glisser un cube en métal. Décolleté sourit, amusée. La seconde d'après, sa tête explose. Le clochard s'écroule, le corps déchiqueté par une rafale d'Uzi. Iguane se plaque à terre. Les PJ feraient mieux d'en faire autant, ou ils encaissent 1d6PV d'éclats divers.

Visages au ras du sol. Vision penchée d'un ascenseur ouvert, un homme dans l'encadrement. Manteau noir immense, chapeau à larges bords. Un cauchemar vivant, taille XXL. Un pistolet mitrailleur fume dans une main, un hachoir à viande brille dans l'autre. Version hideuse d'un monstrueux boucher: LE Boucher. Soudain, huit hommes en noir jaillissent des autres ascenseurs. «Tuez ces chiens!», leur ordonne le Boucher, et amenez-moi le Cube!». Le carnage commence...

Jouez la scène dans le stress total: foule hurlante fauchée par les balles, riposte des gardiens, fumée, explosions... Les PJ doivent conserver le Cube. Arrangez-vous pour qu'ils puissent le récupérer si on leur prenait. Ils peuvent emprunter une arme (à un gardien ou à un terroriste abattu), fuir par les escaliers de secours ou les hélicoptères du toit. Sous l'ombre de son chapeau, le Boucher dissimule un aspect de mort-vivant en décomposition. Dès que la situation tourne mal, il fuit en semant le carnage. Si les PJ le poursuivent (en hélicoptère ou dans le métro), il n'a aucun mal à les distancer. Cela leur reste en travers de la gorge? Dites-leur qu'ils ont affrontés le Boucher et qu'ils sont encore en vie. Ce n'est pas déjà si mal!

Investigations

«Montparnasse explose en plein ciel! Vingt-trois morts, des dizaines de blessés!», titrent les médias du lendemain. Pour les autorités, c'est un attentat de plus dans cette époque troublée. Les terroristes, des fanatiques moyens-orientaux, ont tous été abattus. Pas un mot sur le Boucher, oublié dans la confusion. Les PJ sont questionnés, puis l'affaire est classée. À eux de mener leur enquête (qui sera facilitée ou compliquée par la police, selon qu'ils ont ou non été brillants pendant l'attentat).

✕ **NewsNet.** C'est l'équivalent informatique de France-Info. Le code d'accès du jour est C2W. Il permet d'obtenir des flashes sur les récents événements mondiaux.

✕ **Le clochard.** Une visite à la morgue apprend qu'il s'agit d'un inconnu complet, entré dans la tour en profitant de la confusion. Il n'y a rien à savoir de plus, hormis une précision troublante. L'homme est mort d'un arrêt cardiaque vers 20h00. Deux heures avant de parler aux PJ! Personne ne s'intéresse à cette bizarrerie, attribuée à une erreur technique.

✕ **Le Boucher.** Esquissez son portrait en fonction des recherches des PJ: avis d'un vieux flic, prêteur exorciste,...

«Le Boucher est une légende urbaine.. Ce nom apparaît dans les faits divers de nombreuses grandes villes depuis plusieurs années. Ici, mystérieux leader terroriste; là, gourou calquant ses actions sur celles de l'Antéchrist; ailleurs, serial killer imité par les psychopathes, à la fois Freddy Krueger, Hannibal le Cannibal et Jack l'Éventreur. Il tue avec un hachoir, son corps de géant putréfié dissimulé dans un ample manteau surmonté d'un chapeau noir. On dit qu'il possède des pouvoirs étranges, qu'il peut mourir et ressusciter. Tout cela est vrai. Dans cet épisode il cheche à s'emparer du Cube et du Poignard. Bientôt, vous en saurez plus...»

✕ **Le Cube.** Il est en Iridium pur. Lisse et homogène, il mesure exactement 6,66cm d'arête. Au scanner, on peut observer d'étranges microcircuits internes. Leur technologie est inconnue. Il n'y a rien dans les archives scientifiques ou historiques. Le Cube semble indestructible: s'il subit une agression majeure, il disparaît et réapparaît peu après à proximité des PJ! Mais ce n'est pas tout. À chaque que les PJ, et eux seuls, le touchent tous en même temps, le Cube se met à luire tandis que la lumière autour d'eux s'assombrit... et les hologrammes de six poignard, aux manches en forme d'étranges croix chrétiennes, apparaissent en tournant dans les airs!

✕ **Les poignards.** Une recherche approfondie (jet de bibliothèque) permet de les identifier. Ils sont appelés Poignards de Saint Georges dans les écrits de Maris de France (XIIème siècle) et Épée de l'Apocalypse dans la Bible. Ces reliques doivent anéantir la Bête lors du Jugement Dernier. Au cours des croisades, Richard Coeur de Lion en aurait rapporté un de Jérusalem en Angleterre. La trace des cinq autres a été perdue.

La-dessus, Iguane recontacte les PJ. Décolleté et lui devaient leur faire visiter le congrès à la place de lord Prometeus, qui quitte rarement sa demeure. Personne ne s'attendait à un attentat. Le groupe est invité au siège de Sanctom, à Londres, pour en parler. Leur enquête achevée, Les PJ peuvent donc embarquer pour l'Angleterre où lord Prometeus les attend.

Résumons-nous: la fin d'un XXème siècle chaotique, un étrange Cube tombé du ciel, six poignards sacrés pour affronter la Bête, un meurtrier évoquant l'Antéchrist. Nos héros devraient-ils croire à l'Apocalypse? Peut-être. Comm le dit un vieil adage: «Le tour le plus rusé que le Diable ait jamais inventé, c'est de faire croire au monde qu'il n'existait pas».

ÉPISODE II

«Le tombeau des héros est le coeur des vivants»
(André Malraux)



God slayed the Queen

<BO de *The Crow*>. Londres, début décembre 1999. Pluie fine, noire comme une malédiction. Monuments rongés, souillés de pollution. Partout sur les mur lépreux, les cris d'une génération perdue, taggés en polychrome. Depuis le massacre de la famille royale, L'Angleterre s'enfonce dans la décadence. Gangs et clochards ont envahi les allées victoriennes engluées de fog. «Welcome to Dark-Britain, gentlemen», semble murmurer le placide reptile installé sur l'épaule d'Iguane. Ce dernier guide les PJ jusqu'à Sanctom. La société occupe les locaux de la Hannover Lodge, un manoir enchâssé au coeur de la végétation abandonnée de Regent's Park. Lord Wayne attend les PJ sur le perron, rivié à son fauteuil chromé comme un Prométhée maudit des dieux, et les invite à découvrir l'endroit. À l'étage, une vingtaine de chambres au luxe raffiné; au rez-de-chaussée, encombré de dizaines d'orchidées noires, des rayonnages débordant de livres rares; le sous-sol contient une salle d'entraînement, une armurerie, un stand de tir et une infirmerie. Un canal souterrain, abritant deux hors-bords, débouche sur le Regent's Canal, qui donne sur la Tamise. Lord Prometeus explique rapidement aux PJ les bases de Sanctom: cette petite structure confidentielle collecte des informations sur les phénomènes «extrêmes» (frontières de la science, occultisme). Ses origines, floues, remontent au XVème siècle. Au cours des années, elle est devenue une formidable base de données. Financée par les États-Unis via l'ONU, Sanctom comprends une dizaine de d'agents dans le monde. Lord Prometeus organise les opérations mais reçoit ses ordres d'une instance mystérieuse. L'exposé s'achève devant un festin préparé par Iguane. Prometeus s'excuse pour l'affaire de Montparnasse: son idée était de réunir ses amis pour une grande occasion, et peut-être de leur proposer de travailler avec lui. Les vrais «pros» se font si rares... Il ignore tout du Cube, mais offre aux PJ sa totale collaboration. En réponse à leurs questions, il les conduira à Socrate.

Surfing on the Net

Identification vocale. Un panneau pivot. Ascebeur. Empreinte rétinienne. Arrêt sous terre. Bourdonnement des climatiseurs. Guidé par le ronflement du fauteuil de lord Prometeus, les PJ pénètrent dans une lueur bleuâtre. Une rangée d'écrans s'illuminent. «Voici Socrate, notre méga-calculateur, la compilation de nos connaissances, un fragment de la mémoire de l'humanité. Si votre information n'est pas là, elle n'existe sans doute pas». Socrate fais des recherches par mots clefs. Pour simuler cet épisode, les joueurs peuvent chercher eux-mêmes des mots et les proposer au minitel (du moins les trois premières lettres, voir l'aide de jeu). Voici un résumé de ceux qui fonctionnent:

- ✕ POI> Poignards ou épées de l'Apocalypse. Ces six reliques mythiques auraient servi dans les rites de l'ancienne Égypte. Ils sont mentionnés dans *La geste des Croisés*.
- ✕ GES> *La geste des Croisés*. Cet ouvrage inachevé raconte comment l'Épée (ou le poignard) de saint Georges passa du roi Richard aux bijoux de la Couronne, puis à Marie de France. Extrait connu:

Bienvenue Pèlerin, sur la voie de l'Épée,

car même en cet enfer, Dieu éclaire tes pas.

Par le sang de la Bête, à terre déversé,

la tombe au secret, révélée te sera...

- ✕ MAR> Marie de France: Auteur de *La geste des Croisés*, poétesse et cabaliste, elle vécut à la cour d'Angleterre au XIIème siècle.
- ✕ GEO> Saint Georges. Il aurait affronté la Bête, représentée par un dragon aux appendices tentaculaires. Saint patron de Londres, trois sites historiques sont liés à son culte: Saint-Georges Cicus, une place; Saint-Georges Chapel, où repose Richard Coeur de Lion; Saint-Georges-in-East, bâtie en hommage aux Croisés, vers les Docklands.

Les deux premiers sites sont des fausses pistes. La bonne est l'Église de Saint-Georges-in-East. Problème: elle n'existe plus! Seule sa crypte, enfouie sous les quartiers reconstruits après-guerre, est encore accessible. Mais pour cela il faut s'aventurer dans les tunnels désaffectés sous les Docklands, un projet de «Venise» immobilière au bord de la Tamise, abandonnée dans les années 80.

Bloody Sunday

Vidéo amateur. Cris de la foule. Sirènes. Zoom sur les flammes. Flash spécial d'ABC News: «Stupeur dans la capitale: les corbeaux de la tour de Londres ont été massacrés par un fou furieux. Le forcené semblait chercher un objet dans les bijoux de la Couronne, exposés ici. Il a disparu dans les Docklands sans rien emporter. La population est choquée par la mort des oiseaux, signe légendaire annonçant une terrible catastrophe...» Peu après, les PJ se rendent dans les Docklands (en hors-bords, ou par les rues dangereuses). La «Venise» de Londres n'est plus que squats, canaux et entrepôts hantés par des clochards. Abandonnant leur véhicule près d'un quai, le groupe s'enfonce dans des tunnels immenses aux pierres suintantes de pourriture. Peu à peu les lieux changent, montrant des signes d'activité: Barbelés scellant les issues, puits de lumière projetant une lumière blafarde sur des restes humains... Les PJ sont sur le territoire des Rippers, un gang de dégénérés cannibales qui se sont installés dans le coin.

Au coeur des tunnels gisent les vestiges de Saint-Georges-in-East, une salle gothique couverte de fresques représentant l'Enfer. Deux mécanismes protègent la crypte.

- ✕ Sous une fresque représentant le Jugement Dernier, 66 empreintes de pieds sont sculptées dans le sol. Des ossements les entourent. En examinant la fresque, on remarque les yeux du Christ: deux miroirs concaves, sous lesquels sont insérés de petits supports. Les PJ doivent penser aux premiers vers de *La geste des Croisés*. En plaçant deux cierges sur les supports, leur lumière concentrée vient frapper deux des empreintes. Si un PJ y place ses pieds, son poids active un mécanisme et une paroi s'efface, révélant un escalier. Les

autres empreintes font jaillir des lames de la paroi, cisaillant l'imprudent en un éclair.

- ✕ L'escalier aboutit dans la crypte, qui abrite une statue de saint Georges terrassant le dragon et le gisant de Marie de France. Si l'on touche à son couvercle, la pièce se referme et l'air en échappe (-1PV/round). D'après le poème, il faut asperger le dragon de sang ou de liquide. Il s'écoule alors le long d'une rigole sculptée sur son flanc et va remplir une excavation dans le socle, désactivant le piège (les dommages dus à l'asphyxie sont annulés).

Silence. Une mélodie s'élève. Parfum de roses fanées. Une brume s'extirpe du gisant. Lueur aveuglante. La nuée forme une silhouette qui écarte les bras, révélant un poignard. Hurlement. Tout disparaît. Le poignard tombe...

<Thème du Boucher: *Predator II*> Cris. Coudre de pas lourds. Une ombre apparaît à l'entrée de la crypte: le Boucher! C'est lui qui a attaqué la Tour de Londres! Il cherchait le Poignard, il a trouvé les PJ. Il se jette sur eux, accompagné de neuf Rippers subjugués par son pouvoir. Ils se battent pendant que le Boucher tente de récupérer la relique. S'ils y parviennent (ou si les PJ ont le dessus), il sort des tunnels fangeux et vole un hors-bord. Organisez une traque à cent à l'heure. Évitant les tirs du Boucher, les PJ doivent se faufiler dans les canaux, foncer sur la Tamise, etc. Dans une formidable explosion, le Boucher finit contre les parois d'une écluse. Les PJ pourront extraire le Poignard des débris fumant de son bateau. Nulle trace de corps.

Le Réseau Divin

Sanctom, plus tard. Le Poignard sacré est en iridium pur, comme le Cube. Rien ne se passera jusqu'à ce que les PJ «allument» ce dernier. Il suffit alors de le mettre en contact avec le Poignard, et... <Thème du Réseau Divin: BO de *Total Recall*> La lumière baisse. Le Cube s'illumine. Les PJ retiennent leur souffle. Soudain des faisceaux bleutés jaillissent et frappent chacun d'entre eux, balayant sur leur peau un quadrillage lumineux. Des chiffres défilent... et leurs esprits sont aspirés par le Cube tandis que leurs corps s'affaissent! Âmes désincarnées plongeant dans un gouffre hurlant. Des lettres s'affichent, d'un bleu aveuglant: «Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers Nexus 1, procédure engagée». Voyage.. Longs tourbillons. Voyage encore. Puis l'arrivée, comme un coup de poing. Les PJ entrent par effraction dans... un autre corps. Silence. «Procédure terminée. Nexus 1: Égypte. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57,...»

ÉPISODE III

«J'ai plus de souvenirs que si j'avais mille ans...»

(Charles Baudelaire)

Enfants du Nexus

Ténèbres. Tunnel. Renaissance. Les PJ, en position foetale sur des couches de pierre, inspirent et crient. Dans la pénombre parfumée d'encens, ils observent une silhouette fuir en hurlant de peur. Ils viennent de s'incarner dans les corps d'Égyptiens morts... en Haute-Égypte, plus de 2600 ans avant le



Christ! Par une des fenêtres de l'atelier de l'embaumeur, ils embrassent un spectacle grandiose: des milliers d'esclaves s'affairent sous le regard fardé des contremaîtres, à l'ombre d'un ouvrage titanesque. Les PJ contemplent la grande pyramide de Khéops en cours d'achèvement! Lisez le paragraphe *Corps d'emprunt*, puis remplacez les fiches de personnages. Hormis le Cube et le Poignard, aucun équipement n'a été «transporté dans le temps». Est-ce vraiment le passé? Un rêve? Une réalité virtuelle? En terme de jeu, considérez que tous cela est réel. Pour le reste, mystère (si le suspense vous ronge, écrivez-nous, voir l'aide de jeu).

Bientôt, une cinquantaine d'hommes armés se ruent à l'assaut de la Maison de Vie où se trouvent les PJ, décidés à en extirper les «démons qui se sont emparés des morts». Pris au piège, le groupe peut fuir par le conduit à déchets qui s'ouvre sur le Nil. Tout commence donc dans le bruit et la fureur. Au fait il leur reste 48 heures... pour retrouver le deuxième Poignard!

Corps d'emprunts

Pendant 48 heures, chaque PJ occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit du personnage. Celui-ci garde son INT, son POU, son EDU, ses PH et ses compétences, mais il prend la FOR, la TAI, la CON, la DEX, et l'APP du corps d'emprunt. De plus, il acquiert certains réflexes (combat...) et parle la langue locale. Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc fait perdre 1d6PV, et 2 points de CON (définitifs!). Seul le PJ sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures. C'est au MJ d'attribuer les corps d'emprunt (sans forcément respecter le sexe d'origine des PJ):

- ✕ **Colosse noir:** FOR 21, TAI 20, CON, 19, DEX 8, APP 9, PV 19, B/Mdom +2d6. Bâton 66% (1d6 +2d6)
- ✕ **Vieux prêtre:** FOR 8, TAI 12, CON, 10, DEX 10, APP 9, PV 11. Baume (+1d6PV, 5doses), 3 poisons (jets de CON*2 ou mort en 1 mn), poussière inflammable (50%, dom 2d6, 5 doses, portée 3m).
- ✕ **Guerriers jumeaux:** FOR 17, TAI 16, CON 16, DEX 12, APP 12, PV 16, B/Mdom +1d6. Glaive 50% (1d6 +1d6).
- ✕ **Belle prostituée:** FOR 11, TAI 12, CON 14, DEX 10, APP 18, PV 12. Séduction 70%.
- ✕ **Jeune voleur:** FOR 13, TAI 12, CON 14, DEX 18, APP 13, PV 13. Poignard 80% (1d4), Pickpocket 70%.

Les démons du Nil

Plongeon. Fraîcheur des eaux bleues du Nil. Bruissement des roseaux et des papyrus. Du fleuve les PJ peuvent contempler le site autour de la pyramide: la ville de tentes regroupant les travailleurs, le quartier du Haut Temple aux demeures d'argiles, et les mastabas (tombeaux) au bord de l'eau. Ils ont intérêt à accoster avant que les crocos ne s'intéressent à eux! N'oubliez pas qu'ils portent un tatouage funéraire et que la nouvelle de leur «résurrection» se répand.

La ville de tentes. Elle s'élève au coeur d'une palmeraie, près d'un marché flottant sur le Nil. Esclaves, catins, voleurs et soldats

s'y mêlent dans un ballet rythmé par l'argent et le kneph (bière locale). Les PJ peuvent être détroussés, entraînés dans une bagarre ou un pari d'ivrognes, etc. S'ils se promènent sans précaution, ils sont repérés par les soldats. Organisez une chasse à l'homme à travers les étals d'épices, les felouques du marché flottant... Ils recevront l'aide inattendue d'un nain difforme (ami du voleur ou amoureux de la prostituée) qui les place sous sa protection. Son nom est Narabas. Épris de liberté, il est assez téméraire pour ne pas se courber devant le pharaon... Chef des voleurs, il projette de se lancer à l'assaut des richesses du Haut Temple, durant la cérémonie qui doit s'y dérouler le lendemain soir (voir plus loin). Si les PJ posent des questions bizarres, il les envoie voir le Sphinx.

Le Sphinx. Ce vieillard vit dans un mastaba abandonné. Il est atteint d'une dégénérescence musculaire qui paralyse ses jambes et l'oblige à se tenir sur ses avant-bras (il inspirera la construction du «vrai» Sphinx). Mage et oracle, il déclare que les PJ sont les «élus du poignard de Râ». Leur destin est lié à la prochaine cérémonie du Haut Temple.

La pyramide. Pour l'instant, c'est la seule en construction. Les PJ doivent être discrets pour s'en approcher (engagés comme ouvriers, de nuit...). Au sommet, les astrologues scrutent le ciel à la recherche du Glaive de Feu, une comète qui traverse notre système solaire tout les 5000 ans environ (son prochain passage? Vers l'an 2000, pourquoi?). Selon eux, elle annonce le réveil de la Bête Dévorante. L'entrée de la pyramide est bien dissimulée. Si les PJ parviennent à s'y introduire, ils découvrent des salles vides où des poisons ont été répandus (-1PV/round).

Le quartier du Haut Temple. Ici vivent les plus grands mages et maîtres d'armes. Tout PJ étudiant leur savoir oublié acquiert d'importantes connaissances (Occultisme, Arme blanche: 1% par heure, 10% max). Le Temple est défendu par une enceinte et trente soldats. À l'intérieur, un autel trône devant le Puits des Lamentations, où sont enfermés les futurs sacrifiés, Khéops, vieillard despotique et cruel, s'adonne ici à la magie noire en honorant la Bête Dévorante, un dieu impie. Pendant deux jours, il reste dans ses appartements scellés et inaccessibles, méditant avec le Poignard. Selon les prêtres, celui-ci aurait été créé par les sorciers d'une époque révolutionnaire. Cinq autres sont dispersés de par le monde. Ceratins y voient l'oeuvre du dieu Râ.

Quel que soit leur cheminement, les PJ devraient converger vers la cérémonie du Temple qui va se dérouler (est-ce un hasard?) vers la fin de leur compte à rebours. C'est là en effet, qu'ils pourront approcher le poignard. Capturés par les soldats, ou aux côtés des hommes de Narabas, ils pourront assister à l'invocation (comme victimes ou dissimulés dans la foule en attendant le signal de l'attaque).

Le rituel de la Bête

<Carmina Burana ou BO de Conan>. 2633 av. JC, deuxième soir. Vibrations lancinantes des tambours. Vapeurs pourpres chargées d'effluves empoisonnées. Devant l'autel, Khéops, fardé d'or, entre en transe.

Les prêtres enduits de sang entonnent un chant guttural. Trente victimes (dont d'éventuels PJ capturés) sont tirés du Puits des Lamentations, encadrés par des soldats. Le pharaon psalmodie en exhibant le Poignard de Râ. Sur un mur d'albâtre est peinte une immense fresque, une sorte de porte ou de déchirure, entrebâillée sur un monde de folie et d'aberration. Alors l'hystérie se déchaîne, et les victimes sont massacrées dans une tourmente de cris et de sang.

Soudain, le Poignard se met à pulser d'une lueur malsaine, tandis que d'étranges brumes jaillissent de la «porte» peinte. Au-delà, une ombre gigantesque et inhumaine se rapproche à la lisière de notre dimension. Dans un écoeurant bruit de suction, des appendices informes et suintant jaillissent, déchiquettent les prêtres en transe: la Bête arrive! Sidéré, le pharaon Khéops lâche le Poignard et contemple le monstre qu'il est parvenu à invoquer, avant d'être aspiré en hurlant. C'est alors que Narabas sonne l'attaque.

Quelle que soit la situation des PJ, ils doivent agir vite, évitant la panique, les soldats et les tentacules (25%, dom 4d6) pour s'emparer du Poignard. Il permet d'activer le Cube, comme la fois précédente.

Épilogue...

<Thème du Réseau Divin: BO de Total Recall> Khéops anéanti, sa pyramide restera vide, et Kephren, son fils, tournera les Égyptiens vers Râ, le dieu du Soleil. Les adorateurs de la Bête fonderont un empire cruel, plus à l'est: Babylone, la «Porte de Dieu». Le culte des ténèbres n'a pas dit son dernier mot!

Quant aux PJ, leur voyage s'achève. Cube activé. Faisceaux bleutés. «oh,omin...2,1,0-sec. Nexus 1: Compte à rebours terminé. Saut enclenché». Et ils plongent dans le maelström. droit vers la prochaine étape du Réseau Divin.

GÉNÉRIQUE

Le Boucher

FOR 20, CON 20, TAI 19, DEX 18, INT 14, POU 18, APP 3.

PV 40. B/Mdom +1d6.

Compétences: Armes blanches 66%, Autres armes (à feu, explosif) 50%, Se cacher 80%, Tous véhicules 50%, Massacrer sans discernement 99%.

Pouvoirs: Fanatiser un groupe (secte, marginaux) 90%, Télékinésie 33% (1 à 6kg), Saut prodigieux 77% (normal *3), Regard terrifiant 50% (la victime fait un jet de POU*3 ou est paralysée pour 1 round). S'il est «tué», le Boucher se décompose en accéléré... et réapparaît ailleurs, plus tard.

Équipement: Uzi (1d10), hachoir (1d6), canon scié (2d6), explosifs.

Terroriste

Trait moyen: 12. PV 12.

Uzi 33% (1d10), grenades.

Ripper

Trait moyen: 9. PV 9.

Lames 25% (1d6), morsure 30% (1d3).



Trait moyen: 10. PV 10.
Glave 30% (1d6).

Bienvenue dans les épisodes 4 à 6 de notre série «Le Réseau Divin». Étranges, violents, envoûtants, ils sont garantis 100% adrénaline! Vous découvrez? Foncez lire l'aide de jeu et les épisodes 1 à 3, et rejoignez-nous sur l'onde de choc!

ÉPISODE 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. Zzzrrt... 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 mn). Le Boucher disparaît alors dans la nuit, dans un dernier carnage. Fondu au noir.

Électrochoc

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 barrières 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 Lord 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. Connection. 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 «Gisai Khan» et l'adresse du *Pandemonium*, 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 1d6PV à tous les personnages se trouvant à moins de 3 mètres de lui! Pour simuler l'épisode sur Internet, une fois sur NewsNet, les joueurs tapent MAL et accèdent au serveur. Puis ils doivent trouver le code DCL pour ouvrir la boîte aux lettres du Boucher. Si les joueurs se trompent, tapez EXP. Un message «explosif» s'affiche et les PJ encaissent 1d6PV.

× **Socrate.** L'ordinateur de Sanctom révèle que Gisai 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 (code minitel: E5X).

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 XVII^e 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-choes 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 *Pandemonium* 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, Gisai Khan, est un colosse difforme, collectionneur d'art forain.

✕ **Par les rumeurs.** «Le *Pandemonium*, 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 *Pandemonium* est fermé le jour, mais dès le crépuscule, un cortège d'habitues encapuchonnés se masse devant l'entrée, gardée par quatre videurs. Gisai 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 Gisai. Lisez les PJ débambuler et mener une enquête.

✕ Un habitué du bar-autel 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: Gisai 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 croie pas à l'existence du Total Tsunami, mais le Boucher est tout de même parti pour le Japon.

Pendant ce temps, Gisai 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'Antechrist 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 Gisai 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!

ÉPISODE 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 sans une cabine publique (code minitel: B9Z). 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 cœur du quartier traditionnel. C'est une forteresse automatisée où seules les machines accueillent les visiteurs, entrecoupant leur discours synthétique de devinettes orientales. Le sei-

gneur 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, gajins. 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 au 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 cachée 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 hélicoptère et cinq motos) ou des reporters (deux hélicoptères).

<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 10km. Les pilotes, en communion avec leur véhicule (Conduite +30%), 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 (voir CB N°ree;100). 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...»

ÉPISODE 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. «Ventredieu! 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!»

<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 leur 50 corsaires, couler les Espagnols... Chaque round, ils affrontent 0 à 3 adversaires (lancez 1d6, 1-2: 0, 3-4: 1, 5: 2, 6: 3) ou l'une des péripéties suivantes:

- Un obstacle roule vers eux. Barrique, canon...
- On leur tire dessus. Esquive ou -1d6PV.
- 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. Si les PJ ont été brillants, l'équipage ne perd que 8 hommes et le capitaine est porté en triomphe. S'ils ont mal dirigé les actions, les survivants sont exsangues (20 morts).

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 XVIII^{ème} siècle, Morgan n'est plus que l'ombre de sa légende. Le mythique filibustier 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 pigeon voyageurs. C'est lui qui a empoisonné le capitaine et ses proches. Tant que les PJ ne l'ont pas démasqué, Borgu 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 et Invoquer les esprits animaux. Un PJ peut être initié. S'il passe 3d6 heures avec lui et réussit un jet de POU*2, il apprend l'un de ces pouvoirs.

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 fut 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 couverts de wanges (sortilèges). Si les PJ s'en emparent, la terre se met à trembler et libère une cinquantaine d'horreurs putréfiées. Les zombies 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'Orzbal et tenteront la même chose avec les PJ. Orzbal 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 (Esquive-10%, 4d6PV). S'il honore le dieu en se couvrant le visage d'un linge humide (un filtre!), ses chances passent à Esquive +60%.

✕ Au cœur 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 (-2min), 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!

Épilogue

<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...

CASTING

Le Boucher

Voir épisodes précédents.

Clocharde

DEX 13, PV 13, scalpel 40% (1d3).

Gisaï Khan

FOR 22, CON 20, TAI 20, DEX 15, INT 14, POU 12, APP 6
PV 30 B/Mdom +2d6
Compétences: Tronçonneuse 50% (2d6), Cannibalisme 100%, Paranormal 70%

Tueurs japonais

Trait moyen:10, PV 10.
44 magnum 30% (1d8).

Corsaires

Trait moyen:12, PV 11.
Sabre 30% (1d8). Pistolet à 1 coup 25% (1d6).

Soldats espagnols

Trait moyen:10, PV 9.
Fusil 30% (1d8). Épée 25% (1d6).

Zombis

PV 12,
Morsure 30% (1d8), Griffes 25% (1d6).

Hommes-jaguars

PV 20,
Morsure 30% (1d8), Griffes 40% (1d6), régénèrent 1PV/round.

LES CORPS D'EMPRUNT

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans l'épisode 3 (voir l'aide de jeu).

Sir Clive Byron, capitaine.

38 ans, FOR 15, TAI 16, CON 16, DEX 14, APP 13, PV 16, B/Mdom +1d4,
Pistolet 60%, Sabre 55%,
2 Pistolets à 2 coups (1d8), sabre (1d8+2), gilet en cuir (+1d6 PV).

Lady Lisbeth, épouse du capitaine.

36 ans, FOR 10, TAI 12, CON 10, DEX 10, APP 17, PV 11,
Séduire 60%, Pistolet 30%,
Bague à poison (6 doses), jet de CON*2 ou mort en 1 mn), 1 pistolet à deux coups (1d4+1).

Violenta, fille de Lisbeth et de Byron.

17 ans, FOR 12, TAI 12, CON 13, DEX 14, APP 12, PV 12,
Être prise pour un garçon 95%, Fouet 50%, (1d4, ligotage), Rapière 30%.

«Casse-Crâne», serviteur indien.

30 ans, FOR 19, TAI 16, CON 16, DEX 12, APP 10, PV 17, B/Mdom +1d6.
Hache 75%, Pistolet 66%,
tatouages, 4 pistolets à 1 coup (1d8), énorme hache (2d6).

Frère Salvatore, moine.

29 ans, FOR 16, TAI 18, CON 20, DEX 8, APP 5, PV 19, B/Mdom +1d4.
Massue 50%, Inquiéter par son aspect difforme 30%.
Bible, Fémur de Boeuf (2d4).

Macleod, chirurgien-barbier.

58 ans, FOR 13, TAI 10, CON 12, DEX 16, APP 12, PV 11.
Pistolet 45%, Épée 50%.
Higlander avec gilet clouté (armure +1d6PV), grande épée (1d10), pistolet en «patte de canard» (6 canons, 1 coup, 1d6*6), scie, rasoir.



Action, Mystère, Horreur, Conspiration: quatre cavaliers de l'Apocalypse réunis pour les épisodes 7 à 9 de notre série «Le Réseau Divin»! Vous ne la connaissez pas encore? Lisez l'aide de Jeu et les épisodes 1 à 6, et rejoi-
gnez-nous sur l'onde choc!

Résumé des épisodes précédents

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violences et superstitions envahissent le monde. La civilisation s'emballe, flirtant avec le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, les PJ découvrent un Cube d'iridium, un objet technologique étrange qui les entraîne dans une course à travers l'espace et le temps. L'enjeu: récupérer six Poignards sacrés pour vaincre la bête de l'Apocalypse. L'adversaire: le Boucher, un psychopathe aux terrifiants pouvoirs. Derrières ces pions, des forces fondamentales s'affrontent. Où conduit l'énigme du Réseau Divin?

ÉPISODE VII

«Au commencement était l'action!»
(Bruce Willis)

Devil in the sky

24 décembre 1999, 17h00, quelque part au-dessus de la côte ouest des États-Unis. Gronnement des réacteurs. Acier bleu des hublots. Les PJ s'éveillent dans un avion de l'US Air Force. Dehors, le soleil embrase les sommets des montagnes californiennes. Dedans, cinq militaires aux lunettes noires fixent les PJ. Cliczzzz... Image sur un vidéophone portable: lord Wayne Prometeus. Un peu déconfit, ils leur explique qu'ils ont été réquisitionnés par des agents pendant leur coma (consécutif à l'Épisode 6). Bouffée de cigarillo, un militaire prends la parole...

«Ce matin à 9 heure, des terroristes se sont emparés du Boeing 747 Tokyo/New York. Pas de passagers, mais 15 membres d'équipages pris en otage par des cinglés. Leur chef est un psychopathe qui se fait appeler le Boucher. Ses revendications: que le plein soit fait en vol par notre avion-citerne du Seal (une troupe d'élite des marines), et vous livrer sans conditions avec certains objets, des poignards, d'après ce qu'il dit. Je comprend mal cette histoire, boys, mais il a tué cinq otages et vous allez y aller. Notre commando vous suit. Tout ce que vous avez à faire, c'est de les occuper 35 secondes, le temps qu'on arrive... Ah, j'oubliais, joyeux Noël!»

<BO de Predator II.> Dans l'avion, les lumières sont éteintes, des pentacles ont été bombés sur le murs et des cadavres étripés jonchent le couloirs. C'est l'oeuvre du Sister Death, un gang de tueuses hallucinée sous l'emprise du Boucher. En principe, les PJ doivent créer une diversion pendant que les cinq membres du commando arrivent par le câble, pénètrent dans l'appareil et neutralisent les neuf Sister Death. Seul problème, le Boucher a trompé tout le monde: son objectif est de s'emparer de l'avion du Seal et son armement! Il aimerait aussi récupérer l'un des Poignards. Il profite de la confusion pour remonter le câble, massacrer les pilotes et s'enfuir avec l'avion. Aux PJ de changer le cours des choses... Cette scène doit être jouée 100% action: combat en plein ciel, dépressurisation, etc. Au pire, le Boucher s'empare de l'avion et des Poignards. Les PJ atterrissent en catastrophe (avec des conséquences dé-

plaisantes qui seront décrites dans l'épisode 9). Au mieux, il échoue et fuit en sautant dans le vide. Si l'un des PJ est assez téméraire pour le suivre et le combattre en chute libre, donnez-lui une chance de l'occire... momentanément. Au fait, le parachute du personnage s'ouvrira-t-il?

Département des affaires non-classées

États-Unis, 25 décembre. À quelques jours de l'an 2000, c'est l'état d'urgence. Événements artistiques déments, violences urbaines, prophéties mystiques, l'Amérique est une machine folle, en pleine accélération! Les PJ, aidés par les appuis occultes de lord Prometeus au sein du FBI, récupèrent dans une clinique privée. Une promenade sur NewsNet (minitel 3615 Causus, allez au sommaire puis tapez H2K) donne le ton: la tension monte sur toute la planète.

Le repos de nos héros est de courte durée, ils sont bientôt contactés par les amis de Wayne: deux agents du FBI, un grand ténébreux (l'agent M.) et une séduisante petite rousse (l'agent S.) qui travaillent au Département des affaires non classées.. Certaines instances désirent sue les PJ représentent l'organisation Sanctom lors d'une réunion dans une base secrète de l'armée américaine... Plus tard. Base 213, Death Valley, USA. Fournaise. Odeurs de transpiration et de métal chauffé à blanc. Les PJ et les agents du FBI sont escortés vers un blockhaus, traversent le sas de sécurité et prennent place dans la pénombre d'une salle, aux côtés d'une vingtaine de personnes. L'un des participants se lève: «Bienvenue à tous les services, merci d'être venus si vite. L'objectif de cette réunion est de coordonner nos efforts pour lutter contre les multipliant terroristes qui menacent actuellement notre sécurité. Commençons par le pire: le Boucher. Le dossier qu'on vous a remis contient le compte rendu de ses exploits à Paris, Londres et Tokyo, où il a volé un programme informatique appelé Total Tsunami. Il s'agit du plus puissant virus jamais conçu, une bombe capable de s'étendre de proche en proche à tous les systèmes, perturbant les ordinateurs des communications, les transports, les places boursières, bref, semant une gigantesque panique! Nos agents travaillent à l'élaboration de parades informatiques, mais ils sont débordés. Nous comptons sur les talents de chacun d'entre vous, d'autant que d'autres terroristes sont partout à l'oeuvre...»

La réunion se poursuit par de débats animés sur les moyens de neutraliser divers extrémistes. Pendant ce temps, l'agent M. prends les PJ à part et leur confie ses inquiétudes: les événements récents lui inspirent d'inquiétants parallèles avec l'Apocalypse des Écritures. Pour les PJ, c'est l'occasion de parler de leur histoire et de celle des Poignards. Visiblement intrigué, l'agent M. révèle qu'il sait où trouver un poignard identique. Un excentrique gourou new-yorkais, à qui il a eu affaire récemment, en possède un dans sa collection d'art! Prolongez à loisir cet échange (ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre deux légendes vivantes!). Les PJ rejoignent

New York en avion, nantis d'un dossier confidentiel sur CD-Rom, aimablement fournis par l'agent S.

New York 1999

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

Le dossier

Randolph H. Drake. Race blanche, 1,98 m. 90 kg. Âge estimé: 80 ans, date de naissance inconnue, traits d'un homme de 50 ans. Signes particuliers: décharné, porte des costumes noirs brodés de signes cabalistiques argentés. Moitié gauche du visage endommagée lors d'un accident, remplacée par un prototype de prothèse cybernétique: un masque métallique sculpté, orné d'un oeil vidéo artificiel. Charisme hors du commun. Activités: homme d'affaires et collectionneur extrêmement fortuné, possédant près de vingt chaînes de télévision, une centaine de radios et d'agences de production. Nombreux appuis occultes. À investi dans les technologies médicales et génétiques les plus sophistiquées pour prolonger la vie. S'intéresse à l'occultisme et fonde en 1969 la Church of Technomancy, secte scientifico-mystique. Rachète en 1998 le campus en ruine de Columbia University. Installe son quartier général dans le stade O. J. Tooms, et y fonde une communauté religieuse décadente et malsaine, dotée d'une milice privée. Ne quitte jamais ses appartements situés à l'emplacement des anciennes tribunes présidentielles. Son point faible semble être les femmes, qu'il choisit belles et raffinées. Le recrutement des «compagnes» du milliardaire se fait par l'intermédiaire de son bras droit, Sondra Sanguinata, sa splendide garde du corps. Deux fois par semaine, Sondra fait le tour des clubs de rencontre branchés de New York.

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

Mission impossible

× **Le quartier de Columbia.** Grésillement des clôtures électriques. Éclat des projecteurs balayant les immeubles et les ruelles abandonnées. Miradors. Tel est le spectacle que les PJ peuvent contempler autour de l'ex-stade du campus. Ils devront éviter les rondes de la milice privée: maîtres-chiens et 4x4 blindée toutes les 30 minutes. Si l'alerte générale est déclenchée, des renforts arrivent du stade en 5 à 10 minutes. Le quartier offre de nombreuses cachettes, mais n'est pas dénué de dangers: effondrements inopinés, chiens errants, groupes de déments hallucinés armés de barres à mine... La voie des airs peut s'avérer plus sûre, à condition d'utili-



ser des deltaplanes. Tout moyen de transport moins discret serait immanquablement abattu par les miradors.

✕ **Le stade O. J. Tooms.** Il abrite une communauté d'environ 1 000 personnes composée d'extrémistes et de mystiques dévoués à Randolph Drake. Le stade est protégé par de multiples systèmes de surveillance, rendant toute attaque frontale périlleuse. Les égouts sont entièrement murés. En revanche, l'escalade discrète en certains points semble possible (rondes toutes les 20 mn) mais périlleuse (barbelés électrifiés, caméras...). Il n'existe que deux points d'accès: l'entrée principale (détection d'armes, d'équipements électroniques, identification...) et une rame de métro privée qui débouche au coeur du stade, par laquelle se fait l'approvisionnement en matériel. Cette rame, automatisée, est sous la surveillance de Wapanka Fenrill, un impressionnant Navajo condamné pour meurtre dans 13 États, et chargé de fournir drogues et armes à la communauté. Chaque accès (un dans Manhattan, l'autre dans le stade) est protégé par une dizaine d'hommes. Mais surtout, la moitié du trajet se fait au coeur d'un tunnel saturé de gaz neurotoxiques auquel Fenrill, le seul à monter à bord de la rame, est insensible... En fait il n'est pas totalement humain. C'est un wolfen, un loup capable d'assumer une forme humaine! Comme trois ou quatre de ses congénères, il a trouvé refuge parmi les fidèles de Randolph Drake.

Dans le stade s'agglutinent des grappes de constructions rudimentaires. Au milieu des gradins s'élèvent des tas d'immondices où errent d'étranges silhouettes hébétées, soumises aux transes hallucinogènes, tandis que d'autres s'adonnent à de macabres cérémonies autour des braseros. Partout, des miliciens sur-armés s'entraînent ou s'amuse, dans ce paradis impie que Drake a soustrait aux autorités. C'est dans cet univers halluciné que les PJ vont devoir localiser le Poignard... Il est dans les appartements du milliardaire (les tribunes présidentielles), au coeur de sa chambre froide personnelle, où sont entreposées ses oeuvres «d'art humain»: des cadavres peints, «sculptés» et mis en scène dans une parodie de Guernica, le tableau de Picasso.

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

Instaurez un climat malsain et n'hésitez pas à amplifier la paranoïa des PJ. Ils sont sur le territoire d'allumés qui peuvent à tout instant décider d'immoler l'un d'entre eux ou d'organiser un suicide collectif, sans compter les miliciens et les rondes de Fenrill avec ses wolfens.

Sortir!

Quelque soit la façon dont les PJ obtiendront le Poignard, il leur faudra fuir rapidement. S'ils ont été discrets, ils disposeront d'environ 5 mn avant l'alerte générale. Sinon, il faudra se frayer un chemin à travers la

foule en furie. Organisez alors une chasse à l'homme au coeur de Columbia: course-poursuite à travers les ruines, traque par une créature mi-homme, mi-bête sur fond de hurlement déments... S'ils choisissent de fuir par le métro, organisez un combat contre Fenrill sur le toit d'une rame, avec lutte pour le contrôle du véhicule, traversée de la nappe de gaz toxique, etc. En ce qui concerne Drake, arrangez-vous pour qu'il s'en sorte. Lui et la Church of Technomancie n'ont pas dit leur dernier mot...

Une fois les PJ à l'abri, il sera temps de plonger vers la dernière et la plus périlleuse de leurs missions à travers le temps, car l'an 2000 approche, prêt à sonner le glas de l'humanité. <BO de *Total Recall*.> Contact du Poignard, activation. Balayage lumineux de faisceaux bleutés. L'esprit des PJ est aspiré par le Cube. «Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfer vers le Nexus 3. Procédure engagée.» Voyage, longs tourbillons, ténébres...

ÉPISODE VIII

«Celui qui sait vaincra les astres»
(Manuscrit astrologique médiéval)

Les corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans Casus Belli N 100

Monseigneur d'Aragone, évêque.

70 ans, FOR 7, TAI 10, CON 11, DEX 9, APP 10, PV 11.
Imposer le respect 75%

Frère Wilhem, moine franciscain.

42 ans, FOR 14, TAI 16, CON 14, DEX 12, APP 12, PV 15.
Lutte à mains nues 60% (dom +1d4, immobilisation),
Lorgnons, Bible.

Chevalier Haguen de Troy.

30 ans, FOR 18, TAI 17, CON 17, DEX 15, APP 12, PV 17, B/Mdom +1d6.
Grande épée à deux mains 60% (2d6),
Cotte de mailles (+1d6PV), cheval.

Ganelon, son écuyer.

16 ans, FOR 14, TAI 15, CON 14, DEX 16, APP 13, PV 14.
Fronde 80% (1d4), Épée 30%, Acrobatie 60%.

Comtesse Carmine.

26 ans, FOR 11, TAI 14, CON 12, DEX 11, APP 18, PV 13.
Séduire 70%, Dague 40% (1d4).

Sioban, sa dame de compagnie.

33 ans, FOR 13, TAI 12, CON 14, DEX 15, APP 10, PV 13.
Danse 50%, Rapière 40% (1d6),
Justaucorps de cuir (+1d4PV).

Flocons de sang

Réveil glacial, couchés dans la neige. Les PJ clignent des yeux. Une route serpente le long de crêtes montagneuses, sous des nuages couleur de plomb. Ils sont allongés près d'un lourd carrosse, réincarnés dans de nouveaux corps: des nobles et des religieux français (voir encadré Les corps

d'emprunt), qui viennent d'être assassinés sur une colline d'Espagne, le 14 janvier 1498! Les auteurs du forfait, cinq assassins en cape, s'affairent autour d'eux. Ils ne vont pas tarder à partir. Si les PJ les effraient en jouant les «morts qui se relèvent», ils détalent. Aucun d'eux ne parle la langue des PJ, et certains portent une bourse d'or tachée de cire (le prix de leur crime). S'ils s'enfuient, ils reviennent au bout de dix minutes avec vingt comparses à cheval, qui prennent les PJ en chasse! <BO de Willow.> Organisez une chevauchée épique sur la route enneigée. Il faut fuir et éviter les obstacles. Un assassin saute sur le toit du carrosse... Bientôt, le groupe arrive devant une citadelles isolée et leurs poursuivants s'arrêtent. Les PJ viennent de découvrir le monastère fortifié Saint-Tomas d'Avila, où ils sont attendus.

Le monastère Saint-Tomas

<BO de *Le nom de la rose*.> 14 janvier 1498, matin. Un vol de corbeau plane au-dessus des tours lugubres, dévorées de mousses noires. De loin en loin, des cadavres se balancent à des potences frappées de l'écrêteau «hérétique». Dès que les PJ atteignent la herse, leur délégation est accueillie par les moines. Peu après, un prêtre se glisse dans leurs appartements: «Dieu soit loué, vous voilà! Je suis l'enquêteur Marcus et je représente Sa Sainteté le pape. Maintenant que nous sommes réunis, parlons du procès de Torquemada, l'inquisiteur général d'Espagne.»

Explications? En 1498, Torquemada commande l'inquisition espagnole et massacre les hérétiques. Mais à force d'affronter des sorciers, l'inquisiteur s'est intéressé à l'occultisme. Ses investigations l'ont conduit au monastère Saint-Tomas, niché dans les montagnes, près d'Avila, en vieille-Castille. Là, il a découvert de terrifiants secrets et une ancienne relique: le sixième Poignard de l'Apocalypse. Fasciné, Torquemada s'est converti à un culte païen et sa santé mentale s'est dégradée. Il est devenu avide de puissance, rejetant l'autorité du pape et dirigeant seul l'inquisition. Mais le pape en a assez. Soupçonnant Torquemada d'hérésie, il décide de s'en débarrasser. Sous prétexte de débattre d'importantes questions politiques et religieuses, il envoie au monastère d'importantes personnalités de France, d'Espagne et d'Italie, plus un enquêteur discret (Marcus) chargé d'établir la culpabilité de l'inquisiteur. L'idée est de profiter du séjour pour réunir les preuves de son hérésie et transformer le débat en procès public. Les invités, dont les PJ font partie, ont tous été sélectionnés pour leur antipathie envers Torquemada. Ils devraient ainsi spontanément se prononcer contre lui.

Le traquenard est habile. Il n'a qu'un défaut: Torquemada a tous compris! Après avoir engagé des brigands pour exécuter les PJ, il va faire assassiner ses adversaires. Pris dans une enquête mortelle au x relents de sorcellerie, les PJ vont devoir se surpasser pour conquérir le sixième Poignard en moins de 48 heures.

Fous de Dieu et hommes en noir

L'intrigue se déroule dans une citadelle isolée par la neige, entre l'église, le palais, le lugubre monastère, la tour interdite et le cimetière.



✕ Torquemada est un homme terrifiant et décharné, un squelette en robe pourpre, nimbé d'une aura de pouvoir. Il exploite le moindre faux pas des PJ (surpris dans un lieu interdit, avec un livre impie, etc.) en dénonçant publiquement leur goût pour l'hérésie. Si un PJ est soupçonné d'un fait grave, il le passe à la question: 1 à 6 heures d'interrogatoire (-1PV/h), avant de le relâcher à regret. Torquemada ne se sépare jamais de la clef de sa tour et d'une petite ankh égyptienne (croix de vie, qu'il manipule en réfléchissant).

✕ Marcus, l'enquêteur, a endossé l'identité d'un évêque italien. Il passe son temps à fureter et ne sait rien du Poignard.

✕ La délégation espagnole est conduite par don Enrique Valdez et dame Lucrèce, son épouse. Valdez représente le roi d'Espagne. C'est la plus haute autorité locale, amis il se préoccupe surtout des pitiétés de sa petite cour (trois troubadours). La troublante Lucrèce, en revanche, soutient Marcus.

✕ La délégation italienne est menée par le prince Justinien. Il ignore le complot, mais n'apprécie guère Torquemada. Il est accompagné par un ami, un certain Léonard de Vinci. Utilisez ce dernier pour pimenter l'ambiance (un PJ qui lui inspire sa Joconde, il teste sa machine volante...) ou pour souffler une idée aux personnages.

✕ Les moines, en burettes noires, sont au nombre de treize. Ils sont sinistres, mais inoffensifs. Cas particuliers:

☒ Frère Pedro, toujours souriant, est en réalité le maître-assassin de Torquemada. Il est ventriloque et se sert de son talent pour brouiller les pistes.

☒ Frère Malakie, le bibliothécaire, porte une pierre noire en guise d'oeil de verre. Il garde l'accès de la bibliothèque secrète du monastère (voir plus loin). À part Pedro, il est le seul à connaître les penchants de l'inquisiteur. Il fera un début de confession si on le met en confiance: «L'inquisiteur lit des livres interdits, d'étranges plaintes montent parfois des profondeurs de la terre...»

✕ Les vingt gardes sont des fanatiques commandés par Karl, le bourreau. Ils protègent Torquemada en permanence.

Les évènements

Torquemada va ordonner des assassinats, exécutés par frère Pedro. Soyez prêts à improviser en fonction des actions des PJ. Arrivée 14 janvier, midi. Torquemada préside un repas de bienvenue. Plus tard, les activités se répartissent entre: débats dans la salle du conseil, entretiens privés, messes (6h, 10h, 14h, 18h, 22h) et repas (8h, 12h, 20h).

Suicide de Marcus

L'après-midi, Marcus est retrouvé mort pendu dans la bibliothèque, devant quatre clepsydres (horloges à eau) incorporées au mur. Cela ressemble à un suicide: l'enquêteur est monté sur un tabouret et s'est pendu. En réalité, frère Pedro l'a tué en le voyant manipuler les clepsydres, qui servent à ouvrir la porte qui mène à la bibliothèque secrète. Deux indices suggèrent la vérité: une bosse sous ses cheveux et de la neige sur ses san-

dales, alors qu'il n'y en a pas sur le tabouret. Marcus a été d'abord assommé, puis pendu, et le tabouret a été placé après. Si les PJ prouvent qu'il y a eu meurtre, don Enrique, impressionné, leur confie l'enquête. S'ils échouent, Marcus est enterré et les preuves effacées.

Les clepsydres sont graduées de 1 à 12 heures. Censées ne jamais servir, elles sont pourtant propres et fonctionnent si on y verse de l'eau.

Dans la bibliothèque, le tome 1 du *De Mysteriis Avilae* (les mystères d'Avila) raconte que les premiers occupants de la région venaient de Babylone et pratiquaient des sacrifices humains avec un poignard sacré. Le tome 2 est caché chez Marcus. Il l'a dérobé, fasciné par un chapitre sur la bibliothèque des archives apocryphes, un lieu légendaire qui, depuis l'Antiquité, conserverait un exemplaire de chaque ouvrage interdit par l'Église. Les archives seraient-elles cachées ici? La dernière page a été arrachée, ne laissant qu'un morceau de dessin représentant... une clepsydre.

L'oeuvre du diable?

L'ambiance de l'après-midi est tendue. Éprouvée par la mort de Marcus, dame Lucrèce se retire dans sa chambre vers 17 heures, refusant toute visite. Don Enrique rejoint les invités. En chemin, il ordonne à un garde d'aller se poster devant la porte de sa femme. Vers 18 heures, des moines passent devant la garde et proposent à Lucrèce de venir à la messe. Celle-ci répond à travers la porte qu'elle est trop fatiguée. Peu après, Enrique revient, le garde ouvre la porte et... ils découvrent Lucrèce trucidée. Les murs dégoulinent de symboles démoniaques tracés avec son sang! Tous le monde est bientôt sur place. Le garde sanglote, jure qu'il n'a pas bougé et que Lucrèce était bien vivante quand les moines sont passés. La chambre n'a pas d'autre accès, en dehors d'une étroite fenêtre fermée de l'intérieur, et il n'y a pas de porte secrète. Ce crime inexplicable semble l'oeuvre du diable!

Frère Pedro simule des crimes surnaturels pour paniquer les comploteurs. Il a assassiné Lucrèce entre le départ d'Enrique et l'arrivée du garde. Puis, se constituant un alibi, il est revenu vers 18 heures avec d'autres moines et a imité la voie de Lucrèce, grâce à ses dons de ventriloque!

Un examen du corps montre que celui-ci porte six blessures. La forme des plaies suggère que l'arme du crime pourrait être un Poignard de l'Apocalypse (Pedro l'a déjà rendu à Torquemada, qui l'a remis dans sa cachette). Les coups ont été portés par un droitier de grande taille (comme Torquemada, le prince Justinien, Karl, frère Pedro, frère Malakie, la plupart des gardes et certains des PJ). Le crime est vieux d'au moins une heure (Lucrèce ne pouvait donc pas être vivante à 18h). Enfin, les symboles tracés sur les murs sont des croix inversées, des 666 et des signes égyptiens.

Mort de Malakie

14 janvier, soir. Alors que la terreur se répand dans le monastère, frère Malakie est découvert massacré dans sa chambre, dans les mêmes circonstances que Lucrèce. Le bibliothécaire était sur le point de cra-

quer et Pedro l'a éliminé. Si les PJ examinent le corps, ils découvrent que la pierre noire dans son oeil est creuse. Elle abrite une feuille roulée en boule: la page manquante du *De Mysteriis Avilae*! Elle représente les clepsydres de la bibliothèque, surmontées des mots «ABI HIC ITER IMMUNDÆ AVIDÆ QUE BESTIÆ INCIPIT» (Va-t-en, ici commence le passage de la Bête immonde et avide). De l'autre côté, en espagnol, on peut lire: «Additionne les Romains et change-les en Arabes.» Il s'agit d'une énigme. Les PJ doivent noter dans la phrase latine les lettres correspondant à un chiffre romain et les additionner (I=1, V=5, C=100, D=500, M=1000). le résultat est 2M+2D+2C+1V+9I = 3259. Si on remplit les quatre clepsydres pour qu'elles indiquent exactement 3h, 2h, 5h et 9h, un contrepoids s'active et le mur pivote. Au-delà, un escalier descend à travers des grottes jusqu'aux légendaires archives apocryphes! (Si la procédure vous semble trop compliquée, un jet d'INT*2 la remplacera avantageusement.)

Danse macabre

La nuit, le vent se lève et on perçoit parfois une plainte lugubre montant des entrailles de la terre. Pedro continue à frapper, en prenant de moins en moins de précautions. Les PJ peuvent le démasquer en remarquant qu'il est présent à chaque fois que des témoins entendent des voix. Si on ne l'arrête pas, il assassine le prince Justinien, puis s'attaque à l'évêque d'Aragone (dont le corps est occupé par l'un des PJ).

Dans le secret des dieux

La bibliothèque des archives apocryphes est bâtie au coeur de la montagne, sur les parois d'un gouffre traversé par de passerelles de bois. Dès qu'il y a du vent, un courant d'air sec circule et favorise la conservation des livres. Voilà ce qui produit les «plaintes lugubres» perçues en surface! Par heure passée à lire les milliers de volumes entassés ici, chaque PJ gagne 1% en Archéologie et tire l'une des conclusions suivantes:

✕ La Bête de l'Apocalypse est présente dans presque toutes religions. Quant une comète annoncera la venue d'un nouveau millénaire, elle naîtra dans la nouvelle Babylone et une autre ère commencera.

✕ La trace des Poignards de l'Apocalypse part de Londres, remonte aux Croisades, puis à Babylone et à l'Égypte antique. Ils auraient été offerts aux hommes par des «anges de lumière descendus des cieux». Leur rôle est de servir de clef pour ouvrir ou pour fermer le passage de la bête.

✕ Le rituel d'ouverture exige le sacrifice de milliers de victimes et au moins un Poignard. Si la Bête franchit le passage, seul un rituel de fermeture, où les six Poignards sont nécessaires, la repoussera.

✕ L'un des Poignards seraient cachés à Avila, dans la *sanctim sanctorum* (le saint des saints). Cet endroit s'élève à la droite du Christ, au pied de sa croix. Un symbole de vie ouvre sa porte.



La tour interdite

La résidence de Torquemada est la cachette du Poignard. En effet, la «croix» dont parlent les documents de la bibliothèque fait référence à la forme de l'église d'Avila! À son pied, à droite, se trouve la tour. Elle n'a qu'une porte, et une fenêtre au sommet. Aux PJ d'improviser: crochetage de la serrure, arrivée sur le toit avec la machine volante de Léonard de Vinci.

Les appartements de l'inquisiteur regorgent d'oeuvres d'art religieux. Un coffre dissimulé contient de l'or et de la cire réservée aux sceaux de Torquemada. Visiblement, c'est de là que vient la paye des assassins du début de l'épisode. Les PJ tiennent la preuve que l'inquisiteur les a soudoyés! Au sous-sol se trouve une salle de torture avec 24 vierges de fer (des sarcophages verticaux scellés au mur, dont l'intérieur garni de pointes empale la victime en se refermant). Chacune d'elle correspond aux heures d'un cadran solaire gravé sur le sol. Il est écrit «tacen amitlu, tna-renlun senmo». C'est un proverbe latin à propos des heures, Omnes vulnerant ultima necat (toutes blessent la dernière tue). Mais pourquoi l'écrire à l'envers? Parce qu'il faut l'interpréter à l'envers! Toutes les heures tuent, sauf la dernière. De fait, si un PJ a le courage de s'enfermer dans la 24ème vierge, son poids active un mécanisme et une porte secrète s'ouvre au fond du sarcophage, lui évitant l'empalement et révélant une crypte! Celle-ci est encombrée de reliques égyptiennes et babyloniennes. L'inquisiteur s'y enferme souvent. Au fond s'élève une porte de pierre que seule l'ankh de Torquemada (le «symbole de vie») appliquée dans une encoche, pourra ouvrir. Elle protège l'endroit le plus mystérieux du monastère, le sanctum sanctorum.

Le procès de Torquemada

Les PJ ont une grande liberté d'action pour localiser le sanctum sanctorum et le Poignard. La résolution des meurtres et le procès aideront à faire avancer les choses, mais resteront des objectifs secondaires. L'essentiel est de s'emparer de l'ankh de Torquemada, soit par la force (mais les PJ se mettraient le monastère entier à dos), soit par la ruse. Le procès devrait être une excellente occasion.

15 janvier 1498, soir. Dans la lueur des torches de la salle du conseil, le débat commence. Rapidement, le ton monte et chacun dévoile son jeu. Les détracteurs de Torquemada l'accusent d'hérésie, celui-ci rétorque qu'il attend les preuves. Un tribunal d'exception est constitué: un accusateur (un PJ religieux), un défenseur (Torquemada) et cinq jurés (Valdez, Justinien ou Léonard de Vinci, un PJ et deux moines). Le procès doit déterminer s'il a des raisons de mettre Torquemada en examen devant une vraie cour. Si oui, sa carrière s'arrête ici. Si non, ses détracteurs sont finis: on ne défie pas impunément l'inquisiteur général d'Espagne!

Il va falloir jouer serré. Les PJ peuvent accuser frère Pedro, puis Torquemada (en fonction des preuves réunies). L'inquisiteur retourne la situation, ne connaît les lieux secrets du monastère, met en cause l'accusation... Exploitez à partir des erreurs des PJ.

Torquemada doit être condamné à l'unanimité. Sinon, il est libre et fait emprisonner ses accusateurs! Les PJ n'ont alors pas le choix. Ils doivent voler l'ankh et s'enfuir. S'il est reconnu coupable, l'inquisiteur est enfer-

mé et les PJ récupèrent ses effets personnels. En conclusion, cette scène peut être un procès haletant avec un triomphe au moment du verdict, ou un cache-cache mortel pour échapper aux soldats et découvrir l'ultime mystère du sanctum sanctorum...

Dans le saint des saints

<BO de *Predator II*> Sanctum sanctorum. Déclat, la porte s'ouvre. Grondement, volutes de poussière. Au-delà du seuil la lumière semble happée par les ténèbres, disséquée en fines lames par les marches d'un majestueux, puis dévorée par l'ombre séculaire des colonnes de granit. Le sanctum sanctorum ressemble à un temple. Mais ce n'est pas un lieu saint. Ses fresques parlent de carnages et d'expériences hideuses menées depuis des siècles pour invoquer la Bête. Soudain, une silhouette se redresse en cliquant: un golem, bien décidé à tuer les intrus! Sur un autel est planté le dernier Poignard. Sa garde permet d'encasturer les autres Poignards pour former une étoile à six branches. L'autel est gravé de bas-reliefs: des silhouettes émergent d'un disque lumineux (les anges de lumière?); elles offrent les Poignards et décrivent aux hommes deux puissances opposées (Chaos/Bête et Ordre Dieu?); la bête apparaît dans une cité; l'étoile à six branches est lancée contre elle... L'Apocalypse des écritures ne serait-elle qu'une interprétation? Sans doute car au-delà se profile une réalité bien plus étrange. Une réalité qu'il est temps de retrouver en 1999, où tout va enfin se jouer!

Cube activé. Faisceaux bleutés. «ooh, oomn, 2, 1, 0 sec. Nexus 3: compte à rebours terminé. Retour enclenché.» Un bref instant, les PJ ont une ultime vision de 1498: Torquemada en terre à Saint Tomas, le temple souterrain détruit, les archives apocryphes disparues, l'histoire remaniée... Puis ils plongent dans le maelström du temps.

ÉPISODE IX

«Alors viendra la Bête et tomberont les cieux...»

(Ancien Testament)

Apocalypse Now

«... Yaaaoooo! Bienvenue sur Dead Bang, la plus mortelle des bandes FM! Alors, boys, prêts à plonger dans le nouveau millénaire? Ce soir, c'est le grand soir! Le bruit et la fureur, le sexe et la folie dansent ensemble sur le fil du rasoir! Éclatez-vous, dans quatre heures vous entrez dans l'Histoire. Vous êtes déjà des centaines de milliers dans les rues de Big Apple où se déroule la plus grande rave party de tous les temps. N'oubliez pas de scruter le ciel, car la prochaine visite de la comète, c'est pas avant cinq mille ans! Hasta la vista, baby!» Clic. La radio est éteinte par une main gantée de cuir noir. Plus haut, sur l'épaule, un lézard. Iguane! Les PJ s'éveillent dans une chambre d'hôtel de Manhattan, sous le regard de lord Prometeus, présent cette fois en chair et en os! Il les laisse reprendre leurs esprits puis résume la situation: à quelques heures de l'an 2000, les PJ sont toujours à New York... car, se-

lon diverses sources, le Boucher serait en ville! Il aurait recruté plusieurs bandes pour une opération de grande envergure.

New York est bien la Babylone des temps modernes, et le Boucher est ici pour invoquer la Bête! Pour cela, il va se servir du Total Tsunami pour sacrifier les milliers de gens nécessaires au rituel. Le virus est déjà à l'oeuvre: pour une raison officiellement inexplicable, les divers systèmes informatiques dans la ville se mettent à mal fonctionner (affichages publicitaires, feux rouges, métros...). Enfin d'étranges nuages noirs s'accumulent sur Manhattan, obscurcissant le ciel et réveillant les vieilles superstitions de fin du monde.

Les PJ vont devoir agir vite. Il faut impérativement neutraliser le Total Tsunami pour endiguer un flot d'incidents de plus en plus graves et de plus en plus meurtriers. Lord Prometeus et les experts du FBI ont réussi à décrypter les notes de Kobayashi. Le savant avait conçu un dispositif codé de neutralisation du virus, une sorte d'antidote lové au coeur même de la puce. Cependant, il faut se brancher directement sur le processeur pour y accéder. Donc, il faut retrouver le Boucher.

Les PJ ont deux moyens de le localiser. Ils peuvent demander quel est le meilleur endroit pour lancer un tel virus. Une enquête rapide (jet d'Informatique ou consultation d'un expert) permet de se focaliser sur la croisée des autoroutes de l'information: l'ordinateur central d'ITT (Intelligence Telecom Task, les télécoms américaines). Il se trouve dans l'immeuble du même nom, en plein sud de Manhattan. La plupart des réseaux informatiques mondiaux y sont connectés! Et justement, toutes les communications de la police parlent de combats armés autour du building ITT...

Le second moyen, jouer les chèvres et attendre que le Boucher les trouve, est plus dangereux. Leur adversaire fait patrouiller dans la ville une cinquantaine de bikers hallucinés. Ils ont la description des PJ et la mission de les éliminer de les éliminer en récupérant un maximum de Poignards (le Boucher doit en avoir au moins un pour le rituel). L'assaut peut avoir lieu n'importe quand. Si les PJ tardent à prendre une décision, mettez une scène un combat ultra-violent dans l'hôtel même, avec l'explosion, embuscades dans les couloirs, poursuites du sous-sol au toit... Aux PJ de s'en sortir et de capturer l'un des assaillants pour l'interroger et localiser le Boucher.

Les personnages ne disposent que de quelques heures pour traverser un New York en folie et se rendre au building d'ITT. Justement, lord Prometeus et ses amis du FBI ont mis à leur disposition une énorme 4x4 débordant de matériel de combat (armes lourdes, tenues anti-émeutes et tout ce qu'ils veulent dans les limites du raisonnable). À partir de maintenant, considérez que les autorités sont débordées et que les PJ ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes. Comme le chante Apocalypse Children, «It's time for last action heroes!»

Aux portes de l'Enfer

<BO de *Strande Days*> 5ème avenue. 31 décembre, 21h00. Travelling sur la marée humaine qui submerge l'asphalte. Plongée dans la moiteur humaine de la foule, furie des sonos poussées à fond. Gros plan sur un gourou sonnant le tocsin du Jugement dernier. Panoramique sur une voiture noyée dans le flot



des émeutes. La folie s'est emparée de la ville alors que les comptes à rebours électroniques géants affichent encore 10712 secondes [2h, 56mn, 32sec] avant l'an 2000. Et toujours cet inquiétant nuage qui ne cesse de s'étendre, lacérant le ciel d'éclairs malsains et noyant la ville d'une obscurité impie. New York est entrée dans une transe enfiévrée de réjouissances et de violences.

Les PJ vont avoir du mal à progresser pour rejoindre ITT, d'autant que le Boucher a assuré ses arrières. D'une part, les bikers écument les rues, boostés aux amphétamines et équipés de Systèmes d'Analyse automatique de Silhouette avec Identification (SAA-SI). D'autre part, deux hélicoptères maquillés en véhicules de la police emportent chacun 5 personnes: 1 pilote, 2 hommes équipés de SAASI longue portée et deux tireurs d'élite avec fusils et lunettes infrarouges. Organisez un chassé-croisé meurtrier à travers la ville: embuscades sanglantes au milieu de la foule, poursuites en moto dans un grand magasin bondé... Si les PJ choisissent la voie des airs, ils sont pris en chasse par les hélicoptères. Il doivent éviter les balles tout en navigant entre les gratte-ciel et les dirigeables publicitaires qui encombrant le ciel de New York. Les nuages noirs cachent à présent totalement les étoiles, comme un formidable lin-céol morbide. Ils semblent dissimuler une horreur sans nom. En leur cœur apparaît de temps en temps un éclair immobile, comme le rai de lumière émergeant d'une porte en train de s'ouvrir entre deux réalités, pile à la verticale du sigle ITT.

La tour infernale

ITT Center, un peu plus tard. Hurllements. Sang sur l'asphalte. Sur le parvis du building, une trentaine de personnes hébétées sont en train de se faire massacrer. Ici, le Mal est presque palpable. Les PJ sont au cœur de l'étrange phénomène qui recouvre New York. Au centre de la schappe de nuages, ils voient une déchirure s'ouvrir sur un monde d'aberrations sanglantes et de folie meurtrière. Au-delà, les porteurs de Poignard peuvent apercevoir une immense silhouette ténébreuse s'approcher de notre dimension. Le Boucher est sur le point d'achever le rituel!

Le building ITT semble sortir tout droit des cauchemars d'un architecte dément. Conglomérat de structure de verre et d'acier organisée comme un formidable cristal, il présente de multiples renforcements et balcons, offrant un énorme avantage aux défenseurs. D'ailleurs, si les PJ s'avancent à moins de 50 mètres du bâtiment, ils subissent le feu nourri d'une dizaine de tireurs embusqués. Si le Boucher s'est emparé de l'avion du Seal dans l'Épisode 7, ils vont devoir affronter un véritable arsenal. Le hall d'entrée est transformé en camps retranché, défendu par une dizaine d'hommes derrière une barricade de fortune. À leur tête, un colosse tatoué, au crâne rasé, attend les PJ derrière une mitrailleuse lourde. L'accès par le toit est très périlleux. Il faut d'abord traverser les perturbations paranormales qui balayent les environs (bourrasques, etc.) puis affronter une dizaine d'hommes équipés de lance-roquettes.

Le Boucher s'est isolé au 53ème étage, dans la salle de contrôle de l'ordinateur central d'ITT. Tous les ascenseurs sont bloqués au 53ème et les escaliers sont piégés. Il va falloir passer par les câbles d'ascenseur, ou déminer

les escaliers, tout en évitant les nombreuses embuscades que vont leur tendre la vingtaine d'hommes répartis dans le building.

Dans l'oeil du cyclone

ITT Center, 53ème étage, quelques heures avant la fin du monde. Couloirs plongés dans l'obscurité. Chapelets d'impacts sur les murs. Cadavres démembrés. Lumière. Sous une immense verrière parcourue de néons bleutés s'étire un jardin intérieur, ou plutôt une petite jungle. Au centre de la salle se dresse une fontaine. Au fond, une porte blindée s'ouvre sur la salle des ordinateurs.

<BO de *Predator II*.> Fracas assourdissant, pluie scintillante d'éclats. Le Boucher tombe à travers la verrière, hachoir scintillant dans une main... et lance-roquette dans l'autre! C'est l'heure de vérité. Les PJ vont devoir être brillant lors de cet ultime combat, car ils ont trois objectifs simultanés: affronter le Boucher, neutraliser le virus, et interrompre l'arrivée de la Bête!

✕ Le Boucher. Il a récupéré un Poignard d'une façon ou d'une autre, et lancé le rituel. Son but est maintenant de retarder les PJ, pendant que le Total Tsunami accumule des milliers de victimes, attirant la Bête vers notre univers. Mettez en scène un formidable combat dans le jardin artificiel, puis sur les terrasses au bord du vide. À l'instant ultime, où le Boucher est touché à mort. Il s'écroule. Ses mains hideuses sortent un objet de sous son manteau. Un second Cube d'Iridium, identique à celui des PJ! Le Boucher sourit, un rictus de rage et de douleur, puis son esprit disparaît avec le Cube, laissant une enveloppe vide qui se décompose à grande vitesse! Ainsi, les PJ ont vaincu le Boucher, qui était lui aussi un voyageur du temps. Venait-il du futur? D'U passé?

✕ Le virus. La salle des machines est couverte de signes cabalistiques. Un pentacle sanglant est tracé sur le sol, et un mur de téléviseurs permet de suivre l'évolution des catastrophes provoquées par le Total Tsunami. Les PJ doivent se brancher sur l'ordinateur central d'ITT et repérer le virus (jet d'Informatique), puis ouvrir l'accès particulier décelé par les agents du FBI (idem, mais à -50%). L'écran devient noir, puis affiche une cinquantaine d'origami (pliages en papiers représentant des animaux). La voix numérisée du défunt Kobayashi énonce: «Lorsque s'élève la tourmente, le sage trouve sa voie dans les étoiles, en choisissant quatre signes du destin.» Autrement dit, pour neutraliser le virus, il faut choisir un code de quatre origamis parmi les cinquante. Les bons sont ceux qui représentent des animaux de l'horoscope chinois (les signes du destin, dans les étoiles). Si vous en avez le courage, faites une liste de quarante-six créatures, et ajoutez-y un dragon, un singe, un porc et un chien. Aux PJ de faire le rapprochement, tandis que les catastrophes s'accumulent à l'extérieur! (Ou à défaut, aux joueurs de réussir un jet d'INT*2.) Le virus s'autodétruit sitôt la bonne combinaison trouvée.

✕ La Bête. Elle doit être combattue sur le toit du building, face à la ville en folie. La déchirure dimensionnelle s'élargit, la Bête arrive! Des appendices jaillissent du gouffre et balayent les obstacles, tels des éclairs noirs. Ils mettent le feu à tout ce qu'ils touchent. Toute vision directe est insoutenable. Il faut éviter les éclairs (66%, 3d6), les fanatiques embusqués sur le toit, constitué une étoile à six branches avec tous les Poignards et la jeter dans le maelström au-dessus du building. L'étoile traverse la déchirure... et le temps s'arrête. Vision cosmique. Les Poignard tranchent les fils invisibles reliant deux dimensions. Clash gigantesque, toutes les vitres de Manhattan explosent. Silence de plomb. Les nuages se dispersent.

Épilogue

... 5, 4, 3, 2, 1. Minuit. Une immense clameur monte de la ville, déchirant les nuages sombres. Partout des gens hurlent leur joie: les rues, les toits, la moindre place de New York se remplit d'une foule qui s'embrasse. L'an 2000 est là et, dans le ciel, la comète embrase un instant l'espace. Noyés sous une pluie de confettis et de serpents déroulés du haut des buildings, les PJ plongent dans la réalité. Sauveurs anonymes de l'humanité, ils vont pouvoir participer à la vague de bonheur qui traverse la ville et se répand rapidement à travers tout le continent... Grâce à eux, l'Apocalypse n'a pas eu lieu. Mais de nombreuses questions subsistent: d'où venait le Boucher? Est-il réellement mort, ou simplement retourné vers une époque lointaine? Pourquoi les PJ ont-ils été choisis? Soudain le Cube des PJ se met à pulser rapidement, puis de plus en plus lentement, comme un cœur qui s'éteint. Il finit par disparaître, laissant un grand vide... Est-ce la fin du Réseau Divin?... Fendant la foule, deux silhouettes s'avancent vers les PJ: Iguane, son lézard sur l'épaule, poussant le fauteuil de lord Prometeus. D'un geste, il les invite à le suivre. Ils rejoindront Sanctom, leur refuge, en attendant de repartir vers de nouvelles aventures. Car le futur est là, tout proche.

Rendez-vous en 2001, pour la deuxième saison du Réseau Divin!

GÉNÉRIQUE

Sister Death

Trait moyen: 12. PV 12.
Couteau 30% (1d6), Pistolet 40% (1d8).

Miliciens de Drake

Trait moyen: 11. PV 11.
Fusil-mitrailleur 25% (1d8), chiens, grenades.

Randolph Drake

Trait moyen: 18. PV 25.
Canne-épée 80% (1d8).

Sandra Sanguinata

Trait moyen: 15. PV 23.
Fouet 60% (1d6 + immobilisation), 44. magnum 55% (2d6+2), combinaison noire en kevlar (+1d8PV), Séduction 80%.

Wolfens

Trait moyen humain: 16. PV 28.



Combat à mains nues 90% (1d6 +2).
Peuvent se changer en loups en 1d6 rounds, caractéristiques p133 des règles de l'Appel de Cthulhu.

Torquemada

Trait moyen: 16. PV 16.
Persuasion 80%, intimider 99%, Occultisme 70%.

Frère Pedro

Trait moyen: 14. PV 14.
Ventriloquie 95%, Paraître sympathique 90%, Dissimulation 66%, Se cacher 75%, Stylet 80% (1d6).

Golem

FOR 30, CON 30, TAI 25, DEX 7, PV 50.
Deux épées 40% (2d6+2). Un parchemin invocatoire est placé dans sa bouche. S'il est retiré, le golem se désagrège, sinon il s'auto-répare à raison de 1PV par round.

Bikers et tueurs du Boucher

Trait moyen: 10. PV 10.
Pistolet 30% (1d8), Fusil-mitrailleur 40% (1d10), Moto 70%.

Possèdent quelques systèmes de repérages SAASI. Si le Boucher s'est emparé du matériel de Seal, ajoutez les gilets en kevlar (+1d6PV), des lance-grenades, des mines anti-personnel et autres joyeusetés.



PERSONNAGES

Dan Lynch

Âge: 31 ans
Taille: 1,76m
FOR 15 CON 16 TAI 12 DEX 14
INT 11 POU 12 EDU 14 APP 12
PV 14 PH 5 B/MDOM: +1d4

Présentation: Dès l'âge de 15 ans, Daniel Lynch a plaqué sa famille de riches cinéastes américains et scientologues, pour devenir écrivain et aventurier. Il a baroudé du Nicaragua aux déserts d'Australie, en risquant sa vie sur des coups de tête, des envies, des intuitions... Il trafique un peu de tout, baragouine treize langues, pilote des hydravions, s'intéresse au vaudou et a vu des choses étranges. C'est aussi une grande gueule notoire, qui a tendance à se disperser.

Citation: «Pour avoir ces trucs, faut aller en Colombie ou à Tokyo. Ou alors je pique ceux du British Museum, mais ce sera plus cher.»

Compétences: Baratin 70%, Piloter un avion 60%, Photographie 50%, Armes de poings 50%, Paranormal 20%, 140% à répartir.

Spécial: Anecdotes bizarres du monde entier 30%, Rencontrer une vieille connaissance (amie ou non) dans un pays lointain 20%

Équipement: Blouson en cuir, rangers, matériel photo, gris-gris divers, 44 magnum, moto (Harley Davidson).

Morgane Noturno

Âge: 25 ans
Taille: 1,72m
FOR 9 CON 10 TAI 12 DEX 10
INT 14 POU 16 EDU 18 APP 17
PV 11 PH 5 B/MDOM: -

Présentation: Superbe et cynique, Morgane est une brillante informaticienne spécialisée dans les réseaux multimédias. Après un grave accident, il y a quelques années, elle a passé quelques semaines dans le coma. Pendant cette période, elle a vécu une expérience mystique. Depuis elle sait que «la vérité est ailleurs» et se passionne pour la parapsychologie. Elle s'habille de noir et vit à cent à l'heure, collectionnant les hommes, les voitures et les expériences extrêmes, comme un défi perpétuel et rageur lancé à la Mort

Citation: «Après les courses de voitures, les champs de conscience sous LSD, la chute libre, et la réalité virtuelle, je devrai essayer cosmonaute, non?»

Compétences: Informatique 70%, Paranormal 60%, Conduite auto.50%, Armes de poing 30%, 290% à répartir.

Spécial: Éveil psychique 30% (à tirer par le MJ: picotements, malaises ou visions en présence de personnes, d'objets ou d'événements liés au paranormal).

Équipement: Puissant ordinateur portable, téléphone cellulaire (connexion sans fil en ville et sur les grands axes urbains, collants sexy en latex noir, lunettes à verres miroirs, pistolet cal.22, voiture de sport.

Major James Malakânsar

Âge: 40 ans
Taille: 1,90m
FOR 15 CON 15 TAI 17 DEX 18
INT 10 POU 9 EDU 14 APP 16
PV 16 PH 4 B/MDOM: +1d4

Présentation: James est un métis. Il possède l'élégance raffinée de sa mère britannique et le regard magnétique de son père, un sorcier hindou disparu dans des circonstances mystérieuse. Athlétique et séduisant, il a d'abord été prestidigitateur de casino, avant d'être devenu agent spécial pour la British Intelligence. Radié pour insubordination, il est maintenant garde du corps de riches personnalités. Son humour caustique est parfois inquiétant.

Citation: «Le roi de trèfle me pose un problème? Hop, disparu! Une contravention sur ma Jaguar? Disparu! Un témoin gênant? ...»

Compétences: Armes de poings 70%, Arts martiaux 650%, TOC 50%, Paranormal 15%, 200% à répartir.

Spécial: Tour de passe-passe (prestidigitation, pickpocket, tricher au jeu) 30%.

Équipement: Smoking, Walther PPK avec silencieux, téléphone cellulaire, cigares Davidoff, stylo-couteau, cartes truquées.

Docteur Betty Blodwen

Âge: 35 ans
Taille: 1,60m
FOR 8 CON 11 TAI 9 DEX 12
INT 16 POU 13 EDU 18 APP 14
PV 10 PH 4 B/MDOM: -

Présentation: Jolie et timide, le docteur Blodwen est une criminologue sévère. Sa vocation de médecin légiste est une forme de lutte contre les angoisses, sa famille ayant été victime d'un psychopathe dans son enfance. Elle a étudié de nombreux cas étranges et se passionne pour les champs «limites» de la médecine: l'hypnose, la génétique ou l'origine des rêves. Pour s'évader, elle peint et pratique la gymnastique acrobatique, qui renforce son corps et son esprit meurtri.

Citation: «Je ne crains pas la peur, je la laisse glisser sur moi comme la pluie, la peur est une petite mort qui oblitère l'esprit...»

Compétences: Médecine 80%, Psychologie 60%, Latin 40%, Gymnastique 30%, Paranormal 30%, 280% à répartir.

Spécial: Hypnose 33%, sur un sujet volontaire, fait resurgir des souvenirs, atténue la douleur. Sur un individu non volontaire, donne +210% en Baratin (un seul essai!).

Équipement: Trousse d'urgence, bombe d'autodéfense, valise de réanimation (sur un jet réussi en médecine, un PJ normalement décédé peut être maintenu vivant (dans le coma) pendant 2d6 heures).

«Vodka»

Âge: 34 ans
Taille: 1,98m
FOR 19 CON 16 TAI 19 DEX 12
INT 10 POU 10 EDU 13 APP 10

PV 17 PH 5 B/MDOM: +1d6

Présentation: Présentation: Vodka est un géant bourru. Ancien sergent instructeur de la marine russe, il est expert en combat et maniement des explosifs. Lorsque son bâtiment a coulé dans la mer de Barentz, il a survécu des mois comme une bête sauvage dans les glaces de l'Arctique, traqué par les chasseurs Inuits et leurs chamans aux terrifiants pouvoirs. Depuis, il a déserté et erré de job en job, docker, videur ou mercenaire, hanté par le souvenir de ses confrontations surnaturelles.

Citation: «Passe-moi la caisse de dynamite, kamarad, je vais faire un peu de nettoyage...»

Compétences: Explosifs 60%, Armes de poings 60%, Armes lourdes 40%, Lutte, 40%, Paranormal 10%, 150% à répartir.

Spécial: Berserker. En situation de stress, il a 10% de chance de devenir berserk au mépris du danger (durée 1d10 mn, dégâts x2 au contact).

Équipement: Veste fétiche en peau d'ours blanc, vodka, cigarillos, jeep 4x4, arsenal militaire récupéré (à la discrétion du MJ).

Pr. Alexander «Maestro» Bernstein

Âge: 42 ans
Taille: 1,82m
FOR 10 CON 8 TAI 10 DEX 10
INT 18 POU 13 EDU 22 APP 9
PV 9 PH 5 B/MDOM: -

Présentation: Le professeur Bernstein est un authentique surdoué. Doté de plusieurs doctorats dans diverses matières scientifiques, il est aussi bricoleur de génie, collectionneur de vieilles voitures, orientaliste, expert en aikido, n sabre et en cérémonie du thé... sans compter son hobby, l'occultisme. Cette débâche d'activité lui permet d'oublier la lente maladie génétique qui le ronge. Dans quelques années il sera impotent, et cela le rend terriblement hypocondriaque.

Citation: «Je pourrai... hhh... construire une bombe avec ce bidon de désherbant et un jeu de mécano, mais... hhh... donnez-moi d'abord mon inhalateur»

Compétences: Électronique 70%, Électricité 60%, Physique 70%, Mécanique 70%, Sabre japonais 30%, Aikido 40%, Paranormal 30%, 250% à répartir. Spécial: Bricolage génial 40% (à la discrétion du MJ, selon la difficulté).

Spécial: Rien A Signaler

Équipement: Valise à outils divers, sabre japonais, service à thé, inhalateur fétiche (pour ses fréquentes crises d'asthme).



Newsnet du 27/11/1999 (code: N7Y)

<<< THIRD MILLENIUM TRIAL >>>

Plongez dans le XXIème siècle! Venez au plus extraordinaire congrès scientifique et artistique de tous les temps: Third Millenium TRIAL, 1er Décembre 1999, tour Monpart-nasse, Paris, France. Réalités virtuelles, sculptures génétiques, drogues en hyperconscience... TRAIL: The Ride of a lifetime! Invitations et cartes d'accréditation: NY721.15.15

<<< EMEUTES À LONDRES >>>

Nouvelles émeutes dans les Docklands, à Londres. 19 morts, 53 blessés. Dans un contexte de récession sans précédent, le Premier Ministre menace de décréter la loi martiale.

<<< FLAMBÉE MYSTIQUE AUX ÉTATS-UNIS >>>

Les sectes et groupements parareligieux enregistrent un taux d'admission record ces derniers mois.

<<< THE COMING OF 2K >>>

Le groupe Apocalypse Children est premier au Top of Music avec son nouveau tube de techno-metal, prophétisant les dangers du XXIème siècle. 10 millions d'album vendus en 15 jours!

<<< AROUND THE WORLD IN A DAY >>>

Le multimilliardaire J. Fitzgerald Jr vient d'annoncer son intention de faire le tour de la planète pour le jour de l'an 2000. Ainsi, grâce au décalage horaire, il va pouvoir fêter cet évènement plusieurs fois.

<<< CINÉMA >>>

Sortie mondiale très attendue cette semaine de *Terminator IV: End of the World*, le premier film en synthèse virtuelle 3D totale. L'avis des critiques sur <http://net.T4.com>.

<<< ALERTE À L'EST >>>

Mortelle épidémie dans l'ex-URSS. Les rapports de l'OMS, démentis par le Kremlin, parlent de centaines de victimes. S'agit-il d'un nouveau virus? Un enquête internationale est en cours.

NewsNet du 2/12/1999 (code: C2W)

<<< MONT-PARNASSE EXPLOSE EN PLEIN CIEL >>>

Spectaculaire attentat à Paris lors du Third Millenium TRIAL, 23 morts, plus de 30 blessés! Les terroristes du fanatique Djihad Armageddon ont tous été abattus. Plusieurs pays dénoncent le manque de sécurité et l'approche du chaos à l'approche du Nouvel An 2000.

<<< LA COMÈTE DE GIBSON >>>

Le passé rejoint le futur! Après un périple de plus de 5000 ans, la comète qui fascine les scientifiques traversera le système solaire fin décembre. Cette coïncidence avec la fin du millénaire suscite de nombreuses réactions.

<<< PSYCHOSES MILLÉNA-RISTES >>>

L'OMS mobilise les médecins du monde: épidémies de suicides, délires paranoïaques et psychoses de groupe font une percée sans précédent depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale.

<<< ÉMEUTES AU VATICAN >>>

Fureur religieuse à Rome, ou de violent affrontements ont opposés les fidèles du pape Ramius Ier aux membres de l'Église de la néo-Inquisition, dissidente. Un taux record de criminalité est attendu pour la fin du mois.

<<< EXPLOIT SOUS-MARIN >>>

Les spectaculaires robots sondes d'EBM ont localisé d'anciennes épaves en Mer des Caraïbes. Leur plus belle prise: le *Queen Elisabeth*, un galion du XVIIème siècle (Exposition au London Museum en janvier, réf. LD344.22.22).

<<< WALL STREET WARNING >>>

Les perturbations menacent les marchés financiers. Wall Street envisage des mesures d'urgence pour stabiliser les cours jusqu'à fin janvier.

<<< MASSACRE >>>

La secte sataniste Anarchy for Eden vient de disparaître spectaculairement. Sur l'ordre de son gourou, les 2000 membres de l'Anarchy se sont donnés la mort dans le monde entier.

NewsNet du 15/12/1999 (code: E5X)

<<< GLOBAL WARNING >>>

Dans tous les pays, les services publics, la police, l'armée et les hôpitaux sont sur le pied de guerre pour le Nouvel An. Civils, suivez les consignes de sécurité des brochures distribuées par l'ONU.

<<< SCOOP >>>

Le journal scientifique *Teclife* révèle dans un article surprenant que le "seigneur" Kobayashi, le grand savant nippon, est sur le point de réaliser la première expérience de pilotage cybernétique. M. Kobayashi s'est refusé à tout commentaire.

<<< LA COMÈTE DE GIBSON >>>

Elle sera visible dans tout le quadrant ouest (Amérique du nord, Canada, Mexique) le 31 décembre 1999. Coïncidence astronomique ou "signe divin"? Le débat fait rage sur les principaux networks.

<<< RÉVISION HISTORIQUE >>>

Surprise de taille pour les experts chargés d'identifier le squelette découvert à la barre du *Queen Elisabeth*, le galion retrouvé le 02/12/99 dans les Caraïbes! En effet il s'agirait du très célèbre pirate Morgan, que l'on croyait mort et enterré sur le sol anglais.

<<< COMPLETE DEATH EXPERIENCE >>>

Interruption du programme Harcard sur les phénomènes aux frontières de la mort après le décès de 28 thanatonautes, au cours d'une Near Death Experience. "L-

homme ne viole pas impunément le domaine de Dieu" déclare aux médias l'évêque Kingsley.

<<< L'OMS CONTRE UN VIRUS >>>

L'épidémie qui ravageait l'ex-URSS vient d'être enrayerée par l'OMS. Il s'agissait d'un virus issu de l'explosion accidentelle d'une arme bactériologique répertoriée. Le vaccin adéquat a ainsi pu être mis au point rapidement.

<<< WALKING ON THE MOON >>>

Pour célébrer le nouveau millénaire, un vaisseau spatial baptisé *Millenium* est parti de Cap Canaveral. Sponsorisé par un géant de la boisson gazeuse, l'appareil, rouge et blanc, emporte à son bord 5 astronautes, qui planteront sur la Lune un drapeau symbole de l'union des peuples du monde.

NewsNet du 19/12/1999 (code: B9Z)

<<< JAPANESE REVOLUTION >>>

Lors d'une gigantesque conférence de presse à Tokyo, M. Kobayashi, le génie de la cybernétique, vient d'annoncer sa première expérience de "câblage". L'évènement aura lieu dans deux jours, devant les télévisions du monde entier. Le savant nippon compte bien démontrer que l'on peut établir un lien entre homme et machine.

<<< LE "MONSTRE DE ROME" IDENTIFIÉ >>>

Découverte de 127 cadavres dans les sous-sols d'un club italien, à la suite d'investigations policières. Le patron du *Pandemonium* a été reconnu coupable des meurtres. Selon les autorités, il s'agit d'une des plus terribles affaires de "tueur en série" depuis 50 ans.

<<< EXODE URBAIN >>>

effrayées par les émeutes, les prophéties apocalyptiques, la comète de Gibson ou les fêtes excentriques, certaines populations émigrent loin des centres urbains pour la fin de l'année. SOS structures d'accueil sur <http://net.ONU.com>.

<<< ULTIMATE BERLIOZ >>>

Le gigantesque concert multimédia du compositeur Benson Berlioze se déroulera simultanément à Moscou, Londres et Washington le 30 décembre. Plus de 8 millions de visiteurs sont attendus (réservations sur vos serveurs nationaux habituels).

<<< NAISSANCE D'UN TITAN >>>

La corporation EBM fusionne avec 3 concurrents pour devenir le nouveau géant de l'informatique: Cyberlink Tetranova. Tandis qu'on s'élève déjà contre son monopole, Tetranova annonce la sortie du processeur révolutionnaire IRD6066 pour février 2000.

<<< À NE PAS MANQUER >>>

Les grandes manifestations de fin d'année: Wonderworld in Paris à partir du 24/12 (la capitale française transformée en gigantesque parc à thèmes); et Coming of 2K le 31/12 à New York (fêtes et défilés).

<<< MIRACLE >>>

C'est du moins ce qu'affirment les 30 000 pèlerins qui ont afflué en masse à Rio aujourd'hui pour assister à l'incroyable phéno-



mène: la gigantesque statue du Christ plantée au sommet du mont Corcovado s'est mise à saigner! Miracle ou supercherie?

NewsNet du 25/12/1999 (code: H2K)

<<< J-7 AVANT L'AN 2000 >>>

Les célébrations s'enchaînent dans le monde entier. Paris: Wonderworld du 26 au 31/12. Washington, Londres, Moscou: Ultimate Berlioz le 30/12. New York: Coming of 2K le 31/12. Liste complète et réservations: <http://net.MILLENIUM.com>.

<<< LA COMÈTE DU JUGEMENT >>>

La coïncidence du passage de la comète de Gibson avec la Saint-Sylvestre déchaîne un vent de panique. Débats violents sur les principaux networks, manifestations religieuses dans les grandes villes, épidémies de suicides, la psychose du Jugement Dernier frappe partout!

<<< APOCALYPSE NOW >>>

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

<<< PROCÈS À NEW YORK >>>

Plusieurs sectes, dont la puissante Church of Technomancy, sont accusées d'actions antigouvernementales (prophéties apocalyptiques dans les médias, manifestations, grèves).

<<< PANIQUE À LA BOURSE >>>

Malgré les efforts de Tokyo et de Wall Street, la chute des cours du groupe Kobayashi entraîne une véritable tornade financière. Des répercussions sur les autres places financières sont à craindre.

<<< DRAME DANS LE CIEL >>>

Les attentats se multiplient. Dramatique prise d'otage dans le vol 6003 Tokyo - New York d'USFrontLine. 15 à 20 morts. Enquête en cours. Un lien avec l'affaire Kobayashi est évoquée.

<<< SANTA CLAUS ON LINE >>>

La corporation Tetranova (ex-EBM) ouvre un nouveau réseau mondial multimédia sans précédent pour faire partager Noël et le Nouvel An à l'ensemble des nations. Retransmission directe sur le Net, les chaînes câblées et les réseaux satellites.

<<< PROJET DÉMENT >>>

À 14h00 GMT demain seront lancés, des quatre grandes bases spatiales mondiales, quatre "satellites d'artifices". Une fois en orbite géostationnaire, ils exploseront le 31 décembre 1999 à minuit. Munissez-vous de lunettes astronomiques pour assister au plus grand spectacle pyrotechnique du millénaire!

