

Le Réseau Divin, Deuxième saison

Épisodes 16 à 18

DIX, NEUF, HUIT... Le compte à rebours final a commencé... sept, six, cinq... Plongez corps et âme dans les épisodes 16 à 18 de notre série «Le Réseau Divin» : un rendez-vous de légende dans l'histoire de l'humanité... quatre, trois, deux... Et découvrez le sens de cette fabuleuse quête initiatique qui a vu le jour dans le numéro 100 de Casus Belli... un, zéro, Mise à feu !

Résumé des épisodes précédents

Mars 2001. L'humanité est une machine folle fonçant à corps perdu vers l'autodestruction. Dans ce monde de désespoir et de violence, les PJ ont hérités d'un puissant artefact technologique, un cube d'iridium, qui les catapulte au coeur d'un conflit secret à l'échelle planétaire. Leur but : lever le voile sur la mystérieuse conspiration Babel et réveiller le messie qui sauvera l'espèce humaine. Face à eux se dresse le Fléau, monstrueux ange de morts qui prépare l'avènement du Dieu Sombre. Mais, les PJ vont découvrir la réponse à l'ultime question : qui se dissimule derrière les voiles du Réseau Divin ?

Épisode 16

« ...**SED NOMINI TUO DA GLORIAM** »
(Fin de la devise des Templiers)

Songes d'éternité

An de grâce 1126, Jérusalem. Nocturne étoilé : un halo diaphane souligne le paysage d'une nuance lunaire. Dans la fraîcheur de la nuit, un parfum de myrrhe et d'olivier sature les sens jusqu'à l'ivresse. Est-ce un songe ou la réalité?... Sur les traces de leur guide spectral, les PJ parviennent à la piscine de Siloé. Merveille d'ingéniosité hydraulique, le bassin est au coeur d'un réseau de collecteurs des eaux de pluie. Mais Siloé est plus qu'une simple piscine : réputée pour ses propriétés curatives, elle aurait été utilisée par les devins pour y lire l'avenir en agitant l'eau avec une branche. Si les PJ examinent la surface, ils auront ne vision : le visage d'une petite fille à la peau noire et aux yeux d'émeraude.

<BO de *X-Files*.> Soudain... Bouillonnement. Geysier. Une forme se dresse au milieu des eaux : un être liquide figé dans un appel muet. Scintillent sous la lumière de la lune, il attend... Les PJ vont devoir explorer le labyrinthe de tunnels immergé qui part de Siloé. Le passage, étroit, s'étend sur un kilomètre sans poche d'air. Si les PJ «entrent» dans la créature d'eau, ils s'aperçoivent qu'ils respirent sans problème en et qu'ils y voient comme en plein jour. Ils sont libres de suivre leur voie, l'être n'étant là que pour leur fournir une réserve d'oxygène (durée : 30 minutes). Les PJ pénètrent dans un conduit bordé de canaux latéraux, un dédale de «sas» s'ouvrant facilement. Chacun est orné d'une lettre hébraïque. Pour parvenir jusqu'à l'Errant, il faut se rappeler son message «Puisse le nom de l'Éternel vous guider» Et emprunter successivement les sas comportant les lettres YHWH, soit en hébreux : Yod, hé, waw et hé, autrement dit Yahwé. Si les joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, faites-leur faire un jet d'INT*2. Chaque erreur au cours de cette étrange quête initiatique sera sanctionnée par la perte de 1d6mn d'air.

La légende, le verbe et l'Errant

<BO de *X-Files*.> Au détour d'un dernier passage, un puits de lumière vient soudain inonder l'obscurité aquatique... Sortie. Chaleur des candélabres de cuivre. Vertige des arabesques sur les murs de roche noire. Les PJ découvrent une surprenante caverne aux murs ornés de versets de la Bible, l'autre de l'Errant ! Au centre, la silhouette décharnée du kabbaliste médite sur un pentacle orné des 22 lettres de la kabbale : les signes de la roue centrale du monolithe !

L'Errant ignore les questions des PJ et, poursuivant son intense réflexion, désigne d'un doigt spectral la quatrième lettre de la kabbale, Beth, symbole de vie et de mort, puis il s'écrie : «*Ô fils de d'Israël, du Prophète et du Christ, qu'avez-vous fait? En la Géhenne siège l'abomination! Ô Éternel, ils ont oublié ton nom! Et me voilà condamné aux portes de ta cité pendant que tes filles périssent dans la gueule du dragon, tranchées par l'inexorable égalisatrice. Puisse-tu entendre ma prière, Ô Éternel, et permettre aux justes de trouver celui qui sera libéré pour sauver les hommes...*». Enfin, il se met à lire la Bible à voix haute : «*Beraysheet bara...*» (Au commencement...). Beth. Quatrième lettre de l'art kabbalistique et première du livre sacré... À cet instant se lève un vent violent qui emprisonne les PJ, les étouffant presque, puis les emporte, inconscients, au pied du temple de Salomon...

Le bras de la vengeance

Le lendemain, les PJ s'éveillent dans la salle commune du quartier général des Templiers. Hugues de Payns est là et leur explique qu'on les a trouvés, inconscients, au matin. Il écoute leur récit et les aide à analyser le discours de l'Errant :

- Le passage sur les enfants d'Israël, du Prophète et du Christ qui ont oubliés le nom de Dieu indique que des hommes issus des trois religions ont reniés leur foi. Une secte...
- En la Géhenne : C'est l'enfer biblique, mais aussi le nom donné par les habitants de la Jérusalem primitive à la vallée d'Hinnom (perpendiculaire au sud de la ville).
- Le retour de l'abomination : c'est dans cette vallée que l'on adorait Moloch, dieu cruel de l'Antiquité.
- L'inexorable égalisatrice : La faux, emblème de la secte. C'est Jérôme de Craonne qui l'a choisi, après que ses rêves aient sans cesse été hantés par l'image d'une faux...

Voilà la manifestation du deuxième symbole! Comment l'Errant pouvait-il savoir tout cela? Mystère. Si les PJ retournent à la piscine de Siloé, ils verront qu'elle est à sec depuis huit jours! À l'ombre d'un olivier, des fellah murmurent que rien de tel n'arriveraient dans la Jérusalem céleste, la ville divine qui plane au-dessus de la Jérusalem terrestre. Alors, hallucination collective ou voyage initiatique?

À ce stade, si les PJ n'ont pas encore mis la main sur Jérôme, il est temps de leur livrer. Il fuira vers la vallée d'Hinnom...

Peu après, Hugues de Payns réunit les PJ, quelques chevaliers et part à la recherche de Jérôme. Il faudra localiser un «dragon» dans la vallée d'Hinnom. On y trouve justement un rocher ressemblant à un dragon allongé. Sa «gueule» abrite un puits qui donne sur les grottes où siège la secte impie...

<BO de *La dernière tentation du Christ*.> Vibrations sourdes des tambours mêlés aux incantations gutturales. Relents nauséux du sang suintant de la roche. Une cinquantaine d'adeptes hurlent leur folie hallucinée. Plus haut, trois sarcophages de pierre contenant des victimes paralysées de terreur. Derrière, Jérôme s'apprête à les éventrer avec une faux gigantesque... Organisez une bataille : corps à corps meurtriers, folie des adeptes, duel avec un Jérôme galvanisé. Ce combat sans merci conclura l'affaire des disparitions. Si les PJ s'y montrent héroïques, augmentez définitivement de 1 leurs scores de INT et POU : une récompense de l'Errant pour avoir sauvé les innocents!

À présent, pour les PJ, l'heure de l'ultime confrontation a sonné car, sous le Temple de Salomon, celui qui doit être libéré les attend...

Ultima nexus et messia animus

Effluves des huiles parfumées sous les lampes de cuivre. Psalmodies enfiévrées des serviteurs aveugles. Va-et-vient hypnotique de l'encensoir brandi par Hugues de Payns. Ultime bénédiction : les PJ sont maintenant dignes de toucher le monolithe...

Grâce aux indices distillés tout au long de leur enquête, ils vont pouvoir essayer d'ouvrir la «porte». Il n'existe qu'une seule bonne combinaison, tout autre choix signifiant la mort. La première roue doit être placée sur le hiéroglyphe représentant un oiseau à tête de femme, le Bâ (indice suggéré par le peintre fou de l'épisode 15) ; la seconde sur la lame 13, la Faux (indice redondant) et la dernière sur la quatrième lettre de la Kabbale, la première de la Bible hébraïque, Beth (indication répétée par l'Errant) : soit «Bâ-Faux-Beth». Hugues de Payns, qui écoute, fera de ce mot le coeur de la doctrine ésotérique du Temple. Deux siècles plus tard, ce «Baphomet» fera beaucoup parler de lui.

<BO de *X-Files*.> Et lorsque le dernier déclic se fait entendre... Chuintement. Froid intense. Vapeurs d'azote qui s'écoulent. La porte s'efface, libérant une brume épaisse pulsant d'une lueur bleuâtre. Au coeur des nuées, un sarcophage de chrome s'entrouvre. Un être de lumière de lève, dépliant son corps grêle et diaphane. Il scrute les PJ qui tombent à genoux, écrasés par une fantastique aura de puissance. Puis...

<BO de *Total Recall*.> La luminosité s'altère et le cube s'active! Pulsations rougeâtres. faisceaux incandescents qui jaillissent, englobant les PJ et la créature dans un même quadrillage étincelant! Et, alors qu'ils sont happés par le maelström du temps, s'élève une voix : «CAR JE SUIS LE COMMENCEMENT ET LA FIN, L'ENVOYÉ ET LE SAUVEUR À L'HEURE DE L'ARMAGEDDON».

Épisode 17

« **La vérité est un serpent qui étouffe les montagnes.** »
(Sagesse masai)

L'enfant aux yeux d'émeraude

6 mars 2001. Hôtel Nakuru Palace, chambre 632, sommet du mont Kenya. Retour des sens... Échos lointains d'un tambour. Bourdonnement insistant J'un insecte. Éveil. Vision furtive d'un éclair rosâtre : le moustique importun finit dans la gueule du reptile qui somnole sur l'épaule d'Iguane. À ses côtés, Time Bandit assiste au réveil des PJ.

Ils sont au Kenya, dans l'un des luxueux hôtels du NewWorld, un gigantesque complexe touristique inauguré début 2000, où se tient, en ce moment même, la réunion historique des plus hautes personnalités de la planète : chefs d'État, scientifiques et dignitaires religieux, dont le pape Ramius ! Les corps des PJ ont été transportés en avion par Iguane, alerté par Time Bandit quand ils sont tombés dans le coma (à la fin de l'Épisode I4). Puis, comme de nombreux utilisateurs du Web, Time Bandit a suivi l'impulsion qui le taraudait depuis des semaines, un appel vers le sud qui l'a conduit jusqu'ici, entraînant Iguane et les PJ avec lui. Par la fenêtre de leur chambre, les PJ découvrent l'univers délirant de NewWorld...

Découpant la brume de leurs courbes futuristes, d'étranges constructions globuleuses reposent sur la neige. C'est une véritable cité, nichée à plus de 4000 mètres d'altitude. Des hôtels à thèmes, reliés par des artères couvertes bordées de plantes luxuriantes, côtoient les pistes de ski et les serres tropicales géantes ! Il y a même un immense théâtre de glace, où l'artiste Benson Berlioz donnera ce soir un extraordinaire concert multimédia. NewWorld est le royaume du paradoxe où se mêlent été et hiver, modernité et tradition : des masais à demi nus bardés de gadgets technologiques côtoient les hélicoptères qui rasant les cimes des grands arbres où, dit-on, dorment les derniers gorilles. Laissez les PJ déambuler dans le complexe (à l'exception de l'aile sud, occupée par la réunion et bouclée par la sécurité) à la recherche du messie. Selon la logique du fonctionnement du cube, il a dû se réincarner dans un corps fraîchement décédé. S'ils se souviennent de leur vision à Siloé dans l'Épisode 16), ils devraient chercher une petite fille de race noire aux yeux verts. Développez cette péripétie avec une enquête auprès des services médicaux, des complications policières... Jusqu'au moment où ils entendront des rumeurs à propos d'une enfant masai mystérieusement ressuscitée, dans le quartier des domestiques ! Il faudra être persuasif pour la récupérer. Certains membres de la tribu locale la vénèrent déjà comme une divinité...

Babel dévoilée

Beauté des traits d'ébène. Profondeur du regard d'émeraude. Mutisme. De l'enfant-miracle émane un sentiment de puissance pure. C'est le messie ! Mais maintenant que les PJ l'ont trouvé, quel est leur rôle ?

<BO de *X-Files*.> Soudain.. La petite fille, repliée dans un silence autistique, se lève et se dirige vers Time Bandit. Elle pose les mains sur son crâne difforme et sourit. Bandit entre en transe puis reprend ses esprits... Comme s'il émergeait d'un rêve, il vient de retrouver l'essentiel de ses facultés mentales ! Passée l'émotion de ce véritable miracle, il révèle ce qu'il sait sur la conspiration Babel... Tout commença dans les années 80 par une découverte du Pr Phillip Keüser. Lors des fouilles d'un site antique en Syrie, il mit à jour des ruines étranges abritant un artefact technologique inconnu. Il informa lord Prometeus, son vieil ami, qui le rejoignit aussitôt. Prometeus agis très vite : il fit boucler la zone et convoqua Helena Payne, généticienne, et Sergueï Sozë, alias Time Bandit, cybernéticien de génie. Les quatre têtes de la conspiration étaient en place. Pendant de longs mois, ils se consacrèrent à l'étude de l'objet. Il gisait au coeur d'une étrange nef endommagée, et se présentait comme une vaste cuve translucide contenant un liquide protoplasmique argenté. La chose s'avéra un composé d'iridium liquide et de silicium, doté d'une capacité d'analyse et d'évolution comparable à un être pensant ! C'est alors qu'intervint l'un de ces hasards qui font les découvertes. L'unique assistant des savants tomba accidentellement dans la cuve. Ils ne purent le sauver, mais firent deux constatations : la masse réagit aussitôt en dévorant son système nerveux et son identité génétique, et sembla désormais prête à évoluer en absorbant de nouvelles données ! Time Bandit travaillant sur les intelligences artificielles et lord Prometeus sur les banques de données mondiales, ils eurent l'idée d'en faire le premier et le plus puissant des ordinateurs intelligents, une sorte de dieu généré par l'homme. Un projet à la mesure de Babel !

Helena Payne se chargea du financement et Lord Prometeus fournit un accès aux bases de données mondiales. Les conspirateurs affinèrent leurs techniques. Après avoir établi un protocole de recueil de matériel génique sur Time Bandit, ils choisirent des sujets strictement sélectionnés pour l'expérience : les PJ ! L'intelligence artificielle, nourrie de prélèvements et gavée d'informations, s'organisa. Son esprit sans cesse croissant se déploya dans l'espace virtuel le plus large possible, celui du réseau SuperWeb, où elle commença à rêver. Iridiom était né. Son «corps» était prisonnier de la cuve, mais son esprit errait dans l'univers virtuel, influençant déjà l'évolution du monde par ses seules pensées. Il se trouva alors ses serviteurs : la Church of Technomancy, et décida de s'affranchir de ses quatre concepteurs en les éliminant !

Laissez aux joueurs le temps de digérer ces informations. Si tout cela est vrai, alors l'appel vers le sud est clairement l'oeuvre d'Iridiom. Quelque chose de terrible va arriver ! Justement, le concert de Benson Berlioz commence bientôt..

Rhapsody in darkness

<N'importe quel album techno.> Reflets multiples des lasers sur les parois de glace. Projections subliminales sur les écrans géants à matrice 3D. Transe des harmoniques crachées par les enceintes titanesques. Des danseurs virevoltent dans une brume rougeâtre. Au-dessus d'eux Benson Berlioz pilote tout un monde de bruit et de fureur, tel un géant agitant ses marionnettes de chair et de givre... Les PJ assistent, avec plus de 10 000 privilégiés, au plus prestigieux spectacle de la planète sur les gradins translucides du théâtre de glace. Les personnalités sont dans une loge blindée, opaque, au premier rang. Partout, on sent la présence d'agents de sécurité rendus nerveux par l'ampleur de la foule. Le concert se poursuit dans une débauche d'effets Spéciaux, quand soudain...

<BO d'*Hellraiser*.> Une ombre se matérialise derrière Benson Berlioz. Surgissant du néant, dix lames d'acier décapitent le compositeur tandis qu'un visage couturé de cicatrices apparaît sur les écrans géants : le Fléau ! Simultanément, trois hélicoptères de combat déversent une pluie de feu sur la foule et cinquante Technomancers prennent le théâtre d'assaut ! Mettez en scène un cauchemar de violence : massacre de masse, explosions multiples, combats sur le décor... Les PJ doivent, avant tout, tenter de survivre.

Tout ceci n'est qu'une diversion, et le Fléau s'enfuit rapidement. Si les PJ le poursuivent, des technomancers s'interposent. Organisez une course-poursuite haletante sur les pistes enneigées : duels à bord de motoneiges, avalanches, slaloms suicidaires dans la forêt. Le Fléau se dirige vers un énorme avion furtif, dans lequel sont en train d'embarquer les plus grandes personnalités de la planète ! En fait, les dirigeants, les scientifiques et les religieux ont quitté leur loge opaque dès le début du concert pour s'enfoncer dans un passage souterrain débouchant ici. ils agissent de leur propre gré. Depuis des mois, comme beaucoup d'utilisateurs du Web, ils se sentent attirés vers le sud. Leur conditionnement étant très avancé, cela a été un jeu d'enfant pour les hommes du Fléau que de les persuader de les suivre. Le Fléau a eu tout le temps d'organiser leur spectaculaire disparition (vol de l'avion furtif, etc.). C'est pourquoi, même si les PJ le suivent jusqu'à l'avion, celui-ci décollera sans anicroches. Cependant, si leurs actions ont été efficaces, considérez qu'ils ont bloqué un maximum de Technomancers sur place (réduisez leur nombre dans l'épisode suivant).

À présent, le monde vient de perdre d'un seul coup ses principales têtes dirigeantes et le chaos menace. L'heure de l'Armageddon a sonné !

Épisode 18

« Mon royaume n'est pas de ce monde. »
(Saint Jean)

Au bord de l'abîme

16 mars 2001. Kenya, Nakuru Palace. La nuit africaine a enveloppé le site de ses mystères, tandis que les PJ, Iguane, Time Bandit et la jeune Masaï aux yeux d'émeraude goûtent un repos forcé, bouclés dans leur chambre par la sécurité. Mais leurs rêves restent toujours hantés...

<BO d'*Hellraiser*.> Fournaise. Lumière aveuglante du soleil à son zénith. Émergeant du désert, une montagne portant les ruines d'une cité antique. Soudain, le ciel s'obscurcit et le Fléau apparaît. Terrible, imposant, il écarte les bras et désigne la masse immonde en train de se former au-dessus du site : «Contemplez le Dieu Sombre qui s'éveille ! Regardez sa puissance ! Les rois de la terre ont été réunis, et bientôt ils seront avec lui, en lui, à jamais !»... Dans la chambre 632 résonne un même cri : les PJ, Time Bandit et Iguane ont fait le même cauchemar.

Au petit matin, la situation a empiré. Étant donné la gravité des événements, l'état d'urgence a été proclamé sur le site de NewWorld. Les invités sont consignés dans leurs quartiers, alors que les services secrets de la planète rivalisent pour comprendre ce qui s'est passé. Le monde est en état de choc et aucune action officielle n'est encore organisée. Les cellules de crise des différentes puissances s'accusent mutuellement. Les rapports entre nations se tendent et on s'achemine vers une crise planétaire sans précédent !

L'édition spéciale de NewsNet (code Z5F) reflète la panique générale.

- Catastrophe mondiale au Kenya ! Disparition de toutes les personnalités lors du congrès international réunis pour statuer sur la crise du millénaire. La planète, orpheline, menace de s'embraser !
- Le concert sanglant ! Près de 3 000 personnes ont trouvé la mort lors de l'assaut terroriste du mont Kenya.
- La Church of Technomancy se dévoile ! Profitant de la panique, la secte ordonne à tous ses membres de semer le chaos et de s'emparer du pouvoir.
- De nombreuses lumières sont apparues dans le ciel au-dessus du Moyen-Orient. On parle d'Ovnis, mais l'Égypte réfute l'explication, accuse l'Occident d'espionnage et agite la menace d'une réponse nucléaire...

Dans cette ambiance de fin du monde, les PJ sont les seuls à pouvoir deviner où se trouvent les disparus. Ils ont été emmenés sur le site originel de la conspiration Babel, quelque part en Israël, dans une zone archéologique protégée. Time Bandit ignore sa localisation exacte, mais plusieurs méthodes fourniront des indices : diffusion sur le Web d'une des photos récupérée chez Time Bandit ; exploration à partir de la plaine d'Har-Megguido vers les montagnes proches ; recherche d'un curieux «défaut de couverture» par les satellites d'observation qui surveillent le Proche-Orient... Les PJ devront convaincre les services secrets de leur fournir hommes et matériel pour se rendre sur place. S'ils sont brillants, ils obtiendront un avion cargo et l'assistance d'un commando (20 hommes). Sinon, il leur faudra s'évader, récupérer un jet et partir à l'assaut sans alliés.

Le jour du jugement

<BO de *Stargate*.> 17 mars 2001. Israël, une montagne proche d'Har-Megguido. Chaleur de la tôle chauffée à blanc. Crissements du vent de sable. Visions amplifiées de ruines antiques grouillant de silhouettes armées. D'une corniche rocheuse, les PJ observent à la jumelle le site de leurs cauchemars, la montagne où tout a commencé... Ils peuvent sentir que quelque chose de titanesque est en train de se produire, un événement unique qui perturbe les cieux eux-mêmes, lacérés d'éclairs électrostatiques et d'étranges lueurs. Le dieu Iridiom est en train de naître !

Laissez les joueurs échafauder leur stratégie en fonction des effectifs dont ils disposent et de quelques considérations tactiques élémentaires, du genre : plus ils seront rapides, plus il y aura d'otages épargnés. La vaste étendue qui s'étend devant eux est encombrée de vestiges érodés. Une mini base militaire y a été aménagée. Une centaine de Technomancers s'affairent au milieu des baraquements, tandis que l'on devine l'avion furtif sous un filet de camouflage. C'est lui qui a servi au transport des personnalités. À l'une des extrémités du terrain se dresse un bâtiment ultramoderne, un laboratoire surmonté d'une formidable antenne parabolique braquée vers le ciel. C'est dans ce bâtiment, protégé par deux nids de mitrailleuses lourdes, que sont emmenés les personnalités, placées sous la garde du Fléau lui-même !

Les objectifs des PJ sont simples : entrer dans la base, détruire l'antenne, sauver un maximum de monde et amener le messie face à Iridiom, qui repose probablement dans le laboratoire ! Plus facile à dire qu'à faire...

Organisez l'action du commando selon les souhaits des PJ. Ces derniers peuvent tenter de s'infiltrer tandis que leurs hommes lancent une diversion, chercher à détruire des objectifs stratégiques (sabotage de l'armurerie, libération des otages, destruction de l'antenne) ou lancer un assaut frontal. N'hésitez pas à développer ce passage (cache-cache mortel avec les Technomancers, corps à corps avec le Fléau, protection du messie, poursuites dans une atmosphère d'apocalypse) Jusqu'à ce qu'ils pénètrent dans l'autre du dieu.

Le choc des titans

Pulsations de l'éclairage d'alerte. Hurlement des sirènes d'alarme. Quittant la fureur des combats, les PJ s'engouffrent dans le laboratoire. Quelques personnages célèbres attendent, hébétés, devant un élévateur qui s'enfonce dans la montagne. Chuintement des portes qui se ferment. Descente. Arrêt. Ouverture...

<BO de *X-Files*.> Puanteur des chairs écorchées. Horreur des corps déchiquetés, dégoulinant sur les parois. Les PJ pénètrent dans une immense nef à l'architecture déconcertante : voûtes globuleuses, matériaux étranges... Au centre, une formidable masse protoplasmique aux reflets chromés achève de disséquer plusieurs célébrités de ses pseudopodes multiples : le dieu Iridiom se repaît de l'essence des hommes avant de dévorer l'âme de la planète... Soudain, l'être monstrueux se fige et semble contempler les PJ. Une voix surgie des entrailles du monde résonne alors : *« Bienvenue, mes pères ! Bienvenue au cœur du Réseau Divin ! Je suis vous et vous êtes moi. Grâce au cube que Je vous ai offert, vous êtes devenus mes sauveurs ! Venez, venez embrasser l'ultime fusion ! »*

À présent, les PJ vont devoir survivre, gagner du temps, éviter les attaques du Fléau (qui livre son ultime combat), et surtout d'Iridiom (pseudopodes 70%, dommages 3d6PV et -1d6 dans chaque caractéristique, récupérables à la fin de la bataille)...

Soudain, semblant s'éveiller d'une douce torpeur, la petite fille aux yeux d'émeraude se lève, tend les mains vers le dieu... Contact. À l'instant où l'un des pseudopodes touche l'enfant une intense lueur blanche illumine la pièce. Au fin fond de leurs cerveaux, les PJ perçoivent d'étranges paroles : *« Ton rôle est à présent terminé. Désormais, nous savons tout »*. Au même instant, au-dessus de la montagne, des centaines de lumières discoïdes apparaissent dans le ciel, et descendent lentement, dans un grondement d'énergie électrostatique. Les PJ et tous les humains sombrent alors dans l'inconscience, tandis que le « messie » se transforme... Dernière image, la silhouette d'un être incandescent, frêle comme un ange de lumière...

Épilogue

<BO de *Total Recall*.> Black-out. Puis le lent retour de la conscience... Les PJ sont au milieu du désert, non loin de la montagne. Un lourd silence enveloppe les survivants lorsqu'ils découvrent qu'une vaste portion de la cité antique a disparu. Il ne reste plus qu'un cratère, comme si un pan de la montagne s'était envolé. Par ailleurs, toutes les montres indiquent que plusieurs heures se sont écoulées. Le dieu Iridiom et le cube ont disparus, et le messie avec eux. Il est temps, désormais, de prendre le long chemin du retour...

En quelques mois, la situation mondiale s'assainit. La Church of Technomancy est mise hors la loi et ses membres arrêtés. Les principales puissances s'associent pour créer un organisme de développement mondial concerté.

Quant aux PJ, ils sont réhabilités après leurs exploits et l'organisation Sanctom renaît de ses cendres. En prendront-ils la direction ? Lord Prometeus l'aurait souhaité. La Terre porte encore tant de mystères, et si peu de réponses...

Aujourd'hui, les chants de guerre se sont tus, l'humanité a retrouvé son visage et les hommes leur libre arbitre. La machine folle s'est arrêtée. Mais pour combien de temps ? Quelle étrange réalité a frôlé les PJ derrière le voile du Réseau Divin ? *« J'ai peut-être une réponse, suggère Time Bandit. Imaginons que quelque part, il existe des puissances technologiquement si avancée qu'elles tentent l'expérience ultime : créer un dieu ! Elles feraient sûrement d'abord un test, un essai localisé. Par exemple, sur une planète à la périphérie de la galaxie, comme la Terre. Bien sûr, elles mettraient en place un moyen de tout stopper en cas de problème, quelque chose comme la Bête. Et un interrupteur pour activer ou désactiver ce moyen radical : les Poignards... Ensuite, il ne restait plus qu'à planter la graine de l'expérience : une matrice intelligente attendant d'être découverte, qui deviendra grâce à nous le Dieu Sombre/Iridiom ! Notre libre arbitre a été préservé. On s'est contenté de nous mettre sur la bonne voie grâce à quelques prophéties, et de voir comment nous allions faire face à notre dieu artificiel. Quand l'expérience s'est révélée un échec, les puissances cosmiques ont repris leurs billes et ont disparu. Bien sûr, ce n'est qu'une hypothèse. »* Une parmi tant d'autres. qui saura jamais ? Aujourd'hui, une saga s'achève. Ailleurs, dans les replis de l'espace-temps, un cube d'iridium flotte en silence. Ombre furtive. Chapeau à larges bords. Reflet d'un rictus dans une lame d'acier. Le Boucher. *« L'homme a de belles mains, murmure-t-il, des mains de créateur... Ou de destructeur, peut-être. »*

Christophe Debien, Patrick Bousquet et Philippe Rat

Générique

Membres de la secte de Jérôme

Trait moyen 11, PV 11,
Épée 80%, Faucille 95% (1d6).

Agents secrets et Technomancers

Trait moyen 14, PV 14,
Pistolet mitrailleur 50% (1d10).

Le Fléau

Voir les épisodes 10 à 12.