

Le Réseau Divin, 1ère saison

Épisodes 1, 2 et 3

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 **RI**de 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 **RI**de 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 moyen-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 flashs 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, prêtre 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 cherche 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 hologemmes 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.

Là-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. comme 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'enfoncé 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, rivé 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 XV^{ème} 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 pivote. 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 mégacalculateur, 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 XII^{ème} 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 immondes 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 cœur 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, cisillant 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. Course 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 cadrillage 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 contemplant 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 crocs 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 Puit 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 révolue. Cinq autres sont dispersés de par le monde. Certains y voient l'œuvre 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 Puit des Lamentations, encadrés par des soldats. Le pharaon psalmodie en exhibant le Poignard de Râ. Sur un mur d'albâtre est peint 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 succion, 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. «0h,0min...2,1,0sec. Nexus 1 : Compte à rebours terminé. Saut enclenché». Et ils plongent dans le maelström. droit vers la prochaine étape du Réseau Divin.

Patrick Bousquet et Christophe Debien

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

Ripper

Trait moyen : 9. PV 9.

Lames 25

Soldat égyptien

Trait moyen : 10. PV 10.

Glaive 30