

Introduction

Replongez dans les méandres de notre campagne contemporaine pour une épopée fantastique au coeur du troisième millénaire ! Une tragédie démente en neuf épisodes, où s'entremêlent paranormal, horreur et action. Serez-vous capables de relever le défi et de modifier le destin de l'humanité ?

2001 : le phénix renaît de ses cendres

Accrochez-vous aux sièges et bouclez vos ceintures, car Le Réseau Divin est de retour ! Voici la seconde saison de notre campagne : neuf épisodes bâtis sur le modèle d'une série télé, sans référence à un jeu particulier. Ici, c'est l'histoire qui compte avant tout ! Les règles sont celles du Basic Role-Playing de Chaosium, et plus précisément celles de l'appel de Cthulhu.

Flash-back sur la première saison

1er Décembre 1999, Paris. La tour Montparnasse explose en plein ciel. C'est ainsi que tout a commencé...

Dans un monde secoué par la fin du millénaire, les PJ ont été catapultés dans une spirale mystique où se découpent légende et histoire. Guidés par un mystérieux artefact technologique, le Cube d'Iridium, et épaulé par Sanctom, une organisation secrète, ils ont parcourus l'espace et le temps à la recherche de six poignards mythiques. Sur leur route s'est dressé un monstrueux psychopathe, le Boucher, dont l'objectif était d'invoquer la Bête de l'Apocalypse...

D'un Vatican fanatique à un Tokyo lépreux, en passant par l'Égypte antique ou les anciennes Caraïbes, les PJ ont découverts que les poignards ont été confiés aux hommes pour vaincre la Bête, et qu'ils ne forment que les pions des deux formidables forces qui s'affrontent dans l'ombre.

Au terme d'une incroyable course contre la mort, ils ont finalement rejoint New York à la veille de l'an 2000 pour y affronter le Boucher, parvenu au sommet de sa puissance. La Bête a été défaite et le Boucher vaincu. Peu après, le cube s'est désintégré.

La première saison s'achève sur plusieurs énigmes : qui était le Boucher ? Pourquoi les PJ ont-ils été «choisis» ? Et par quelles sombres forces ont-ils été manipulés ?

Chroniques du troisième millénaire

Janvier 2001. Les ultimes convulsions du millénaire défunt ont engendré une ère nouvelle, une fantastique machine vouée à l'accélération, impitoyable, sanguinaire... un monde torturé qui immole son âme sur l'autel de la puissance !

Naissance de l'ordre nouveau

La crise de 1999 a laissé des cicatrices indélébiles. Depuis l'humanité tombe en chute libre. Désorientés, les peuples cherchent refuge dans l'ésotérisme et le nationalisme, et le monde explose en factions extrémistes.

Les États-Unis sont, depuis les élections de 2000, sous la coupe d'un président charismatique et conquérant, soutenu par d'implacables lobbies (comme la corporation Tetranova qui domine le marché informatique, ou l'inquiétante Church of Technomancy). L'Europe n'est plus qu'une mosaïque d'États au bord de la rupture. On assiste au retour de l'autoritarisme, sous le masque de la dictature ou sous celui de la monarchie absolue. Nombreux sont les pays qui, comme l'Angleterre, ont votés la loi martiale. La France s'enfonce dans une décadence raffinée. En Italie, les partisans de la néo-inquisition, ralliée au Pape Ramius, ont annexés le Vatican et Rome. Le continent africain, abandonné par l'Occident est à l'agonie. Le Moyen-Orient s'enflamme et devient la zone de combat la plus dangereuse du monde. Enfin, l'Asie est écartelée entre un Japon asphyxié de technologie et une Chine écrasée de pauvreté.

Science sans conscience

Paradoxalement, la science fait des bonds inquiétants, balayant toute éthique et déroutant les populations. Des innovations extraordinaires germent à travers la planète, la génétique semble rapprocher de plus en plus l'homme du Créateur, tandis que naît le SuperWeb, un réseau informatique surclassant l'antique Internet (il préfigure la future Matrice Cyberpunk que les experts annoncent pour dans dix tout au plus). La plupart des connectés se contentent d'échanges par écrans interposés, mais déjà les premiers *Áncow-boys* cybernétiques s'immergent dans les trois dimensions de ce nouveau territoire virtuel. Dans cet espace d'expériences nouvelles, certains affirment avoir rencontré le Fléau, un monstrueux prophète venu annoncer l'arricée du Dieu Sombre... et la fin des temps !

Aux frontières du réel

Parallèlement, on assiste à une incursion du paranormal dans l'univers rationnel : observations d'ovnis, naissances étranges, pouvoirs psychiques et rêves prémonitoires de masse se multiplient d'un continent à l'autre. La réalité rejoint la superstition. L'époque est propice à l'émergence de sectes puissantes comme la Church of Technomancy qui, malgré de constants problèmes avec la justice, rassemble chaque jour davantage de fidèles.

À l'heure où les prophètes prédisent la Grande Conflagration, il n'y a ; plus que des anarchistes comme Time Bandit, le mystérieux pirate du Web, pour vouloir ranimer la flamme de l'espoir. L'humanité toute entière semble prise dans une tourmente qu'elle ne peut plus maîtriser. Une fois de plus, l'Apocalypse est en marche !

Jouez en multimédia !

Pour faire du Réseau Divin une campagne à part, nous vous suggérons l'utilisation de deux aides de jeux à «effets spéciaux».

- Comme au cinéma, nous avons choisi de ponctuer le texte d'inspirations sonores destinées à renforcer l'ambiance d'un épisode. Pour cela, passez le disque indiqué entre « ». Les bandes originales de deux films sont particulièrement importantes : celle de *Total Recall*, le «thème» du Réseau Divin, et celle d'*Hellraiser*, destinée à annoncer les apparitions du Fléau. Faites l'essai, vous ne serez pas déçu !
- Le SuperWeb chez vous grâce au Web ! Avec cette campagne, nous avons voulu tester la simulation de banques de données informatiques. En effet, au cours de leurs aventures, les PJ consultent des ordinateurs. En tant que MJ, vous avez le choix. Vous pouvez faire jouer ces scènes de manière traditionnelle, en révélant les informations fournies par le scénario... ou «en vrai», en laissant les joueurs consulter Internet où nous avons simulé différentes pages du Web. La marche à suivre est très simple : il suffit de se connecter à l'adresse <http://www.newsnet.com> et de taper un mot clef de trois lettres et/ou chiffres. Par exemple, les PJ ont accès à NewsNet, journal virtuel de 2001, grâce au code N1G et les voilà en train de consulter les dernières nouvelles de janvier 2001 ! Tous les mots clefs sont donnés dans les scénarios, mais certains devront être découverts par les joueurs. Il leur suffit alors de taper les trois premières lettres d'un mot (ex : ARM pour Armageddon). Vous voulez essayer ? Tapez N1G, l'avenir vous y attend !