

Révélation

Avertissement

En sollicitant auprès de nos services l'envoi de ce document hautement confidentiel, vous avez émis le désir de connaître l'avenir... Vous allez maintenant découvrir en avant-première quelques-uns des mystères du Réseau divin : neuf épisodes de surnaturel et d'action pure qui vont lever le voile sur les secrets les mieux gardés de la planète. En cas de dépassement des durées de jeu autorisées, nous nierons l'existence de cette série.

Résumé de la Campagne

Épisodes 1 à 3 : Born to be heroes

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violence, technologie et superstition envahissent le monde. La civilisation s'embelle, plongeant dans le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, vos PJ vont être entraînés dans une sarabande mortelle où le paranormal flirte avec l'Histoire. Tout commence à Paris, par un mystérieux cube d'iridium qu'ils reçoivent dans des conditions aussi étranges qu'explosives ! Leur enquête les met rapidement sur la piste de six poignards légendaires. Ils vont recevoir une aide inattendue sous la forme d'une organisation confidentielle, Sanctom, et être entraînés dans les bas-fonds d'un Londres désespéré. Après une confrontation musclée avec un personnage inquiétant, le Boucher, ils vont pouvoir activer le Cube qui va les projeter dans l'Égypte antique ! Mirage ou vérité, saut temporel ou réalité virtuelle ? La première trilogie s'arrête sur bien des questions, mais désormais le destin des PJ est scellé...

Épisodes 4 à 6 : La spirale mystique

Sur les traces du Boucher, leur adversaire désigné, les PJ vont à présent progresser à pas de géants dans leurs découvertes. Ils trouvent la trace de deux autres poignards, et commencent à pressentir que dans ce monde décadent, arrivé tant bien que mal à la veille de l'an 2000, de puissantes forces manipulent leurs pions avant l'affrontement final. Leur second saut dans le temps s'achève néanmoins par un formidable message d'espoir au cœur des Caraïbes du XVIIIème siècle...

Épisodes 7 à 9 : Apocalypse Now

Dès leur retour en 1999, les PJ sont projetés à toute allure dans une course contre la mort. Le Boucher passe à l'action et dévoile clairement son jeu. Il veut ni plus ni moins que déclencher l'Apocalypse au cœur de New York, la nouvelle Babylone, et invoquer la venue de la Bête des Écritures ! Collaborant à présent avec le FBI, les PJ vont tenter de contrecarrer l'immonde projet du Boucher en essayant de le neutraliser et d'empêcher le rituel. Car tel est le rôle des Poignards : repousser la Bête et empêcher la destruction de la planète. Après un détour par l'Espagne de 1498, souhaitons que les PJ parviennent à triompher afin de préserver l'avenir de l'humanité...

Le Réseau Divin : une deuxième saison ?

Et si tout n'était pas fini, et si le plus incroyable était à venir ? Imaginez 2001, un troisième millénaire commençant dans le bruit et la fureur. Émergeant du chaos, un ordre nouveau et répressif est en train de naître. De mystérieuses sectes apparaissent.

La génétique découvre soudain des voies ténébreuses. D'inquiétants échos résonnent dans le réseau SuperWeb nouvellement créé, et les premiers cow-boys cyberpunks racontent qu'un dieu hante la matrice. Vers quel destin s'achemine l'humanité ? Vous le saurez peut-être dans les épisodes de la deuxième saison du Réseau Divin...

Les secrets

À présent que vous saisissez l'importance et l'ampleur de la tâche qui attend les PJ, nous allons lever pour vous le voile sur quelques-uns des mystères du Réseau Divin.

Le Cube

L'analyse scientifique du Cube ne permet de formuler que des conclusions incomplètes. L'ensemble de ses propriétés physico-chimiques, ainsi que l'analyse spectrométrique de sa surface indiquent qu'il est entièrement réalisé en iridium, métal extrêmement résistant et ayant la propriété théorique de pouvoir voyager dans le temps (à noter : l'iridium, plutôt rare sur la Terre, est très abondant dans les matériaux extraterrestres, météores ou autres). Par ailleurs, l'observation au microscope électronique montre qu'il est (trop) parfaitement régulier. Enfin, il est opaque aux rayons X, mais le scanner révèle en son sein un ensemble de composants ultrasophistiqués, d'une complexité échappant à l'analyse humaine... Bref le Cube est un objet issu d'une technologie inconnue et extrêmement avancée.

En réalité, ce petit objet de 6,66 centimètres d'arêtes est une sorte de machine à voyager dans le temps ! Son fonctionnement n'est pas difficile à concevoir : il recopie les ondes cérébrales de sujets sélectionnés à l'avance, traverse le temps en s'engouffrant dans l'une de ses brèches (ÅnportesÅz ou ÅnnexusÅz) et «réintègre» les ondes cérébrales (donc l'esprit) des sujets dans le corps d'une personne fraîchement décédée à l'époque d'arrivée. Il s'agit donc ainsi d'une véritable réincarnation ! Cependant pour être activé, le Cube doit être mis en contact avec l'un des Poignards d'iridium. Enfin, il faut noter que si le Cube possède des propriétés physiques particulières qui le rendent virtuellement indestructible (résistance au feu, au froid, aux chocs, etc.), il a tendance à se soustraire de lui-même à une agression trop importante. S'il est plongé dans du magma, ou soumis à une explosion nucléaire, par exemple, le cube se projette de quelques instants dans le temps afin d'éviter la catastrophe.

À ce jour, on ignore quelle puissance peut avoir mis au point un instrument si extraordinaire...

Les Poignards de l'Apocalypse

Les données les plus complètes recueillies sur ces mystérieux objets sont compilées dans les bases de données su FBI et de l'organisation Sanctom. En voici les principaux éléments. Reliques mythiques citées dans de nombreuses sorces littéraires, ils sont appelés Épées de l'Apocalypse dans la Bible et Poignards de Saint Georges dans les écrits de Marie de France (une poétesse du XIIème siècle). On ignore s'ils existent réellement, mais on en connaît la description, grâce à un texte latin d'origine inconnue.

Ces superbes armes, à mi-chemin entre dague et glaive, ont été fondues d'une seule pièce selon une technique oubliée ou non-humaine. Ils sont composés d'un métal rare, l'iridium.

Dans la Bible, ces reliques, baptisées Épées de l'Apocalypse, seraient au nombre de six et censée être capables d'anéantir la Bête lors du Jugement Dernier.

Dans les écrits de Marie de France, on retrouve la trace de l'un d'eux sous le nom de Poignard de Saint Georges. Il aurait été ramené de Jérusalem par Richard Coeur de Lion, à son retour de la Troisième Croisade. Il se trouverait donc à Londres. On ne retrouve aucune mention des cinq autres. Des travaux récents effectués sur la grande pyramide de Khéops ont permis de découvrir un ensemble de hiéroglyphes décrivant l'usage des six poignards au cours de cérémonies sacrificielles. D'autres éléments sont venus compléter, depuis peu, ces informations. Un fragment de texte sumérien daté de 3000 avant Jésus-Christ semble faire mention de leur origine : «... et les adversaires de la Bête firent un rêve. Ils rêvèrent qu'en forgeant six poignards selon les rites sacrés de la Lumière, ils pourraient repousser la Bête dans les ténèbres le moment venu...» Cela soulève de nombreuses questions, surtout quand on songe que l'iridium ne fut découvert que près de 5000 ans plus tard.

Le Boucher

Mais qui est donc cet étrange personnage qui ne semble poursuivre qu'un unique objectif : détruire l'humanité ? Et d'où viennent ses fantastiques pouvoirs et son étonnante capacité à toujours se trouver sur la route des PJ ? Il est encore trop tôt pour répondre à toutes ces questions, mais nous pouvons tout de même vous livrer quelques éléments. Le Boucher fait son apparition dans les fichiers d'Interpol au début des années 80. Membre charismatique de nombreux mouvements terroristes particulièrement violents, il a des centaines de morts à son actif.

Il s'agissait d'une première phase d'adaptation. En effet, le Boucher (selon des observations aussi étonnantes que sérieusement étayées) est une créature du futur, qui se joue de l'espace et du temps grâce à la puissance d'un second Cube d'Iridium, dont il semble maîtriser l'usage. Connaissant le fonctionnement de cette fantastique oeuvre technologique, le Boucher investit des corps humains décédés à notre époque, ce qui explique son aspect putride et sa capacité à revenir d'entre les morts. En effet, dès que son organisme d'accueil est détruit, il se réfugie dans les trames de l'espace-temps et se réincarne ailleurs, dans un autre corps. Ces facultés, alliées à un charisme et des pouvoirs surhumains, expliquent sa facilité à s'introduire dans des groupuscules extrémistes et à en prendre la tête pour servir son objectif... déclencher l'Apocalypse !